

перевод Е. Чумаков
первосточник взят с сайта www.dungeons.ru

РАСКРЫТИЕ ТАЙНЫ

Unearthed Arcana

2006-2007

Примечания переводчика

1. Этот перевод я постарался сделать ориентированным на смысл, а не на дословность. Где -то могут быть пропущены некоторые слова, где -то предложение может быть переделано, главное – смысл, его я постарался передать максимально точно. Поэтому, прошу особо пунктуальных любителей английского языка сильно не возмущаться. Конструктивную критику приму с удовольствием. Пишите на chumakov-77@mail.ru.
2. Термины и определения соответствуют официальному переводу Руководства Игрока, выложенному на www.dungeons.ru
3. Из-за отсутствия большого игрового опыта могут быть принципиальные ошибки в переводе игровой механики (особенно, что касается изгнания и подавления нежити, применения заклинаний и тому подобное). Если обнаружите такие ошибки, пишите мне на мыло.
4. Термин маг, в отличие от волшебника и колдуна, я применял для обозначения в общем случае персонажа, способного читать заклинания. Правда, это не к концу второй главы, где описан маг как класс.
5. Ссылки на страницы Руководства Игрока, Руководства Мастера Подземелий даны по английской версии указанных книг.
6. Я не сторонник использования выражений типа дайс, спелл, фича и т.д. В конце концов, мы русские люди, и давайте говорить по -русски.
7. Сомнительные и не переведённые места обозначены красным шрифтом.

Вступление

Предупреждение : Приготовьтесь испить из брандспойта.

Раскрытие Тайны поставят вас перед таким огромным количеством вариаций правил и альтернативных методов игры, что вы не сможете их использовать за один раз. Венцом будет табличка Домашних Правил, написанных различными членами R & D отдела Wizards of the Coast, описывающие их личные наработки, которые они использовали в своих домашних кампаниях. Фактически, материала здесь на дюжину кампаний, конечно при разумном его использовании, а часть информации вами, вероятно, вообще никогда не используете.

Переведите дыхание – всё нормально.

Как никакой игрок не читает все новые заклинания из последней книги правил, и никакой Мастер не использует все новые существа из последнего руководства монстров, вы не должны использовать все эти варианты, даже за всю игровую жизнь.

Вместо этого, берите только то, что подходит к вашему стилю игры, вашим игрокам и вашей кампании. Некоторые группы могут остановиться на определенном варианте – будь то правила по инфицированию, проверки Здравомыслия, очки заклинаний или легендарное оружие – делая его центральной особенностью их игрового мира. Другие будут применять лишь несколько небольших изменений, типа варианты классов или классовых особенностей, проверок репутации или альтернативных порогов глобального повреждения. Используйте контрольный список из задней части книги, чтобы отследить то, что вы используете, и какие изменения вы делаете к тем вариантам, которые вы используете.

«Хитрость» получения ценных сведений из этой книги состоит в отношение к любопытству и экспериментам. Некоторые группы могут иметь консервативные взгляды: «Нам нравится, как работает наша игра и не хотим её ломать.» Ничего плохого в этом подходе нет, но в этой книге нет ничего такого, что нарушит вашу игру, если только вы сами этого не сделаете. Если после апробации вас не устраивает какой либо вариант, вернитесь к способу, которым вы играли до этого. Никакого вреда, никаких последствий.

Смелые группы, желающие изучать новые способы и гры, пожинают самую большую награду от *Раскрытых Тайн*. В некотором смысле, эта книга представляет непосредственно игру: предприимчивые персонажи будут вознаграждены, хотя потребуется много потрудиться, чтобы получить эту награду.

Когда вы перевернёте страницу, начнётся самое интересное. Только не пробуйте сразу бросаться в омут с головой – для начала попробуйте небольшое количество вариантов, постепенно увеличивая уровень изменения, пока вы не достигнете вашего уровня комфорта. Не думайте о том, что вы не использовали весь новый материал сразу. В конце концов, всегда есть другая кампания, в которой вы сможете испытать новые метамагические компоненты или затронутые заклинаниями навыки spelltouched feats, или...

- Энди Коллинз

ЧТО ВНУТРИ?

Обычно полагается, что вы не должны читать ПД книги правил от корки до корки, чтобы выжить из них максимум информации; это же относится и к *Раскрытым Тайнам*. Используя оглавление, вы можете просто перейти к той части книги, которая вам наиболее интересна. Вот что вы найдёте в каждой из глав книги.

Глава 1: Расы вводит понятие расовых вариантов, ключевых или основанных на специфической окружающей среде или некотором элементном типе. Глава предлагает способ уменьшить регулировку уровня персонажа. Большая часть главы посвящена кровным узам - способу сделать персонажа отличным от всех, давая ему намек на родство с чудищами. Наконец, глава представляет образцы классов, которые позволяют персонажам развиваться в наиболее существенных представителей их рас.

Глава 2: Классы полна способов создания стандартных П&Д классов персонажа. Она обеспечивает систему, позволяющую божественным заклинателям читать их заклинания спонтанно, так же как некоторые различные особенности класса. Вы можете заменить стандартный класс барда, паладина и рейнджера на престиж-версию этих классов, или вы можете создать гештальт-персонажа, который получает уровни в двух классах одновременно. Для более простого подхода к выбору класса, попробуйте родовые классы в конце этой главы.

Глава 3: Создание Персонажей предлагает варианты детализации персонажа - новый способ определить, какие умения знает персонаж, система комплексных проверок умений, и выбор черт и недостатков, которые делают персонажей более индивидуальными. Затронутые заклинаниями навыки и **навыки групп оружия weapon group feats** (*Подойдёт время, надо будет подредактировать согласно тексту 3 главы*) добавляют огромное разнообразие к уже имеющимся навыкам. Вместо того, чтобы использовать стандартные правила для навыка Ремесло, вы можете дать персонажам очки ремесла, которые они тратят, чтобы создавать алхимические вещества и магические вещи. Наибольшая часть этой главы имеет дело с биографией персонажа, способа создать персонажа выше 1-го уровня, который имеет уникальную историю жизни.

Глава 4: Приключения - скроет вицница идей по изменению основных аспектов работы игры. Если вы хотите испытать новую систему определения Класса Защиты, или выгоды, которую обеспечивает доспех, или как персонажей затрагивает урон, вы найдёте здесь массу вариантов. Вы можете назначить персонажам очки действия, которые они используют, чтобы улучшить их возможности в решении задач. Вы можете изменить схему сражения, отслеживая курс столкновения с существом, или используя шестиугольное, а не квадратное поле сражения. Вы можете даже изменить самую фундаментальную концепцию в правилах Системы d20, избавившись от d20!

Глава 5: Магия очень сильно перекликается с Главой 4, за исключением того, что все варианты здесь связаны с магическими эффектами. Вы можете назначить каждому персонажу и существу енкую магии, которая определяет их уровень заклинателя. Вы можете генерировать индивидуализированные списки **вызывающих заклинаний**, связанных с взглядами на мир или целями каждого заклинателя. Метамагические компоненты позволяют заклинателям использовать заклинания с уже встроенными эффектами метамагических навыков. **Спонтанный метамагический вариант даёт заклинателям возможность назначать заклинаниям метамагические эффекты непосредственно при чтении заклинания.** (*Подойдёт время, надо подредактировать согласно тексту 5-ой главы*). Система очков заклинаний даёт заклинателям больше гибкости при их ежедневных выборах заклинаний. Вместо того, чтобы ограничивать заклинателей некоторым числом заклинаний в день, вы можете использовать перезаряжающуюся магическую систему, чтобы определить, как часто персонаж может читать специфическое заклинание или заклинание некоторого уровня. Вы можете изменить роль магии в игре, без изменения любых других правил, используя материал по легендарному оружию, приживалам и колдовству.

Глава 6: Кампании рассматривает концепции, которые могут изложить в деталях персонажи и затронуть (на беду и радость) способы, которым и они взаимодействуют с их миром. Контакты – НИПы, которые могут обеспечить различную помощь персонажам игрока. Репутация и честь помогут определить, как другие жители мира кампании относятся к ПИ. Для более жестоких и опасных миров вы можете включить правила по эпидемиям или безумию (или оба варианта). И, наконец, для нового способа определения, как персонажи выполняют требования для навыков и престиж-классов, проверьте варианты по предпосылкам на основе испытаний.

Послесловие: Когда Миры Сталкиваются, взгляните на небольшие советы для Мастера о том, как использовать широкое разнообразие различных правил в течение игры без обязательного создания различных миров для различных комбинаций вариантов.

РАСЫ Глава первая

Раса персонажа даёт основу для определения его места в мире игры и ногами способами. Эльф или дварф, полуорк или полудракон, раса персонажа - краеугольный камень, посредством которого персонаж проявляет свою индивидуальность.

Расы в *Руководстве Игрока* обеспечивают разнообразие интересных ролей. Добавьте варианты, представленные в *Руководстве Монстров* или в различных сессингах, и разнообразие станет действительно впечатляющим. Но что, если этого разнообразия не достаточно?

Тогда вам нужна эта глава. Четыре различных системы, представленные здесь, открывают двери расовым вариантам. Вы можете играть за человека, с кровью тролля или за рожденного в джунглях полурослика, затронутого огнем эльфа или за дварфийского парагона. Эти варианты могут использоваться по отдельности или совместно, в зависимости от прихотей Мастера.

Приступим! Возможно, вы никогда не посмотрите на гнома по-старому....

РАСОВЫЕ ВАРИАНТЫ, ОСНОВАННЫЕ НА ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЕ

Расовые варианты – замечательный способ добавлять разнообразия вашей игре, сильно не изменяя экологию вашего мира. Один метод изменять существующие расы состоит в том, чтобы ввести варианты, основанные на окружающей среде, которые представлены здесь.

Вы можете использовать эти варианты в качестве «стандартных» версий рас в вашем мире. Например, в кампании, проходящей в пустыне, пустынные расы, представленные ниже могли бы заменить обычные версии рас, описанных в *Руководстве Игрока* и *Руководстве Монстров*.

Эти варианты могли бы существовать со стандартными расами (или даже с другими вариантами) в вашем мире. Например, вы можете использовать их как инструменты создания мира – существование расовых ответвлений может представить живое доказательство древнего переселения рас в ответ на мировую катастрофу.

Каждый расовый вариант изменяет расу, к которой он применяется (после этого названной стандартной расой) незначительным способом. Все расовые черты стандартных рас – расовые бонусы умений, бонусные навыки, специальные сенсорные способности (типа тёмного зрения и сумеречное зрение), модификаторы характеристик, боевые бонусы против определенных противников и расовое владение оружием – сохраняются, если вариант не определяет иначе. Например, человек с охраняет свои дополнительные очки умений и дополнительный навык на 1-ом уровне, дварф сохраняет его способность знания камня, а эльф сохраняет свою способность обнаружения секретных дверей, если описание варианта не указывает другое.

Многие из вариантов рас, описанных в этой секции имеют дополнительную регулировку показателей характеристик. В этом случае, регулировка, данная здесь заменяет регулировку стандартной расы. Например, регулировка показателей характеристик водного гоблина -2 Сила, +2 Телосложение и -2 Обаяние. Эта регулировка применяется вместо обычных -2 Сила, +2 Ловкость и -2 Обаяние.

Поскольку люди, по своей природе, наиболее приспособлены из рас, расовые варианты, основанные на окружающей среде к ним не применяются. Исключение – водные люди, которые из-за их способности жить и дышать под водой, достаточно сильно отличаются от других людей, что гарантирует данный расовый вариант.

ВОДНЫЕ РАСЫ

Под поверхностью океана находится экзотический и чужой мир, наполненный каньонами, горами, вулканами и лесами. Чёрные глубины скрывают затонувшие города, спящих божеств и колосальных монстров. Для жителей водного царства, солнечный мир воздуха столь же таинственен и неизвестен, как черные глубины моря.

Игроки, желающие играть за океанских обитателей, могут использовать этот вариант. Или, их персонажи могли бы столкнуться с этими расами при путешествиях под водой.

Следующие культурные признаки обычны для большинства водных рас.

Индивидуальность: водная раса обычно имеет характер и интересы стандартных рас, но её члены имеют тенденцию быть более спокойными, чем их земные собратья.

Физическое описание: водное существо более высокое и более худое, чем стандартный член его расы. Его ноги и руки имеют перепонки для облегчения плавания, (водные эльфы даже имеют плавники, которые

обслужат той же цели.) кожа водного существа цветом от бледного зелёного до темно синего. Их волосы обычно соответствуют цвету кожи, но могут быть на один-два тона темнее.

Водные обитатели носят очень мало одежды, а то, что они носят, обычно очень сильно прикреплено к их телам. Некоторые из любимых драгоценностей сделаны из кораллов и других подводных сокровищ.

Отношения: отношения водных существ соответствуют и х земным собратьям. Члены водных рас вообще рассматривают земных существ с осторожной приветливостью и уважением .

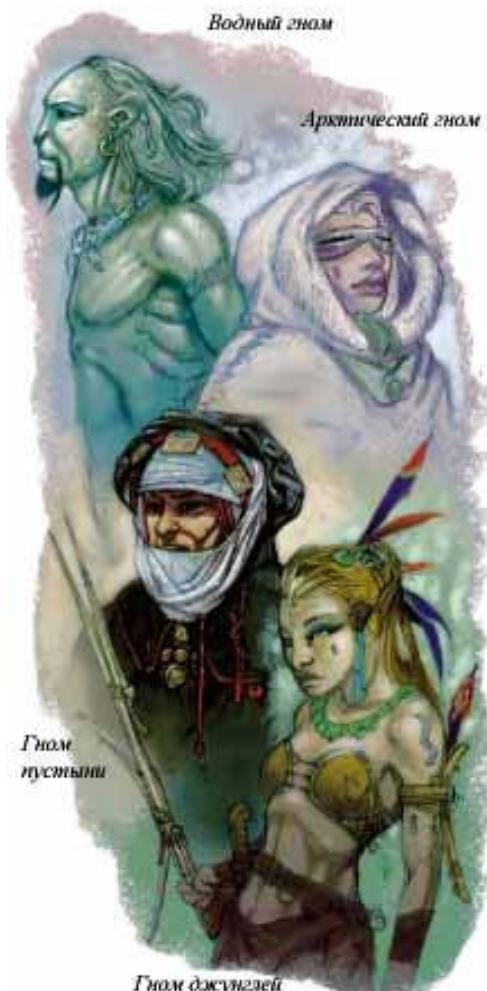
Мировоззрение: избежав основной политической, экономической и военной суматохи поверхности мира, водные существа обычно намного более спокойного относятся к жизни, чем их земные аналоги . Члены водных рас одобряют нейтралитет, по крайней мере , в одном аспекте мировоззрения, если не в двух.

Земли: цивилизации водных обитателей часто зеркально отражают цивилизации стандартных рас, хотя водный народ одобряет более свободно организованные правительства и более открытые общества . Водные существа имеют в наличии множество мест для строительства , поэтому они редко строят плотно населённые города. Вместо этого, подводные расы предпочитают свободно заселённые территории, в которых семейства и индивидуумы могут строить собственные ниши.

Религия: Водные существа обычно воздают должное , по крайней мере , одному божеству, связанному с океанами, штормами или природой, типа Обад-Хая. В противном случае , их поклонения подобны стандартным расам.

Язык: Водные существа говорят на любых языках, на которых говорят членами их стандартных рас. Многие также изучают Водный язык , чтобы облегчить связь с другими подводными существами.

Авантюристы: В то время как есть множество приключений, которые будут проходить под водой , водные существа иногда рискуют выполнить некоторую важную цель на земле. Некоторые соблазняются путями поверхности народа; другие чувствуют тягу к перемене мест, которая может быть утолена только на земле.



Основные Расовые Черты Водных Персонажей

Все водные расы имеют следующие расовые черты.

- **Водный:** водная раса получает водный подтип. Водное существо может дышать под водой. Это существо не может дышать воздухом, если оно не имеет специального качества амфибии. Водное существо может задержать дыхание вне воды на 2 раунда за очко Телосложения. После этого, оно начинает задыхаться (см. страницу 304 *Руководства Ведущего*).

- **Скорость плавания:** водное существо всегда имеет скорость плавания. Оно может двигаться через воду с его скоростью плавания, не делая проверки Плавания. Существо имеет +8 расовый бонус к любой проверке Плавания. Оно всегда может захотеть «взять 10» при проверке Плавания, даже если оно отвлечено или подвергается опасности. Существо может использовать действие бега во время плавания, если плавает по прямой линии.

- **Дополнительные языки:** Водный. Водные расы легко общаются с водными существами.

Водные дварфы

Даже под водой дварфы остаются мастерами камня. Они строят массивные, сложные крепости около богатых минералами вод, которые окружают подводные термальные шахты .

Расовые Черты: Водные дварфы имеют общие водные расовые черты, описанные выше и все расовые черты дварфов, данные в Главе 2 *Руководства Игрока* , а так же отмеченные ниже.

- +2 Сила, +2 Телосложение, -4 Ловкость, -2 Обаяние. Водные дварфы достаточно крепки, чтобы выжить в экстремальных условиях придонной окружающей среды, а полагаются они на силу и тяжёлые доспехи, а не на проворство.
- водный дварф имеет скорость плавания 20 фут.

Водные Эльфы

Водный пейзаж представляет собой леса водорослей, а в качестве крыши выступает одеяло из саргассовых сорняков. Среди этих водянистых рощ с крытыми древние поселения эльфов.

Расовые Черты: Водные эльфы имеют общие водные расовые черты, описанные выше, расовые черты эльфов, данные в Главе 2 *Руководства Игроха*, и черты водных эльфов, данных на странице 103 *Руководства Монстра*, со следующим исключением.

- Нет жабр.

Водные Гномы

Водные гномы путешествуют по подводному миру в сложных деревянных и ракушечных колесницах, которые тянут одомашненные морские существа. Их транспортные средства могут вмещать от одного существа до нескольких семей.

Расовые Черты: Водные гномы имеют общие водные расовые черты, описанные выше и всего расовые черты гномов, данные в Главе 2 *Руководства Игроха*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- водный гном имеет скорость плавания 20 футов.
- Хороший путешественник: Водные гномы получают расовый бонус +2 к проверке Сбор сведений и Проницательность. Они всегда знают, куда им можно войти, а куда нет.
- Нет расового бонуса +1 к броскам атаки против кобольдов: водные гномы не так часто сражаются с кобольдами, как их земные собратья. Однако, они сохраняют бонус против гоблиноидов.
- Нет расовых бонусов к проверкам Ремесло (алхимия) или Слух: визуальная острота Водных гномов улучшилась за счет других их чувств.

Водные Гоблины

Водных гоблинов боятся как океанских пираний. Банда водных гоблинов и их верховьи акулы, вероятно, нападут на любого индивидуума или группу, которую они воспримут как слабого противника; гоблины отберут все, от золота и драгоценных остея до одежды. Они оставляют за собой груды барабана и направляются на поиски новых жертв.

Водные гоблины становятся авантюристами по многим причинам. В то время как большинство гоблинов - нейтральное зло, многие имеют различные верования и ищут поддержки вне своего племени. Некоторые хотят возвыситься, они утомлены проживанием от подачек тех, у кого больше власти или занимает более высокое социальное положение.

Расовые Черты: Водные гоблины имеют общие водные расовые черты, описанные выше и все расовые черты гоблинов, данные на странице 134 *Руководства Монстра*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- -2 Сила, +2 Телосложение, -2 Обаяние. Водные гоблины - выносливые существа, но более слабые чем большинство рас.
- водный гоблин имеет скорость плавания 30 футов.
- Воровство: Водные гоблины получают расовый бонус +2 к проверкам Ловкость рук и Поломка.
- расовый бонус водного гоблина к проверкам Бесшумность и Верховая езда - только +2. Водные гоблины известны своим умением ездить на акулах Среднего размера.



Водные полуэльфы

Водные эльфы иногда сходятся с водными людьми, также как наземные эльфы иногда женятся на земных людях. Водный результат - дети водные полуэльфы. Они часто служат дипломатами и лицами, ведущими переговоры для людей или для эльфов, в зависимости от того, где они живут.

Расовые Черты: Водные полуэльфы имеют общие водные расовые черты, описанные выше и все расовые черты полуэльфов, данные в Главе 2 *Руководства Игроха*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- водный полуэльф имеет скорость плавания 40 футов.
- Нет расового бонуса к проверке Сбор сведений.
- Расовый бонус +2 к проверке Выживания: водные полуэльфы проводят много времени, путешествуя между эльфийскими и человеческими поселениями по роду своей дипломатической работы, и поэтому умеют выживать в подводной дикой местности.

Водные полуорки

В своих отдалённых и диких племенных домах, водные орки иногда существуют с варварскими племенами водных людей. Иногда эти две группы вступают в брак, от чего происходят водные полуорки.

Расовые Черты: Водные полуорки имеют общие водные расовые черты, описанные выше и все расовые черты полуорков, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, в дополнение к отмеченным ниже.

- водный полуорк имеет скорость плавания 30 футов.
- Эмиссары: Как эмиссары своих племен, водные полуорки получают +2 расовый бонус к проверке Сбора сведений и Дипломатии. Они не лучшие подводные дипломаты, но всё же лучше, чем их кузены орки.

Водные полуорослики

Водные полуорослики намного более усидчивы земных полуоросликов. Их небольшой размер означает, что их могут легко унести потоки, которые текут под водой подобно рекам поверхности мира. Много хищных существ даже не думают о нападении на такую маленькую добычу. В результате, водные полуорослики часто живут среди дельфинов и людей под их защитой.

Расовые Черты: Водные полуорослики имеют общие водные расовые черты, описанные выше и все расовые черты полуоросликов, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, в дополнение к отмеченным ниже.

- водный полуорослик имеет скорость плавания 20 футов.
- Сумеречное зрение: водные полуорослики могут видеть в четыре раза дальше неводного человека при свете звёзд, лунном свете, свете факела и подобных условиях слабого освещения. Они сохраняют способность отличать цвета и детали при этих условиях.

Водные Люди

Водные люди основались под поверхностью моря, возможно как потомки забытых цивилизаций, города острова которых погрузились под воду. Они могут заменить водяника (*merfolk*) в таких кампаниях, или существовать наряду с ними.

Расовые Черты: Водные люди имеют общие водные расовые черты, описанные выше и все человеческие расовые черты, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, в дополнение к отмеченным ниже.

- водный человек имеет скорость плавания 30 футов.
- Сумеречное зрение: водные люди могут видеть четыре раза дальше неводного человека при свете звёзд, лунном свете, свете факела и подобных условиях слабого освещения. Они сохраняют способность отличать цвета и детали при этих условиях.

Водные Кобольды

Водных кобольдов редко можно увидеть за пределами их шахт, что очень похоже на их земных родичей - несмотря на тот факт, что их широкие хвосты делают их прекрасными пловцами. Они постоянно расширяют свои подземные территории, и в результате часто вступают в конфликт с водными дельфинами. Водные кобольды часто нанимают наёмников, а сами прячутся за их тщательно построенные ловушки и другой защитой; оплата наёмникам платят минералами, которое они находят при расширении своих лабиринтов.

Жизнь водного кобольда - постоянный тяжёлый труд и страх. Немногие кобольды хотят изменить такое положение дел и эти редкие индивидуумы становятся авантюристами.

Расовые Черты: Водные кобольды имеют общие водные расовые черты, описанные выше и все расовые черты кобольдов, данные на странице 162 *Руководства Монстра*, так же как и следующая черта.

- водный кобольд имеет скорость плавания 40 футов.

Водные Орки

Водные орки выживают на склонах подводных угёсов или впадин, вдалеке от теплоты вулканических шахт и лелеющего света солнца. Также, они контролируют доступ к секретам глубоких океанских разломов - но ценой угрозы падения к существам, населяющим эти разломы.

Водные орки бдительно следят за врагами и ворами во время перерывов между собственными превентивными ударами против глупцов, бродящих около их территорий.

Иногда некоторые орки подвергаются сомнению потребность в постоянной битве, или ищут другие стратегии кроме грубой силы. Такие бунтари часто оставляют свои племена, по крайней мере, временно - чтобы стать авантюристами.

Расовые Черты: Водные орки имеют общие водные расовые черты, описанные выше и все расовые черты орков, данные на странице 204 *Руководства Монстра*, так же как и следующая черта.

- водный орк имеет скорость плавания 30 футов.

РЕГУЛИРОВКИ УРОВНЯ ВОДНЫХ РАС

Когда ваша кампания полностью проходит под водой, и все ПИ имеют водный подтип, или при игре в полностью неводной кампании, ни одна из водных рас не имеет регулировки уровня (см. Монстры как Расы, страница 172 *Руководства Ведущего*). Преимущества, полученные водным персонажем, когда он находится в водной среде, выравниваются другими водными персонажами, а их неудобства в неводной окружающей среде, восполняют любые преимущества, которые они могли бы получить.

Однако, при соединении водных и неводных персонажей, происходящим в водной или основанной на кораблях кампаниях, водные персонажи получают преимущество перед их земными собратьями. В этом случае, рассмотрите применение регулировки уровня +1 для всех водных рас, из-за их скорости плавания, улучшенного сумеречного или тёмного зрения и других специальных способностей.

АРКТИЧЕСКИЕ РАСЫ

Ваша кампания могла бы проходить в покрытых снегом ледниках, горах и ледяных морях. В поселениях около источников высокой температуры, включая гейзеры и вулканические шахты. Во льду были бы заморожены реликвии забытого, более теплого времени. Странные существа спускались бы ледниками, сея хаос и уничтожая авантюристов.

Игроки, желающие чтобы их персонажи были нечеловеческими арктическими обитателями могут создать персонажей, используя эти варианты, или их персонажи могли стоять кнутом с этими расами во время своих путешествий.

Следующие культурные признаки обычны для большинства арктических рас.

Индивидуальность: Почти все ледяные обитатели более угрюмы и неразговорчивы, чем члены их стандартных рас. «Сказал - сделал» критическая для выживания характеристика в суровых арктических царствах, так что арктические существа прямолинейны в беседе и нетерпеливы с теми, кто говорит загадками или полуправдой. Поскольку они должны сражаться даже за самые основы существование в серьезном климате Арктики, излишества любого вида им оскорбительны. Таким образом, они скромны и высоко ценят трудную работу.

Физическое Описание: ледяной обитатель более вынослив, чем член его стандартной расы, и более тяжеловесен даже когда сильно изможден. Его кожа может быть любого оттенка от бледного белого до голубого, его волосы и глаза могут иметь любой цвет его стандартной расы.

Арктические существа носят большое количество одежды в качестве защиты от морозов. Они не особенно ценят драгоценности и другие украшения, а носят только то, что помогает им выжить.

Отношения: Те, кто проводит свою жизнь в суровых условиях Арктики относятся к чужеземцам с большой осторожностью, если не доверяют напрямую. Хотя члены большинства арктических племен привыкли к незнакомцев от холода, они держатся на расстоянии от вновь прибывших и стараются избавиться от них как можно скорее. Конечно, незнакомец с особенно полезным умением может быть приглашен оставаться - трудно отворачиваться от сильной спины или квалифицированного работника в пустынных и холодных землях.

В дополнение к их специальному недоверию к посторонним, члены арктических рас обычно предоставляют кровь многим из тех же самых побуждений, что и их стандартные расы.

Мировоззрение: арктические расы склонны к предпочтению мировоззрения их стандартных рас.

Земли: Для любого живого существа очень трудно выжить в замороженных пустошах. Таким образом, большинство других рас очень мало знает о своих арктических собратьях, а то, что они знают, часто окутано тайнами, легендами и слухами. Большинство арктических существ делает свои дома в ледяных пещерах или под землей, хотя некоторые племена приспособились к жизни на поверхности, строя ледяные здания и другие постройки, которые могут пережить жестокие зимние штормы.

Религия: арктические расы поклоняются божествам, типичным для их стандартных рас. Обад-Хай - популярный выбор поклонения, а некоторые делают жертвоприношения Неруллу, чтобы отвести внимание Жнеца (Reaper). Боккоб (Воссоб) часто связывается с о стихийными силами арктической погоды.

Авантюристы: Ледяные обитатели хорошо себя зарекомендовали, чтобы выжить в жестоком климате их родины, так что из них получаются отличные авантюристы. Те, кого не устраивает постоянная борьба за жизни в Арктике, часто путешествуют вдали от родного дома в поиске комфорта, если не приключений. Иногда, арктические племена посыпают эмиссаров в умеренные земли, чтобы собрать помощь против особенно сильных врагов или пополнить запасы в особо трудные времена.

Основные Расовые Черты Арктических Персонажей

Все арктические расы имеют следующие расовые черты.

- Сопротивление Холоду: Члены арктических рас имеют расовый бонус +4 к спасброскам по Стойкости, против эффектов холода.

Арктические дварфы

В ледяных пустынях дварфы - мастера и льда, и камня. Они строят массивные, сложные защитные сооружения изо льда и камня вокруг шахт, где они добывают медь, серебро, золото и железо.

Расовые Черты: арктические дварфы имеют общую арктическую расовую черту, описанную выше и все расовые черты дварфов, данные в Главе 2 *Руководства Игровика*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- +2 Сила, +2 Телосложение, -4 Ловкость, -2 Обаяние. Арктические дварфы достаточно крепки, чтобы пережить зверскую окружающую среду Арктики, но полагаются они на силу и тяжёлые доспехи, а не на проворство.
- Знание Льда: арктические дварфы могут применять их знания камня к структурам и природным образованиям, сделанным изо льда.
- расовый бонус +1 к броскам атаки против кобольдов: арктические дварфы должны защищать себя от постоянных нападений кобольдов. Эта черта заменяет расовый бонус дварфа к броскам атаки против орков.
- расовый бонус +2 к проверкам Оценка и Ремесло, связанным с вещами, сделанными изо льда.

Арктические Эльфы

Арктический пейзаж изредка отмечают клочки тумана, вызванные источниками подземной высокой температуры, взаимодействующими со снегом и льдом, или парами гейзеров, двигающимися в морозном воздухе. В этих оазисах тепла скрыты древние поселения эльфов.

Расовые Черты: арктические эльфы имеют общую арктическую расовую черту, описанную выше и все расовые черты эльфов, данные в Главе 2 *Руководства Игровика*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- -2 Сила, +2 Ловкость: арктические эльфы смотрят свысока на физическую силу, предпочитая быстрое действие.
- расовый бонус +2 к любому умению Ремесла (выбранному персонажем во время создания).
- расовый бонус +2 к проверке Выживания, сделанной в арктической окружающей среде: Арктические эльфы имеют большой опыт по части выживания в сложных условиях их родины.
- Нет расового бонуса к проверке Поиск.
- Нет специальной способности обнаруживать скрытые или скрытые двери в пределах 5 футов, без активного поиска.

Арктические Гномы

Арктические гномы путешествуют по льду и снегу на санях, которые тянут огромные мамонты. Животные служат транспортом, источником шерсти и защитой (стены) от стихии. На санях часто транспортируется целое семейство.

Расовые Черты: арктические гномы имеют общую арктическую расовую черту, описанную выше и все расовые черты гномов, данные в Главе 2 *Руководства Игровика*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- расовый бонус +2 к проверке Проницательность: арктические гномы всегда интуитивно знают когда им надо уйти.
- Нет расового бонуса к проверке Ремесло (алхимия).

Арктические Гоблины

Арктических гоблинов боятся и не любят за их вороватую внешность и агрессию. Они выживают, переходя с места на место, постоянно ругаясь с соседями.

Арктические гоблины становятся авантюристами по многим причинам. В то время как большинство гоблинов -нейтральное зло, многие имеют различные верования и ищут поддержки вне своего племени. Некоторые просто хотят возможности жить и работать на одном месте, чтобы заработать лучшую репутацию, чем у своих товарищей.

Расовые Черты: арктические гоблины имеют общую арктическую расовую черту, описанную выше и все расовые черты гоблинов, данные на странице 134 *Руководства Монстра*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- -2 Сила, +2 Телосложение, -2 Обаяние. Арктические гоблины - выносливые существа, но более с лабы, чем большинство рас.
- Сумеречное зрение: арктические гоблины могут видеть в два раза дальше человека при свете звёзд, лунном свете, свете факела и подобных условиях слабого освещения. Они сохраняют способность отличать цвета и детали при этих условиях.
- Нет тёмного зрения.
- расовый бонус +2 к проверке Блеск и Ловкость рук: арктические гоблины - прирождённые воры, ворующие всё, что не прибито.
- Нет расового бонуса к проверке Бесшумность: арктические гоблины не столь же скрытны, как их неарктические собратья.

Арктические полуэльфы

Арктические эльфы иногда сходятся с арктическими людьми, также как эльфы иногда женятся на земных людях. Эти гибриды очень любят перемену мест, и не могут пребывать в одном месте очень долго. Они часто служат разносчиками сообщений и слухов.

Расовые Черты: арктические полуэльфы имеют общую арктическую расовую черту, описанную выше и все расовые черты полуэльфов, данные в Главе 2 *Руководства Игровика*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- Нет расового бонуса к проверке Дипломатия: их переменчивый характер препятствует доверию арктическим полуэльфам.
- расовый бонус +2 к проверке Выживания: арктические полуэльфы проводят много времени, путешествуя между эльфийскими и человеческими поселениями и приучены к выживанию в дикой местности.

Арктические полуорки

Арктика - сложное место, замороженная земля испытаний для избранного народа Груумша. Большинство племен арктических орков живут на ёлых склонах вулканов, пася лосей и карibu.

Часто общая зависимость от источников пресной воды и мяса сводит их с живущими в Арктике человеческими варварами. Получившееся потомство иногда неплохо встречают в местах, где не слишком много орков и где приветствуется упорство, храбрость и боевое мастерство.

Расовые Черты: арктические полуорки имеют общую арктическую расовую черту, описанную выше и все расовые черты полуорков, данные в Главе 2 *Руководства Игровика*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- Сумеречное зрение: арктические полуорки могут видеть в два раза дальше человека при свете звёзд, лунном свете, свете факела и подобных условиях слабого освещения. Они сохраняют способность отличать цвета и детали при этих условиях.
- Нет тёмного зрения.
- Расовый бонус +2 к проверке Дипломатия: арктические полуорки часто служат эмиссарами для арктических племён орков, которые их породили.

Арктические полуроги

Арктические полуроги - охотники и рыбаки, они ловят моржей и рыбу. Это мирный, духовный народ, ритуалы которого включают пред экспедиционные молитвы прощения у животных, которых они надеются убить.

Расовые Черты: арктические полуроги имеют общую арктическую расовую черту, описанную выше и все расовые черты полурогиков, данные в Главе 2 *Руководства Игровика*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- расовый бонус +2 к проверкам Плавания: арктические полуроги редко плавают по собственному выбору, но если это случается, делают это они хорошо.
- Нет расового бонуса к броскам атаки при использовании пращи. Арктические полуроги не особенно одобряют пращи при охоте.
- Одобренный Класс: рейнджер. При мультиклассировании в рейнджера арктический полурогик не берёт штраф в ОО (см. ОО для Мультиклассовых Персонажей, страница 60 *Руководства Игровика*). Эта черта заменяет одобренный класс базового полурогика.

Арктические Кохольды

Арктические кохольды редко можно увидеть вне их шахт. Они постоянно расширяют свои подземные территории (которые устроены таким образом, чтобы получить максимум тепла земли), и в результате часто

вступают в конфликт с арктическими дварфами. Арктические кобольды часто нанимают наемников, а сами прячутся за их тщательно построенными ловушками и другой защитой; оплата наёмникам платят минералами, которое они находят при расширении своих лабиринтов.

Расовые Черты: Водные кобольды имеют общую арктическую расовую черту, описанную выше и в се расовые черты кобольдов, данные на странице 162 *Руководства Монстра*, с одним исключением как отмечено ниже.

- -2 Сила, +2 Ловкость, -2 Телосложение, -2 Мудрость: арктические кобольды более сильны чем другие кобольды, но слабовольней.

Арктические Орки

Арктические орки - примитивные пастухи, живущие на склонах вулканов и строящие свои грубые хижины около гейзеров или паровых шахт. Они пасут рогатый скот, карibu и лосей. В результате, они контролируют большие источники мяса, воды и тепла - вещи, желанные другими, живущими в Арктике или путешествующими через неё. Что они не имеют, они берут силой.

Арктические орки бдительно следят за врагами и ворами во время перерывов между собственными превентивными ударами против глупцов, бродящих около их территорий.

Иногда некоторые орки подвергают сомнению потребность в постоянной битве, или ищут другие стратегии кроме грубой силы. Такие бунтари часто оставляют свои племена, по крайней мере, временно - чтобы стать авантюристами.

Расовые Черты: арктические орки имеют общую арктическую расовую черту, описанную выше и в се расовые черты орков, данные на странице 204 *Руководства Монстра*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- Сумеречное зрение: арктические орки могут видеть в два раза дальше человека при свете звёзд, лунном свете, свете факела и подобных условиях слабого освещения. Они сохраняют способность отличать цвета и детали при этих условиях.

- Нет тёмного зрения.
- Нет чувствительности к свету.
- расовый бонус +2 к проверке Уход за животными: арктические орки - пастухи, и они полагаются на их умение обращения с животными, чтобы питаться.

РАСЫ ПУСТЫНЬ

В кампаниях, проходящих в обширных пустынях, вода ценится на вес золота, а двигающиеся пески иногда открывают давно-захороненные руины забытых цивилизаций.

Игроки, желающие играть за персонажей обитателей пустынь, могут создать героя, используя эти варианты, или их персонажи могли бы столкнуться с этими расами при путешествии через пески.

Следующие культурные признаки обычны для большинства рас пустынь.

Индивидуальность: Члены рас пустынь обычно весьма дружественны, хотя в течение дня они могут казаться бесцеремонными, поскольку они спешат делать дела и спасаются от жары. Ночью, однако, они очень дружелюбны и любят пропустить стаканчик-другой с путешественниками, которые засекают в их лагеря. Для них, друг незнакомец или нет, хорошая компания приносит минуты радости.

Физическое Описание: существо пустыни обычно более выносливо, чем член его стандартной расы. Бронзовая кожа и тёмные волосы типичны для них.

Одежда, одобренная существами пустыни, свободная и лёгкая, и они носят её только для того, чтобы избежать перегрева днём и холода ночью. Большинство существ пустыни носит головные уборы, которые не только защищают их от солнца, но и обеспечивают некоторое тепло в течение холодных ночей.

Отношения: Для большинства обитателей пустыни не важно, с кем они ведут торговлю, но часто это всё же представители иных стандартных рас. Независимо от расы, большинство не любит кобольдов пустынь и вездесущих гоблинов.

Мировоззрение: преобладающее мировоззрение среди рас пустынь - нейтральное. В равных долях это закон и хаос. Злой народ скорее видит себя без друзей и в изолированной окружающей среде, в которой не могут долго жить индивидуумы, боящиеся смерти. Напротив, те, кто ставит принципы совершенства выше потребностей выживания, часто оказываются в крайней нужде. Жизнь в пустыне часто требует объединения усилий.

Земли: Если не считать дварфов и гномов пустынь, большинство обитателей пустыни - кочевники, которые блуждают от одного поселения к другому в поисках жизненных ресурсов. Таким образом, они не имеют никаких собственных земель. Дварфы пустынь, однако, очень хорошо защищают свои поселения и частные оазисы, и делают это даже ценой своей жизни.

Религия: существа пустынь имеют то же самое религиозное предпочтение , что члены их стандартных рас, с акцентом на поклонении солнцу, свету или огненным божествам типа Обад-Хая и Пелора.

Язык: Члены рас пустынь говорят на тех же самых языках, что и их стандартные расы.

Авантюристы: Возможность для приключения обычна на горячих песках. Жители пустыни могут стать авантюристами , потому что они находят жизнь мусорщика слишком трудной, или просто потому что они жаждут приключенческой жизни. Хотя кочевые общество часто состоят из расширенных семейств, те, кто их оставляет, редко возвращаются.

Основные Расовые Черты Персонажей Пустынь

Все расы пустынь получают следующую расовую черту.

- Сопротивление высокой температуре: Члены рас пустынь получают расовый бонус +4 к спасброскам по Стойкости против эффектов жаркой погоды.

Дварфы Пустынь

Из-за их умения работы с камнем и инженерии, dwarfy признаны мастера обнаружения воды и рытья колодцев. Важность воды для народов пустынь даёт dwarfам великое богатство и великую политическую силу.

Расовые Черты: dwarfy пустыни имеют общую пустынную расовую черту, описанную выше и все расовые черты dwarfов, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- -2 Ловкость, +2 Телосложение: dwarfy пустыни достаточно крепки, чтобы пережить сложную окружающую среду пустыни, но они больше полагаются на хитрость и быстрый разговор чем проворство.
- Нет знания камня.
- расовый бонус +1 к броскам атаки против гуманоидов подтипа reptilia (включая кобольдов и людоедов) и драконов (включая полуудраконов): dwarfy пустыни обучены специальными боевыми приемами, которые позволяют им сражаться с обычными врагами более эффективно. Этот бонус заменяет бонус нормального dwarfa против орков и гоблиноидов.
- бонус уклонения +4 к КЗ против драконов: это заменяет бонус уклонения dwarfa к КЗ против гигантов. Драконы - более общая угроза , чем гиганты в странах пустынь.
- расовый бонус +2 к проверкам Знания (архитектура и проектирование), Знания (Подземелья) и Профессия (шахтёр): dwarfy пустыни хранят много информации о жизни под песками и как этого достигнуть.
- Нет расового бонуса к проверкам Ремесло.



Эльфы Пустыни

В пустыне, эльфы ведут кочевой образ жизни. Они пасут лошадей, рогатый скот и коз, которые спят днем и пасутся ночью. Их кочевой образ жизни приводит их в многие места и сталкивает со многими культурами. В результате, их везде ждут из-за новостей и экзотических товаров, которые они несут.

Расовые Черты: эльфы пустыни имеют общую пустынную расовую черту, описанную выше и все расовые черты эльфов, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- -2 Сила, +2 Ловкость: эльфы пустыни физически более слабы , чем их нормальные собратья, но также они более выносливы, закалённые действительностью жизни в пустыне.
- Владение Оружием: эльфы пустыни получают навык Владение Военным Оружием для сабли, рапиры и короткого лука (включая составной короткий лук) как дополнительный навык . Эльфы пустыни предпочитают саблю длинному мечу и короткий лук длинному луку, потому что они могут использовать короткие луки , когда находятся верхом .
- расовый бонус +2 к проверкам Домашнее животное и Верховая езда: эльфы пустыни проводят большую часть жизни работая с животными.
- Нет расового бонуса к проверке Слух.

Гномы Пустыни

Дварфы пустыни могут рыть и обслуживать колодцы, а гномы пустыни платят за них. Гномы пустыни устанавливают и используют укрепленные торговые точки вокруг колодцев и оазисов, культивируя зерновые культуры везде, где возможно, а также они ищут богатства забытых цивилизаций. В заместителях гномов редко бывает тихо, они занимаются коммерцией и днем и ночью.

Расовые Черты: гномы пустыни имеют общую пустынную расовую черту, описанную выше и все расовые черты гномов, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- расовый бонус +2 к проверкам Блеск, Дипломатия и Проницательность: гномы пустыни квалифицированы в торговле и ведении переговоров.
- Нет расового бонуса к проверкам Слух или Ремесло (алхимия).

Гоблины Пустыни

Гоблинов пустыни боятся и не любят, потому что их появление часто совпадает с набегами орды кочевых хобгоблинов и бак. Как гласит пословица дварфов пустыни "единственная хорошая вещь в гоблинах - то, что, как только они появляются, вы знаете, что они скоро свалят".

В то время как большинство гоблинов - нейтральное зло, многие имеют различные верования и ищут поддержки вне своего племени. Некоторые просто хотят возможности жить и работать на одном месте, чтобы заработать лучшую репутацию, чем у своих товарищей.

Расовые Черты: гоблины пустыни имеют общую пустынную расовую черту, описанную выше и все расовые черты гоблинов, данные на странице 134 *Руководства Монстра*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- Сумеречное зрение: гоблины пустыни могут видеть в два раза дальше человека при свете звезд, лунном свете, свете факела и подобных условиях слабого освещения. Они сохраняют способность отличать цвета и детали при этих условиях.
- Нет темного зрения.
- расовый бонус +2 к проверке Сбора сведений: когда они посещают города или селения, гоблины пустыни впитывают сплетни и подобно губке.

Полуэльфы Пустыни

Эльфы пустынь иногда сходятся с людьми пустынь, также как эльфы иногда женятся на земных людях. Их потомство часто служит дипломатами и лицами, ведущими переговоры или для людей, или для эльфов, в зависимости от того, где они живут.

Расовые Черты: полуэльфы пустынь имеют общие пустынную расовую черту, описанную выше и все расовые черты полуэльфов, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- расовый бонус +2 к проверке Проницательность: выживание полуэльфа пустыни часто зависит от его способности отследить социальную ситуацию.
- Нет расового бонуса к проверке Слуха.

Полуорки пустыни

Мир пустынь - сложное место, но он идеально подходит для избранного народа Груумша. Много племен орков живут в изолированных каньонах пустыни или руинах древних городов. Часто их взаимная зависимость от источников пресной воды сводит их с живущими в пустынях человеческими варварами. Их потомство, ценное за их упорство, храбрость и боевое мастерство, часто встречается в тех местах, где не творят орков.

Расовые Черты: полуорки пустынь имеют общие пустынную расовую черту, описанную выше и все расовые черты полуорков, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- +2 Телосложение, -2 Интеллект: полуорк и пустынь туповаты и выносливы, а не мускулисты, но они лучше уживаются с другими расами, чем типичный полуорк.
- Сумеречное зрение: полуорки пустыни могут видеть в два раза дальше человека при свете звезд, лунном свете, свете факела и подобных условиях слабого освещения. Они сохраняют способность отличать цвета и детали при этих условиях.
- Нет темного зрения.
- Бег: полуорки пустынь получают Улучшенный бег, как расовый дополнительный навык. Типично слишком плохие наездники, полуорки с раннего возраста учатся добираться до нужного места бегом.

Полуросялики пустыни

Подобно гномам, полуросялики, наиболее вероятно, будут активными в течение дня. Большинство во других рас расценивает их подобными котам, которые делают что хотят и когда хотят, и исчезают без предупреждения. Пословица гнома пустыни подмечает, что “полуросялики в вашем городе - источник неприятности, но, по крайней мере, они не допускают соревнований”.

Расовые Черты: полуросялики пустыни имеют общую пустынную расовую черту, описанную выше и все расовые черты полуросялик, данные в Главе 2 *Руководства Игроха*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- расовый бонус +2 к проверкам Маскировка и Ловкость рук: полуросялики пустыни хорошо прячутся и очень ловки.
- Нет расового бонуса к проверкам Лазание и Прыжки.

Кобольды Пустыни

Кобольды пустыни живут подобно чешуйчатым, интеллектуальным крысам, скрывающимся в заброшенных углах поселений, живя сразу за дюнам от торговых постов. Кобольды столь же неистребимы, как и крысы.

Кобольды пустыни утверждают, что они были среди первых, кто заселил пустыни, и, мол, это гномы выгнали их в дикую местность. Хотя их жизнь зависит от товаров, доступных в поселениях оазисов и торговых постах, кобольды пустыни ненавидят гномов, которые часто строят и управляют такими поселениями.

Жизнь кобольда пустыни - один постоянный страх, которых мотивирует их строить ловушки и укрепления, и заманивать в засаду злоумышленников. Однако, некоторые кобольды, ищут мира. Эти редкие индивидуумы становятся авантюристами.

Расовые Черты: кобольды пустыни имеют общую пустынную расовую черту, описанную выше и все расовые черты кобольдов, данные на странице 162 *Руководства Монстра*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- -4 Сила, +2 Ловкость, -2 Мудрость: кобольды пустыни более выносливы, чем другие кобольды, но слабоволны.
- Нет чувствительности к свету.
- расовый бонус +2 к проверке Выживания.
- Нет расового бонуса к проверке Профессия (шахтёр): кобольды пустыни не делают шахт.
- Одобренный Класс: Жулик. При мультиклассировании в жулика кобольд пустыни не берёт штраф в ОО (см. ОО для Мультиклассовых Персонажей, страница 60 *Руководства Игроха*). Эта черта заменяет одобренный класс базового кобольда.

Орки Пустыни

Орки пустыни - военные существа, которые живут ради битв. Мастерство в битве - их единственная мера социального положения, и они не особенно заботятся, что будет с теми, на ком орки проверяют свои умения. Фактически, главное различие между орками пустыни и гоблиноидами пустыни - то, что первые никогда не принимают поражение - когда орки пустыни атакуют, они побеждают или умирают.

Орки пустыни, живут в бесконечном состоянии войны, участвуя в вечныхочных вылазках на поселения для расширения их территории. Только солнце, и их слабость к нему, удерживает их от контроля на пустыней железным кулаком Груумша.

Иногда некоторые орки подвергают сомнению потребность в постоянной битве, или ищут другие стратегии кроме грубой силы. Такие бунтари часто оставляют свои племена, по крайней мере, временно - чтобы стать авантюристами.

Расовые Черты: орки пустыни имеют общую пустынную расовую черту, описанную выше и все расовые черты орков, данные на странице 204 *Руководства Монстра*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- Сумеречное зрение: орк пустыни могут видеть в два раза дальше человека при свете звёзд, лунном свете, свете факела и подобных условиях слабого освещения. Они сохраняют способность отличать цвета и детали при этих условиях.
- Нет тёмного зрения.
- Крепость тела: орки пустыни получают Крепость тела как дополнительный расовый навык.

РАСЫ ДЖУНГЛЕЙ

Обширные экваториальные джунгли, где крошечные посты торговли расположились на прибрежных полосах, гигантские виноградные лозы и корни деревьев скрывают города забытых обществ, а расы,

предшествующие человеческой цивилизации, изо всех сил пытаются поддерживать свои древние традиции, создают для кампании отличную атмосферу .

Игроки, желающие поиграть за нечеловеческих обитателей джунглей могут создать персонажей, используя эти варианты, или их персонажи могли бы столкнуться с этими расами при путешествии через зеленые лабиринты джунглей.

Следующие культурные признаки обычны для большинства рас, живущих в джунглях.

Индивидуальность: расы джунглей очень привязаны к определённой территории и они очень ревностно охраняют свои семейства и кланы. Они не очень быстро идут на контакт с незнакомцам, но те, кто завоюет их доверие, считается настоящим другом .

Физическое Описание: обитатель джунглей очень походит на члена его стандартной расы. Как правило, существа из джунглей выглядят более грубым и неопрятным.

Отношения: Члены рас джунглей живут очень обособленно, так что они взаимодействуют с другими существами только когда это абсолютно необходимо. Они часто поддерживают добрые торговые отношениями с другими дикими расами, но редко торгуют с цивилизованными культурами кроме как через посредников типа местных друидов или рейнджеров.

Мировоззрение: расы джунглей часто более хаотичны, чем члены других стандартных рас; они отклоняют типичные устои цивилизованного общества. Однако, их лояльность к семейству достаточно высока.

Земли: расы джунглей избегают сильно населенных областей, осваивая отдаленные области дикой местности.

Религия: Члены рас джунглей больше суеверны, чем религиозны. Они полагаются на религиозных лидеров (некоторые из которых - фактически знатоки великой силы), оставаясь им духовное руководство. Индивидуумы могут молиться животным и природным божествам, типа Эхлонны или Обад-Хая, но только некоторые из них достигают истинного единения с таким божеством.

Авантюристы: обитатели джунглей могут отправиться в мир по разным причинам. Они, возможно, нуждаются в помощи группы цивилизованного народа, чтобы предотвратить беду, или племени старейшина мог бы попросить их в осстановить древний артефакт, чтобы защитить их от наступающего бедствия . Часто, такие поиски - только начало приключенческой карьеры существа джунглей. Он может соблазниться чудесами цивилизованного общества , или связать себя обязательствами с посторонними, к оторых никогда бы встретили на его племенных землях.

Дварфы Джунглей

Из-за своего роста, дварфы могут легко передвигаться под подлеску, который препятствует людям ; они более коренасты , чем гномы или полуоры, и способны протолкаться через то, что они не могут обойти. Не боящиеся ошибок, дварфы джунглей - исследователи, первооткрыватели и путешествующие торговцы.

Расовые Черты: дварфы джунглей имеют все расовые черты дварфа, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

• Сумеречное зрение : дварф джунглей могут видеть в два раза дальше человека при свете звёзд, лунном свете, свете факела и подобных условиях слабого освещения. Они сохраняют способность отличать цвета и детали при этих условиях.

• Нет тёмного зрения .
• бонус +2 к проверке Лечение, Знание (природа) и Выживание: дварфы джунглей знают много о жизни в джунглях.

• бонус +2 к проверке Внимательность : дварфы джунглей имеют острое зрение.

• Нет знания камня: дварфы джунглей живут на поверхности земли.

• Нет расового бонуса к проверке Ремесла, связанного с каменными или металлическими изделиями.

• Одобренный Класс: Следопыт . При мультиклассировании в следопыта дварфа джунглей не берёт штраф в ОО (см. ОО для Мультиклассовых Персонажей , страница 60 *Руководства Игрока*). Эта черта заменяет одобренный класс базового дварфа.

Эльфы Джунглей

Эльфы джунглей несколько более дикие, чем их основные собратья . Во многих джунглях, древние эльфийские города были поглощены нашествием деревьев, лиан и животных, оставивших только намёк остаткам населения на прежнюю красоту их потерянной цивилизации.

Расовые Черты: эльфы джунглей имеют все расовые черты эльфов, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

• Владение Оружием: эльфы джунглей получают навык Владения Военным Оружием для ручного топора, рапиры, короткого меча и короткого лука (включая составной короткий лук) как дополнительный навык .

Владение рапирай - остаток прошлого величия и чтимой традиции среди эльфов джунглей. Другое оружие - полезные инструменты для выживания в их окружающей среде.

- расовый бонус +2 к проверке Знания (история): эльфы джунглей гордятся тем, что они хранители большого количества знаний, о которых другие забыли.
- Нет способность з амечать секретные или скрытые двери, проходя от них в пределах 5 фут.

Гномы Джунглей

Гномы джунглей живут на могучих реках, текущих через джунгли. Часто, город гномов джунглей - собрание лодок, связанных вместе и перекрывающих реки, с каналами, чтобы могли пройти суда (после того, как они оплатят пошлину, конечно). Гномы джунглей также путешествуют по этим рекам, торгая с теми, кого они могут найти и кто встречаются им по пути.

Расовые Черты: гномы джунглей имеют все расовые черты гномов, данные в Главе 2 *Руководства Игровка*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- Нет расового бонуса к броскам атаки против кобольдов.
- Нет бонуса к склонению к КЗ против гигантов.
- расовый бонус +2 к проверкам Лазить и Плавание: гномы джунглей проводят свою жизнь на лодках, лазая туда и сюда.
- расовый бонус +2 к проверке Ремесло (судостроение): не много древесины и несколько простых инструментов делают счастливым гнома джунглей.
- расовый бонус +2 к проверке Вязание узлов: гномы джунглей считают верёвку самым полезным инструментом на своих лодках.
- Нет расового бонуса к проверке Слух или Ремесло (алхимия).

Гоблины Джунглей

Если бы обезьяны были злые и могли бы говорить, они были бы во многом подобны гоблинам джунглей.

Гоблины джунглей - живущие на деревьях дикари с садистскими наклонностями. Их умение лазания и перемещения по деревьям, в сочетании с их хитрым и порочным характером, заставляют уважать их даже других гоблиноидов.

Гоблины джунглей становятся авантюристами, чтобы получить личную силу и удовлетворить свои амбиции, или потому, что некоторые из них не похожи на своих родичей.

Расовые Черты: гоблины джунглей имеют все расовые черты гоблинов данные на странице 134 *Руководства Монстра*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- гном джунглей имеет скорость лазания 20 фут. Гоблины джунглей - прирождённые альпинисты, способные с лёгкостью взбираться на деревья. Гоблин джунглей имеет расовый бонус +8 к всем проверкам Лазания. Он должно делать проверку Лазание, чтобы подняться на любую стену или склон с УС больше чем 0, но он всегда может «взять 10» (см. Проверки без Бросков, страница 65 *Руководства Игровка*), даже если он очень торопиться или ему угрожают при подъёме. Если он выбирает ускоренный подъём (см. умение Лазить, страница 69 *Руководства Игровка*), он перемещается с двойной скоростью, его подъём ускоряется и он делает одну проверку Лазить со штрафом -5. Он не может бегать при восхождении. Гоблин сохраняет свой бонус Ловкости к КЗ при восхождении, а противник не получают никакого специального бонуса к их атакам против поднимающегося гоблина джунглей. Также, гоблины джунглей при лазании добавляют к проверке их модификатор Ловкости, а не Силы.
- Сумеречное зрение: гоблины джунглей могут видеть в два раза дальше человека при свете звёзд, лунном свете, свете факела и подобных условиях слабого освещения. Они сохраняют способность отличать цвета и детали при этих условиях.
- Нет тёмного зрения.
- расовый бонус +4 к проверкам Прыжки.
- Нет расового бонуса к проверкам Маскировка и Бесшумно сть.
- Одобренный Класс: Варвар. При мультиклассировании в варвара гоблина джунглей не берёт штраф в ОО (см. ОО для Мультиклассовых Персонажей, страница 60 *Руководства Игровка*). Эта черта заменяет одобренный класс базового гоблина.

Полуэльфы Джунглей

Некоторые общины эльфа полагают, что привнесение человеческой крови в их семейства - способ снова подобрить их расу. Другие предпочитают, чтобы эмиссары полуэльфов имели дело с чужаками, а не чистокровным эльфами. В любом случае результат всего этого - полуэльфы джунглей.

Расовые Черты: полуэльфы джунглей имеют в себе расовые черты полуэльфов, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- расовый бонус +2 к проверке Блеск и Проницательность: полуэльфы джунглей должны постоянно поддерживать понимание их места в обществе.
- Нет расового бонуса к проверкам Дипломатия и Сбор сведений.

Полуорки Джунглей

Джунгли - прекрасный дом для орков. Джунгли обеспечивают орков укрытием, продовольствием.

Расовые Черты: полуорки джунглей имеют все расовые черты полуорков, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- Сумеречное зрение: полуорки джунглей могут видеть в два раза дальше человека при свете звезд, лунном свете, свете факела и подобных условиях слабого освещения. Они со временем приобретают способность отличать цвета и детали при этих условиях.
- Нет тёмного зрения.
- расовый бонус +2 к проверке Лазание и Прыжки: полуорки джунглей с легкостью двигаются по деревьям также легко, как по земле.

Полуроги Джунглей

Полуроги джунглей ведут более оседлый образ жизни, чем их нормальные собратья. Они строят деревни на берегах рек и возделывают поля. Кроме того, они лучше всех обеспечены едой, так как они охотятся и рыбачат применяя ядовитое оружие.

Расовые Черты: полуроги джунглей имеют все расовые черты полурогиков, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- Владение Оружием: полуроги джунглей получают навык Владение Военным Оружием для метательного топора, ручного топора и короткого лука (включая составной короткий лук) как дополнительный навык. Для полурогиков джунглей, топор является и пр. икладным и церемониальным предметом. Они используют другое оружие для того, чтобы охотиться и ловить рыбу.
- Использование Яда: полуроги джунглей часто на охоте используют яд, и в результате никогда не отравляют себя при обращении с ядом. Полуроги джунглей больше всего используют яд насекомых, особенно тот, который снижает скорость Ловкости.
- Нет расового бонуса к спасброскам.
- расовый бонус +2 к спасброскам по Стойкости против яда.
- Нет нравственного бонуса к спасброскам против страха.
- Нет расового бонуса к броскам атаки при использовании пращи.
- Одобренный Класс: Варвар. При мультиклассировании в варвара полурогик джунглей не берёт штраф в ОО (см. ОО для Мультиклассовых Персонажей, страница 60 *Руководства Игрока*). Эта черта заменяет одобренный класс базового дварфа.

Кобольды Джунглей

Мрачные пики горы, многие из которых имеют религиозную или церемониальную важность для тех, кто живет ниже, возвышаются над джунглями. Немногие знают о древних разрушенных городах на скалистых вершинах, скрытых в облаках. Живут в этих древних руинах кобольды джунглей.

Те немногие исследователи, которые были в этих городах, сообщают, что кобольды джунглей уверяют, что это построили их они, указывая на рептилианские и драконские изображения на стенах и архитектурные особенности. Однако, исследователи сообщают, что города очевидно были построены и для народа, гораздо большего, чем маленькие рептилии.

Кобольды джунглей не такие трусливые, как обычные кобольды благодаря изоляции их домов на пиках гор. Они более спокойны, чем другие кобольды.

Расовые Черты: кобольды джунглей имеют расовые черты кобольдов, данные на странице 162 *Руководства Монстра*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- -4 Сила, +2 Ловкость, -2 Интеллект: жизнь на высоте ужесточила кобольдов джунглей, но их изоляция препятствует их интеллектуальному росту.
- Высотная Адаптация: кобольды джунглей приспособлены к жизни на высоте, и таким образом они не переносят высотную болезнь.
- расовый бонус +2 к проверке Лазить: кобольды джунглей добавляют их модификатор Ловкости, а не Силы к проверке Лазить.
- Нет расового бонуса к проверкам Ремесло (создание ловушек) и Профессия (шахтёр).

Орки Джунглей

Если бы гориллы были злые и могли говорить, они были бы во многом подобно оркам джунглей. Орки джунглей ведут примитивный образ жизни, ходят по джунглям, охотятся и собирающееся продовольствие; всё это происходит в кланах, эквивалентных размерам команд, данным в статье *Руководства Монстра* орка, плюс 150%-ные не-боевые существа. Хотя в кланах нередки драки, они относительно бескровны, а смерти крайне редки. Только, когда орки джунглей сталкиваются с другими кланами, или другими расами, они показывают истинную степень их сильного, злого характера.

Понятие «завоевание» - сложная концепция для орков джунглей. Они нападают, берут всё что можно и идут дальше. Они испытывают недостаток в дисциплине, требуемой для сохранения вещей, которые они украли, так что они всегда ищут слабо защищенные поселения и караваны, чтобы заменить те вещи, которые ломаются или теряются в джунглях.

Иногда некоторые орки подвергают сомнению потребность в постоянной битве, или ищут другие стратегии кроме грубой силы. Такие бунтари часто оставляют свои племена, по крайней мере, временно - чтобы стать авантюристами.

Расовые Черты: орки джунглей имеют все расовые черты орков, данные на странице 204 *Руководства Монстра*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- Сумеречное зрение: орки джунглей могут видеть в два раза дальше человека при свете звёзд, лунном свете, свете факела и подобных условиях слабого освещения. Они сохраняют способность отличать цвета и детали при этих условиях.
- Нет тёмного зрения.
- расовый бонус +2 к проверкам Лечение и Выживание: орки джунглей должны быть самостоятельны, чтобы выжить в джунглях .

ВАРИАНТЫ

Основная космология ПОДЗЕМЕЛ ИЙ & ДРАКОН ОВ имеет шесть Внутренних Планов, четыре из которых соответствуют классическим элементам: воздух, земля, огонь и вода. Вы можете связать расы с различными элементами, не делая из них экстрапланарных существ. Фактически, вы можете создать полную философскую систему, основанную на различных комбинациях типов стихий и их относительных сил.

Расы, описанные ниже - элементные расы, привязанные к каждой из стихий. Фактически, члены этих рас - не элементали, но, подобно большинству существ, этих четырех элементов, каждая раса имеет специальную близость к одной из четырёх стихий. Эти стихии имеют мощное влияние на членов данной расы и формируют не только физиологию расы, но и влияет на взгляды и индивидуальность её членов. Гномы, например, больше всего связаны с воздухом, а дварфы наиболее привязаны к земле.

Несмотря на близость к специфическим стихиям, типы и подтипы существ не изменяются.

Каждый расовый вариант незначительным способом изменяет расу, к которой он применяется (стандартная раса). Все расовые черты стандартной расы (включая расовые бонусы умений, дополнительные навыки, специальные сенсорные способности (типа тёмного и сумеречного зрения), модификаторы характеристик, боевые бонусы против определенных противников и расовое владение оружием) сохраняются, если вариант не определяет другое. Например, дварф сохраняет его дружественное отношение к оружием, а эльф сохраняет его способность определять секретные двери.

Большинство этих вариантов рас обеспечивает дополнительную регулировку способности к регулировке показателя характеристик, данная здесь, заменяет регулировку стандартной расы. Например, регулировка показателя характеристик водного полурослика: -2 Сила, +2 Ловкость и +2 Телосложение. Это вместо обычных -2 Сила и +2 Ловкость, а не в дополнение.

Как и расовыми вариантами, основанными на окружающей среде (см. предыдущую секцию), на сбалансированную и приспособляемую природу людей элементные склонности влияют не сильно. Индивидуальность отдельного человека, возможно, отражает силу различных элементов в пределах этого индивидуума, но люди не получают никаких специфических достоинств или уязвимости, связанной с их элементными компонентами.

РАСЫ ВОЗДУХА

Черты, связанные с воздухом носят интуитивный и эмоциональный характер. Существа с сильными связями с воздушной стихией любопытны и любознательны, способны к влиянию на других словами. Политически они верят в жертвы поубеждению или вере.

Члены воздушных рас часто отличаются по внешности от их типичных собратьев. Общие особенности включают голубую или молочную кожу, светло-синие или белые волосы, а плоть прохладная на ощупь.

Все члены воздушных рас имеют следующие черты.

- расовый бонус +1 к броскам атаки против существ земного подтипа, включая экстрапланарных существ с Элементного Плана Земли.
- штраф -2 ко всем спасброскам против заклинаний, магических и сверхъестественных способностей с земным подтипом или используемыми существами земного подтипа, включая экстрапланарных существ с Элементного Плана Земли.
- Задержать дыхание (Экс): Члены воздушных рас не дышат, так что они имеют иммунитет к утоплению, удушью и атакам, которые требуют ингаляции (типа некоторых типов яда).

Воздушные Гномы

Воздушные гномы идентичны гномам, описанным в Главе 2 *Руководства Игрока*, если бы не некоторые различия в расовых чертах.

Расовые Черты: Воздушные гномы имеют общие черты воздушных рас, описанные выше и все расовые черты гномов, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- +2 Ловкость, -2 Сила: Воздушные гномы проворны, но испытывают недостаток в физической силе.
- Нет расового бонуса к броскам атаки против кобольдов и гоблиноидов.
- бонус уклонения +4 к КЗ против Больших или большинства существ земного подтипа: этот бонус заменяет расовый бонус гнома к КЗ против гигантов.

Воздушные Гоблины

Воздушные гоблины - пример воздушных черт, направленных на зло. Их самые сильные эмоции - устрашение и гнев, а их творческий потенциал обычно злонамерен и пагубен.

Расовые Черты: Воздушные гоблины имеют общие черты воздушных рас, описанных выше и все расовые черты гоблинов, данные на странице 134 *Руководства Монстра*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- +4 Ловкость, -2 Сила, -2 Телосложение: Воздушные гоблины более проворны и убедительны чем нормальные гоблины, но физически слабы и хилы. Колдуны намного более обычны среди воздушных гоблинов, чем среди нормальных гоблинов.
- Нет расового бонуса к проверкам Верховая езда: Воздушные гоблины обычно не ездят на верховых животных.

РАСЫ ЗЕМЛИ

Черты, связанные с землей включают понимание и заботу. Существа с сильными связями с земным стихией - серый эльфийский народ. Многие - осторожные исследователи или великие стратеги. Политически они верят в самоуверенность и в пользу из их собственных усилий.

Члены земных рас часто отличаются по внешности от их типичных собратьев. Общие особенности земных рас включают землистую кожу, глаза подобные драгоценным камням или чёрным ямам, грохочущие голоса, большие руки и ноги, стального цвета волосы и кожу с металлическим блеском.

Все члены земных рас имеют следующие черты.

- расовый бонус +1 к броскам атаки против существ воздушного подтипа, включая экстрапланарных существ с Элементного Плана Воздуха.
- штраф -2 ко всем спасброскам против заклинаний, магических и сверхъестественных способностей с воздушным подтипом или используемыми существами воздушного подтипа, включая экстрапланарных существ с Элементного Плана Воздуха.
- Стабильность: земное существо получает бонус +4 к проверке характеристик, сделанной против напора (натиска) или подсечки, когда они стоят на земле (но не при восхождении, полёте, езде или в другом положении не на земле). Если стандартная раса уже имеет эту способность, бонусы складываются.

Земные дварфы

Земные дварфы идентичны дварфам, описанным в Главе 2 *Руководства Игрока*, если бы не некоторые различия в расовых чертах.

Расовые Черты: Земные дварфы имеют общие черты земных рас, описанных выше и все расовые черты дварfov, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- +2 Сила, +2 Телосложение, -2 Ловкость, -2 Обаяние: Земные дварфы физически мощны, но несколько неуклюжи в действии и речи.
- Улучшенное Знание камня: расовый бонус земного дварфа к проверке Поиска, чтобы заметить необычную каменную кладку +4 (вместо +2).
- Нет расового бонуса +2 к спасброскам против заклинаний и эффектов магических способностей.
- Нет расового бонуса +1 к атакам против орков и гоблиноидов.

- Расовый бонус +4 к проверке Оценка и Ремесло, которые связаны с каменными или металлическими изделиями: земной dwarf имеет особенно сильные дружественные отношения с объектами, сделанными из костей земли, следовательно, более высокий расовый бонус.

Земные Кобольды

Земные кобольды представляют земные черты, направленные на зло. Они менее эмоциональны, чем их нормальные собратья, и искусны в работе с ловушками.

Расовые Черты: Земные кобольды имеют общие черты земных рас, описанные выше и все расовые черты кобольдов, данные на странице 162 *Руководства Монстра*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- -2 Сила, -2 Телосложение: Земные кобольды более сильны, хотя менее проворны, чем их типичные представители.
- расовый бонус +4 к проверке Ремесло (ловушки), связанного с каменными ловушками: Земные кобольды особенно квалифицированы в обработке ловушек, сделанных на основе земли.

РАСЫ ОГНЯ

Члены огненных рас – чувственные существа, живущие, чтобы получать ощущения всех видов. Они очень проницательны и часто становятся художниками и ремесленниками. Политически они презирают ограничения на поведение, особенно моральные или религиозные запреты, или ограничения, наложенные властью.

Члены огненных рас часто отличаются по внешности от их нормальных своих собратьев. Общие огненные расовые особенности включают сероватую или глубоко красную кожу, красные или оранжевые волосы, необычно тёплую кожу и большие красные зубы.

Все члены огненных рас имеют следующие черты.

- расовый бонус +1 к броску атаки против существ водного подтипа, включая экстрапланарных существ с Элементного Плана Воды.

- штраф -2 ко всем спасброскам против заклинаний, магических и сверхъестественных способностей с водным или холодным подтипов или используемых существами водного или холодного подтипа, включая экстрапланарных существ с Элементного Плана Воды.
- Сопротивление к огню 5.

Огненные Эльфы

Огненные эльфы идентичны эльфами, описанным в Главе 2 *Руководства Игрока*, если бы не некоторые различия в расовых чертах.

Расовые Черты: Огненные эльфы имеют общие черты огненных рас, описанных выше и все расовые черты эльфов, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

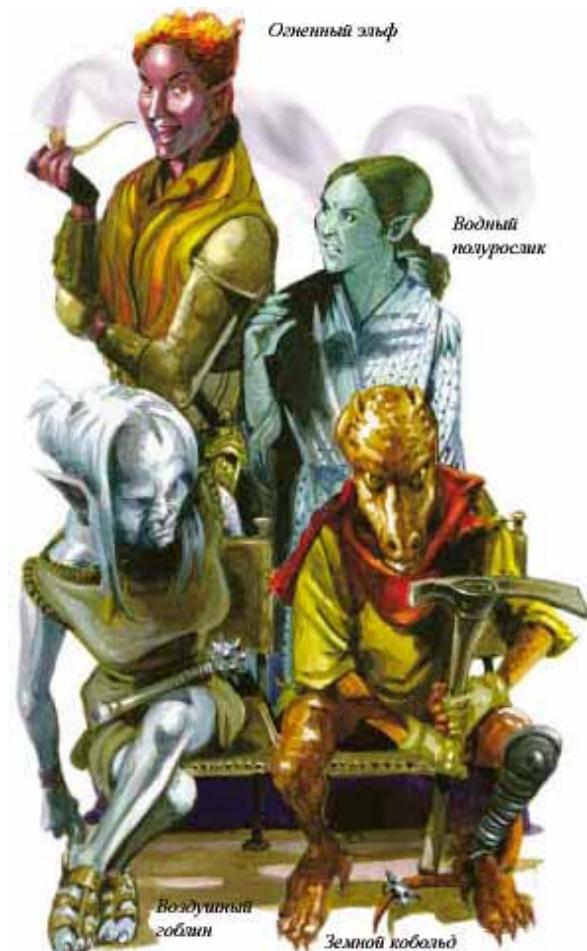
- +2 Ловкость, -2 Телосложение, +2 Интеллект, -2 Обаяние: Огненные эльфы быстры в действиях и мыслях, но и более хрупки, чем стандартная раса.

Огненные Хобгоблины

Где огненные эльфы предпочитают радостные чувства и приятную эстетику, огненные хобгоблины упиваются болью и битвами. Их любимые искусства – стратегия и тактика.

Расовые Черты: Огненные хобгоблины имеют общие черты огненных рас, описанных выше и все расовые черты хобгоблинов, данные на странице 154 *Руководства Монстра*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- +2 Ловкость, +2 Телосложение, +2 Интеллект, -2 Обаяние: Огненные хобгоблины столь же быстры и



выносливы как и их нормальные родичи , но обладают большим интеллектом.

- Сумеречное зрение: огненные хобгоблины могут видеть в два раза дальше человека при свете звёзд, лунном свете, свете факела и подобных условиях слабого освещения (привилегированное состояние среди огненных хобгоблинов). Они сохраняют способность отличать цвета и детали при этих условиях.
- Нет тёмного зрения.
- Нет расового бонуса к проверке Бесшумности.

РАСЫ ВОДЫ

Водные расы - существа чувств, но их реакции на происходящее более осторожны и критически , чем у огненных рас. Они принимают меры только после благоразумного рассмотрения, но остаются гибкими и приспособляемыми. Политически они - традиционалисты, склонные к доказательствам, чем к радикальным новым идеям.

Члены водных рас часто отличаются по внешности от их типичных собратьев. Общие водные расовые особенности включают слегка чешуйчатую кожу, липкую плоть, сине-зелёную кожу или волосы, и большие черные глаза.

Все члены водных рас разделяют следующие черты.

- расовый бонус +1 к броскам атаки против существ огненного подтипа, включая экстрапланарных существ с Элементного Плана Огня.
- штраф -2 ко всем спасброскам против заклинаний, магических и сверхъестественных способностей с огненным подтипов или используемых существами огненного подтипа, включая экстрапланарных существ с Элементного Плана Огня.
- Прирождённые Пловцы: Члены водных рас имеют скорость плавания, равную их основной скорости перемещения по земле. (Если существо уже имеет скорость плавания, она улучшается на 10 футов.) Водное существо может двигаться в воде с его скоростью плавания, не делая проверки Плавания. Существо имеет расовый бонус +8 к любой проверке Плавания, чтобы исполнить некоторое специальное действие или избежать опасности. Водное существо всегда может «взять 10» к проверке Плавания, даже если его отвлекают или подвергают опасности. Водное существо может использовать действие бега при плавании, если плывёт по прямой линии.

Водные полуорослики

Водные полуорослики идентичны полуоросликам , описаным в Главе 2 *Руководства Игрока*, если бы не некоторые различия в расовых чертах.

Расовые Черты: Водные полуорослики имеют общие черты водных рас, описанные выше и все расовые черты полуоросликов, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- -2 Сила, +2 Ловкость, +2 Телосложение: Водные полуорослики быстры и здоровы, но физически слабы.

Водные Орки

Водные орки иллюстрируют водные черты, направленные на злого. Хотя они медленно принимают решения, но когда водный орк выбирает курс действия, его уже не свернуть.

Расовые Черты: Водные орки имеют общие черты водных рас, описанные выше и все расовые черты орков, данные на странице 204 *Руководства Монстра*, с дополнениями и исключениями как отмечено ниже.

- +4 Сила, +2 Телосложение, -2 Интеллект, -2 Мудрость, -2 Обаяние: Водные орки сильны и крепки, но разделяют ограниченные умственные способности стандартной расы.

ПОЛУ-РАСЫ

Полуэльфы и полуорки – расы, имеющие часть элементных рас и часть человеческой расы. В результате, они имеют некоторые из элементных черт их нечеловеческих родителей - но не всех из них. По внешности, они редко обладают больше , чем одной отличительной особенностью: огненный полуэльф мог бы иметь серую кожу, но не волосы, что подобны пламени, или большие красные зубы.

Огненные полуэльфы

Огненные полуэльфы радуются более мелкими вещами в жизни, но - не как hedonistic как их родители огненные эльфы. Их человеческая сторона позволяет им умерять их потакание через самообладание.

Расовые Черты: Огненные полуэльфы имеют все расовые черты полуэльфов, данные в Главе 2 *Руководства Игрока*, так же как и следующие черты:

- расовый бонус +1 к броскам атаки против водных существ, включая экстрапланарных существ с Элементного Плана Воды.
- штраф -1 ко всем спасброскам против заклинаний, магических и сверхъестественных способностей, используемых водными существами, включая экстрапланарных существ с Элементного Плана Воды.

Водные полуорки

Водные полуорки объединяют гибкость и осторожность их водных орков родителей с человеческой способностью принятия решения и быстрого действия.

Расовые Черты: Водные полуорки имеют все расовые черты полуорков, данные в Главе 2 *Руководства Игровика*, так же как и следующие черты:

- расовый бонус +1 к броску атаки против огненных существ, включая экстрапланарных существ с Элементного Плана Огня.
- штраф -1 ко всем спасброскам против заклинаний, магических и сверхъестественных способностей, используемых огненными существами, включая экстрапланарных существ с Элементного Плана Огня.

СОКРАЩЕНИЕ РЕГУЛИРОВКИ УРОВНЯ

Когда персонаж с регулировкой уровня набирает опыт, регулировка его начального уровня становится все более сложной. В конечном счете, получаемые выгоды от типа существа могут быть затемнены этой его особенностью класса, и игрок может сожалеть о его выборе расы. В этой системе вариантов персонаж может заплатить стоимость ОО, в определённом интервале, чтобы уменьшить бремя его регулировки уровня.

Как только общее количество уровней класса персонажа (не включая любые КЖ от его типа существа или его регулировки уровня) достигает трех его регулировок уровня, его регулировка уровня может быть уменьшена на 1.

Например, регулировка уровня гнома +1. Когда персонаж-гном получает свой третий уровень класса (помните, что 2 стартовых КЖ гнома не учитываются), он может заплатить стоимость ОО, чтобы уменьшить его регулировку уровня до +0.

Если регулировка уровня более, чем +1, этот процесс повторяется, пока регулировка уровня существа не достигает +0. Всякий раз используйте текущую регулировку уровня существа, чтобы определить точку, до которой регулировка уровня может понизиться на 1. Например, дроу (регулировка уровня +2) может снизить регулировку уровня до +1 после получения ее шестого уровня класса, а затем до +0 после получения дополнительных трех уровней класса.

Таблица 1-1: Сокращение Регулировок Уровня дает уровни, на которых регулировки уровня имеют право быть уменьшенными для стартовых регулировок уровня от +1 до +6. Существа с регулировкой уровня +7 или больше, сохраняют их полную нормальную регулировку уровня до достижения эпических уровней (21-ый уровень или выше), и поэтому не включены в таблицу. Однако, вы можете следовать образцу, описанному выше, чтобы определить, когда регулировки уровня таких существ могут быть уменьшены.

Таблица 1-1: Сокращение Регулировок Уровня

Начальная Регулировка Уровня	Число Уровней Класса, необходимых для Уменьшения Регулировки уровня (Не включая Расовый Кубик Жизни)
+1	3
+2	6, 9
+3	9, 15, 18
+4	12
+5	15
+6	18

СТОИМОСТЬ ОЧКОВ ОПЫТА

Каждый раз, когда регулировка уровня персонажа может быть уменьшена, персонаж может заплатить стоимость ОО, чтобы использовать уменьшение в своих интересах. Персонаж должен заплатить количество ОО, равное (его текущий ЭУП-1)×1000. Это количество немедленно вычитается из общего количества ОО персонажа. Вычитание должно уменьшить эффективный уровень персонажа (ЭУП) на 1. Эта стоимость ОО не может быть изменена никаким способом, а оплата должна быть добровольной. Оплата должна быть сделана немедленно после того, как можно уменьшить регулировку уровня персонажа.

Например, воин гнома 2-го уровня (ЭУП 5), который достигает третьего уровня я класса имеет минимум 15000 ОО (его ЭУП, только что повысился с 5 до 6). Он имеет право уменьшить его регулировку

уровня с +1 до +0. Он должен заплатить 5000 ОО, так как его ЭУП - теперь 6 (2 КЖ плюс 3 уровня класса плюс его регулировка уровня +1). После того, как он оплатит ОО, его регулировка уровня снижается с +1 до +0. Он теперь имеет 10000 ОО. Его ЭУП падает до 5 (2 КЖ плюс 3 уровня класса). Даже если оплата ОО не уменьшила бы его до 5-ого уровня, например, если его общее количество ОО после достижения 6-ого уровня было 20000 или больше - его общее количество ОО не может стать выше максимума для 5-ого уровня, т.е. 10 000. Фактически, гномы «оплатили» его регулировку уровня очками опыта, и теперь он персонаж 5-ого уровня.

Точно так же клирик дроу, который только что достиг 6-ого уровня (ЭУП 8), имеет право уменьшить его регулировку уровня с +2 до +1. Она должна заплатить 7000 ОО, и его ЭУП становится 7 (6 уровней класса плюс его регулировка уровня +1). Когда дроу получает свой 9-ый уровень класса (ЭУП 10), он может уменьшить его регулировку уровня до +0 (и его ЭУП до 9), заплатив еще 9000 ОО.

На первый взгляд, эта сделка не несет ничего хорошего. Клирик дроу пожертвовал 16000 ОО, отстав от своих товарищ в полных уровнях класса. Теперь, однако, он прогрессирует, как будто она никогда не имел регулировку уровня. С самой корректирующейся природой системы очков опыта, он в скором времени догонит остальную часть его партии, и достигнет 20-ого уровня после приобретения в сумме 206000 ОО (190000 плюс 16000 в затратах ОО). Если бы она не использовала эту систему, она должна была бы накопить 231000 ОО, чтобы достигнуть 20-ого уровня класса.

НАСЛЕДСТВЕННОСТЬ

Часто случается, что рожденный индивидуум немного отличается от остальной части своего народа. Этот индивидуум выказывает характеристики, связанные с различным видами существ, типа драконов, гигантов, небожителей или демонов. Такой персонаж, как говорят, имеет наследственность.

Наследственность может проявляться по множеству причин. Возможно, персонаж имеет необычного предка, типа дракона, который принял дополнительную форму, чтобы жить среди людей или эльфов. Персонаж мог бы появиться из более раннего века, когда все разновидности были более близко связаны. Наследственность могла бы быть результатом необычного подарка сверхъестественного энергии в о время беременности или рождения. Это также могло бы быть знамение, посланное богами, часть древнего пророчества или ужасной легенды. Мастера должны определить основу для наследственности, хотя персонаж может никогда и не знать, почему он отличается от других.

СИЛА НАСЛЕДСТВЕННОСТИ И ЕЁ ИСТОЧНИК

Каждая наследственность имеет и источник (вид существа, у которого взяты характеристики) и сила (малая, промежуточная или большая). Чем сильнее наследственность, тем более мощны черты и выгоды, предоставленные ей.

Каждый источник имеет малую наследственную силу, связанную с ним. Малая наследственная сила не очень изменяет персонажа, и поэтому не представляет очень существенного увеличения мощи, по сравнению с обычным персонажем. В некоторых случаях, с источником связанна только одна малая наследственная сила. Это наиболее верно с силами, полученными от относительно слабых существ типа минотавров или ведьм.

Многие источников также имеют промежуточную наследственную силу. Они затрагивают уровень силы персонажа более решительно, и происходят от более мощных рас, типа элементалей, гигантов и драконов.

Большие наследственные силы происходят от самых мощных источников, включая небожителей, демонов, дьяволов и наиболее мощных из драконов. Персонаж с большой наследственной чертой – могущественный отпрыск своего предка, показывающий существенные силы и способности.

УРОВНИ НАСЛЕДСТВЕННОСТИ

В течение своей карьеры, персонаж с наследственностью становится более мощным, чем без наследственности. Поскольку сила постепенно увеличивается с 1-го по 20-ый уровень, статическая регулировка уровня не отражает правильно эти различия. Вместо этого, персонаж с наследственностью должен взять один или более уровней «наследственности» в различных точках в своей карьере, как отмечено в Таблице 1-2: Уровни Наследственности. Прежде, чем персонаж с наследственностью достигнет обозначенного уровня персонажа, он должен взять один уровень класса «наследственности». Уровни класса «наследственности» не увеличивают уровень персонажа тем путем, как это делает нормальный уровень класса, но они действительно обеспечивают некоторые выгоды (см. ниже).

Если персонаж не берет уровень класса наследственности перед достижением уровня персонажа, обозначенного в Таблице 1-2, он не получает никаких дальнейших черт наследственности и должен взять 20%-ный штраф ко всем будущим получаемым ОО. Как только он выполняет минимальный уровень

наследственности , он получает все способности наследственности согласно его уровню персонажа, а штраф по ОО больше не применяется.

Например, Аларион - персонаж 1-ого уровня с большой наследственностью (серебряный дракон). Черта родословной, к оторую он получает на 1 -ом уровне - бонус +2 к проверке Проницательность . Когда он достигает 2-ого уровня персонажа, он получает навык Бдительность, как навык наследственности . Прежде, чем он достигнет 3-ьего уровня персонажа, он должен взять уровень наследственности , чтобы продолжить получать черты наследственности . Если он достигает 3-ьего уровня персонажа и не имеет никаких уровней наследственности , он не получает черту наследственности, присущей его 3-ему уровню персонажа (Сила +1) и должен взять 20% -ое уменьшение ко всем будущим получаемым ОО . Если позже он выполняет минимальные требования уровней наследственности , он сразу же получает свои черты 3-его уровня (так же как любые другие черты, которые он, возможно, был не в состоянии получить из-за того, чтобы не брал его уровень наследственности сразу же), и уменьшение ОО больше не применяется. Перед достижением своего 6-ого уровня персонажа, он, должен взять два уровня наследственности , чтобы продолжать получать черты наследственности . Если он берет третий уровень наследственности перед достижением 12-ого уровня персонажа, он может получить все черты его наследственности (поскольку они становятся доступными, когда он достигает новых уровней персонажа).

Уровень наследственности не предоставляет никакого увеличения ББА или ББС, никаких ОЖ или очков умений , и никаких классовых особенностей . Он рассчитывается также как и обычный уровень класса (без классовых умений) ради определения максимальных рангов умений . Уровни наследственности не ограничивают ОО за мультиклассирование персонажа .

Учитывайте уровень наследственности персонажа при вычислении любой способности персонажа, основанной на его уровнях класса (типа уровня заклинателя для колдунах персонажей , или УС спасброска для персонажей со специальными способностями , УС которых базируются на уровне класса). Персонаж не получает никаких способностей, известных заклинаний или заклинаний в день от дополнения его уровней наследственности , хотя вычисление его способностей на основе уровня это затрагивает.

Если персонаж имеет уровни в двух или больше классах в дополнение к его уровням наследственности , каждый класс получает выгоду от уровня наследственности при вычислении способностей.

Например, колдун 2 -ого уровня с большой наследственностью берет уровень наследственности , когда зарабатывает достаточно ОО , чтобы продвинуться в уровне. Его рассматривают как заклинателя 3-ьего уровня при расчётах действий заклинаний , проверок уровня заклинателя , и т.д. Но он не получает заклинаний колдуна 3-его уровня в день или известные заклинания .

Точно так же ошеломляющие атаки монаха 3 -ьего уровня с одним уровнем наследственности имеют спасбросок , УС которого равняется 12 (10 + половина уровня класса) плюс ее модификатор Мудрости , так как уровень наследственности рассматривают , как будто это был уровень класса монаха при вычислении УС спасброска . Монах 3-его уровня/колдун 3-его уровня с двумя уровнями наследственности рассматривается как заклинатель 5-ого уровня и монах 5 -ого уровня для того, чтобы определить способности на основе уровня .

Таблица 1-2: Уровни Наследственности

Уровень наследственности	- Сила Наследственности -		
	Малая	Промежуточная	Большая
1-ый	12-ый	6-ой	3-ий
2-ой	n/a	12-ый	6-ой
3-ий	n/a	n/a	12-ый

ЧЕРТЫ НАСЛЕДСТВЕННОСТИ

В зависимости от силы наследственности персонажа, он получает новую наследственную черту раз в один, два или четыре уровня персонажа (или эффективных уровней персонажа, для персонажей с регулировкой уровня больше, чем +0). Полученные черты приводятся в каждом описании наследственности .

Описания Черт Наследственности

Черты наследственности разбиты на четыре категории.

Повышение Характеристик: Вы получаете постоянное увеличение +1 к данному показателю характеристики . Это подобно увеличению характеристики , получаемой персонажем на каждом четвертом уровне.

Сила Рода тва: Вы получаете бонус (+2, +4 или +6) к проверкам Блеф , Дипломатия , Осведомлённость , Запугивание и Выступление , сделанным при общении с вашими существами «родственниками».

Повышение Умения: Вы получаете бонус +2 к проверкам данного умения.

Специальный: Вы получаете специальную способность. Обычные наследственные специальные способности включают дополнительный навык, природный доспех, специальные атаки (типа способности покарать зло или покарать добро), специальные качества (типа сопротивления энергии, сопротивления заклинаниям или нюху), или магические способностями.

Если вы уже имеете навык, который предлагает наследственность в качестве бонусного навыка, вы можете выбрать другой навык. Например, малая наследственность небожителей предоставляет Бдительность в качестве бонусного навыка на 8-ом уровне. Если персонаж с этой наследственностью уже имеет Бдительность, он может выбрать любой другой навык (при выполнении требований, конечно).



ОПИСАНИЯ НАСЛЕДСТВЕННОСТЕЙ

Каждое описание ниже включает некоторую основную информацию, помогающую игроку и Мастеру включить наследственность в кампанию, включая потенциальное происхождение и малые характеристики, помогающие в деталях описать персонажа. Описание также даёт черты наследственности, получаемые на определённых уровнях персонажа.

Небожители

Персонаж с наследственностью небожителей может найти своё родство с существами Верхних Планов, подобно азимару или существу -небожителю.

Большинство ангелов, архонов, гвардиналов и эладринов могут скрещиваться с гуманоидами, и примеры существ -небожителей, спускающихся от небес, чтобы жить со смертными часто появляются в мифах и легендах. Потомки таких отношений часто имеют серебристые или золотистые волосы, гордую осанку или пронзительный взгляд.

Наследственные Черты Небожителей

Уровень Персонажа	Малая
4-ый	+2 к проверке Проницательность
8-ой	Бдительность
12-ый	Мудрость +1
16-ый	Защита от зла 1/день (Св)
20-ый	Сила родства с небожителями +2 ¹

Уровень Персонажа	Промежуточная	Большая
1-ый	-	+2 по проверкам Чувства мотива
2-ой	+2 к проверке Проницательность	Бдительность
3-ий	-	Мудрость +1
4-ый	Бдительность	Защита от зла 1/день (Св)
5-ый	-	Сила родства с небожителями +2 ¹
6-ой	Мудрость +1	Покарать зло 1/день (Св) ²
7-ой	-	+2 к проверке Концентрации
8-ой	Защита от зла 1/день (Св)	Сопротивление электричеству 5 (Экс)
9-ый	-	Обаяние +1
10-ый	Сила родства с небожителями +2 ¹	+2 к спасброску против яда (Экс)
11-ый	-	Сила родства с небожителями +4 ¹
12-ый	Покарать зло 1/день (Св) ²	Сопротивление холоду 5 (Экс)
13-ый	-	+2 к проверке Слух
14-ый	+2 к проверке Концентрация	Улучшенная Инициатива
15-ый	-	+1 Телосложение
16-ый	Сопротивление электричеству 5(Экс)	Сопротивлению кислоте 5 (Экс)
17-ый	-	Сила родства с небожителями +6 ¹
18-ый	+1 Обаяние	+1 к природной броне
19-ый	-	+2 к проверке Внимательность
20-ый	+2 к спасброску против яда (Экс)	Снижение урона 5/зло

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеск, Дипломатия, Осведомленность, Запугивание и Выступление при общении с небожителями .

2 - Вы можете покарать злое существо в ближней атаке как паладин вашего уровня персонажа раз в день.

Демон

Персонаж с наследственностью демона имеет одного или более предков демонического происхождения. Самый общий источник такой наследственности - суккубус, но любой демон, способный к принятию гуманоидной формы мог бы быть инициатором необычных черт персонажа. Персонажи с наследственностью демона могут иметь некоторую малые характеристики, напоминающую о таком предке: зловещие пылающие глаза, слабый запах серы или любовь к зверству.

Наследственные Черты Демонов

Уровень Персонажа	Малая
4-ый	+2 к проверке Бесшумно сть
8-ой	Могучий удар
12-ый	Сила +1
16-ый	Сопротивление электричеству 5 (Экс)
20-ый	Сила родства с демонами +2 ¹

Уровень Персонажа

Уровень Персонажа	Промежуточная	Большая
1-ый	-	+2 к проверке Бесшумно сть
2-ой	+2 к проверке Бесшумность	Могучий удар
3-ий	-	Сила +1
4-ый	Могучий удар	Сопротивление электричеству 5 (Экс)
5-ый	-	Сила родства с демонами +2 ¹
6-ой	Сила +1	Покарать добро 1/день (Св) ²
7-ой	-	+2 к проверке Маскировка
8-ой	Сопротивление электричеству 5(Экс)	Сопротивлению кислоте 5 (Экс)
9-ый	-	Телосложение +1
10-ый	Сила родства с демонами +2 ¹	+2 к спасброску против яда (Экс)
11-ый	-	Сила родства с демонами +4 ¹
12-ый	Покарать добро 1/день (Св) ²	Сопротивление огню 5 (Экс)
13-ый	-	+2 к проверке Запугивание
14-ый	+2 к проверке Маскировка	Рассечение
15-ый	-	Обаяние +1
16-ый	Сопротивление кислоте 5 (Экс)	Сопротивлению холоду 5 (Экс)
17-ый	-	Сила родства с демонами +6 ¹
18-ый	Телосложение +1	+1 к природной броне
19-ый	-	+2 к проверке Наблюдательность
20-ый	+2 к спасброску против яда (Экс)	Снижение урона 5/добро

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с демонами.

2 - Вы можете покаратъ доброе существо в ближней атаке как чёрный страж вашего уровня персонажа раз в день.

Дьявол

Для персонажа с наследственностью дьявола самый частый источник - эринайс. Однако, другие дьяволы со способностью использовать эффект *полиморф инга*, типа гелугона или владык бездны, также были замечены в связи со смертными. Персонаж с этой наследственностью может также обладать крошечными рожками или необычно острыми зубами.

Наследственные Черты Демонов

Уровень Персонажа

Малая

4-ый	+2 к проверке Блеф
8-ой	Уклонение
12-ый	Обаяние +1
16-ый	Тьма 1/день (Св)
20-ый	Сила родства с дьяволами +2 ¹

Уровень Персонажа

Промежуточная

Большая

1-ый	-	+2 по проверке Блеф
2-ой	+2 к проверке Блеф	Уклонение
3-ий	-	Обаяние +1
4-ый	Уклонение	Тьма 1/день (Св)
5-ый	-	Сила родства с дьяволами +2 ¹
6-ой	+1 Обаяние	Покарать добро 1/день (Св) ²
7-ой	-	+2 к проверке Дипломатия
8-ой	Тьма 1/день (Св)	Сопротивление огню 5 (Экс)
9-ый	-	+1 Телосложение
10-ый	Сила родства с дьяволами +2 ¹	+2 к спасброскам против яда (Экс)
11-ый	-	Сила родства с дьяволами +4 ¹
12-ый	Покарать добро 1/день (Св)	Сопротивление кислоте 5 (Экс)
13-ый	-	+2 к проверке Поиск
14-ый	+2 к проверке Дипломатия	Бдительность
15-ый	-	+1 Интеллект
16-ый	Сопротивление огню 5 (Экс)	Сопротивлению холodu 5 (Экс)
17-ый	-	Сила родства с дьяволами +6 ¹
18-ый	+1 Телосложение	+1 к природной броне
19-ый	-	+2 к проверке Слух
20-ый	+2 к спасброскам против яда (Экс)	Снижение урона 5/добро

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с дьяволами.

2 - Вы можете покарать доброе существо в ближней атаке как чёрный страж вашего уровня персонажа раз в день.

Доппельгангер

Невероятный меняющий форму гуманоид, доппельгангер может быть любым существом в любое время . Легко вообразить даже одного доппельгангера, отца большого потомства, имеющего силу смены формы.

Наследственные Черты Доппельгангеров

Уровень Персонажа

Малая

4-ый	+2 к проверке Перевоплощение
8-ой	Смена обличия 1/день (Св)
12-ый	+1 Обаяние
16-ый	Чтение мысли 1/день (Св)
20-ый	Сила родства с доппельгангерами +2 ¹

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с доппельгангерами .

Дракон, Черный

Зловещий черный дракон иногда вступает в близкий «союз» с гуманоидом сходного мышления , и это может привести к наследственности черного дракона. Персонаж с этой наследственностью разделяет хитрость и недоброжелательность его предка, и может иметь осунувшееся, почти скелетный вид лица.

Наследственные Черты Чёрных Драконов

Уровень Персонажа	Малая	Промежуточная
2-ой	-	+2 к проверке Плавание
4-ый	+2 к проверке Плавание	Бдительность
6-ой	-	+1 Сила
8-ой	Бдительность	Сопротивление кислоте 5 (Экс)
10-ый	-	Сила родства с ч. драконами +2 ¹
12-ый	+1 Сила	+1 к природному доспеху
14-ый	-	+2 к проверке Маскировка
16-ый	Кислотное сопротивление 5 (Экс)	Сопротивление кислоте 10 (Экс)
18-ый	-	+1 Телосложение
20-ый	Сила родства с ч. драконами +2 ¹	Подводное дыхание (Экс) ²

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с чёрными драконами .

2 - Под водой вы можете дышать неопределенно долго и свободно использовать специальные способности.

Дракон, Синий

В давние времена, синие драконы часто взаимодействовали с королями и королевами великих империй пустынь. Наследственности, созданные таким смешением, рассматривали как королевские черты, хотя эти империи давно исчезли. Индивидуум, имеющий наследственность синего дракона очень привязан к определённой территории и может слабо пахнуть озоном.

Наследственные Черты Синих Драконов

Уровень Персонажа	Малая	Промежуточная
2-ой	-	+2 к проверке Блеф
4-ый	+2 к проверке Блеф	Бдительность
6-ой	-	+1 Сила
8-ой	Бдительность	Сопротивление электричеству 5 (Экс)
10-ый	-	Сила родства с с. драконами +2 ¹
12-ый	+1 Сила	+1 к природному доспеху
14-ый	-	+2 к проверке Проницательность
16-ый	Сопротивление электричеству 5 (Экс)	Сопротивление электричеству 10 (Экс)
18-ый	-	+1 Телосложение
20-ый	Сила родства с с. драконами +2 ¹	Создать/уничтожить воду 1/день (Св)

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с синими драконами .

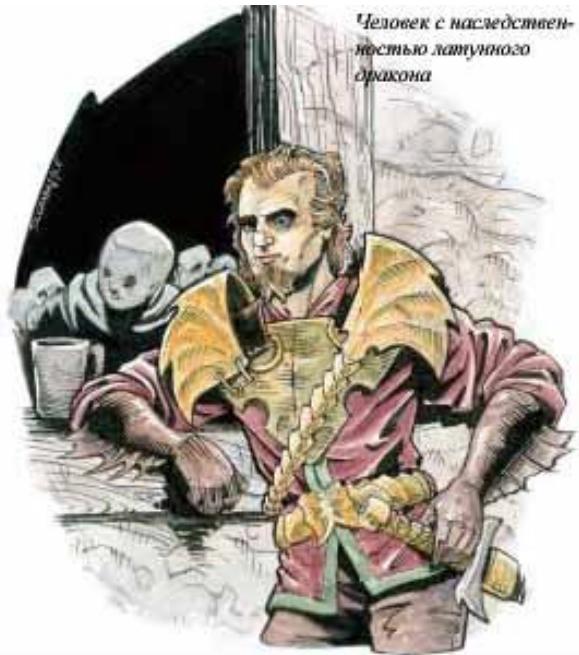
Дракон, Латунный

Барды рассказывают популярные рассказы о потерявшихся в пустынях путешественниках, которые сталкивались с дружественной женщиной, которая помогала им найти путь домой. В рассказе, эта женщина оказывалась могущественным латунным драконом, который просто хочет, чтобы кто-то с ним говорил, и кто много месяцев спустя, рождает ребенка полудракона. Потомки этого случайного столкновения часто бываю очень болтливы и дружественны.

Наследственные Черты Латунных Драконов

Уровень Персонажа	Малая	Промежуточная
2-ой	-	+2 к проверке Осведомлённость
4-ый	+2 к проверке Осведомлённость	Бдительность
6-ой	-	+1 Сила
8-ой	Бдительность	Сопротивление огню 5 (Экс)
10-ый	-	Сила родства с л. драконами +2 ¹
12-ый	+1 Сила	+1 к природному доспеху
14-ый	-	+2 к проверке Блеф
16-ый	Огненное сопротивление 5 (Экс)	Сопротивлением огню 10 (Экс)
18-ый	-	+1 Телосложение
20-ый	Сила родства с л. драконами +2 ¹	Разговор с животными 1/день (Св)

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с латунными драконами .



Дракон, Бронзовый

С врожденной способностью принимать гуманоидную форму, вместе с природной любознательностью, для бронзового дракона вполне обычен факт существования существ, несущих его наследственность. Эти потомки разделяют любопытство бронзового дракона, так же как и его любовь к воде.

Наследственные Черты Бронзовых Драконов Уровень Персонажа

	Малая	Промежуточная
2-ой	-	+2 к проверке Плавание
4-ый	+2 к проверке Плавание	Бдительность
6-ой	-	+1 Сила
8-ой	Бдительность	Сопротивление электричеству 5 (Экс)
10-ый	-	Сила родства с б. драконами +2 ¹
12-ый	+1 Сила	+1 к природному доспеху
14-ый	-	+2 к проверке Проницательность
16-ый	Сопротивление электричеству 5 (Экс)	Сопротивление электричеству 10 (Экс)
18-ый	-	+1 Телосложение
20-ый	Сила родства с б. драконами +2 ¹	Подводное дыхание (Экс) ²

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомленность, Запугивание и Выступление при общении с бронзовыми драконами .

2 - Под водой вы можете дышать неопределенно долго и свободно использовать специальные способности.

Дракон, Медный

Когда игривый медный дракон встречает одинаково мыслящее существо, часто получается долгая дружба. Результат таких отношений может породить индивидуумов с длинной наследственностью дракона в. Такие персонажи часто разделяют неисправимый характер медного дракона, но могут также быть немного скучными.

Наследственные Черты Медных Драконов Уровень Персонажа

	Малая	Промежуточная
2-ой	-	+2 к проверке Выступления
4-ый	+2 к проверке Выступления	Бдительность
6-ой	-	+1 Сила
8-ой	Бдительность	Сопротивление кислоте 5 (Экс)
10-ый	-	Сила родства с м. драконами +2 ¹
12-ый	+1 Сила	+1 к природному доспеху
14-ый	-	+2 к проверке Блефа
16-ый	Сопротивление кислоте 5 (Экс)	Сопротивление кислоте 10 (Экс)
18-ый	-	+1 Телосложение
20-ый	Сила родства с м. драконами +2 ¹	Паук 1/день (Св)

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомленность, Запугивание и Выступление при общении с медными драконами .

Дракон, Золотой

Золотые драконы иногда проявляют больший интерес к смертным, чем просто пассивное наблюдение . Благодаря их способности к *полиморфингу*, некоторые драконы на длительное время принимают форм у ребенка полудракона. Даже по прошествии многих поколений, эта кровь может проявляться в форме наследственности . Потомки золотого дракона хорошо уживаются с другими существами с добрым мир овоздрением , показывая необыкновенную любезность и уважение .

Наследственные Черты Золотых Драконов

Уровень Персонажа

Малая

4-ый	+2 к проверке Проницательность
8-ой	Бдительность
12-ый	+1 Сила
16-ый	Сопротивление огню 5 (Экс)
20-ый	Сила родства с м. драконами +2 ¹

Уровень Персонажа

Промежуточная

Большая

1-ый	-	+2 по проверке Проницательность
2-ой	+2 к проверке Проницательность	Бдительность
3-ий	-	+1 Сила
4-ый	Бдительность	Сопротивление огню 5 (Экс)
5-ый	-	Сила родства с з. драконами +2 ¹
6-ой	+1 Сила	+1 к природному доспеху
7-ой	-	+2 к проверке Лечение
8-ой	Сопротивление огню 5 (Экс)	Сопротивление огню 10 (Экс)
9-ый	-	+1 Телосложение
10-ый	Сила родства с з. драконами +2 ¹	Подводное дыхание (Экс) ²
11-ый	-	Сила родства с з. драконами +4 ¹
12-ый	+1 к природному доспеху	+1 к природному доспеху
13-ый	-	+2 к проверке Плавание
14-ый	+2 к проверке Лечение	Могучий удар
15-ый	-	+1 Интеллект
16-ый	Сопротивление огню 10 (Экс)	Оружие дыхания (Экс) ³
17-ый	-	Сила родства с з. драконами +6 ¹
18-ый	+1 Телосложение	+1 к природной броне
19-ый	-	+2 к проверке Прыжки
20-ый	Подводное дыхание (Экс) ²	Иммунитет к огню (Экс)

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомленность, Запугивание и Выступление при общении с золотыми драконами .

2 - Под водой вы можете дышать неопределенно долго и свободно использовать специальные способности.

3 - Конус огня 30фт.; 6d8 урон; Реакция - половина (УС 10 + половина КК + модификатор Телосложения).

Дракон, Зеленый

В крайне редких случаях, зеленые драконы, как известно, брали под свой контроль (а не просто пожирали) маленькие анклавы живущих в лесах гуманоидов. Некоторые из этих гуманоидов позже рожали полудраконов, создавая наследственные линии , на протяжении столетий. Потомки зеленого дракона часто жадны и воинственны.

Наследственные Черты Зелёных Драконов

Уровень Персонажа

Малая

Промежуточная

2-ой	-	+2 к проверке Бесшумность
4-ый	+2 к проверке Бесшумность	Бдительность
6-ой	-	+1 Сила
8-ой	Бдительность	Сопротивление кислоте 5 (Экс)
10-ый	-	Сила родства с з. драконами +2 ¹
12-ый	+1 Сила	+1 к природному доспеху
14-ый	-	+2 к проверке Блеф
16-ый	Сопротивление кислоте 5 (Экс)	Сопротивление кислоте 10 (Экс)
18-ый	-	+1 Телосложение
20-ый	Сила родства с з. драконами +2 ¹	Подводное дыхание (Экс) ²

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомленность, Запугивание и Выступление при общении с зелёными драконами .

2 - Под водой вы можете дышать неопределенно долго и свободно использовать специальные способности.

Дракон, Красный

Хотя большинство злых драконов не приветствуют дружественные отношения с гуманоидами, красные драконы иногда порождают наследственность среди гуманоидов. Такие потомки выказывают экстраординарные силы. Персонаж с наследственностью красного дракона обычно жаден и тщеславен, и может слабо пахнуть дымом.

Наследственные Черты Красных Драконов

Уровень Персонажа	Малая
4-ый	+2 к проверке Блеф
8-ой	Бдительность
12-ый	+1 Сила
16-ый	Сопротивление огню 5 (Экс)
20-ый	Сила родства с к. драконами +2 ¹

Уровень Персонажа	Промежуточная	Большая
1-ый	-	+2 по проверке Блеф
2-ой	+2 к проверке Блеф	Бдительность
3-ий	-	+1 Сила
4-ый	Бдительность	Сопротивление огню 5 (Экс)
5-ый	-	Сила родства с к. драконами +2 ¹
6-ой	+1 Сила	+1 к природному доспеху
7-ой	-	+2 к проверке Запугивание
8-ой	Сопротивление огню 5 (Экс)	Сопротивление огню 10 (Экс)
9-ый	-	+1 Телосложение
10-ый	Сила родства с к. драконами +2 ¹	Поиск предмета 1/день (Св)
11-ый	-	Сила родства с к. драконами +4 ¹
12-ый	+1 к природному доспеху	+1 к природному доспеху
13-ый	-	+2 к проверке Оценка
14-ый	+2 к проверке Запугивание	Могучий удар
15-ый	-	+1 Обаяние
16-ый	Сопротивление огню 10 (Экс)	Оружие дыхания (Экс) ²
17-ый	-	Сила родства с к. драконами +6 ¹
18-ый	+1 Телосложение	+1 к природной броне
19-ый	-	+2 к проверке Прыжки
20-ый	Поиск предмета 1/день (Св)	Иммунитет к огню (Экс)

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомленность, Запугивание и Выступление при общении с красными драконами .

2 - Конус огня 30 фут.; 6d8 урон; Реакция - половина (УС 10 + половина КЖ + модификатор Телосложения).

Дракон, Серебряный

Серебряные драконы, возможно, больше всех драконов берут гуманоидов в компаньоны, и таким образом это - самая обычная драконья наследственность . Персонажи наследственностью серебряного дракона величественны и статными.

Наследственные Черты Серебряных Драконов

Уровень Персонажа	Малая
4-ый	+2 к проверке Проницательность
8-ой	Бдительность
12-ый	+1 Сила
16-ый	Сопротивление холodu 5 (Экс)
20-ый	Сила родства с с. драконами +2 ¹

Уровень Персонажа	Промежуточная	Большая
1-ый	-	+2 по проверке Проницательность
2-ой	+2 к проверке Проницательность	Бдительность
3-ий	-	+1 Сила
4-ый	Бдительность	Сопротивление холodu 5 (Экс)
5-ый	-	Сила родства с с. драконами +2 ¹
6-ой	+1 Сила	+1 к природному доспеху
7-ой	-	+2 к проверке Выступление
8-ой	Сопротивление холodu 5 (Экс)	Сопротивление холodu 10 (Экс)
9-ый	-	+1 Телосложение

10-ый	Сила родства с с. драконами +2 ¹	Смена обличия 1/день (Св)
11-ый	-	Сила родства с с. драконами +4 ¹
12-ый	+1 к природному доспеху	+1 к природному доспеху
13-ый	-	+2 к проверке Блеф
14-ый	+2 к проверке Выступление	Могучий удар
15-ый	-	+1 Обаяние
16-ый	Сопротивление холоду 10 (Экс) ²	Оружие дыхания (Экс) ²
17-ый	-	Сила родства с с. драконами +6 ¹
18-ый	+1 Телосложение	+1 к природной броне
19-ый	-	+2 к проверке Прыжки
20-ый	Смена обличия 1/день (Св)	Иммунитет к холоду (Экс)

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с серебряными драконами .

2 - Конус холода 30 фут., 6d8 урон; Реакция - половина (УС 10 + половина КЖ + модификатор Телосложения).

Дракон, Белый

Некоторые арктические племена сумели заключить сделку с живущими рядом с ними белыми драконами, торгую продовольствием и случайными жертвами для защиты от их врагов. Эти союзы могут потомками с кровью драконов, которые имеют тенденцию подражать целеустремленной свирепости их предков.

Наследственные Черты Белых Драконов

Уровень Персонажа	Малая	Промежуточная
2-ой	-	+2 к проверке Маскировка
4-ый	+2 к проверке Маскировка	Бдительность
6-ой	-	+1 Сила
8-ой	Бдительность	Сопротивление холоду 5 (Экс)
10-ый	-	Сила родства с б. драконами +2 ¹
12-ый	+1 Сила	+1 к природному доспеху
14-ый	-	+2 к проверке Плавание
16-ый	Сопротивление холоду 5 (Экс)	Сопротивление холоду 10 (Экс)
18-ый	-	+1 Телосложение
20-ый	Сила родства с б. драконами +2 ¹	Хождение по льду 1/день (Экс) ²

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с белыми драконами .

2 - Как *наук*, но поверхность должна быть ледяной.

Элементаль, Воздушный

Подобная наследственности джинов (см. ниже) , но менее специфическая , наследственность воздушных элементалей получает свою силу от связи с Элементальным Планом Воздуха. Персонажи с этой наследственностью ю подвержены частой смене настроения и могут иметь волосы или кожу с синеватым оттенком.

Наследственные Черты Воздушных Элементалей

Уровень Персонажа	Малая	Промежуточная
2-ой	-	+2 к проверке Равновесие
4-ый	+2 к проверке Равновесие	Улучшенная инициатива
6-ой	-	+1 Ловкость
8-ой	Улучшенная инициатива	Порыв ветра 1/день (Св)
10-ый	-	Сила родства с в. элементалями +2 ¹
12-ый	+1 Ловкость	Фехтование
14-ый	-	+2 к проверке Внимательность
16-ый	Порыв ветра 1/день (Св)	Воздушное совершенство 10 (Экс) ²
18-ый	-	+1 Телосложение
20-ый	Сила родства с в. элементалями +2 ¹	Манёвр на лету

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с воздушными элементалями .

2 - Как специальная способность воздушных элементалей.

Элементаль, Земной

Существа, которые имеют наследственность земных элементалей имеют чувства гравитации и стабильности, которая связывает их к камням мира. Они имеют ощущение чувства инерции о них, которая иногда проявляется как медлительность .

Наследственные Черты Земных Элементалей

Уровень Персонажа	Малая	Промежуточная
2-ой	-	+2 к проверке Лазание
4-ый	+2 к проверке Лазание	Могучий удар
6-ой	-	+1 Сила
8-ой	Могучий удар	Слияние с камнем 1/день (Св)
10-ый	-	Сила родства с з. элементалями +2 ¹
12-ый	+1 Сила	+1 к природному доспеху
14-ый	-	+2 к проверке Слух
16-ый	Слияние с камнем 1/день (Св)	Земное совершенство 10 (Экс) ²
18-ый	-	+1 Т елосложение
20-ый	Сила родства с з. элементалями +2 ¹	Улучшенное ломание оружия

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с земными элементалями .

2 - Как специальная способность земных элементалей.

Элементаль, Огненный

Те, кто носят элементный огонь в своих венах, часто очень вспыльчивы. Их глаза, кажется, пылают подобно тлеющим уголькам, а их кожа может иметь красноватый оттенок.

Наследственные Черты Огненных Элементалей

Уровень Персонажа	Малая	Промежуточная
2-ой	-	+2 к проверке Акробатика
4-ый	+2 к проверке Акробатика	Уклонение
6-ой	-	+1 Ловкость
8-ой	Уклонение	Пиротехника 1/день (Св)
10-ый	-	Сила родства с о. элементалями +2 ¹
12-ый	+1 Ловкость	Подвижность
14-ый	-	+2 к проверке Слух
16-ый	Пиротехника 1/день (Св)	Сопротивление огню 10 (Экс)
18-ый	-	+1 Т елосложение
20-ый	Сила родства с о. элементалями +2 ¹	Атака на ходу

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с огненными элементалями .

Элементаль, Водный

Наследственность элементалей воды наиболее распространена среди рас, дышащих водой, но она также проявляется среди моряков и рыбаков, и даже у случайный персонажей безо всякой связи с океанами и, морями или большим озерами. Такие персонажи часто независимы , и вообще не живут очень долго в одном месте.

Наследственные Черты Водных Элементалей

Уровень Персонажа	Малая	Промежуточная
2-ой	-	+2 к проверке Плавание
4-ый	+2 к проверке Плавание	Могучий удар
6-ой	-	+1 Сила
8-ой	Могучий удар	Туманное облако 1/день (Св)
10-ый	-	Сила родства с в. элементалями +2 ¹
12-ый	+1 Сила	+1 к природному доспеху
14-ый	-	+2 к проверке Внимательность
16-ый	Туманное облако 1/день (Св)	Скорость плавания 30 фут ²
18-ый	-	+1 Т елосложение
20-ый	Сила родства с в. элементалями +2 ¹	Улучшенный напор

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с водными элементалями .

2 - Или +30 фут. к существующей скорости плавания.

Феи

Каждая культура имеет истории о феях, влюблённых в смертных, так что нет ничего удивительного в том, что у некоторых индивидуумов проявляется наследственность феи . Независимо от того, были ли это от дриады, нимфы, сатиры или другой вид феи, существа с наследственностью феи часто беззаботно и безучастны к делам других .

Наследственные Черты Фей

Уровень Персонажа

	Малая
4-ый	+2 к проверке Маскировка
8-ой	Железная воля
12-ый	+1 Обаяние
16-ый	Очаровать человека 1/день (Св)
20-ый	Сила родства с феями +2 ¹

Уровень Персонажа

	Промежуточная	Большая
1-ый	-	+2 по проверке Маскировка
2-ой	+2 к проверке Маскировка	Железная воля
3-ий	-	+1 Обаяние
4-ый	Железная воля	Очаровать человека 1/день (Св)
5-ый	-	Сила родства с феями +2 ¹
6-ой	+1 Обаяние	Сумеречное зрение
7-ой	-	+2 к проверке Бесшумность
8-ой	Очаровать человека 1/день (Св)	Бдительность
9-ый	-	+1 Ловкость
10-ый	Сила родства с феями +2 ¹	Разговор с животными 1/день (Св)
11-ый	-	Сила родства с феями +4 ¹
12-ый	Сумеречное зрение	Невидимость 1/день (Св)
13-ый	-	+2 к проверке Выступление
14-ый	+2 к проверке Бесшумность	Снижение повреждения 1/холод железо
15-ый	-	+1 Мудрость
16-ый	Бдительность	Глубокий сон 1/день (Св)
17-ый	-	Сила родства с феями +6 ¹
18-ый	+1 Ловкость	Разговор с растениями 1/день (Св)
19-ый	-	+2 к проверке Блеск
20-ый	Разговор с животными 1/день (Св)	Снижение повреждения 5/холод железо

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеск, Дипломатия, Осведомленность, Запугивание и Выступление при общении с феями.

Гений, Джинн

Хотя немного мудрецов уделяют в мифах место общим предкам гуманоидов и гениев, нельзя отрицать, что эти расы имеют очень схожие формы. Персонажи с наследственностью джиннов часто надменны, но показывают великую хитрость.

Наследственные Черты Джиннов

Уровень Персонажа

	Малая
4-ый	+2 к проверке Концентрация
8-ой	Улучшенная инициатива
12-ый	+1 Ловкость
16-ый	Сопротивление кислоте 5 (Экс)
20-ый	Сила родства с джиннами +2 ¹

Уровень Персонажа

	Промежуточная	Большая
1-ый	-	+2 к проверке Концентрация
2-ой	+2 к проверке Концентрация	Улучшенная инициатива
3-ий	-	+1 Ловкость
4-ый	Улучшенная инициатива	Сопротивление кислоте 5 (Экс)
5-ый	-	Сила родства с джиннами +2 ¹
6-ой	+1 Ловкость	+1 к природному доспеху
7-ой	-	+2 к проверке Знания (Планы)
8-ой	Сопротивление кислоте 5 (Экс)	Уклонение
9-ый	-	+1 Мудрость
10-ый	Сила родства с джиннами +2 ¹	Невидимость 1/день (Св)
11-ый	-	Сила родства с джиннами +4 ¹
12-ый	+1 к природному доспеху	Сопротивление кислоте 10 (Экс)
13-ый	-	+2 к проверке Оценка
14-ый	+2 к проверке Знания (Планы)	Создать воду/еду 1/день (Св)
15-ый	-	+1 Сила
16-ый	Уклонение	Газообразная форма 1/неделю (Св)
17-ый	-	Сила родства с джиннами +6 ¹

18-ый	+1 Мудрость	+1 к природному доспеху
19-ый	-	+2 к проверке Проницательность
20-ый	<i>Невидимость</i> 1/день (Св)	Иммунитет к кислоте (Экс)

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с джиннами.

Гений, Ифрит

Наиболее вероятно персонажи с наследственностью ифритов получаются от рабов этой ужасной и мощной расы. Обычно они имеют красноватую кожу и крепкую фигуру, и могут иметь крошечные рожки или бронзового цвета глаза.

Наследственные Черты Ифритов

Уровень Персонажа	Малая
4-ый	+2 к проверке Блеф
8-ой	Улучшенная инициатива
12-ый	+1 Сила
16-ый	Сопротивление огню 5 (Экс)
20-ый	Сила родства с ифритами +2 ¹

Уровень Персонажа	Промежуточная	Большая
1-ый	-	+2 к проверке Блеф
2-ой	+2 к проверке Блеф	Улучшенная инициатива
3-ий	-	+1 Сила
4-ый	Улучшенная инициатива	Сопротивление огню 5 (Экс)
5-ый	-	Сила родства с ифритами +2 ¹
6-ой	+1 Сила	+1 к природному доспеху
7-ой	-	+2 к проверке Знания (Планы)
8-ой	Сопротивление огню 5 (Экс)	Уклонение
9-ый	-	+1 Обаяние
10-ый	Сила родства с ифритами +2 ¹	<i>Сотворение пламени</i> 1/день (Св)
11-ый	-	Сила родства с ифритами +4 ¹
12-ый	+1 к природному доспеху	Сопротивление огню 10 (Экс)
13-ый	-	+2 к проверке Концентрация
14-ый	+2 к проверке Знания (Планы)	<i>Палящий луч</i> 1/день (Св)
15-ый	-	+1 Ловкость
16-ый	Уклонение	<i>Стена огня</i> 1/неделю (Св)
17-ый	-	Сила родства с ифритами +6 ¹
18-ый	+1 Обаяние	+1 к природному доспеху
19-ый	-	+2 к проверке Запугивание
20-ый	<i>Сотворение пламени</i> 1/день (Св)	Иммунитет к огню (Экс)

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с ифритами.

Гений, Джанн

Как для прирождённых путешественников по Материально му Плану, единственная удивительная вещь в наследственности джаннов может состоять в том, что она встречается достаточно редко. Существо, которое имеет наследственность джанна, и имеет тенденцию быть на пару дюймов выше, чем нормальный представитель расы, с гордой и королевской осанкой. Он также может перенять кочевой образ жизни джаннов.

Наследственные Черты Джаннов

Уровень Персонажа	Малая
4-ый	+2 к проверке Оценка
8-ой	Улучшенная инициатива
12-ый	+1 Мудрость
16-ый	<i>Невидимость</i> 1/день (Экс)
20-ый	Сила родства с джаннами +2 ¹

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с джаннами.



Гигант

В давние времена гиганты более свободно с ходились с меньшими гуманоидами. Сегодня такие отношения встречаются в лучшем случае редко. Персонажи с наследственностью малых злых гигантов (холмовые, морозные и огненные) могут быть результатом добровольного или ненамеренного размножения с greatfolk. Наследственности каменных, облачных или штормовых гигантов, с другой стороны, более вероятный результат давних союзов между этими расами и древними и благородными представителями мира. В любом случае, персонажи, имеющие наследственность гигантов имеют тенденцию быть массивными для их рас, и часто разделять характеристики (кожа и цвет волос, отношения) с их предками.

Промежуточная сила наследственности может быть взята только для облачных, огненных, морозных, каменных и штормовых гигантов. Большая сила наследственности может быть взята только для штормовых гигантов.

Наследственные Черты Облачных Гигантов

Уровень Персонажа	Малая	Промежуточная
2-ой	-	+2 к проверке Лазить
4-ый	+2 к проверке Лазить	Могучий удар
6-ой	-	+1 Сила
8-ой	Могучий удар	+1 к природному доспеху
10-ый	-	Сила родства с о. гигантами +2 ¹
12-ый	+1 Сила	Туманная завеса 1/день (Св)
14-ый	-	+2 к проверке Прыжки
16-ый	+1 к природному доспеху	Улучшенный напор
18-ый	-	+1 Телосложение
20-ый	Сила родства с о. гигантами +2 ¹	Нюх (Экс)

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомленность, Запугивание и Выступление при общении с облачными гигантами .

Наследственные Черты Огненных Гигантов

Уровень Персонажа	Малая	Промежуточная
2-ой	-	+2 к проверке Лазить
4-ый	+2 к проверке Лазить	Могучий удар
6-ой	-	+1 Сила
8-ой	Могучий удар	+1 к природному доспеху
10-ый	-	Сила родства с о. гигантами +2 ¹
12-ый	+1 Сила	Сопротивление огню 5 (Экс)
14-ый	-	+2 к проверке Прыжки
16-ый	+1 к природному доспеху	Рассечение
18-ый	-	+1 Телосложение
20-ый	Сила родства с о. гигантами +2 ¹	Сопротивление огню 10 (Экс)

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомленность, Запугивание и Выступление при общении с огненными гигантами .

Наследственные Черты Морозных Гигантов

Уровень Персонажа	Малая	Промежуточная
2-ой	-	+2 к проверке Лазить
4-ый	+2 к проверке Лазить	Могучий удар
6-ой	-	+1 Сила
8-ой	Могучий удар	+1 к природному доспеху
10-ый	-	Сила родства с м. гигантами +2 ¹
12-ый	+1 Сила	Сопротивление холodu 5 (Экс)
14-ый	-	+2 к проверке Прыжки
16-ый	+1 к природному доспеху	Улучшенное ломание оружия

18-ый	-	+1 Т елосложение
20-ый	Сила родства с м. гигантами +2 ¹	Сопротивление холоду 10 (Экс)
1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с морозными гигантами .		

Наследственные Черты Холмовых Гигантов

Уровень Персонажа

Малая

4-ый	+2 к проверке Лазить
8-ой	Могучий Удар
12-ый	+1 Сила
16-ый	+1 природному доспеху
20-ый	Сила родства с х. гигантами +2 ¹

1 - Вы получаете обозначенны й бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с холмовыми гигантами .

Наследственные Черты Каменных Гигантов

Уровень Персонажа

Малая

Промежуточная

Уровень Персонажа	Магия	Проклятия
2-ой	-	+2 к проверке Лазить
4-ый	+2 к проверке Лазить	Выстрел в упор
6-ой	-	+1 Сила
8-ой	Выстрел в упор	+1 к природному доспеху
10-ый	-	Сила родства с к. гигантами +2 ¹
12-ый	+1 Сила	Изменение формы камня 1/неделю (Св)
14-ый	-	+2 к проверке Прыжки
16-ый	+1 к природному доспеху	Боевые рефлексы
18-ый	-	+1 Телосложение
20-ый	Сила родства с к. гигантами +2 ¹	+1 к природному доспеху

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с каменными гигантами .

Наследственные Черты Штормовых Гигантов

Уровень Персонажа

Малая

4-ый	+2 к проверке Лазить
8-ой	Могучий удар
12-ый	+1 Сила
16-ый	+1 к природному доспеху
20-ый	Сила родства с ш. гигантами +2 ¹

Уровень Персонажа

Промежуточная

Большая

Уровень Персонажа	Промежуточная	Волшебный
1-ый	-	+2 к проверке Лазить
2-ой	+2 к проверке Лазить	Могучий удар
3-ий	-	+1 Сила
4-ый	Могучий удар	+1 к природному доспеху
5-ый	-	Сила родства с ш. гигантами +2 ¹
6-ой	+1 Сила	Сопротивление электричеству 5 (Экс)
7-ой	-	+2 к проверке Прыжки
8-ой	+1 к природному доспеху	Рассечение
9-ый	-	+1 Телосложение
10-ый	Сила родства с ш. гигантами +2 ¹	Подводное дыхание (Экс) ²
11-ый	-	Сила родства с ш. гигантами +4 ¹
12-ый	Сопротивление электричеству 5 (Экс)	Сопротивление электричеству 10 (Экс)
13-ый	-	+2 к проверке Плавание
14-ый	+2 к проверке Прыжки	Призыв молнии 1/день (Св)
15-ый	-	+1 Мудрость
16-ый	Рассечение	Свобода перемещения 1/день (Св)
17-ый	-	Сила родства с ш. гигантами +6 ¹
18-ый	+1 Телосложение	+1 к природному доспеху
19-ый	-	+2 к проверке Концентрация
20-ый	Подводное дыхание (Экс) ²	Иммунитет к электричеству (Экс)

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с оштормовыми гигантами.

2 - Под водой вы можете дышать неопределенно долго и свободно использовать специальные способности штурмовыми гигантами .

Гитиянки/Гитцерай

После набегов, боевые соединения гитиянки или гитцераев могут возвратиться домой с заключенными или спасенными рабами. В особенно редких случаях - когда есть дети - они жалуют этих индивидуумов и принимают их как собственных детей. По достижении взрослого возраста, такого персонажа его спасатели могут взять в помощники, что потом может привести к появлению полукровок, которые затем передают черты их потомству. Эти потомки разделяют воинственный характер гитиянки или ненависть к гитцераям, а также их жестокость или становятся даже более жестокими.

Наследственные Черты Гитиянки

Уровень Персонажа	Малая
4-ый	+2 к проверке Поиск
8-ой	Железная воля
12-ый	+1 Телосложение
16-ый	Сопротивление заклинаниям 2 + КЖ
20-ый	Сила родства с гитиянки +2 ¹

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеск, Дипломатия, Осведомленность, Запугивание и Выступление при общении с гитиянки.

Наследственные Черты Гитцерай

Уровень Персонажа	Малая
4-ый	+2 к проверке Концентрация
8-ой	Железная воля
12-ый	+1 Ловкость
16-ый	Сопротивление заклинаниям 2 + КЖ
20-ый	Сила родства с гитцерай +2 ¹

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеск, Дипломатия, Осведомленность, Запугивание и Выступление при общении с гитцерай.

Ведьма

Многие ведьмы имеют способность изменять свою внешность, что позволяет им взаимодействовать с существами других рас. Хотя это и ужасно, некоторые используют свою способность для соблазнения, в надежде, что потомство может помочь им далее творить их злые деяния. Потомки ведьм имеют тенденцию быть сильными, но уродливыми, и часто разделяют любовь их предка к заговорам.

Наследственные Черты Ведьм

Уровень Персонажа	Малая
4-ый	+2 к проверке Маскировка
8-ой	Бдительность
12-ый	+1 Сила
16-ый	+1 к природному доспеху
20-ый	Сила родства с ведьмами +2 ¹

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеск, Дипломатия, Осведомленность, Запугивание и Выступление при общении с ведьмами.

Ликантроп

Когда он не убивает невинных горожан, типичный персонаж-ликантроп может жить почти полностью нормальной социальной жизнью и даже иметь семью. В то время как потомство ликантропа непосредственно может не иметь проклятия ликантропии, наследственные черты могли бы все еще передаваться из поколения в поколение, позволяя более поздним потомкам проявлять некоторые из признаков ликантропа. Независимо от первоначального животного, носители наследственности ликантропов имеют тенденцию разделять подобные характеристики, включая дикий взгляд и огромное изобилие волос на теле.

Наследственные Черты Ликантропов

Уровень Персонажа	Малая
4-ый	+2 к проверке Поиск
8-ой	Могучий удар или Уклонение ¹
12-ый	+1 Телосложение
16-ый	Нюх (Экс)
20-ый	Сила родства с ликантропами +2 ²

1 - Если базовая животная Сила больше Ловкости, то получаете Могучий удар, в противном случае – Уклонение.

2 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеск, Дипломатия, Осведомленность, Запугивание и Выступление при общении с ликантропами.

Минотавр

Жуткие рассказы описывают судьбу невинных существ, унесенных из их домов мародерствующими минотаврами, а редкие индивидуумы, имеющих наследственность минотавра, доказывают правдивость таких историй. Эти персонажи имеют дикий взгляд, толстые волосы, а иногда даже крошечные рожки.

Наследственные Черты Минотавров

Уровень Персонажа

Малая

4-ый	+2 к проверке Поиск
8-ой	Бдительность
12-ый	+1 Сила
16-ый	+1 к природному доспеху
20-ый	Сила родства с минотаврами +2 ²

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомленность, Запугивание и Выступление при общении с минотаврами.

Огр

Персонаж с кровью огра вероятнее всего получается результат набегов на гуманоидные поселения, но может также происходить от более интеллектуальной и магически одаренной расы огров-магов (фактически, все промежуточные наследственные черты огров – наследственные черты огров-магов). Эти персонажи могут казаться неуклюжими и жестокими, но они быть очень хитрыми.

Наследственные Черты Огров

Уровень Персонажа

Малая

Промежуточная

2-ой	-	+2 к проверке Лазить
4-ый	+2 к проверке Лазить	Могучий удар
6-ой	-	+1 Сила
8-ой	Могучий удар	+1 к природному доспеху
10-ый	-	Сила родства с ограми +2 ¹
12-ый	+1 Сила	Тьма 1/день (Св)
14-ый	-	+2 к проверке Концентрация
16-ый	+1 к природному доспеху	Невидимость 1/день (Св)
18-ый	-	+1 Обаяние
20-ый	Сила родства с ограми +2 ¹	Полёт 1/день (Св)

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомленность, Запугивание и Выступление при общении с ограми.

Слаад

В одном из миллиона случаев, внедрение яйца красного слаада или лихорадка голубого слаада приводят к неожиданному результату: получается существо, физически подобное уродливому гуманоиду, а не истинному слааду. Эти существа – часто внушающие страх воины, для получения преимуществ используют свою силу и свирепость.

Наследственные Черты Каменных Гигантов

Уровень Персонажа

Малая

Промежуточная

2-ой	-	+2 к проверке Прыжки
4-ый	+2 к проверке Прыжки	Могучий удар
6-ой	-	+1 Сила
8-ой	Могучий удар	Дребезги 1/день(Св)
10-ый	-	Сила родства со сладами +2 ¹
12-ый	+1 Сила	+1 к природному доспеху
14-ый	-	+2 к проверке Лазить
16-ый	Дребезги 1/день(Св)	Рассечение
18-ый	-	+1 Телосложение
20-ый	Сила родства со сладами +2 ¹	Сопротивление энергии 5 (Экс) ²

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомленность, Запугивание и Выступление при общении с осладами.

2 Бросьте 1d10, чтобы определить тип энергии: 1-2 кислота; 3-4 холод; 5-6 электричество; 7-8 огонь; 9-10 звук.

Титан

Не важно как союзники, тираны или объекты поклонения , но титаны при случае активно взаимодействовали с меньшими существами. В редких случаях, это приводило к проявлению великой силы - силы, которая скрывается в крови некоторых смертных и по сей день . Существа с наследственностью титанов имеют тенденцию иметь дикое эмоциональное колебание, и вообще они большие и мощные.

Наследственные Черты Титанов

Уровень Персонажа

Малая

4-ый	+2 к проверке Прыжки
8-ой	Могучий удар
12-ый	+1 Сила
16-ый	Левитация 1/день (Св)
20-ый	Сила родства с титанами +2 ¹

Уровень Персонажа

Промежуточная

Большая

1-ый	-	+2 к проверке Прыжки
2-ой	+2 к проверке Прыжки	Могучий удар
3-ий	-	+1 Сила
4-ый	Могучий удар	Левитация 1/день (Св)
5-ый	-	Сила родства с титанами +2 ¹
6-ой	+1 Сила	+1 к природному доспеху
7-ой	-	+2 к проверке Концентрация
8-ой	Левитация 1/день (Св)	Улучшенное ломание оружия
9-ый	-	+1 Телосложение
10-ый	Сила родства с титанами +2 ¹	Сопротивление заклинаниям 2+КЖ
11-ый	-	Сила родства с титанами +4 ¹
12-ый	+1 к природному доспеху	Использование огромного оружия ²
13-ый	-	+2 к проверке Знание (одно любое)
14-ый	+2 к проверке Концентрация	Дневной свет или полная тьма 1/день (Св) ³
15-ый	-	+1 Интеллект
16-ый	Улучшенное ломание оружия	Снятие проклятия или наложение проклятия 1/день (Св) ³
17-ый	-	Сила родства с титанами +6 ¹
18-ый	+1 Телосложение	+1 к природному доспеху
19-ый	-	+2 к проверке Проницательность
20-ый	Сопротивление заклинаниям 2+КЖ	Снижение повреждений 5/законное

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запутивание и Выступление при общении со штурмовыми гигантами .

2 - Как специальная способность титанов.

3 - Если вы добрый, вы получаете *дневной свет* на 14-ом уровне и *снятие проклятия* на 16 -ом; если злой – *полная тьма* и *наложение проклятия*; если нейтральный - 50%-ный шанс на то и другое.

Тролль

Хотя появление такой наследственности слишком отвратительно, чтобы её рассматривать, есть тем не менее несколько существ, которые выражают некоторую тролльскую стойкость. Такие персонажи имеют тенденцию иметь много шрамов от старых ран и часто очень свирепы.

Наследственные Черты Троллей

Уровень Персонажа

Малая

Промежуточная

2-ой	-	+2 к проверке Внимательность
4-ый	+2 к проверке Внимательность	Повышенная стойкость
6-ой	-	+1 Телосложение
8-ой	Повышенная стойкость	Двойная скорость излечения (Экс) ²
10-ый	-	Сила родства с троллями +2 ¹
12-ый	+1 Телосложение	+1 к природному доспеху
14-ый	-	+2 к проверке Слух
16-ый	Двойная скорость излечения (Экс) ²	Могучий удар
18-ый	-	+1 Сила
20-ый	Сила родства с троллями +2 ¹	Нюх (Экс) ²

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомлённость, Запугивание и Выступление при общении с троллями .

2 - Вы излечиваете раны естественным путём в два раза быстрее.

Вампир

Сила убеждения вампиров привели не одного слабовольного гуманоида в их смертельные лапы. Хотя кажется невозможным, чтобы от такого союза мог получиться ребенок, часто рассказывают о гуманоидах, обладающих частью физического и умственного мастерства вампира. Эти бледные, гонимые всеми существами неизбежно покрыты тайнами и обманом, даже для потомков с добрым миром воззрением грозит возмездие за дела вампиров.

Наследственные Черты Вампиров

Уровень Персонажа	Малая	
4-ый	+2 к проверке Лазить	
8-ой	Незаметность	
12-ый	+1 Сила	
16-ый	Сопротивление холоду 5 (Экс)	
20-ый	Сила родства с вампирами +2 ¹	

Уровень Персонажа	Промежуточная	Большая
1-ый	-	+2 к проверке Лазить
2-ой	+2 к проверке Лазить	Незаметность
3-ий	-	+1 Сила
4-ый	Незаметность	Сопротивление холоду 5 (Экс)
5-ый	-	Сила родства с вампирами +2 ¹
6-ой	+1 Сила	+1 к природному доспеху
7-ой	-	+2 к проверке Поиск
8-ой	Сопротивление холоду 5 (Экс)	Сопротивление электричеству 5 (Экс)
9-ый	-	+1 Обаяние
10-ый	Сила родства с вампирами +2 ¹	Повышенная реакция
11-ый	-	Сила родства с вампирами +4 ¹
12-ый	+1 к природному доспеху	Бдительность
13-ый	-	+2 к проверке Проницательность
14-ый	+2 к проверке Поиск	Улучшенная инициатива
15-ый	-	+1 Ловкость
16-ый	Сопротивление электричеству 5 (Экс)	Внушение 1/день (Св)
17-ый	-	Сила родства с вампирами +6 ¹
18-ый	+1 Обаяние	+1 к природному доспеху
19-ый	-	+2 к проверке Блеф
20-ый	Повышенная реакция	Снижение повреждений 5/серебро

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомленность, Заговорение и Выступление при общении с вампирами .

Юань-ти

По крайней мере одна фракция среди этих безжалостных людозмей часто участвует в близких отношениях с незараженными гуманоидами, полагая, что это средство развращения других рас. Потомки таких действий часто неразличимы от чистокровных представителей их рас, имея лишь незначительные змеи особенности типа чешуек или немигающих глаз.

Наследственные Черты Троллей

Уровень Персонажа	Малая	Промежуточная
2-ой	-	+2 к проверке Маскировка
4-ый	+2 к проверке Маскировка	Бдительность
6-ой	-	+1 Обаяние
8-ой	Бдительность	Обнаружение яда 1/день (Св)
10-ый	-	Сила родства с юань-ти +2 ¹
12-ый	+1 Обаяние	Бой вслепую
14-ый	-	+2 к проверке Перевоплощение
16-ый	Обнаружение яда 1/день (Св)	Способность хамелеона 1/день (Св) ²
18-ый	-	+1 Сила
20-ый	Сила родства с юань-ти +2 ¹	+1 к природному доспеху

1 - Вы получаете обозначенный бонус к проверкам Блеф, Дипломатия, Осведомленность, Заговорение и Выступление при общении с юань-ти.

2 - Как специальная способность юань-ти.

СЛУЧАЙНОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ НАСЛЕДСТВЕННОСТИ

Наследственность лучше включать в игру при совместной работе Мастера и игрока . Однако, если вы хотите получить случайную наследственность для ПИ , используйте следующие таблицы.

Сначала бросьте d% и сверьтесь с Таблицей 1-3: Сила Наследственности, чтобы определить силу наследственности. Затем бросьте d% в соответствии с Таблицей 1-4: Малая Наследственность, Таблицей 1-5: Промежуточная Наследственность или Таблицей 1-6: Большая Наследственность, чтобы определить источник.

Таблица 1-3: Сила Наследственности

d%	Сила Наследственности
01-55	Малая
56-85	Промежуточная
86-100	Большая

Таблица 1-4: Малая Наследственность

d%	Источник Наследственности
01-05	Небожители
06-10	Демоны
11-15	Дьяволы
16-19	Доппельгандеры
20	Дракон, черный
21	Дракон, синий
22-23	Дракон, латунный
24-25	Дракон, бронзовый
26-27	Дракон, медный
28-29	Дракон, золотой
30	Дракон, зеленый
31-32	Дракон, красный
33-35	Дракон, серебряный
36	Дракон, белый
37-40	Элементаль, воздушный
41-44	Элементаль, земной
45-48	Элементаль, огненный
49-52	Элементаль, водный
53-57	Фей
58-60	Гений, джинн
61-62	Гений, ифрит
63-65	Гений, джанн
66-67	Гигант, облачный
68-69	Гигант, огненный
70-71	Гигант, морозный
72-74	Гигант, холмовой
75-76	Гигант, каменный
77-78	Гигант, штурмовой
79	Гитянки
80	Гитцерай
81-82	Ведьма
83-87	Ликантроп
88	Минотавр
89-91	Огр
92	Слаад
93	Титан
94	Тролль
95-97	Вампир
98-100	Юань-ти

Таблица 1-5: Промежуточная Наследственность

d%	Источник Наследственности
01-05	Небожители
06-10	Демоны
11-15	Дьяволы
16-17	Дракон, черный
18-19	Дракон, синий
20-21	Дракон, латунный
22-23	Дракон, бронзовый

24-25	Дракон, медный
26-28	Дракон, золотой
29-30	Дракон, зеленый
31-33	Дракон, красный
34-37	Дракон, серебряный
38-39	Дракон, белый
40-44	Элементаль, воздушный
45-49	Элементаль, земной
50-54	Элементаль, огненный
55-59	Элементаль, водный
60-65	Фей
66-69	Гений, джинн
70-72	Гений, ифрит
73-75	Гигант, облачный
76-78	Гигант, огненный
79-81	Гигант, морозный
82-84	Гигант, каменный
85-87	Гигант, штормовой
88	Огр
89	Слаад
90-91	Титан
92-93	Тролль
94-97	Вампир
98-100	Юань-ти

Таблица 1-6: Большая Наследственность
d% **Источник Наследственности**

01-11	Небожители
12-22	Демоны
23-33	Дьяволы
34-40	Дракон, золотой
41-47	Дракон, красный
48-57	Дракон, серебряный
58-67	Фей
68-76	Гений, джинн
77-83	Гений, ифрит
84-90	Гигант, штормовой
91-95	Титан
96-100	Вампир

СОЗДАНИЕ ДРУГИХ НАСЛЕДСТВЕННОСТЕЙ

Наследственности, описанные здесь ни в коем случае не описывают всех возможных вариантов. Вы могли бы захотеть создать наследственность существ, не включенных сюда, создать более специализированные наследственности небожителей, демонов или дьяволов, или даже создать более мощные версии приведённых здесь наследственностей.

Таблица 1-7: Распределение Черт Наследственности даёт вам основную структуру для черт наследственности. В течение двадцати уровней, большая наследственность повышает четыре умения (давая каждому бонус +2) и три показателя характеристики (увеличивая каждое на 1). Она также повышает силу родства на трёх стадиях (+2, +4 и +6) и обеспечивает десять специальных способностей. Промежуточные родословные предоставляют первые десять черт, распределённые по двадцати уровням. Малые наследственности предоставляют первые пять черт.

При создании новой наследственности, используйте сказанное выше в качестве руководящих принципов для соответствующих специальных способностей.

Таблица 1-7: Распределение Черт Наследственности

Уровень Персонажа	Малая	—Получаемая Чертой—		Главная
		Промежуточная	Специальная	
1-ый	-	-	-	Повышение умения 1
2-ой	-	Повышение умения 1	-	Специальная 1
3-ий	-	-	-	Повышение характеристики 1
4-ый	Повышение умения 1	Специальная 1	-	Специальная 2
5-ый	-	-	-	Сила родства +2
6-ой	-	Повышение характеристики 1	Специальная 3	

7-ой	-	-	Повышение умения 2
8-ой	Специальная 1	Специальная 2	Специальная 4
9-ый	-	-	Повышение характеристики 2
10-ый	-	Сила родства +2	Специальная 5
11-ый	-	-	Сила родства +4
12-ый	Повышение характеристики 1	Специальная 3	Специальная 6
13-ый	-	-	Повышение умения 3
14-ый	-	Повышение умения 2	Специальная 7
15-ый	-	-	Повышение характеристики 3
16-ые	Специальная 2	Специальная 4	Специальная 8
17-ый	-	-	Сила родства +6
18-ый	-	Повышение характеристики 2	Специальная 9
19-ый	-	-	Повышение умения 4
20-ый	Сила родства +2	Специальная 5	Специальная 10

РАСОВЫЕ ОБРАЗЦЫ КЛАССОВ

В большинстве П&Д кампаний идеи относительно класса и расы - отдельные понятия. Но с расовыми образцами классов граница между этими двумя понятиями стирается. Расовые образцы, как предполагает их название, почти идеальные примеры сил и способностей расы персонажа. Однако, в отличие от членов других классов, расовые образцы - больше чем просто мощные индивидуумы. Они сильны во всём, в чём сильна их раса, в то же время они уязвимы в том, в чём уязвима их раса. Кроме того, они обладают силами или способностями, которые заменяют таковые у нормальных членов их расы. В то время как любой эльф мог бы увеличить свою силу, престиж и (в терминах П&Д) уровень, в основном делая это, получая уровни в классах персонажа, описанных в *Руководстве Игрока* - лишь немногие так соответствуют их наследию и расовым способностям, что они становятся расовыми образцами.

Расовые образцы редко подвергаются строгим тренировкам или обучению, которые члены других классов обычно предпринимают между уровнями. Их опыт, мудрость и героические способности просто проявляются в форме превосходящих врожденных расовых способностей. Несмотря на эту сильную ассоциацию с расой, расовые образцы не должны иметь определенный вид или специально верованы в их расы или типичные отношения (хотя многие это делают).

Очевидно, что персонаж может взять уровни только в расовом образце класса, связанном с его расой. Человек не может взять уровни в расовом образце дварфа, только дварфы способны к отражению самых высоких достоинств бытия дварфа, получая уровни в расовом образце дварфа. (Полуэльфы и полуорки - исключение; см. секции Образец Полуэльфа и Полуорка ниже.)

Подобно воину, волшебнику и другим стандартным классам персонажа, расовые образцы классов не имеют никаких предпосылок (кроме как быть членом соответствующей расы). Уровни класса образца могут быть взяты любое время, когда персонаж получает новый уровень, даже на 1-ом уровне (в этом случае он получают четыре нормальных очка умения, на каждом последующем уровне). Персонаж может свободно мультиклассировать между стандартными классами персонажа, в престиж-классы, к которым он или она готовятся и в соответствующий расовый образец класса персонажа.

Для мощного магического эффекта типа *полного превращения* или *исполнения желаний* возможно изменить расу персонажа. Если персонаж уже взял уровни в расовом образце для его оригинальной расы, он никогда не сможет стать образцом другой расы. Однако, эти магические эффекты также не причиняют никакой потери способностей образца класса - способности класса, полученные от уровней расового образца, затрагивают не более или не менее решительно, чем выгоды, полученные от наличия уровней в любом другом классе.

Уровни в расовых образцах классов никогда не облагаются штрафами ОО за мультиклассовость персонажа.

ОБРАЗЕЦ ДРОУ

Отделённые от остальной части эльфийского народа наследием обмана, предательства, и зла, дроу - одна из наиболее опасных из гуманоидных рас. Большинство образцов дроу воплощают злую природу и расчетливую жестокость всей их расы, но некоторые умеют сойти с этого горького пути и воплотить свой потенциал, как все эльфы, в красоту, грацию и военное искусство.

Общество дроу полно интриг и жёстких соревнований. Даже самые способные образцы дроу могут сделать не так много, чтобы продвинуть их расу, а не бороться против маниаков другого мощного дроу.

Однако, когда они все-таки порывают с культурой дроу и е ё жестоким влиянием, образцы дроу с добрым мировоззрением могут стать самыми способными и успешными членами их расы.

Приключения: образцы дроу становятся авантюристами по одной из двух причин. Злые дроу становятся авантюристами, чтобы увеличить их собственную личную силу, приобретая боевое мастерство и мощные магические изделия или улучшая их боевые умения. Те немногие образцы дроу с менее эгоистичным поводом принимаются за приключения, чтобы оградить себя от влияния резкого и жестокого общества их расы. Эти образцы дроу, наилучшее вероятно, б удут замечены в компании других рас.

Характеристика: образцы дроу обычно наиболее скрытные из всех членов их расы. Образцы дроу считают себя элитой общества дроу, хотя они осторожны относительно этого утверждению когда разговор заходит о могущественных жрицах, которые господствуют в большинстве аспектов культуры дроу. В любом случае, образцы дроу более скрыты, чем обычный член их расы, а их успех в таком опасном обществе подчеркивает их способность выживать в такой предательской социальной окружающей среде и управлять действиями других. Говоря т, что день, когда дроу прекращает замышлять интригу, является днем его смерти.

Мировоззрение: подавляющее большинство дроу, включая большинство образцов дроу, является злым. Однако, некоторые дроу с добрым мировоззрением, которые пережили отроческие годы, весьма вероятно, получат уровни в образце класса дроу. Это не делает добрых образцов дроу более распространёнными, чем добрые дроу других классов, но все же злых образцов дроу меньше, чем добрых .

Религия: большая часть культуры дроу во власти религии, и могущественные жрицы, управляющие обществом, рассматривают образцов дроу как инструмент управления, больше всех квалифицированный для этих целей. Это подрывает собственную веру образцов дроу в то, что они - элита их расы. В результате, образцы дроу, вряд ли, будут следовать религии и какого-либо вида, когда они выходят из под прямого влияния жриц дроу.

Жизненные тенденции: образцы дроу развивают свои умения также, как и другие дроу: проходя там, где более слабый дроу терпит неудачу. Образцы дроу приобретают умения живя среди скрытых опасностей подземных царств и в обществе, где сильный свободно охотится на слабого. Независимо от мировоззрения или других способностей, все образцы дроу вынуждены в некоторый момент принять решение о жестокой и вездесущей религии своей расы. Те образцы дроу, кто хочет следовать убеждениями злых жриц часто, становятся смертельными лейтенантами, выполняющими волю матриархов. Те немногие, кто отвергает учение жриц, должны делать это тайно и тихо, дожидаясь момента, когда они смогут уйти от влияния других дроу.

Расы: большинство образцов дроу слабо взаимодействуют с членами других рас, рассматривая их только как потенциальную добычу или рабов. Образцы дроу с добрым мировоззрением, однако, видят достоинства межрасового сотрудничества. Эти образцы ищут авантюристов других рас, часто пытаясь настроить отношения с обществом их приключенческих компаньонов, чем с собственной культурой.

Другие Классы: образцы дроу рассматривают членов других классов как инструмент для достижения цели. Они оценивают широкий набор умений тех, с кем они связываются, если они могут управлять действиями этих партнеров, когда возникает такая потребность. Образцы дроу работают с любым, кем они могут управлять.

Как сказано, образцы дроу часто видят воинов как идеальных компаньонов, потому что они объединяют великое военное мастерство с физической силой, в то время как обычно у них нет хитрости дроу – так что образец дроу может занять главенствующую позицию всякий раз, когда пожелает.

ПОДРАСЫ И ОБРАЗЦЫ КЛАССОВ

Как правило, член подрасы может взять уровни в образце класса стандартной расы, если определенный образец класса не существует для данной подрасы. Например, водные эльфы, серые эльфы, дикие эльфы и лесные эльфы могут продвинуться как образцы эльфа, но эльфы дроу не могут, потому что дроу имеет отдельный образец класса (предполагается, что Мастера используют образец класса дроу, приведенный здесь). Если Мастерам требуется дифференцировать эльфийские подрасы, создавая образец класса для одной или более подрас, эти подрасы потом не могут брать уровни в образце эльфа.

Когда вы решаете, создавать ли новый образец класса для подрасы в вашей игре, рассмотрите, чем отличается подраса от главной расы. Например, серый эльф очень похож на стандартного эльфа, а вот дикий эльф и лесной эльф получают штраф к Интеллекту, но предложение, что Интеллект образца эльфа увеличивается на 3 –е level – не может соответствовать этим расам. Лесной гном очень похож на стандартного гнома, но свирепый блинг настолько отличен (включая регулировку уровня + 3), что он, вероятно, заслуживает собственного образца класса.

ИНФОРМАЦИЯ ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ

Образцы дроу имеют следующую игровую статистику.

Характеристики: образцы дроу любят устраивать засады , что делает Ловкость важной для скрытых атак и стрельбы из оружия дальнего боя. Мудрость помогает в обнаружении потенциального противника прежде, чем противник обнаруживает дроу. Сила также важна из-за её очевидной роли в ближнем бою.

Мировоззрение : Любое.

Кубик Жизни : d6.

Классовые умения

Классовые Умения образца дроу (и ключевые характеристики к каждому умению) - Лазить (Сила), Ремесло (Интеллект), Маскировка (Ловкость), Запугивание (Обаяние), Прыжки (Сила), Знание (все умения, взятые индивидуально) (Интеллект), Слух (Мудрость), Бесшумность (Ловкость), Профессия (Мудрость), Определение заклинаний (Интеллект), Внимательность (Мудрость), Выживание (Мудрость) и Плавание (Сила).

Очки Умений на Каждом Уровне : 4 + модификатор Интеллекта.

Классовые особенности

Всё следующее - классовые особенности класса образец дроу.

Владение оружием и доспехами: образцы дроу опытны во всём простом оружии, рапирами, длинными мечами и ручными арбалетами, и в лёгких доспехах.

Заклинаний в День: На 1-ом и 3-ем уровне, образец дроу женщина получает новое заклинание в день, как будто она получила уровень в классе клирик. Образец дроу мужчина вместо этого получает новое заклинание в день, как будто он получил уровень в классе волшебника. Образец, однако, не извлекает любые другие выгоды, как другой персонаж того класса (дополнительные магические навыки и так далее). Это по существу означает, что персонаж добавляет уровень образца дроу к его уровню в клирике или волшебнике, затем определяет заклинания в день и уровни заклинателя соответственно.

Если образец дроу женщина и не имеет никаких уровней в клирике, или мужчина не имеет никаких уровней в волшебнике, эта особенность класса не имеет никакого эффекта.

Улучшенные Магические Способности: На 1-ом уровне, образец дроу получает одно дополнительное ежедневное использование каждой из его врожденных магических способностей.

Улучшенное Тёмное Зрение (Экс): На 2-ом уровне, дальность тёмного зрения образца дроу увеличивается на 30 футов.

Чувствительность к Свету (Экс): образец дроу 2-ого уровня слепота на свету снижается до чувствительности к свету. Вместо того, чтобы быть ослепленным ярким светом, яркий солнечный свет или заклинание дневной свет ему просто мешают.

Повышение Характеристики (Экс): На 3-ем уровне, образец дроу увеличивает Ловкость на 2 очка.

Таблица 1-8: Образец Дроу

Уровень	ББА	Спасброски			Специальное	Заклинаний в день		
		Стойкость	Реакция	Воля		+1 уровень в клирике или волшебнике	-	+1 уровень в клирике или волшебнике
1-ый	+0	+0	+2	+0	Улучшенные Магические Способности			
2-ой	+1	+0	+3	+0	Улучшенное Тёмное Зрение (+30 ft), Чувствительность к Свету			
3-ий	+2	+1	+3	+1	Повышение Характеристики (Лов+2)			

ОБРАЗЕЦ ДВАРФА

Известные своими воинскими умениями, их способность противостоять физическому и магическому урону и их великой любовью к камню и каменной кладке,warfы столь же сильны как их горные дома. Образцы дварфов иллюстрируют эту силу, получают более глубокое интуитивное понимание камня и каменной кладки, укрепляя и без того уже доказанную крепость и продвигая ремесла и силу их народа всякий раз, когда возможно.

Образцы дварфов - отважные воины, а мощные образцы часто берут на себя инициативу в битвах, так же как и дипломатические обязательства.

Приключения: образцы дварфов находятся в центре деятельности их народа, готового защищать или продвигать интересы их расы словом и делом. Хотя это не такая уж многочисленная группа, большинство образцов дварфов свободно принимают участие в приключениях, поскольку это не угрожает и не подвергает опасности дварфийское сообщество.

Характеристика: образцы дварфов - крепкие, квалифицированные воины, которые чаще всего живут под глубоко под землёй. Из-за своей военной ориентированности, вероятнее всего образцами станут дварфийские воины и паладины, хотя многое из ириков также находит, что врожденные способности и интересы их расы хорошо сочетаются с их божественным обучением, и они часто берут уровни в образце дварфа. Из-за способности их расы ковать оружия и к другим ремёслам, образцы дварфа, вероятно, будут свысока смотреть на оружие и механизмы, сделанные членами других рас.

Мировоззрение: образцы дварфов могут иметь любое мировоззрение, но их заинтересованность в успехе их общин и их закоренелое чувство дварфийской чести гарантирует, что большинство будет иметь законное и добродетельное мировоззрение. Нейтральные образцы дварфов могут быть найдены в областях, где отношения с другими добрыми расами становятся напряженными или где различные расы сосредотачиваются больше на интересах своего народа, чем на этике.



врожденные способности и их собственной расы, они остаются удивительно открытыми для приключений с членами других рас. В большинстве случаев, это - практичность, которая управляет образом более чем либо, если однажды образец дварфа выбрал курс действия, он добивается цели, чего бы ему это не стоило.

Образцы дварфов, подобно другим членам их расы, рассматривают приобретение доверия и дружбы долгой задачей, в которой нельзя торопиться. И хотя для этого может понадобиться сто лет или больше, образцы дварфов ни в коем случае не подозрительны.

Другие Классы: Вообще, реакция образца дварфа зависит от того, как индивидуум или раса взаимодействует с дварфийским сообществом, а не от класса или обучения персонажа - но некоторые общие отношения обычны для большинства образцов дварфов. Образцы дварфа хорошо уживаются с воинами дварфами, паладинами и ириками, хотя они рассматривают любого, кто желает работать в интересах дварфийского народа. Образцы дварфов рассматривают волшебников и колдунов как важных союзников в защите и продвижении по службе дварфийскому народу, но могут губительные заклинатели любого вида поставить под угрозу всё сообщество, что заставляет образцов дварфов опасаться их силы.

ИНФОРМАЦИЯ ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ

Образцы дварфов имеют следующую игровую статистику.

Характеристики: Сила важна для образца дварфа, потому что он часто служит защитником своего народа и подчеркивает своё собственное военное обучение. Телосложение важно не только для способности образца дварфа оставаться живым в битве, но также и потому, что физическая крепость - признак расы дварфов.

Мировоззрение: Любое.

Кубик Жизней: d10.

Классовые Умения

Классовые умения образца дварфа (и ключевая характеристика для каждого умения) - Оценка (Интеллект), Лазить (Сила), Ремесло (Интеллект), Запугивание (Обаяние), Прыжки (Сила), Знание (подземелья) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Проницательность (Мудрость) и Выживание (Мудрость).

Очки Умений на Каждом Уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Таблица 1-9: Образец Дварфа

Уровень	ББА	Спасброски			Специальное	Заклинаний в день
		Стойкость	Реакция	Воля		
1-ый	+1	+2	+0	+0	Улучшенные Магические Способности	Опытный ремесленник, улучшенное знание камня
2-ой	+2	+3	+0	+0	Улучшенное Тёмное Зрение (+30 фут), Чувствительность к Свету	Улучшенное тёмное зрение (+30 фут), бонус спасброска
3-ий	+3	+3	+1	+1	Повышение Характеристики (Лов +2)	Повышение характеристики (+2 Тел)

Классовые особенности

Всё следующее - классовые особенности класса образец дварфа.

Владение оружием и доспехами: образцы дварфов опытны со всем простым и военным оружием, с лёгкими, средними и тяжёлыми доспехами и со щитами (но не с башенными щитами).

Опытный Ремесленник (Экс): образец дварфа может добавить свой уровень класса как расовый бонус ко всем проверкам Ремесла, связанным с каменными или металлическими изделиями.

Улучшенное Знание Камня (Экс): На 1-ом уровне, образец дварфа получает расовый бонус +4 к проверке Поиск, чтобы заметить необычную каменную кладку. Диапазон, в котором он получает автоматическую проверку Поиска на то, чтобы заметить необычную каменную кладку, увеличивается до 20 фут. Также, под землёй он может интуитивно понять где находится север (как будто он имеет 5 рангов в Выживании).

Улучшенное Тёмное Зрение (Экс): На 2-ом уровне, дальность тёмного зрения образца дварфа увеличения на 30 фут.

Бонус Спасброска (Экс): на 2-ом уровне есть расовый бонус образца дварфа к спасброскам против яда, против заклинаний и магических эффектов увеличивается на 1.

Повышение Характеристики (Экс): На 3-ем уровне, образец дварфа увеличивает Телосложение на 2 очка.

ОБРАЗЕЦ ЭЛЬФА

Вооружённые магией и оружием, эльфы идут по миру в темпе, непостижимом для недолго живущих рас. Извечные чемпионы добра, раса эльфов вошла в легенды и баллады. На сколько сильно может быть раса эльфов, на столько же эльфы предпочитают войне путь поэзии, танцев, песен и знаний. С их продолжительностью боя жизни и многими очищенными талантами, эльфы превосходят других в многих областях и занятиях, но немногие иллюстрируют действительно великую степень сложности и силы природы их расы.

Приключения: образцы эльфов гораздо реже отгораживаются от мира, чем большинство эльфов. Они наслаждаются путешествиями и взаимодействием с другими расами, познавая себя в этом процессе. Образцы эльфов понимают, что добровольная изоляция от других добрых рас представляет великую опасность для эльфийской расы - хотя такая самоизоляция уменьшает боль и разочарование от взаимодействия с другими расами, это делает эльфийское сообщество уязвимым к застою и деградации.

Характеристики: образцы эльфов любопытны, терпеливы и, когда их вынуждают, смертельны. Они быстры и неуловимы, и имеют удивительно острые чувства, что позволяет им реагировать на ситуацию намного быстрее, чем предполагают противники. Их способность в хитрости и в оружии делает их превосходными бойцами при нападении из засады, а их склонность к классам жулик и следопыт, в дополнение к их уровням образца подчеркивает эти силы.

Мировоззрение: образцы эльфов могут иметь любое мировоззрение, но чаще всего - нейтральное добро. Они видят мир как место гармонии, место, которое может обеспечить щедрость для всех, кто желает жить в мире - пока общества не впадают в тоталитаризм или анархию.

Религия: хотя эльфы в целом могут быть столь же религиозны, как члены любой другой расы, образцы эльфов редко концентрируются на религии. Вместо этого, они сосредотачивают своё внимание и преданность на смертных членах их расы.

Жизненные тенденции: большинство образцов эльфов получают свои способности через сильную любовь к их народу и работу у с влиятельным наставником. Хотя наставник может иметь любой класс, чаще всего это хранители знаний и волшебники расы эльфов, кто стремится способствовать навыкам неоперишихся

образцов эльфов, зная, что один молодой эльф, обратившийся к пути образца может принести пользу расе в течение почти тысячи лет.

Расы: образцы эльфов, главным образом, открыты и добры, когда имеют дело с членами других рас. Даже если втайне они смотрят свысока на коротко-живущие и меньше одаренные народы, образец эльфа знает, что другие расы могут предложить одну вещь, в которой большинство эльфов испытывает недостаток: чувство, что жизнь есть ключом. По мере роста образец эльфа становится все более склонен рассматривать членов других рас как объект для изучения, а не как равных по положению - но он остается добрым и доверительным, стремясь учиться у достойных представителей других рас, которые могли бы принести пользу расе эльфов.

Другие Классы: подобно большинству расовых образцов, образцы эльфов имеют тенденцию больше думать об отношениях с другими расами, чем с классами. Образцы эльфов лучше всего общаются с персонажами, кто уважает природу или стремится жить в гармонии с миром вокруг них. У них много общего с монахами и паладинами, но наиболее комфортно они чувствуют себя в кругу волшебников, рейнджеров и друидов. Хотя эльфы столь же религиозны, как любая другая раса, образцы эльфов часто не доверяют уверенности клириков относительно божественного руководства, и подход к сражениям тяжело бронированы х воинов для образцов эльфов труден для понимания.

ИНФОРМАЦИЯ ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ

Образцы эльфов имеют следующую игровую статистику.

Характеристики: Проворство и физическая грация - признаки расы эльфов, а высокий показатель Ловкости помогает образцу эльфа избегать ошеломления и делать более точные дальние атаки. Ловкость может даже (после того, как выберете навык Фехтование) помочь в ближнем бою. Высокий показатель Интеллекта позволяет образцу эльфа получать доступ к более широкому выбору умений, а высокая Мудрость важна для некоторых из самых важных классовых умений.

Мировоззрение: Любое.

Кубик Жизней: d8.

Классовые Умения

Классовые умения образца эльфа (и ключевая характеристика к каждому умению) - Лазить (Сила), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Обаяние), Скрытность (Ловкость), Прыжки (Сила), Знание (все умения, взятые индивидуально) (Интеллект), Слух (Мудрость), Бесшумность (Ловкость), Профессия (Мудрость), Определение заклинаний (Интеллект), Внимательность (Мудрость), Въживание (Мудрость) и Плавание (Сила).

Очки Умений на Каждом Уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Таблица 1-10: Образец Эльфа

Уровень	ББА	Спасброски			Специальное	Заклинаний в день
		Стойкость	Реакция	Воля		
1-ый	+0	+0	+2	+0	Зрение эльфа, сопротивление заклятиям	-
2-ой	+1	+0	+3	+0	Любимое оружие	+1 уровень в волшебнике
3-ий	+2	+1	+4	+1	Повышение характеристики (Инт +2)	+1 уровень в волшебнике

Классовые особенности

Всё следующее – классовые особенности класса образца эльфа.

Владение оружием и доспехами: образцы эльфов опытны со всем простым оружием, рапирами, длинными мечами, короткими луками и длинными луками. Образцы эльфов опытны с лёгкими доспехами, но не щитами.

Заклинаний в День: на 2-ом и 3-ем уровне, образец эльфа получает новое заклинание в день, как будто он получил уровень в классе волшебник. Он, однако, не извлекает любые другие выгоды, как другой персонаж того класса (дополнительные метамагические навыки и так далее). Это по существу означает, что персонаж добавляет уровень образца эльфа к его уровню в волшебнике, затем определяет заклинания в день и уровень заклинателя соответственно.

Если образец эльфа не имеет никаких уровней в волшебнике, эта особенность класса не имеет никакого эффекта.

Зрение эльфа (Экс): образец эльфа имеет исключительное острое зрение. Его расовый бонус к проверке Поиск и Внимательность увеличивается до +4. Кроме того, дальность сумеречного зрения образца эльфа увеличивается в три раза по сравнению с человеком при свете звёзд, лунном свете, свете факела и подобных условиях слабого освещения

Сопротивление заклятиям (Экс): расовый бонус спасброска образца эльфа против заклинаний заклятия или таких эффектов увеличивается на 2.

Любимое оружие (Экс): на 2-ом уровне, образец эльфа получает навык Любимое оружие в качестве бонусного навыка. Этот навык должен быть применён к рапире, длинному мечу, короткому мечу, короткому луку, длинному луку, составному короткому луку соединения или составному длинному луку.

Повышение характеристики (Экс): на 3-ем уровне, Интеллект образца эльфа увеличивается на 2 очка.

ОБРАЗЕЦ ГНОМА

Любознательные, умные и приятные, гномы легко вписываются в общества и общинны других рас. Они нравится как сильное чувств о привязанности к клану, так и волнующий новы й опыт, предлагаемый приключением. В то время как иногда побуждени я к приключениям гномов рознятся с планами семейств и кланов, образцы гнома успешно смешивают оба аспекта природы их расы. Они служат примером другим того, как продвигать и защищать их сообщество и клан , и в то же самое время постоянно исследуя мир в поисках новых и интересных возможностей.

Приключения: образцы гномов становятся авантюристами ради открытий. Это любо знательные и открытые для отношен ий индивидуумы, которые могут сочетать требования жизни в клане с радостями путешествия. Много образцов гномов смешивают их любовь к приключению с их обязанностями в клане, путешествуя только летом, возвращаясь осенью в свои дома с новостями и умениями, из ученных в течение их путешествий.

Характеристики : представительные и любо знательные , образцы гномов приживаются в большинстве общин, и они часто обеспечивают живую суматоху везде, куда они приходят. Социаль но подкованные, они умеют вести беседу , но тем не менее, образцы гномов разделяют склонность их расы к длинным вереницам по -видимому несвязанных вопросов. Однако, такое поведение не делает их глупыми или слабыми; они спокойны и

приятны в большинстве ситуаций, но иногда настойчивы и безжалостны при защите своих друзей и общин.

Мировоззрение: образцы гномов почти всегда имеют доброе мировоззрение, с равным балансом нейтралитета и хаоса.

Религия: сами образцы гномов редко религиозны, но они искренне интересуются религией и традициями других. Те образцы гномов, кто действительно следуют учению одного божества, почти всегда поклоняются божеству знания или путешествия, это две дисциплины, которые больше всего подходят любознательной природе образца гнома.



Жизненные тенденции : образцы гномов невероятно разнообразны, и в этом смысле их превосходят разве что люди . Они всегда идут своим непостижимым путём для достижени я их статуса как образца. Растущие образцы гномов столь увлечены природой их расы и любовью к новому опыту, что они редко понимают их чемпиона и демон стрируют самые великие достоинства гномской расы.

Расы: образцы гномов, подобно многим другим гномам, предпочитают компанию дварфов другим расам - но и м нравиться взаимодействовать почти с любой расой. Образцы гномов искренне интересуются опытом, которым могут поделиться другие расы, что делает их лёгкими для общения в любой кампании, кроме наиболее затворнических индивидуумов. Образцы гномов могут даже взаимодействовать с чудовищными существами, а добрых индивидуумов обычно злых рас хорошо встречают в общинах гномов из -за усилий образцов гномов.

Другие Классы: образцы гномов могут путешествовать с членами любого класса. Они наиболее полезны в ближнем бою около или позади больших, более сильных членов партии. Они искусны в социальных ситуациях, которые много классов находят проблемными. Также они обеспечивают незначительную поддержку в колдовстве, которое приносит пользу многим союзникам. Образцы гномов даже хорошо уживаются с образцами других рас, находя увеличенные характеристики расовых образцов как весёлыми, так и поучительными.

ИНФОРМАЦИЯ ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ

Образцы гномов имеют следующую игровую статистику.

Характеристики: Обаяние определяет эффективность ограниченной способности к колдовству образца гнома, также оно важно для социальных умений, в которых класс превосходит других. Ловкость может помочь образцам гномов пережить бой с большими, более сильными противниками, и сделать их помочь в дальнем бою более эффективной, в то время как Телосложение может сделать их более устойчивыми физическим опасностям приключений.

Мировоззрение: любое.

Кубик Жизней: d6.

Классовые Умения

Классовые умения образца гнома (и ключевая характеристика к каждому умению) - Блеск (Обаяние), Лазить (Сила), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Обаяние), Скрытность (Ловкость), Прыжки (Сила), Знание (все умения, взятые индивидуально) (Интеллект), Слух (Мудрость), Бесшумность (Ловкость), Представление (Обаяние), Профессия (Мудрость), Определение заклинаний (Интеллект), и Плавание (Сила).

Очки Умений на Каждом Уровне: 4 + модификатор Интеллекта кта.

Таблица 1-11: Образец Гнома

Уровень	ББА	Спасброски			Специальное	Заклинаний в день
		Стойкость	Реакция	Воля		
1-ый	+0	+2	+0	+2	Способность к Иллюзиям, острота чувств	-
2-ой	+1	+3	+0	+3	Отражения	+1 уровень в барде
3-ий	+2	+3	+1	+3	Повышение характеристики	+1 уровень в барде

Классовые особенности

Всё следующее – классовые особенности класса образца гнома.

Владение оружием и доспехами: образцы гномов опытны со всем простым оружием и с легкими доспехами.

Заклинаний в День: на 2-ом и 3-ем уровне, образец гнома получает новое заклинание в день, как будто он получил уровень в классе бард. Он, однако, не извлекает любые другие выгоды, как другой персонаж этого класса (классовые особенности барда и так далее). Это по существу означает, что персонаж добавляет уровень образца гнома к его уровню в барде, затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Если образец гнома не имеет никаких уровней в барде, эта особенность класса не имеет никакого эффекта.

Способность к Иллюзиям (Экс): образец гнома может добавить его уровень класса к его уровню заклинателя, чтобы определить эффекты любого заклинания или иллюзии, которое он читает, включая полученные как врожденные способности расы гномов. Этот бонус складывается с дополнительными уровнями колдовства, полученным от описанных выше заклинаний в день.

Например, для большинства заклинаний волшебника уровень заклинателя волшебника 2-ого уровня я образца гнома 3-его уровня я – 2-ой, но для заклинаний во льшебника школы иллюзии – 5-ый (и 4-ый для его врожденных магических способностей, *пляшущие огнишки, прозрачный звук и фокусы*). Уровень заклинателя барда 3-его уровня/образца гнома 2-ого уровня для большинства заклинаний – 5-ый, но 7-ой для заклинаний школы иллюзии барда.

Этот увеличенный уровень заклинателя затрагивает только заклинания, которые персонаж может читать; это не дает ему доступ к высокоразвитым заклинаниям или большему количеству заклинаний в день.

Острота Чувств (Экс): расовый бонус образца гнома к проверке Слух и Ремесло (алхимия) увеличивается до +4.

Отражения (Св): на 2-ом уровне, образец гнома получает способность читать заклинание *отражения* 1/день как магическая способность с уровнем заклинателя равным его уровню образца гнома.

Повышение Характеристики (Экс): на 3-ем уровне Обаяние образца гнома увеличивается на 2 очка.

ОБРАЗЕЦ ПОЛУДРАКОНА

Полудраконы – очень разнообразны. Их родители драконы отличаются по отношениям и способностям в зависимости от их вида, а магическая природа драконов означает, что другой родитель может быть почти чем угодно. Это разнообразие, могло бы, казаться, исключить идею относительно образцов полудраконов, но

подавляющая сила наследия дракона делает такие образцы возможными. Образцы полудраконов в значительной степени определены природой родителей драконов, делая золотого полудракона, очень отличным от красного полудракона - хотя и тот и другой одарены экстраординарными физическими способностями и силой индивидуальности.

Приключения: образцы полудраконов становятся авантюристами по очевидным причинам получения богатства, силы или других атрибутов мирского успеха. Некоторые приступают к приключению, чтобы возвыситься в глазах их родителей драконов или (в случае многих цветных полудраконов), чтобы получить силу, необходимую для защиты от их мощных родителей. Металлические полудраконы могли стать авантюристами, чтобы выполнить некоторые благородные поиски или предпринять некоторую по пытку самореализации, а цветные полудраконы исходят из более эгоистичных причин.

Характеристика: полудраконы имеют врожденную уверенность в себе, которая ограничивает с высокомерием - или выходит за эти рамки. Многие индивидуумы, конечно, умеют обуздывать их высокомерие. Полудраконы следуют природе их родителей драконов намного более часто, чем их другому родителю, будучи добрыми или жестокими, в зависимости от того каким был их родитель дракон.



организованной религии. Однако, много металлических полудраконов не испытывают трудностей в общении с добрыми клириками, а те, кто мультиклассирует в паладинов находят, что их благородная природа хорошо сочетается с религией и кодексом паладина. Цветные полудраконы, выбирают другой путь и многие извлекают выгоду из культов лести меньших существ, посвященных поклонению драконам. Верят ли они в их собственное божоподобие или нет, злые драконы и полудраконы не стесняются использовать существ ниже себя во благо.

Жизненные тенденции: раздор и трагедия прикрывают образцов цветных полудраконов также, как любовь и мощное защитное присутствие защищает большинство образцов металлических полудраконов. Образец полудракона изучают боевые и приключенческие умения: цветные полудраконы должны так делать, чтобы получить некоторую меру покровительства или полноценности в глазах их мощных и жестоких родителей, а металлические полудраконы должны так делать, чтобы гарантировать, что они не станут утомлены рычагом, посредством которого другие могут обмануть их благородных родителей.

Расы: также, как и во многих других аспектах жизни, врожденная секретность образцов полудраконов формирует их взгляд на другие расы. Полудраконы оказывают сдержанное уважение к любому, кто достигает величия или доказывает свое мастерство. Но они склоняются к тому, что что-либо может быть достигнуто более легко, если ты полудракон.

Другие Классы: поскольку образцы полудраконов одарены существенным физическим данными, они имеют тенденцию одобрять военные классы для мультиклассирования, и они имеют более хорошее отношение к

Мировоззрение: образец полудракона в общем случае следует предписаниям и верованиям его родителя дракона, принимая мировоззрение и верования, типичные для этого вида родителя. Но есть и те, кто восстаёт против их родителей драконов и их мировоззрений. Случай такого поведения более обычны среди образцов цветных полудраконов - но злые драконы часто сильно желают уничтожать непослушное потомство. В результате, образцы полудраконов с неожиданными мировоззрениями редки и среди металлических, и среди цветных драконов.

Религия: образцы полудраконов редко стремятся к религии; они просто слишком мало увлечены, чтобы изучить принципы

теми, кто стоит лицом -к-лицу с врагом, а не с теми , кто наносит удар издалека. Хотя они признают, что заклинатели могут действительно стать могучими, они насмехаются над колдунами, **которые пытаются сравняться с драконами** (?).

ИНФОРМАЦИЯ ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ

Образцы полудраконов имеют следующую игровую статистику.

Характеристики : Сила важна для образцов полудраконов из-за его роли в бою. Обаяние важно, потому что много образцов полудраконов также имеют незначительные волшебную способность чтения заклинаний , а Мудрость и Обаяние важны для многих классовых умений образца полудракона.

Мировоззрение : Любое.

Кубик Жизней : d12.

Классовые Умения

Умения класса образец полудракона (и ключевая характеристика к каждому умению) - Концентрация (Телосложение), Дипломатия (Обаяние), Запутивание (Обаяние), Знание (все умения, взятые индивидуально) (Интеллект), Слух (Мудрость), Поиск (Интеллект), Проницательность (Мудрость) и Внимательность (Мудрость).

Кроме того, каждый образец полудракона получает классовые умения, основанные на его родительском типе дракона:

Черный: Маскировка (Ловкость), Бесшумность (Ловкость) и Плавание (Сила).

Синий: Блеф (Обаяние), Маскировка (Ловкость) и Определение заклинания (Интеллект).

Латунный: Блеф (Обаяние), Осведомленность (Обаяние) и Выживание (Мудрость).

Бронзовый: Перевоплощение (Обаяние), Выживание (Мудрость) и Плавание (Сила).

Медный: Блеф (Обаяние), Маскировка (Ловкость) и Прыжки (Сила).

Золотой: Перевоплощение (Обаяние), Лечение (Мудрость) и Плавание (Сила).

Зеленый: Блеф (Обаяние), Маскировка (Ловкость) и Бесшумность (Ловкость).

Красный: Оценка (Интеллект), Блеф (Обаяние) и Прыжки (Сила).

Серебряный: Блеф (Обаяние), Прыжки (Сила) и Представление (Обаяние).

Белый: Маскировка (Ловкость), Бесшумность (Ловкость) и Плавание (Сила).

Очки Умений на Каждом Уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Таблица 1-12: Образец Полудракона

Уровень	ББА	Спасброски			Специальное
		Стойкость	Реакция	Воля	
1-ый	+1	+2	+0	+2	Волшебная кровь
2-ой	+2	+3	+0	+3	Природное увеличение доспеха
3-ий	+3	+3	+1	+3	Дыхательное оружие 3/день

Классовые Особенности

Всё следующее – классовые особенности класса образец полудракона.

Владение оружием и доспехами: образцы полудраконов не получают никакого владения оружием или доспехами.

Волшебная Кровь (Экс): уровни персонажа образца полудракона складываются с уровнями колдуна при определении уровня заклинателя тайных заклинаний, предоставленных уровнями колдуна. Например, уровень заклинателя колдуна 2-ого уровня/образца полудракона 3-его уровня для заклинаний, которые он может читать как колдун -5-ый. Этот увеличенный уровень заклинателя затрагивает только те заклинания, которые персонаж может читать; это не даёт ему доступ к высокоуровневым заклинаниям или большему количеству заклинаний в день.

Природное Увеличение Доспеха (Экс): На 2-ом уровне, природный бонус доспеха образца полудракона улучшается на 1.

Дыхательное Оружие (Su): На 3-ем уровне, образец полудракона может использовать его врождённое дыхательное оружие три раза в день (но только один раз каждые 1d4 раунда).

ОБРАЗЕЦ ПОЛУЭЛЬФА

Хотя их смешанное наследие редко оставляет полуэльфов озлобленными, многим достаточно сложно назвать любое из сообществ своим домом. Люди и эльфы идут по миру очень разными темпами и имеют чрезвычайно разные вкусы и привычки, и ни одна из рас не подходит врождённым предпочтениям полуэльфа.

Образцы полуэльфов - полуэльфы, которые урегулируют эти две стороны их природы и создают полностью свою собственную перспективу.

Приключения: образцы полуэльфов приступают к приключениям по многим причинам. Подобно членам любого другого класса, многие образцы полуэльфов становятся авантюристами из простого желания богатства, известности или личной силы. Поскольку они меньше всех привязаны к их общинам, чем любые другие расовые образцы (кроме возможно полуорков), образцы полуэльфов редко принимаются за приключение, чтобы защитить дом или продвигать интересы их расы; вместо этого, они часто воспринимают приключения как средство нахождения их собственного места в мире.

Характеристики: образцы полуэльфы - странная смесь любопытства и самоанализа. Образцы полуэльфы разделяют приспособляемую и изобретательную природу их человеческих родителей с честными помыслами и склонностью к осторожности их родителей эльфов. Образцы полуэльфы хороши и в бое и в хитрости, и каждый часто выполняет роль разведчика или часового в приключенческой партии. Хотя может показаться, что образцам полуэльфов недостает сосредоточенности, это вполне соответствует их природе – сочетание умений делает его способным преодолению большого количества препятствий.

Мировоззрение: образцы полуэльфы могут иметь любое мировоззрение, но больше всего хаотическое, а многие добре. Свобода взглядов у полуэльфов возможна потому, что они редко имеют устойчивые корни в сообществе. Хотя смешанная родословная полуэльфа - иногда результат злого акта, большинство полуэльфов выказывают лучшие аспекты характеров их родительских рас.

Религия: образцы полуэльфы имеют слабое отношение к религии. Многие уклоняются от этого, ища клириков и других служителей богов только когда возникает потребность. Те немногие, кто стремится к религии, посвящают себя непосредственно определенному божеству, полному пантеону или философии. Такие индивидуумы находят в религии чувство принадлежности и цели, которые они не получают в их общинах. Образцы полуэльфы, к которым обращаются к религии, часто почитают богов путешествия или свободы.

Жизненные тенденции: фон большинства полуэльфов, включая образцов, имеет тенденцию быть одной из крайностей. Или полуэльф находит необычный вид спокойствия, или он постоянно сталкивается с суетой и суматохой. Безотносительно индивидуальных обстоятельств, взрослые полуэльфы редко имеют сильные связи с местом или сообществом, а многие выбирают жизнь приключений и путешествий.

Расы: образцы полуэльфы постоянны в своих взглядах относительно других рас. Они хорошо обходятся с членами большинства рас, а также с расами, которые им наиболее близки - люди и эльфы - являются наиболее вероятными расами, которые вызывают сильные чувства образца полуэльфа. События в жизни образца полуэльфа, вероятно, будут формировать отношения с одной или другой из этих рас - обычно плохие.

Другие Классы: образцы полуэльфы наиболее открыты из авантюристов. Они не выдают предпочтения умениям других классов, хотя их эльфийское наследие даёт им небольшое предпочтение волшебникам и следопытам. Поскольку образцы полуэльфы часто мультиклассируются в жуликов и следопытов, они разделяют некоторые из склонностей этих классов.

ИНФОРМАЦИЯ ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ

Образцы полуэльфы имеют следующую игровую статистику.

Характеристики: Знаток как ближнего, так и дальнего боя, образец полуэльфа получает выгоду от высокой Силы и высокой Ловкости. Мудрость и Обаяние, из-за их важности для самых полезных классовых умений образца полуэльфа, также ценные для этого класса.

Мировоззрение: Любое.

Кубик Жизней: d8.

Классовые Умения

Классовые умения образца полуэльфа (и ключевая характеристика к каждому умению) - Блеф (Обаяние), Лазить (Сила), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Обаяние), Маскировка (Ловкость), Прыжки и (Сила), Слух (Мудрость), Бесшумность (Ловкость), Представление (Обаяние), Профессия (Мудрость) и Плавание (Сила).

Очки Умений на Каждом Уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Таблица 1-13: Образец Полуэльфа

Уровень	ББА	Спасброски			Специальное	Заклинаний в день
		Стойкость	Реакция	Воля		
1-ый	+0	+0	+2	+0	Бонусный навык, разделенная родословная, эльфийское зрение	-
2-ой	+1	+0	+3	+0	Убеждение	+1 уровень в существующем классе
3-ий	+2	+1	+3	+1	Повышение характеристики (+2)	-

Классовые Особенности

Всё следующее - классовые особенности класса образец полуэльфа.

Владение оружием и доспехами: образцы полуэльфы опытны со всем простым оружием и лёгкими доспехами.

Заклинаний в День: на 2-ом уровне, образец полуэльфа получает новое заклинание в день (и известные заклинания, если применим о), как будто он также получил уровень в заклинательном классе к которому он принадлежал перед добавлением уровня. Он, однако, не извлекает любые другие выгоды, как другой персонаж этого класса (бонусные метамагические или создания предметов навыки, способности барда или убийцы, и так далее). Это по существу означает, что персонаж добавляет уровень образца полуэльфа к его уровню в заклинательном классе, затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного заклинательного класса прежде, чем он стал образцом полуэльфа, он должен решить, к какому классу он добавляет уровень образца полуэльфа. Если образец полуэльфа не имеет никаких уровней в заклинательном классе, эта особенность класса не имеет никакого эффекта.

Бонусный Навык (Экс): на 1-ом уровне, образец полуэльфа получает бонусный навык. Персонаж должен выполнить предпосылки навыка.

Разделённая Родословная (Экс): в отличие от других расовых образцов, полуэльфы могут взять уровни в больше, чем одном расовом образце класса. После получения, по крайней мере, одного уровня как образец полуэльфа, персонаж может взять уровни в образце эльфа или в образце человека (но не оба).

Эльфийское Зрение (Экс): на 1-ом уровне, острота зрения образца полуэльфа улучшается до остроты зрения эльфа. Расовый бонус образца полуэльфа к проверкам Поиск и Внимательность увеличивается до +2.

Убеждение (Экс): расовый бонус образца полуэльфа 2-ого уровня к проверкам Дипломатии и Осведомлённости увеличивается до +3. Он получает расовый бонус +2 ко всем другим умениям на основе Обаяния.

Повышение Характеристики (Экс): на 3-ем уровне образец полуэльфа увеличивает один показатель характеристики по своему выбору на 2 очка.

ОБРАЗЕЦ ПОЛУОРКА

Образцы полуорков отличаются от других расовых образцов тем, что редко живут вместе с другими полуорками и не поддерживают взгляды их расы. Скорее, большинство образцов полуорков используют силу их чемпионского наследия, преодолевая уникальные вызовы и иногда живя в изоляции. Мощные воины, образцы полуорков объединяют врожденную свирепость наследия орков с живым умом и адаптируемостью людей.

Приключения: образцы полуорки становятся авантюристами для того, чтобы посмотреть мир, обрасти дом, известность и силу, или просто ради самого процесса путешествия. С меньшей привязанностью к своей расе, чем у других расовых образцов, образцы полуорки, вероятно, будут активными авантюристами в течение долгого времени.

Успешные образцы полуорки авантюристы часто привлекают к этому процессу других полуорков. Эти полуорки ищут одобрения в сообществе образцов полуорков, стремятся стать их приключенческими компаниями, или просто хотят быть их последователями.

Характеристики: образцы полуорки столь же разнообразны во взглядах, как и в своих родословных. Большинство образцов полуорков видят себя как мост между людьми, орками и другими полуорками. Многие видят себя как одаренных силой и возможностями индивидуумов, в отличие от любого из представителей их родительских рас.

Мировоззрение: образцы полуорки, подобно большинству орков и полуорков, имеют склонность к хаосу. Некоторые образцы полуорки сгибаются под трудностями, с которыми они сталкиваются в общинах других рас, но большинство считают, что становятся только сильнее, преодолевая эти препятствия.

Религия: образцы полуорки редко имеют сильные религиозные представления. Хотя они уважают очевидную силу божеств и их приников, немного образцов полуорков чувствуют потребность в более высокой силе, возможно потому, что они прочно заняли место между двумя многочисленными и мощными расами.

Жизненные тенденции: большинство образцов полуорков становятся чемпионами их расы, потому что они противостоят необычным обстоятельствам, происходящим от людей и от орков. Многие, кто рожден в состоянии великого конфликта между двумя этими расами, чувствуют постоянное давление смешанного наследия. Часто, они путешествуют по дальше от тех областей, где на них косо смотрят, что позволяет им проявить себя в полной мере.

ДОМАШНЕЕ ПРАВИЛО: УМЕЛЫЕ ПОЛУЭЛЬФЫ

В моей кампании, я хотел сделать полуэльфа более привлекательными в качестве варианта персонажа. Таким образом, персонажи полуэльфы получили +1 очко умения за уровень (или +4 очка умения на 1-ом уровне) также, как и люди, благодаря их человеческому наследию. Человеческий дополнительный бонусный навык остается уникальным для этой расы, гарантируя, что человеческая раса все еще имеет привлекательность для игроков.

---Эндрю Финч

Расы: образцы полуорки сталкиваются с вызовами везде, где они появляются, поскольку большинство рас смотрят на них с подозрением или рассматривают их оркское происхождение как инфекцию. Большинство образцов полуорков сближаются лишь с несколькими индивидуумами. Поскольку для полуорка обычно трудно заслужить дружбу и доверие, даже среди представителей собственного вида, образцы полуорков тем паче лояльны к тем, кто действительно становится их близкими друзьями.

Другие Классы: образцы полуорки понимают сложную жизнь и свирепость варваров, особенно те образцы, кто произошел из регионов, населенных варварскими племенами. Образцы полуорков восхищаются классами, которые умеют хорошо сражаться, считая умения воина и знания природы следопыта одинаково хорошим выбором для бойца. Хотя на образца полуорков могут произвести впечатление эффекты мощных заклинаний, которыми владеют клирики, волшебники и другие заклинатели, они часто смотрят на членов этих классов с подозрением или даже презрением, рассматривая магию не более чем скрытие физической слабости.



Классовые Умения

Классовые умения образца полуорка (и ключевая характеристика к каждому умению) - Лазить (Сила), Ремесло (Интеллект), Уход за животными (Обаяние), Запугивание (Обаяние), Прыжки (Сила), Профессия (Мудрость), Верховая езда (Ловкость), Выживание (Мудрость) и Плавание (Сила).

Очки Умений на Каждом Уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Таблица 1-14: Образец Полуорка

Уровень	ББА	Спасброски			Специальное
		Стойкость	Реакция	Воля	
1-ый	+1	+2	+0	+0	Разделенная родословная, ярость на лице
2-ой	+2	+3	+0	+0	Ярость 1/день
3-ий	+3	+3	+1	+1	Повышение характеристики (+2 Сила)

ИНФОРМАЦИЯ ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ

Образцы полуорков имеют следующую игровую статистику.

Характеристики: сила важна для образца полуорка из-за его роли в бою, и для нескольких умений базирующихся на Силе. Ловкость и Телосложение ценные из-за их роли в бою, а высокое Телосложение также позволяет образцу полуорка впадать в ярость на более длительный период времени.

Мировоззрение: любое, хотя преобладает хаотичное.

Кубик Жизней: d8.

Классовые Особенности

Всё следующее – классовые особенности класса образец полуорка.

Владение оружием и доспехами: образцы полуорки опытны со всем простым и военным оружием, с лёгкими и средними доспехами.

Разделённая Родословная (Экс): в отличие от других расовых образцов, полуорки могут взять уровни в больше, чем одном расовом образце класса. После получения, по крайней мере, одного уровня как образец полуорка, персонаж может взять уровни в образце орка или в образце человека (но не оба).

Ярость на Лице (Экс): образцы полуорки могут изобразить свою врождённую свирепость, что даёт +4 расовый бонус к проверке Запугивания.

Ярость (Экс): на 2-ом уровне, образец полуорка осознаёт свою природную свирепость, которая бежит по его жилам. Он получает способность впадать безумие крови раз в день (или один дополнительный раз в день, если он уже имеет способность ярости). Эффект этой способности идентичен эффекту ярости варвара (см. страницу 25 *Руководства Игерка*). Если образец полуорка имеет улучшенные способности ярости (типа варварских навыков исключительно ярость, неукротимая воля, неукротимая ярость или ярость без устали), эти усовершенствования также относятся к способности ярости, предоставленной классом образца полуорка.

Повышение Характеристики (Экс): на 3-ем уровне, образец полуорка увеличивает Силу на 2 очка.

ОБРАЗЕЦ ПОЛУРОСЛИКА

Умные и способные, образцы полуросликов любят путешествия и воплощают любопытство и лёгкость пути народа полурослика. Несмотря на свою любопытство и добродушность, образцы полуросликов – самые способные члены их расы. Они – ловки, хитры и достаточно находчивы, чтобы выжить в мире, заполненном большими, опасными существами. Когда образцы полуросликов путешествуют по странам, населённым другими расами, они быстро находят друзей и часто становятся центральными фигурами в путешествии или приключенческой группе.

Приключения: влекомые каждой к перемене мест расы полуросликов, образцы полуросликов рассматривают приключения как естественное дополнение к их путешествиям по миру. Фактически, маловероятно, что образец полурослика думает о себе как об авантюристе даже в середине заполненного ловушками подземелья. Для персонажа с каждой к волнениям и открытиям, что может быть более естественным местом, чем подземелье или древние руины?

Иногда образцы полуросликов воплощают худшие характеристики их расы, используя их способность к скрытности и природную хитрость, чтобы обворовывать другие расы – расы, которые они считают обманщиками и дураками.

Характеристики: хмурые приключенческие компании утверждают, что образцы полуросликов изобрели любопытство. С их маленьким размером и невероятной скрытностью образцы полуросликов могут практически где угодно пройти незаметно. Образцы полурослики получают выгоды от их небольшого размера, а многие тайно задаются вопросом, как большие расы могут что-либо делать тихо.

Мировоззрение: большинство образцов полуросликов – хаотичные добрые. Они любят свободу, а их подход к жизни во многом беззаботный и непредсказуемый. В то время как большинство полуросликов имеет тенденцию к нейтралитету по хаосу, образец полурослика воплощает любопытство расы и любовь к путешествию.

Религия: образцы полурослики одобряют разнообразие божеств. Некоторые свободно перекидываются от религии к религии; они находят новые идеи принуждающими и часто некоторое время исследуют принципы одной религии перед тем, как перейти к другой. Таким способом образцы полуросликов накапливают частицы различных философий и религий, а затем объединяют их в собственную смесь. Образцы полурослики которые остаются приверженцами одного божества или философии, почти всегда мультиклассируют в классиках, преданных богу путешествий.

Жизненные тенденции: образец полурослика развивает свои умения при путешествии со своим кланом. Хотя он может быть рожден в кочевом племени, даже в путешествующем клане, в конечном счете, ему становится неуютно, а темп слишком медленным. Охота расы полурослика к перемене мест переполняет образца, и в конечном счете он отправляется в самостоятельное путешествие, опережая медленные фургоны своего народа. Многие образцы полуросликов мультиклассируют в жуликов или следопытов, а их умения развиваются в больших городах и в дебрях дикой местности.

Расы: образцы полуросликов – путешественники. Поскольку они проводят очень много времени в обществе других рас, они стремятся с каждым обходиться хорошо. Они легко приспособляются к обстановке как и большинство полуросликов, хотя они редко остаются где-либо надолго.

Образцы полурослики любят смешанные партии и путешественников – слишком много представителей только одной расы делают компанию скучной. Но хоть они и чрезвычайно раскованы, образцы полуросликов

могут иногда посчитать дварфов слишком строгими и серьезными. Образцам полуросликов особенно нравиться компания гномов.

Другие Классы : образцы полурослики расценивают другие классы со смесью облегчения и расстройства. Они счастливы поддержать воинов и членов других физически мощных классов, когда монстры начинают стремительно атаковать, и они благодарны, когда способности заклинателя помогают им прокрасться мимо противника или излечивают их раны. Но немного классов могут соответствовать способности образца полурослика к хитрости. Образцы полурослики лучше всего уживаются с другими скрытыми персонажами, особенно с жуликами и следопытами и многие из них мультиклассируют в два этих класса.

ИНФОРМАЦИЯ ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ

Образцы полурослики имеют следующую игровую статистику.

Характеристики : Ловкость важна для образцов полуросликов, потому что она помогает им избегать атак больших противников и увеличивает их точность с метательным оружием и прашами, их любимые формы атаки. Поскольку навык ценности образцов полурослика и тонкость, Высокий Интеллект помогает иметь образцу полурослика иметь много умений. Обаяние важно для многих умений класса образца полурослика.

Мировоззрение : любое, хотя большинство выбирает нейтралитет.

Кубик Жизни : d6.

Классовые Умения

Классовые умения образца полурослика (и ключевая характеристика к каждому умению) - Блеф (Обаяние), Лазить (Сила), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Обаяние), Маскировка (Ловкость), Прыжки и (Сила), Слух (Мудрость), Бесшумно сть (Ловкость), Представление (Обаяние), Профессия (Мудрость), Выживание (Мудрость) и Плавание (Сила).

Таблица 1-15: Образец Полурослика

Уровень	ББА	Спасброски			Специальное
		Стойкость	Реакция	Воля	
1-ый	+0	+0	+2	+0	Атлетизм, бонус спасброска
2-ой	+1	+0	+3	+0	Мастерство с метательным оружием
3-ий	+2	+1	+3	+1	Повышение характеристики (+2 Ловкость)

Классовые Особенности

Всё следующее – классовые особенности класса образец полурослика.

Владение оружием и доспехами: образцы полуросликов опытны со всем простым оружием и с легким и доспехами.

Атлетизм (Экс): на 1-ом уровне расовый бонус образца полурослика к проверкам Лазить, Прыжки и Бесшумность улучшается до +3.

Бонус Спасброска (Экс): на 1-ом уровне расовый бонус образца полурослика ко всем спасброскам увеличивается на 1.

Мастерство с Метательным Оружием (Экс): на 2-ом уровне образец полурослика получает бонус +2 к броскам урона при использовании метательного оружия или праш.

Повышение Характеристики (Экс): на 3-ем уровне образец полурослика увеличивает Ловкость на 2 очка.

ОБРАЗЕЦ ЧЕЛОВЕКА

Изобретатели, исследователи и все те, кто расширяет границы знания и опыта, могут стать образцами человека. Они превращают сложную ситуацию в возможность, находя новые способы применения своих умений, обнаруживая новые методы решения проблемы, и постоянно ища предприятия, где они еще не имеют мастерства. Люди, и их образцы сочетают силу с проворством, а интеллект с интуицией.

Приключения : приключения занимают большую часть времени образца человека. Что импульсивный, что осторожный, образец человека почти постоянно ищет что-то новое и неизведанное. Однако, лишь немногие думают о себе как о пионерах или изобретателях. Скорее они считают себя любопытными, считая интеллектуальный и необычный путь, которым они используют свои умения нормой, а не исключением. Любопытство и охота к перемене мест - две самых общих мотиваций для того, чтобы предпринять участие в приключении, но они могут взяться за приключение в результате поисков или некоторой другой необходимой обязанности.

Характеристики: образцы людей - персонифицированная изобретательность. Они приспособливаются и способны к использованию своих умений в самых разнообразных ситуациях. Возможно, именно поэтому они не любят повторений и жаждут разнообразия. Они редко отказываются от шанса получения новых ощущений, а новый вызов, привлекает их намного более вероятно, чем скучная цель.

В чём слаб образец человека, так это в том, что он видит себя способным к преодолению любого вызова или решения любой проблемы. Когда спрашивают, кто лучше всего подходит для решения задачи, образец человека почти всегда выбирает себя - не из самонадеянности или завышенного самомнения, а потому, что он действительно научился находить выход из сложившейся трудной ситуации.

Мировоззрение: образцы людей не сильно отличаются в мировоззрении. Большинство из них законные либо хаотичные, хотя те, кто удается в религию, больше склоняются к законным божествам или философиям.

Религия: люди столь же различны в своих верованиях, как и в каждом другом аспекте их жизни, и образцы не исключение. Многие образцов людей непостоянны в своих верованиях, узнав немногое однажды доктрину, они переходят к другому божеству и так далее. Хотя эти индивидуумы редко остаются в рамках одной системы веры долгое время, они через какое-то время становятся весьма хорошо сведущими в религии. В то время как обычно встретить образца человека с этими поверхностными понятиями о религии, некоторые человеческие образцы развиваются страстью к поклонению, которая сливалась с их взглядами на гуманность, что приводит к фанатизму. Почти в каждом случае, эти образцы следуют законными божествами и мультиклассируют в клириков или паладинов.

Жизненные тенденции: хоть для образцов людей нет общих однозначных жизненных тенденций, есть некоторые общие характеристики. Они часто вырастают в ситуациях, в которых они имеют много возможностей для учёбы, или они появляются у родителей образцов, или в сообществе, где они жили, или даже они могли вырасти в монастыре, где ни жили вместе монахами и клириками.

Расы: образцы людей очень открыты, они воплощение лучших аспектов гуманности и терпимости. Образцы людей обычно не злые, подшучивающие над недостатками других рас. Они также восхищаются достоинствами других рас, включая стойкость двардов, красоту и грацию эльфов, и любопытство и изобретательность полуоры. По правде говоря, образцы людей ближе к полуоры, чем любая другая раса - и те, и другие страдают (или получают выгоду) от стремления к перемене мест.

Другие Классы: образцы людей легко общаются с другими классами. Они ценят полезность воинов, следопытов и других квалифицированных воюющих сторон, зная, что они, более вероятно, переживут битву, когда взаимодействуют с такими персонажами. Они также понимают ценность знаний, но глядят на заклинателей с некоторым опасением. Жулики и барды, наиболее близки к образцам людей по способностям (если не по духу), они обычно имеют умения, которые пересекаются с умениями образца человека нескольких областях, что позволяет образцу разносторонне развивать его умения, а не становиться слишком специализированными.

ИНФОРМАЦИЯ ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ

Образец человека имеет следующую игровую статистику.

Характеристики: квалифицированные и быстрые, приспособляемые, образцы людей извлекают выгоду из высокого показателя Интеллекта. Но они также часто находятся в центре боевых действий, что делает Силу, Ловкость и Телосложение важными для образца человека.

Мировоззрение: любое.

Кубик Жизней: d8.

Классовые Умения

Образец человека может выбрать любые десять умений в качестве классовых умений.

(Умения Знаний должны быть отобраны индивидуально.)

Очки Умений на Каждом Уровне: 4 + модификатор Интеллекта. (Не включает бонусное очко умений человека на каждом уровне.)

Таблица 1-16: Образец Человека

Уровень	ББА	Спасброски			Специальное	Заклинаний в день
		Стойкость	Реакция	Воля		
1-ый	+0	+0	+0	+2	Адаптивное изучение	
2-ой	+1	+0	+0	+3	Бонусный навык	+1 уровень в существующем классе
3-ий	+2	+1	+1	+3	Повышение характеристики (+2)	+1 уровень в существующем классе

Классовые Особенности

Все следующее - классовые особенности образца человека.

Владение оружием и доспехами: образцы людей опытны со всем простым оружием и лёгкими доспехами. Кроме того, образец человека опытен с любым военным оружием по его выбору.

Заклинаний в День: на 2-ом и 3-ем уровнях, образец человека получает новое заклинание в день (и известные заклинания, если применимо), как будто он также получил уровень в заклинательном классе к которому он принадлежал перед добавлением уровня. Он, однако, не извлекает любые другие выгоды, как другой персонаж этого класса (бонусные метамагические или создания предметов навыки, способности барда или убийцы, и так далее). Это по существу означает, что персонаж добавляет уровень образца человека к его уровню в заклинательном классе, затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного заклинательного класса прежде, чем она стала образцом человека, он должен решить, к какому классу он добавляет уровень образца человека. Если образец человека не имеет никаких уровней в заклинательном классе, эта особенность класса не имеет никакого эффекта.

Адаптивное Изучение (Экс): на 1-ом уровне образец человека может определить любой из его классовых умений как адаптивное умение. Это умение рассматривают как классовое умение для всех классов, в которых персонаж имеет уровни или будет иметь в будущем. Например, если образец выбирает Внимательность как адаптивное умение, он рассматривает Внимательность как классовое умение для всех будущих уровней класса, которые он получает, даже если это не обычное классовое умение для рассматриваемого класса.

Бонусный Навык (Экс): на 2-ом уровне, образец человека получает бонусный навык. Из-за различных талантов и приспособляемого характера людей, это навык может быть любым, для которого образец человека квалифицирован (не ограничен по специальному списку бонусных навыков). Персонаж должен выполнить предпосылки для навыка.

Повышение Характеристики (Экс): на 3-ем уровне, образец человека увеличивает один показатель характеристики по его выбору на 2 очка.

ОБРАЗЕЦ ОРКА

Агрессивные, зверски и часто конфликтующие с другими гуманоидными расами, орки рассматривают войну и ненависть своей вотчиной. Они имеют врождённую и почти бескрайнюю вражду с эльфами и дварфами, сражаясь с обеими этими расами в течение многих веков. Подобно членам других образцов классов, образцы орков воплощают лучшие качества их расы, комбинируя силу и веру их народа с интеллектом и готовностью просчитывать риск.

Приключения: орки берутся за приключения по многим причинам, хотя больше всего они делают это, чтобы получить богатство или силу. Для орков, «авантюризм» часто означает набеги на города и посёлки других гуманоидных рас, а не исследование затерянных гробниц или победы на мощными монстрами. Несмотря на эту тенденцию, орки могут иногда сопровождать небольшие группы авантюристов в поисках великого предназначения. Некоторые находят их собственную культуру вымирающей и желают возысить её над жестокой дикостью, в то время как другие стремятся изучать методы ведения сражений других рас, чтобы стать более сильными, надеясь стать чемпионами расы орков.

Характеристики: туповатые и грязные, орки имеют много характеристик, которые другие гуманоидные расы находят отталкивающими. Большинство орков дики и жестокие. Образцы орков, однако, несколько отличаются от обычных орков более живым умом и немного более терпимым взглядом на другие расы и культуры. Образцы орков намного более любопытны, чем другие члены их расы, и многие понимают, что обучение - ключ к продвижению орков.

Мировоззрение: образцы орков почти всегда хаотичны, но не которые видят великое будущее для орков как для расы, если они могут стать более организованными. Эти образцы орков, возможно, наиболее прогрессивные члены их воинственной расы, одобряют нейтральные мировоззрения.

Религия: хотя орки как раса имеют тенденцию следовать зверским и диким божествам или поклоняться мощным злым существам, образцы орков редко очень религиозны. Те, кто достигает лидирующих позиций в своих племенах, используют религиозные верования как инструмент, чтобы формировать членов племени, служащих их целям, но сами они редко обладают сильными верованиями. Однако, исключение из этого общего ряда может быть чрезвычайно опасным.

Жизненные тенденции: образцы орков получают свои умения в суровых испытаниях, которые являются культурой орков. Они доказывают свою силу, побеждая более слабых членов их племени и часто зарабатывают лидирующие позиции в пределах их культуры. Почти все образцы орков, в конечном счёте, приобретают знания и умения от других культур, стремясь привнести более сильные формы боевых искусств и более сложные знания в их племена.

Расы: образцы орков, подобно другим оркам, ненавидят и терпеть не могут эльфов и дварфов. Орки редко рассматривают другие расы как что-то большее, чем потенциальная добыча, но когда необходимо, образцы орков могут подавить их агрессивный характер и ужиться с другими расами.

Другие Классы: образцы орков уважают тех, у кого есть сила, особенно варваров и воинов. Следопыты - чаще противники образцов орков, чем союзники, но даже в этом случае оба этих класса выказывают сдержанное уважение к умениям друг друга и военному мастерству. Образцы орков немного опасаются тайных заклинателей, но быстро учится оценивать мощных волшебников и колдунов, способных уничтожить несколько противников одним единственным заклинанием.



Образец эльфа

Образец орка

ИНФОРМАЦИЯ ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ

Образцы орков имеют следующую игровую статистику.

Характеристики: Сила важна для образца орка из-за его роли в бою, а некоторые умения образца орка базируются на Силе. Ловкость и Телосложение также важны для способностей образца орка к бою.

Мировоззрение: любое.

Кубик Жизней: d10.

Классовые Умения

Классовые умения образца орка (и ключевая характеристика к каждому умению) - Лазить (Сила), Ремесло (Интеллект), Запугивание (Обаяние), Прыжки (Сила), Слух (Мудрость), Внимательность (Мудрость), Выживание (Мудрость) и Плавание (Сила).

Очки Умений на Каждом Уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Таблица 1-17: Образец Орка

Уровень	ББА	Спасброски			Специальное
		Стойкость	Реакция	Воля	
1-ый	+1	+2	+0	+0	Улучшенное тёмное зрение (+30 футов), нет чувствительности к свету
2-ой	+2	+3	+0	+0	Убийца эльфов
3-ий	+3	+3	+1	+1	Повышение характеристики (Сила +2)

Классовые Особенности

Всё следующее – классовые особенности класса образец орка.

Владение оружием и доспехами: образцы орков опытны со всем простым и военным оружием и с лёгкими и средними доспехами.

Улучшенное Тёмное Зрение (Экс): на 1-ом уровне, дальность тёмного зрения образца орка увеличена на 30 футов.

Нет Чувствительность и к Свету: образец орка теряет его расовую чувствительность к свету на 1-ом уровне.

Убийца Эльфов (Экс): образец орка на 2-ом уровне учится направлять его ненависть к эльфийской расе. Он получает бонус +2 к броскам урона против эльфов.

Повышение Характеристики (Экс): на 3-ем уровне, образец орка увеличивает Силу на 2 очка.

ОБРАЗЕЦ ТИФЛИНГА

Тифлинги - люди со следами демонской родословной. Хотя тифлинги не столь же сильны или не имеют такого потенциала как истинные полудемоны, их затронутая демонами кровь действительно предоставляет им существенные бонусы их физическим и умственным способностям, так же как и некоторые малые сопротивления и магические способности. Хотя некоторые тифлинги умеют преодолевать их родословную и оставаться хорошими и заслуживающими доверия индивидуумами, большинство тифлингов следует тёмным убеждениям, становясь эгоистичным, жестоким и злыми. Образцы тифлингов, и добрые и злые, наиболее успешно взаимодействуют со своими семействами. Добрые видят себя как продолжателями их родословной, в то время как злые охватывают силу рода.

Приключения: образцы тифлингов принимают за приключения по обычным причинам получения богатства, престижа или силы. Злые тифлинги, в частности, становятся авантюристами, чтобы удовлетворить свои эгоистичные желания - приобрести могущественную магию или найти потерянное знание, которое даст им преимущество. Добрые образцы тифлингов обычно становятся авантюристами, чтобы доказать их ценность сообществу, чтобы сдружиться с теми немногими компаниями, которых они сумели найти, или просто уйти от давления цивилизации.

Характеристики: образцы тифлингов скрытны, обманчивы и часто эгоистичны. Они мало кому доверяют, зная что, независимо от их поведения, их вероятнее всего будут подозревать во всём и вся, как только возникнет какая-то проблема. Из-за таких проблем с другими расами, образцы тифлингов с подозрением относятся к доброте и почти никогда не полагают, что член другой расы будет оставаться лояльным или дружественным, как только выяснится родословная тифлинга. Много образцов тифлингов, даже те, кто действительно не злой, имеют склонность к жестокости, которую трудно подавить.

Мировоззрение: почти все образцы тифлингов злы. Добрые образцы должны постоянно бороться против мыслей о насилии и жестокости.

Религия: большинство образцов тифлингов избегает религии, зная, что много последователей добрых божеств рассматривают как свой долг устраивать гонения на тифлингов. Злые образцы тифлинги, участники злых культов (обычно посвящаемых мощным демонам какого-либо вида) - исключение.

Жизненные Тенденции: образцы тифлингов развивают свои умения растворившись в обществе других рас. Они часто мультиклассируют в жуликов, и часто имеют подобные жизненные тенденции. Некоторые удачливые образцы тифлингов имеют наставников и возможность учиться в благоприятной обстановке, но подавляющее большинство должно преодолеть предубеждения тех, кто боится родословной тифлинга, оттачивая свои умения среди преступников и в глухих переулках.

Образцы тифлингов не видят себя последователями или чемпионами своей расы. Вместо этого, если они злы, они видят себя чемпионами зла и представителями их демонских предков. Добрые образцы тифлингов стремятся освободиться от репутации, наложенной на них их родословной.

Расы: образцы тифлингов по-разному общаются с гуманоидными расами, в зависимости от мировоззрения и опыта в общинах различных рас. Хотя они могут прожить во многих обществах, образцы тифлингов предпочитают большие человеческие города, где более легко скрыть их родословную. Образцы тифлингов редко общаются сwarfами, главным образом потому, что dwarfы, вероятно, будут подозрительны и настроены категорично к присутствию тифлинга. И наоборот, они понимают предубеждения и трудности, с которыми сталкиваются полуроги во многих цивилизованных общинах и могут завести дружбу, основанную на этом понимании.

Другие Классы: образцы тифлингов счастливы работать с членами других классов, при условии, что тифлинг может управлять событиями по его собственному усмотрению, уходить со своей долей сокровищ в нужное для себя время или собирать информацию для дальнейшего её использования. Злые тифлинги, естественно, избегают компаний паладинов, но те тифлинги, которые посвящают себя доброму, предпочитают компании святых воинов, зная, что слова паладина о том, что тифлингу можно доверять, значат многое.

ИНФОРМАЦИЯ ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ

Образцы тифлингов имеют следующую игровую статистику.

Характеристики: поскольку они имеют тенденцию одобрять л ёгкие доспехи, проворные боевые стили, и хитрость всякий раз, когда возможно, Ловкость чрезвычайно важна для образцов тифлингов. Высокий Интеллект предоставляет доступ образцу тифлинга к большему количеству умений на каждом уровне, а высокое Телосложение помогает компенсировать потерю Кубиков Жизней, потерянных из-за регулировки уровня тифлинга. Хотя тифлинги получают расовый штраф к Обаянию, хороший показатель в этой характеристике может помочь тем образцам тифлингов, которые желают скрыть их природу от других и получить доверие всякий раз, когда их истинная природа становится известной.

Мировоззрение: любое.

Кубик Жизней: d8.

Классовые Умения

Классовые умения образца тифлинга (и ключевая характеристика к каждому умению) - Блеф (Обаяние), Ремесло (Интеллект), Перевоплощение (Обаяние), Маскировка (Ловкость), Знание (планы) (Интеллект), Слух (Мудрость), Бесшумность (Ловкость), Профессия (Мудрость), Ловкость рук (Ловкость) и Внимательность (Мудрость).

Очки Умений на Каждом Уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Таблица 1-18: Образец Тифлинга

Уровень	ББА	Спасброски			Специальное
		Стойкость	Реакция	Воля	
1-ый	+0	+2	+2	+2	Улучшенное сопротивление
2-ой	+1	+3	+3	+3	Тьма, бонус к умению
3-ий	+2	+3	+3	+3	Повышение характеристики (+2 Ловкость)

Классовые Особенности

Всё следующее – классовые особенности класса образец тифлинга.

Владение оружием и доспехами: образцы тифлингов опытны со всем простым оружием и с лёгкими доспехами.

Улучшенное Сопротивление (Экс): на 1-ом уровне одно из естественных сопротивлений энергии (огонь, холод или электричество) образца тифлинга улучшается с 5 до 10. Персонаж может выбрать, какое из его трёх сопротивлений улучшается, но как только она сделает этот выбор, оно никогда не сможет его изменить.

Тьма (Св): на 2-ом уровне образец тифлинга может использовать его магическую способность тьмы три раза в день.

Бонус к Умению (Экс): расовый бонус образца тифлинга 2-ого к проверке Блефа и Маскировки улучшается до +4.

Повышение Характеристики (Экс): на 3-ем уровне образец тифлинга увеличивает Ловкость на 2 очка.

ОБРАЗЕЦ КЛАССА В ВАШЕЙ ИГРЕ

Подобно многим из вариантов в этой книге, расовые образцы могут быть мощным инструментом, формирующим мир кампаний или впечатление от игры. Включение расовых образцов в кампанию – это просто, как разрешение игрокам продвинуться в классах или проектировании НИПов с уровнями класса от соответствующего образца класса. Однако, этот вариант может быть больше, чем просто ещё один длинный список возможных классов. Позволяя различным поднаборам расовых образцов классов появиться в вашей игре, вы можете решать, какие расы больше всего влияют или доминируют в кампании.

Например, в сеттинге, в котором эльфы и дварфы почти вымерли, традиции их расовых образцов классов, возможно, будут потеряны. В той же самой кампании, однако, люди, полуорки и полуоры процветают, а мощные НИП этих рас могли бы часто иметь уровень или два в соответствующем образце класса.

Кроме того, распространенность расовых образцов может отразить важность расовых проблем. В кампаниях, где напряженные отношения между расами достигли своего пика, каждая раса, очень вероятно, будет иметь большое количество расовых обра зцов среди своих членов. Так как расширение границ человечества в дикую местность становится всё более важной для этой расы, у людей будет много образцов – в то время как полуоры в той же самой кампании, удовлетворяющие своей жизнью, обращаются к другим классам и преследуют другие цели своей расы.

Вы можете захотеть создать ваши собственные расовые образцы классов. При создании расового образца класса для расы с регулировкой уровня +1 или выше (типа дроу или полудракона), приемлемо для класса быть немного лучше, чем класс образца для расы с регулировкой уровня +0. Вообще, выгоды расы с регулировкой уровня имеют тенденцию уменьшаться по мере увеличения уровня персонажа, а необычный образец класса может помочь такой расе поддержать свою исключительность .

Классы Глава вторая

Столь же важный, как и раса вашего персонажа, это (обычно) единовременный выбор, сделанный в начале карьеры вашего персонажа. Ваш выбор уровней класса, с другой стороны, можно изменить, на что влияют как личные предпочтения, так и реальность мира кампании.

Однинадцать классов персонажа в *Руководстве Игрока* охватывают многие из основных фэнтези архитипов, от яростного воина до лукавого волшебника. Но число вообразимых ролей персонажа чрезвычайно велико, и даже учитывая все доступные престиж-классы, вы можете не найти комбинацию способностей класса, которая в совершенстве представляет образ вашего персонажа.

Эта глава представляет широкое разнообразие вариантов, которые позволяют вам настроить существующего персонажа, без необходимости полностью его пересматривать или начинать всё заново. Используют ли они обмен классовыми способностями или попытки нового взгляда на старых любимцев, эти варианты позволяют игрокам и Мастерам сохранять дружественные отношения существующих классов при исследовании миров.

С разрешения ваших Мастеров вы можете использовать любой из этих классов вместо стандартных классов того же самого названия. В зависимости от мира кампании, варианты классов могут существовать рядом со стандартными классами, или они могут полностью заменить стандартные классы. Например, Мастер может решить, что все монахи должны выбрать стиль борьбы, который отражает их первоначальное обучение, или что все варвары должны выбрать тотем.

Для тех, кто предпочитает менее специализированный подход к созданию персонажа, глава также включает тройку «родовых» классов, которые позволяют игрокам настраивать уникальные моменты их персонажа.

Всюду в этой главе термин “класс персонажа” относится к любому классу, который может быть взят на 1-ом уровне стартового персонажа. Это включает одиннадцать классов, которые появляются в Главе 3 *Руководства Игрока*, так же как и любой подобный класс в других изданиях.

ВАРИАНТЫ КЛАССОВ ПЕРСОНАЖА

Эта секция представляет шестнадцать различных версий классов персонажа из *Руководства Игрока*, наряду с некоторыми дополнительными вариантами, созданными путём обмена одной или более классовыми способностями с другими классами.

Каждый полностью детализированный вариант имеет описание по одной (или более) из представленных ниже тем. Если какой-либо статьи нет, используйте материал по описанию класса из *Руководства Игрока*.

Мировоззрение: изменения ограничений мировоззрения класса.

Кубик Жизней: изменения Кубика Жизней класса.

Базовый Бонус Атаки: если класс использует другой ББА, эта статья даёт описание для использования (хороший, средний или плохой).

Базовые Бонусы Спасбросков: если класс имеет другое сочетание хороших и плохих спасбросков, эта статья даёт соответствующее описание для каждого спасброска.

Классовые Умения: изменения в списке классовых умений, и/или изменения в числе очков умений получаемых за уровень.

Классовые Способности: изменения в специальных классовых способностях, включая чтение заклинаний.

ВАРИАНТ ВАРВАРА: ВАРВАР ТОТЕМА

В сложной для варвара кампании, вы можете увеличить вариации между варварскими персонажами, если каждое варварское племя посвящает себя различному тотемному существу, типа медведя или ягуара. Тотем должен быть выбран на 1-ом уровне, и не может быть изменен позже кроме как при чрезвычайных обстоятельствах (типа варвара приняли в другое племя).

Если вы используете этот вариант, варвар теряет одну или более из следующих стандартных классовых способностей: быстрое перемещение, инстинктивное уклонение, предчувствие ловушки и улучшенное инстинктивное уклонение. Вместо этих способностей варвар получает классовые способности, определённые его тотемом. Все тотемы не обязательно предоставляют способности на тех же самых уровнях, и при этом они не предоставляют то же самое количество способностей. Эти классовые способности - экстраординарные способности, если не обозначено другое.

Список тотемов, обсужденных здесь, не исчерпывающий. Если вы предпочитаете использовать другиеtotемы, вы можете или заменить название тотема на подобное существо (типа замены Тотема Льва на Тотем Тигра), или создать новый набор способностей тотема, используя приведённую здесь информацию в качестве руководства.

Классовые Способности Тотема Обезьяны

Варвар посвятивший себя тотему обезьяны, не получает стандартного быстрого перемещения, инстинктивного уклонения, предчувствия ловушки и улучшенного инстинктивного уклонения, а вместо этого получает следующие способности.

- На 1-ом уровне варвар тотема обезьяны получает скорость лазанья равной половине его основной скорости движения по земле (округляется вниз). Например, человек, эльф, полуэльф или полуорк варвар тотема обезьяны имеют скорость лазанья 15 фут, в то время как дварф, гном или полуорк варвар тотема обезьяны имеют скорость лазанья 10 фут. См. Способы Передвижения на странице 311 Руководства Монстров для получения дополнительной информации о существах со скоростью лазанья.
- На 2-ом уровне варвар тотема обезьяны получает бонус +2 к проверке Запугивания.
- Варвар тотема обезьяны 3-его уровня получает Могучий Удар в качестве бонусного навыка.
- На 5-ом уровне скорость лазанья варвара тотема обезьяны равняется его основной скорости передвижения по земле.

Классовые Способности Тотема Медведя

Варвар посвятивший себя тотему медведя, не получает стандартного быстрого перемещения, инстинктивного уклонения, предчувствия ловушки и улучшенного инстинктивного уклонения, а вместо этого получает следующие способности.

- Варвар тотема медведя 1-ого уровня получает Крепкое Тело в качестве бонусного навыка.
- На 2-ом уровне варвар тотема медведя получает Улучшенный Захват в качестве бонусного навыка, даже если он не выполняет требований.
- Варвар тотема медведя 3-го уровня получает Повышенную Стойкость в качестве бонусного навыка.

- Начиная с 5-ого уровня варвар тотема медведя получает бонус +4 к проверке захвата во время ярости.

Варвары тотема орла и медведя



Классовые Способности Тотема Борова

Варвар посвятивший себя тотему медведя, не получает стандартного быстрого перемещения, инстинктивного уклонения, предчувствия ловушки и улучшенного инстинктивного уклонения, а вместо этого получает следующие способности.

- Во время ярости варвара тотема борова 1-ого уровня рассматривают как имеющего навык Живучесть, даже если он не выполняет требований.
- На 3-ем уровне и выше, ярость варвара тотема борова длится на 2 раунда дольше, чем обычно.
- Начиная с 7-ого

уровня, поглощение урона варвара тотема борова на 1 очко больше, чем обычно. Таким образом, на 7-ом уровне, поглощение урона варвара тотема борова -2/-, и это поглощение урона повышается на 1 каждые три уровня.

Классовые Способности Тотема Дракона

Варвар посвятивший себя тотему дракона, не получает стандартного быстрого перемещения, инстинктивного уклонения, предчувствия ловушки и улучшенного инстинктивного уклонения, а вместо этого получает следующие способности.

- Варвар т отема дракона 1 -ого уровня получает Бой Вслепую в качестве бонусного навыка .
- На 2-ом уровне варвар тотема дракона получает бонус +2 к спасброскам против эффектов сна и паралича.
- На 5-ом уровне варвар тотема дракона получает способность ужасающего присутствия (см. страницу 309 *Руководства Монстр ов*). УС с пасброска равен 10+1/2 уровня + модификатор Обаяния варвара.

Классовые Способности Тотема Орла

Варвар посвятивший себя тотему орла, не получает стандартного быстрого перемещения и предчувствия ловушки, а вместо этого получает следующие способности.

- На 1-ом уровне острое зрение варвара тотема орла предоставляет ему бонус +2 к проверке Внимательность .
- На 3 -ем уровне варвар тотема орла получает Повышенную Реакцию в качестве бонусного навыка .

Классовые Способности Тотема Лошади

Варвар посвятивший себя тотему лошади, не получает стандартного инстинктивного уклонения, предчувствия ловушки и улучшенного инстинктивного уклонения, а вместо этого получает следующие способности.

- На 2-ом уровне варвар тотема лошади получает Улучшенный Бег в качестве бонусного навыка.
- Варвар тотема лошади 3 -ьего уровня получает бонус +2 к проверке Уход за Животными, проводимой по отношению к лошадям и бонус +2 к проверке Верховая Езда, проводимой для поездки на лошади.
- На 5-ом уровне варвар тотема лошади получает Крепость Тела в качестве бонусного навыка.

Классовые Способности Тотема Ягуара

Варвар, посвятивший себя тотему ягуара, представляет «стандартного» варвара и получает классовые способности варвара как описано в *Руководстве Иерока*.

Классовые Способности Тотема Льва

Варвар посвятивший себя тотему льва, не получает стандартного быстрого перемещения, инстинктивного уклонения и улучшенного инстинктивного уклонения, а вместо этого получает следующие способности.

- На 1-ом уровне варвар тотема льва получает Улучшенный Бег в качестве бонусного навыка.
- Варвар тотема льва 2 -ого уровня получает бонус +2 к проверке Маскировка.
- Варвар тотема льва 5 -ого уровня получает бонус +2 к броскам урона всякий раз, когда он выполняет натиск.

МУЛЬТИКЛАССИРОВАНИЕ И ВАРИАНТЫ КЛАССОВ

Мультиклассирование между вариантами того же самого класса - хитрый предмет , и Мастер должен управлять этим, основываясь на том, что подходит его кампании. В случаях, где один класс предлагает несколько путей (типа варвара тотема или стили боя монаха), самое простое решение - просто запретить мультиклассировать между различными версиями того же самого класса (также, как персонаж не может мультиклассировать между различными версиями специализации волшебника). Для вариантов, которые совершенно не походят на класс персонажа - типа мудреца-барда или городского следопыта – мультиклассирование, даже в несколько вариантов того же самого класса – вещь достаточно неплохая . Идентичные классовые способности должны складываться, если они получены от нескольких версий того же самого класса (не считая чтения заклинаний).

В любом случае, только первую версию одобренного класса рассматривают как одобренную; полурослик плут/волшебник, который позже начинает получать уровни в варианте класса плут дебрей , не может рассмотреть и плута, и плута дебрей в качестве одобренного класса , только класс , который был взят первым (в нашем случае, плут). Ни в коем случае не складывайте заклинательные способности и нескольких классов (даже вариантов одного класса). Персонаж с уровнями барда и уровнями мудреца-барда имеет два отдельных уровня мага и два отдельных набора заклинаний в день, даже при том, что классы очень похожи.

Классовые Способности Тотема Змеи

Варвар посвятивший себя тотему змеи, не получает стандартного быстрого перемещения, инстинктивного уклонения, предчувствия ловушки и улучшенного инстинктивного уклонения, а вместо этого получает следующие способности.

- На 1-ом уровне варвар тотема змеи получает бонус +2 к спасброскам по Стойкости против яда.
- Варвар тотема змеи 2 -ого уровня получает бонус +2 к проверке Бесшумность .
- На 3-ем уровне варвар тотема змеи получает Улучшенный Захват в качестве бонусного навыка , даже если он не выполняет требований.
- Варвар тотема змеи на 5-ом уровне получает Улучшенную Инициативу в качестве бонусного навыка .

Классовые Способности Тотема Волка

Варвар посвятивший себя тотему волка, не получает стандартного инстинктивного уклонения, предчувствия ловушки и улучшенного инстинктивного уклонения, а вместо этого получает следующие способности.

- Варвар тотема волка 2 -ого уровня получает Улучшенную Подсечку в качестве бонусного навыка , даже если он не выполняет требований.
- Варвар тотема волка 5 -ого уровня получает Выслеживание в качестве бонусного навыка .

ВАРИАНТ БАРДА: МУДРЕЦ-БАРД

Мудрец-бард сосредотачивает свои усилия на обучении, исследовании и силе знаний.

Мировоззрение: мудрец-бард должен быть нейтральным добрым, нейтральным или нейтральным злым. Истинный последователь знаний не сильно заботится об этических крайностях. Мудрец-бард, который становится хаотичным или законным, не может прогрессировать в уровнях мудреца-барда, хотя он сохраняет все его способности мудреца-барда, полученные ранее .

ББС: мудрец-бард имеет хорошие спасброски по Воле, но плохие по Стойкости и Реакции.

Классовые Способности

Мудрец-бард имеет все стандартные классовые способности барда, кроме тех, что отмечены ниже.

Чтение Заклинаний: мудрец-бард изучает и читает заклинания как нормальный бард, с некоторыми исключениями. В дополнение к нормальному числу известных заклинаний, мудрец-бард знает одно заклинание школы ясновидения каждого уровня заклинания, которые он может читать . Например, мудрец-бард знает четыре заклинания барда 0-ого уровня плюс одно заклинание барда 0-ого уровня школы ясновидения (типа *обнаружение магии, направление или чтение магии*). Число заклинаний в день мудреца-барда не изменяется.

Чтобы изучать или читать заклинания, мудрец-бард должен иметь показатель Интеллекта (не показатель Обаяния) равный, по крайней мере, 10 + уровень заклинания. Все другие факторы чтения заклинаний, включая бонусные заклинания и УС спасброска, всё ещё определяются, используя показатель Обаяния мудреца-барда.

Добавьте следующие заклинания к списку заклинаний класса мудрец-бард: 1-ый - *обнаружение хаоса/зла/добра/закона; 2-ой – область истины; 3-ий –волшебное зрение ; 4-ый - анализ заклятия* (пониженное с 6-ого), *послание; 5-ый – связь с иным миром, большое наблюдение* (пониженное с 6-ого); 6-ой - истинное зрение, видение.

Знание Преданий: мудрец-бард получает бонус +2 ко всем проверкам знаний преданий.

Музыка Барда : сила вдохновения мудреца-барда не столь же продолжительна, как у традиционного барда. Его способности и воодушевления, зова к подвигам или героического воодушевления делятся только 3 раунда после того, как союзник больше не может слышать, что поёт мудрец-бард, а не нормальные 5 раундов.

ВАРИАНТ БАРДА: БОЖЕСТВЕННЫЙ БАРД

Не все барды – тайные заклинатели ; некоторые получают их специальные силы от божественных традиций. Во многих примитивных культурах, божественный бард занимает место жреца или адепта, как проводник религиозных верований народа.

Классовые Способности

Божественный бард имеет все стандартные способности класса бард, кроме тех, что отмечены ниже.

Чтение Заклинаний: божественный бард изучает и читает заклинания как обычный бард, с некоторыми незначительными исключениями. Заклинания божественного барда - божественные заклинания, а не тайные.

Чтобы изучать или читать заклинаний, божественный бард должен иметь пока затель Мудрости (не Обаяния) равный 10, по крайней мере, 10 + уровень заклинания. Все другие факторы чтения заклинаний, включая бонусные заклинания и УС спасброска, всё ещё определяются, используя показатель Обаяния божественного барда (**прим. перев.** - в английской версии стоит **мудрец-бард**, но это, скорее всего ошибка).

Подобно друидам, паладинам и следопытам, божественные барды не должны определять божество как источник их заклинаний. Однако, божественный бард не может читать заклинания, которые не соответствуют его мировоззрению. Таким образом, божественные барды не могут читать законные заклинания (так как барды не могут быть законны). Нейтральные божественные барды не могут читать никаких заклинаний, связанных с мировоззрением (и, таким образом, они относительно редки).

Добавьте следующие заклинания к списку заклинаний класса божественный бард:

0-ой - сотворение воды, лечение царапин; 1-ый - обнаружение зла/добра/закона, защита от зла/добра/закона; 2-ой - освящение, осквернение, нетленные останки; 3-ий - магический круг против зла/добра/закона, молебен; 4-ый - излечение болезни, разговор с мертвым и, послание; 5-ый - предсказание, восстановление; 6-ой - озарение, святилище, проклятое место, оживление.

ВАРИАНТ БАРДА: ДИКИЙ БАРД

Дикий бард в сердце воинов, хотя его тайные силы вселяют страх во врагов его племени. Дикие барды часто мультиклассируют в варваров, чтобы улучшить их боевое мастерство.

Мировоззрение: дикий бард должен быть хаотичным. Дикий бард, который становится не хаотичным, не может прогрессировать в уровнях барда, хотя он сохраняет все свои способности барда, полученные до этого.

ББС: дикий бард имеет хорошие спасброски по Стойкости и Воле, но плохие по Реакции.

Классовые Умения: дикий бард теряет классовые умения Расшифровка и Язык. Он добавляет Выживание к его списку классовых умений.



сила, бесследное передвижение, призыв природного союзника II; 3-ий - силок, призыв природного союзника III; 4-ый - нашестье насекомых, призыв природного союзника IV; 5-ый - общение с природой, призыв природного союзника V; 6-ой - ползучая погибель, реинкарнация, призыв природного союзника VI.

ВАРИАНТ ЖРЕЦА: ОТШЕЛЬНИК

Отшельник больше, чем другие жрецы проводит времени в изучении и молитвах и меньше в военном обучении. Он «обменивает» часть боевого мастерства жреца на доступ к большим умениям и более широкому диапазону заклинаний, посвященных знаниям (и защитным знаниям).

Классовые Способности

Дикий бард имеет все стандартные способности класса барда, кроме тех, что отмечены ниже.

Неграмотность: дикий бард – неграмотный, также, как варвар. Неграмотный дикий бард не может использовать или писать свитки.

Чтение Заклинаний: удалите следующие заклинания из списка заклинаний класса дикого барда: умиротворение, понимание языков, обнаружение потайных дверей, удаление надписей, фокусы, чтение магии, печать чёрной змеи, призыв существ (от I до VI).

Добавьте следующие заклинания к списку заклинаний класса дикий бард:

1-ый – умиротворение животных, обнаружение западни, устойчивость к стихиям, призыв природных союзников I; 2-ой – бычья

Большинство отшельников не хаотичны, так как они полагают, что дисциплинированный образ жизни больше способствует изучению.

Кубик Жизней: отшельник использует d6 в качестве Кубика Жизней (и имеет очки на 1-ом уровне, равные 6 + модификатор Телосложения).

ББА: недостаток военного обучения о тшельника означает, что он использует плохой базовый бонус атаки.

Классовые Умения: список классовых умений отшельника включает Расшифровку, Язык и все умения Знания (из домена Знания, см. ниже). Отшельник получает очки умений за уровень, равные 6 + модификатор Интеллекта (а на 1-ом уровне – это число ×4).

Классовые Способности

Отшельник имеет все стандартные жреческие классовые способности, кроме тех, что отмечены ниже.

Владение оружием и доспехами: отшельник и опытны с простым оружием и слегкими доспехами.

Знания (Экс): Благодаря долгим часам изучения, отшельник имеет широкий диапазон знаний. Эта способность идентична классовой способности барда знания барда, только здесь используется уровень класса отшельник, вместо уровня класса бард.

Божества, Домены и Доменные Заклинания: большинство отшельников поклоняются божествам, связанным со знаниями и обучением, включая (но, не обязательно ограничивая) Боккоба, Векну и Ви Яс. Другие божества, которым мог бы посвятить себя отшельник, включают Кореллон Ларетиан, Морадин, Пелор и Йондалла.

В дополнение к любым доменам, отобранным из списка его божеств, отшельник автоматически получает Знание в качестве бонусного домена (даже если Знание обычно не доступно жрецам какого-то божества). Он получает силы, предоставляемые доменом Знания, и может выбрать бонусные доменные заклинания из домена Знания или из одного из его двух обычных доменов.

Чтение Заклинаний: добавьте следующие заклинания к списку заклинаний класса отшельник:

0-ой - сообщение; 1-ый – удаление надписей, опознание предмета, невидимый слуга; 2-ой – лисья хитрость; 3-ий - невидимое письмо, тайная страница, языки (пониженный с 4-ого уровня); 4-ый - обнаружение наблюдения; 6-ой - анализ заклятия; 7-ой - изоляция; 9-ый - видение.

ВАРИАНТ ДРУИДА: ДРУИДСКИЙ МСТИТЕЛЬ

Друидский мститель направляет свою внутреннюю ярость, чтобы дать выход мести на тех, кто уничтожает природу. Однако это имеет свою цену, так как мститель должен отбросить часть его собственной чувствительности к природе.

Классовые Умения: добавьте Запугивание к списку классовых умений мстителя. Уберите Дипломатию из списка классовых умений мстителя.

Классовые Способности

Друидский мститель имеет все стандартные классовые способности друида, кроме тех, что отмечены ниже.

Животное -Компаньон: мститель не получает животное-компаньона.

Быстрое Перемещение (Экс): базовая скорость друидского мстителя больше нормальной скорости его расы на 10 футов. Эта способность идентична варварской способности того же самого названия.

Ярость (Экс): мститель может впасть в ярость, идентичную ярости варвара. Мститель может использовать эту способность один раз в день на 1-ом уровне, и один дополнительный раз за каждые пять уровней.

Мститель не получает исключительную ярость, неукротимую волю или неукротимую ярость.

Неподготовленная магия: мститель не может направлять запасенную энергию на чтение призывающих заклинаний.

Неустанный Ярость (Экс): на 17-ом уровне и выше, мститель больше не становится утомленным в конце своей ярости.

Понимание Животных: друидский мститель получает штраф -4 к проверке Понимание Животных .

ВАРИАНТ ВОИНА: ГОЛОВОРЕЗ

Головорез - уличный боец, который учится с очетать грубую силу с некоторой хитростью. Он имеет большинство сил воина, наряду с небольшим количеством дополнительных умений, поддерживающих его в жизни на улицах. Несмотря на свое название, не все головорезы простые хулиганы, многие - изобретательные ветераны, которые используют их знание улиц, чтобы получить преимущество против своих противников.

Большинство го ловорезов вне закона, хотя иногда банды головорезов используются в интересах закона .

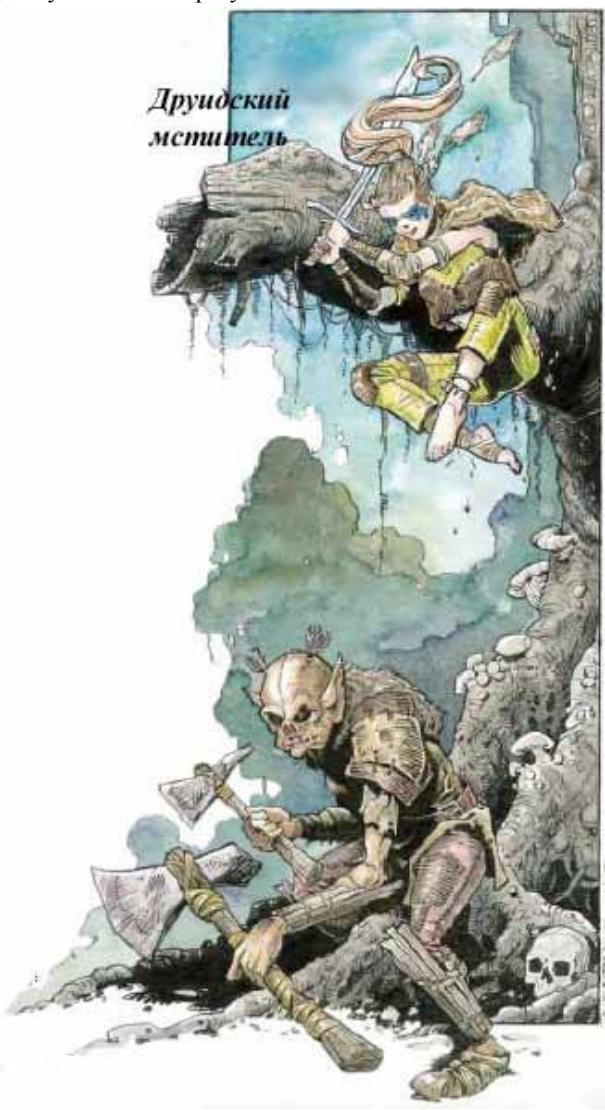
Классовые Умения: добавьте следующие умения к списку классовых умений воина: Обман, Сбор информации, Знание (местное) и Ловкость рук. Головорез получает очки умений за уро вень равные 4 + модификатор Интеллекта (а на 1-ом уровне – это число ×4).

Классовые Способности

Головорез имеет все стандартные классовые способности воина, кроме тех, что отмечены ниже.

Владение оружием и доспехами: головорезы опытны со всем простым и военным оружием и с л ёгким и доспехами.

Бонусный Навык : головорез не получает обычного бонуса ного навыка воина на 1-ом уровне. Также добавьте Выслеживание в Городе (см. уточнение позже в этой главе) к списку бонусных навыков воина, доступных головорезу.



он так сделает , он потеряет бонус к проверкам умений, полученным на 1 -ом уровне и никогда не получит бонусную способность боевого стиля (даже если он выполнит требования).

Удар Кобры

Монахи Школы Удара Кобры специализируются в проворстве и защите. Делая себя трудно уязвимыми, монах Удара Кобры вынуждает врага сражаться на его условиях.

Бонус 1-ого уровня к умению: Высвобождение .

Навык 1-ого уровня: Уклонение.

ВАРИАНТ МОНАХА: БОЕВЫЕ СТИЛИ

В литературе и других источниках , боевые стили и способности монаха очень зависят от того, где (или кем) он был обучен. Однако, монах в *Руководстве Игровика*, представляет лишь относительно небольшое разнообразие вариантов, олицетворяющих вашего монаха.

Монах 1-ого уровня (независимо от уровня персонажа) может выбрать один из боевых стилей, описанных ниже. Выбирая один из этих стилей, он заявляет, какие бонусные навыки он получает на 1-ом, 2-ом и 6-ом уровне (когда монах обычно получает один из двух бонусных навыков, как описано в *Руководстве Игровика*). Кроме того, на 1-ом уровне он получает бонус +2 к проверкам, вовлекающим е го выбранные умения (в обмен на свободу выбора, которую он теряет , заранее выбирая свои бонусные навыки). Наконец, он получает бонусную способность на 6-ом уровне, если к тому времени он выполнил перечисленные требования . Если персонаж не выполнил требования, он не получает бонусную способность, даже если он выполняет требования позже.

Эти боевые стили служат некоторым целям в кампании. Стиль мог бы символизировать монастырь и, создавая конкуренцию (дружественную или враждебную) между их студентами. Возможно , определенный мастер учит каждому стилю только нескольких студентов по выбору, что означает, что монах должен ока заться достойным обучения. Или, возможно, каждый монах просто выбирает собственный путь в жизни, пытаясь повторить деяния великих бойцов прошлого.

Монах может прервать обучение определённому боевому стилю, выбирая различные бонусные навыки на 2-ом или 6-ом уровне; однако, если

Навык 2-ого уровня: Подвижность.

Навык 6-ого уровня: Атака на Ходу.

Бонусная Способность 6-ого уровня: бонус уклонения к Классу Защиты, предоставляемый вашим навыком Уклонение увеличивается до +2. **Требования:** Равновесие 4 ранга, Высвобождение 9 рангов.

Отрицающая Позиция

Монах Отрицающей Позиции стремится нейтрализовать маневры противника, нарушая их в каждом раунде, пока он не становится настолько подавленным, что не сделает критическую ошибку.

Бонус 1-ого уровня к умению: Акробатика.

Навык 1-ого уровня: Улучшенный захват.

Навык 2-ого уровня: Боевые рефлексы.

Навык 6-ого уровня: Улучшенное обезоруживание.

Бонусная Способность 6-ого уровня: при сражении в обороне или использовании навыка Боевой Опыт, вы получаете бонус +2 к проверкам захватывания и обезоруживания. **Требования:** Акробатика 9 рангов, Боевой Опыт.

Рука и Нога

Ученики стиля Руки и Ноги учатся использовать их конечности и для атаки, и для защиты.

Бонус 1-ого уровня к умению: Равновесие.

Навык 1-ого уровня: Оглушающий кулак .

Навык 2-ого уровня: Отражение стрел .

Навык 6-ого уровня: Улучшенная подсечка .

Бонусная Способность 6-ого уровня: вы получаете бонус +2 к атакам по возможности, сделанным противником, делающего попытку напора или подсечки, и бонус +4 к проверке Ловкости или Силы, чтобы избежать быть опрокинутым или оттеснённым . **Требования:** Равновесие 9 рангов, Акробатика 4 ранга.

Невидимый Глаз

Монахи Невидимого Глаза полагаются на их чувства, особенно слух, помогающие им в бою.

Бонус 1-ого уровня к умению: Слух.

Навык 1-ого уровня: Боевые рефлексы .

Навык 2-ого уровня: Повышенная реакция .

Навык 6-ого уровня: Бой вслепую.

Бонусная Способность 6-ого уровня: когда монах невооружённый и сражается в защите , используя Боевой Опыт или используя действие полной защиты, он увеличивает бонус уклонения к Классу Защиты, который он получает от использования этой тактики, на 1. **Требования:** Слух 9 рангов, Гибкость.

Подавляющая Атака

Монах, обучающийся стилю Подавляющей Атаки , всегда нажимает на преимущество, предпочитая эффективное нападение любой форме защиты.

Бонус 1-ого уровня к умению: Запугивание.

Навык 1-ого уровня: Могучий удар.

Навык 2-ого уровня: Улучшенный натиск .

Навык 6-ого уровня: Улучшенное сбивание .

Бонусная Способность 6-ого уровня: если вы использовали Запугивание, чтобы деморализовать вашего противника в любое время в пределах предыдущих 10 раундов, вы получаете бонус +4 к проверке Силы, сделанной при напоре или сбивании против этого противника. **Требования:** Запугивание 4 ранга, Выступление (танец) 4 ранга.

Пассивный Путь

Пассивный Путь нацелен на создание ложного ощущения превосходства у противника.

Бонус 1-ого уровня к умению: Обман .

Навык 1-ого уровня: Боевой опыт .

Навык 2-ого уровня: Улучшенная подсечка .

Навык 6-ого уровня: Улучшенный финт .

Бонусная Способность 6-ого уровня: вы получаете бонус +4 к проверке Силы, сделанной при подсечке противника, который теряет свой бонус Ловкости к Классу Защиты. **Требования:** Обман 4 ранга, Проницательность 4 ранга, Улучшенное умение (Обман).

Спящий Тигр

Стиль Спящего Тигра объединяет плавные движения с мощными ударами. Он одобряет быстроту, первый удар, отдаёт предпочтительность засадам.

Бонус 1-ого уровня к умению: Маскировка.

Навык 1-ого уровня: Фехтование.

Навык 2-ого уровня: Улучшенная инициатива.

Навык 6-ого уровня: Улучшенный удар по оружию.

Бонусная Способность 6 -ого уровня: один раз за раунд, когда противник теряет свой бонус Ловкости к Классу Защиты, монах наносит дополнительные 1d6 очков урона ближней атакой, сделанной лёгким оружием. Любо е существо, обладающее иммунитетом к скрытым атакам, им мунно к этой способности. **Требования:** Маскировка 9 рангов, Могучий Удар.

Путь Бессмертия

Монахи Пути Бессмертия прежде всего верят в терпение. Они работают над тем, чтобы пережить их противников посредством превосходящей выносливости.

Бонус 1-ого уровня к умению: Концентрация.

Навык 1-ого уровня: Крепкое тело.

Навык 2-ого уровня: Крепость тела.

Навык 6-ого уровня: Живучесть.

Бонусная Способность 6 -ого уровня: при сражении в обороне, использование Боевого Оыта или использования действия полной защиты, монах получает поглощение урона 2/. **Требования:** Концентрация 9 рангов.

ВАРИАНТЫ ПАЛАДИНА: СВОБОДЫ, РЕЗНИ И ТИРАНИИ

Три варианта паладина, представленные здесь, демонстрируют примеры паладинов альтернативного мировоззрения. Каждый следует определенному кодексу чести, настроенному под его определенноe мировоззрение. Паладин свободы - хаотичный хороший, посвящённый независимости и свободе мысли. Паладин тирании - противоположность, законный злой гений, склонный к доминированию над более слабыми. Паладин резни - зверский чемпион хаоса и зла, оставляющий после себя только разрушение. (Если вы используете эти версии класса паладин, вы можете рассмотреть обозначение стандартного паладина в *Руководстве Игрока* как "паладин чести", чтобы дифференцировать его от этих вариантов.)

Эти варианты паладина не представляют из себя уникальные классы, а скорее являются разновидностями паладина на основе мировоззрения. Они имеют тот же самый Кубик Жизней, очки умений за уровень, владение оружием и доспехами, и заклинания в день как у стандартного паладина из *Руководства Игрока*. Их списки классовых умений почти идентичны. Их колдовство функционирует тождественно стандартному паладину (хотя их списки заклинаний несколько отличны). Когда классовая способность имеет то же самое название, что классовая способность паладина, она работает так же, как и описанная в *Руководстве Игрока*.

Классовые Способности Паладина Свободы

Паладин свободы имеет все стандартные классовые способности паладина, кроме тех, что отмечены ниже.

Классовые Умения: замените в списке классовых умений Дипломатию Обманом.

Аура Свободы Мысли (Su): начиная с 3-го уровня паладин свободы имеет к эффектам принуждения. Каждый союзник в пределах 10 футов от него получает нравственный бонус +4 к спасброскам против эффектов принуждения. Эта способность функционирует как аура отваги паладина.

Чтение заклинаний: удалите следующие заклинания из списка заклинаний паладина: *защита от смерти, распознание лжи, развеяние хаоса, магический круг против хаоса, защита от хаоса*.

Добавьте следующие заклинания к списку заклинаний паладина: *1-ый - защита от закона; 3-ий - магический круг против закона, снятие проклятия; 4-ый - развеяние закона, свобода перемещения*.

Кодекс Чести: паладин свободы должен иметь хаотичное доброе мировоззрение, он теряет все классовые способности, если он охотно совершает злой акт. Дополнительно, кодекс паладина свободы требует, чтобы он уважал свободу личности, помогал нуждающимся (если только они не используют помочь для законных или злых целей) и наказывал тех, кто угрожает или ограничивает свободу личности.

Партнеры: когда паладин может участвовать в приключениях с персонажами любого доброго или нейтрального мировоззрения, паладин свободы никогда сознательно не будет связываться со злыми персонажами (за исключением каких-либо тайных миссий), или теми, кто намеренно оскорбляет его моральный кодекс. Паладин свободы может стать последователем, наёмником только у хаотичного доброго персонажа.



Классовые Способности Паладина Резни

Паладин резни имеет все стандартные классовые способности паладина, кроме тех, что отмечены ниже.
Классовые Умения: замените в списке классовых умений Дипломатию Запугиванием .

Аура Зла (Экс): сила ауры зла паладина резни (см. заклинание *обнаружение зла*) эквивалентна уровню паладина резни, также, как с аурой жреца злого божества.

Обнаружение Добра (Св): по желанию паладин резни может использовать *обнаружение добра* как заклинание.

Покарать Добро (Св): раз в день паладин резни может пытаться покарать добро одной нормальной ближней атакой. Эта способность идентична способности стандартного паладина покарать зло, включая увеличение ежедневного использования по мере достижения новых уровней.

Смертельное Прикосновение (Св): начиная со 2-го уровня паладин резни может наносить раны успешной касательной атакой. Каждый день он может нанести суммарное количество очков урона, равное уровню паладина × его бонус Обаяния. Противник, подвергнутый этой атаке, может делать спасбросок по Воле (УС 10 + 1/2 уровня паладина + модификатор Обаяния паладина), чтобы снизить урон в два раза .

Альтернативно, паладин резни может использовать часть или всю эту силу, что вылечить урон нежити, также, как это делает заклинание *нанесение ран*. Эта сила функционирует подобно способности паладина а возложение рук.

Аура Истощения (Св): начиная с 3-го уровня паладин резни излучает пагубную ауру, которая заставляет врагов в пределах 10 футов от него брать штраф -1 к Классу Защиты. Эта способность функционирует тождественно ауре отваги паладина.

Подавление Нежити (Св): паладин резни подавляет нежить вместо того, чтобы изгонять нежить.

Наслать Болезнь (Маг.сп.): паладин резни несколько раз в неделю может наслать болезнь своим касанием (как заклинание *заражение*), как стандартный паладин его уровня обычно способен излечить болезнь.

Чтение Заклинаний: замените список заклинаний стандартного паладина следующим списком заклинаний: 1-ый - порча, насыщение страха, испорченное оружие, сотворение воды, осквернение воды, обнаружение яда, обнаружение нежити, божественное благоволение, устойчивость к стихиям, нанесение легких ран, волшебное оружие, защита от добра, защита от закона, чтение магии, сопротивляемость, доблесть; 2-ой – бычья сила, лечение легких ран, тьма, замедление яда, орлиное великолепие, нанесение ран, совиная мудрость, сопротивляя мость энергии, неопределенное мировоззрение; 3-ий – глухота/слепота, лечение ран, полная тьма, развеяние магии, высшее волшебное оружие, исцеление скакуна, молебен, нанесение серьезных ран, магический круг против добра/закона; 4-ый – разрушение чар, лечение серьезных ран, развеяние добра, развеяние закона, нанесение критическиx ран, яд, оскверненный меч.

Кодекс Чести: паладин резни должен иметь хаотичное злое мировоззрение, и он теряет все классовые способности, если он охотно совершает добрый акт. Дополнительно, кодекс паладина резни требует, чтобы он непочтительно относился ко всем, кто не доказал своё физическое превосходство над паладином резни, отказывая в помощи тем, кто в ней нуждается и сеял разрушение и смерть при каждой возможности.

Партнеры: когда паладин может участвовать в приключении с персонажами любого злого или нейтрального мировоззрения, паладин резни никогда сознательно не будет связываться с добрыми персонажами, или теми, кто намеренно оскорбляет его моральный кодекс. Паладин резни может стать последователем, наёмником только у хаотичного злого персонажа.

Таблица 2-1: Классовые Способности Вариантов Паладина

Уровень	Свобода	Тирания	Резня
1-ый	Аура Добра, <i>обнаружение зла</i> , покарать зло 1/день	Аура зла, <i>обнаружение добра</i> , покарать добро 1/день	Аура зла, <i>обнаружение добра</i> , покарать добро 1/день
2-ой	Божественное благоволение, возложение рук	Божественное благоволение, смертельно е прикосновение	Божественное благоволение, смертельно е прикосновение
3-ий	Аура свободы мысли, божественное здоровье	Аура отчаяния, божественное здоровье	Аура истощения, божественное здоровье
4-ый	Изгнание нежити	Подавление нежити	Подавление нежити
5-ый	Покарать зло 2/день, <i>специальный скакун</i>	Покарать добро 2/день <i>специальный скакун</i>	Покарать добро 2/день <i>специальный скакун</i>
6-ой	<i>Излечить болезнь 1/неделю</i>	<i>Наслать болезнь 1/неделю</i>	<i>Наслать болезнь 1/неделю</i>
7-ой	-	-	-
8-ой	-	-	-
9-ый	<i>Излечить болезнь 2/неделю</i>	<i>Наслать болезнь 2/неделю</i>	<i>Наслать болезнь 2/неделю</i>
10-ый	Покарать зло 3/день,	Покарать добро 3/день	Покарать добро 3/день
11-ый	-	-	-
12-ый	<i>Излечить болезнь 3/неделю</i>	<i>Наслать болезнь 3/неделю</i>	<i>Наслать болезнь 3/неделю</i>
13-ый	-	-	-
14-ый	-	-	-
15-ый	<i>Излечить болезнь 4/неделю</i> Покарать зло 4/день,	<i>Наслать болезнь 4/неделю</i> Покарать добро 4/день	<i>Наслать болезнь 4/неделю</i> Покарать добро 4/день
16-ый	-	-	-
17-ый	-	-	-
18-ый	<i>Излечить болезнь 5/неделю</i>	<i>Наслать болезнь 5/неделю</i>	<i>Наслать болезнь 5/неделю</i>
19-ый	-	-	-
20-ый	Покарать зло 5/день,	Покарать добро 5/день	Покарать добро 5/день

Классовые Способности Паладина Тирании

Паладин тирании имеет все стандартные классовые способности паладина, кроме тех, что отмечены ниже.

Аура Зла (Экс): сила ауры зла паладина тирании (см. заклинание *обнаружение зла*) равна уровню паладина тирании, также, как с аурой жреца злого божества.

Обнаружение Добра (Св): по желанию паладин тирании может использовать *обнаружение добра* как заклинание.

Покарать Добро (Св): раз в день паладин тирании может попытаться покарать добро одной нормальной ближней атакой. Эта способность идентична способности стандартного паладина покарать зло, включая увеличение ежедневного использования по мере достижения новых уровней.

Смертельное Прикосновение (Св): начиная со 2-ого уровня паладин резни может наносить раны успешной касательной атакой. Каждый день он может нанести суммарное количество очков урона, равное уровню паладина × его бонус Обаяния. Противник, подверженный этой атаке, может сделать спасбросок по Воле (УС 10 + 1/2 уровня паладина +, модификатор Обаяния паладина), чтобы снизить урон в два раза.

Альтернативно, паладин резни может использовать часть или всю эту силу, что вылечить урон нежити, также, как это делает заклинание *нанесение ран*. Эта сила функционирует подобно способности паладина *возложение рук*.

Аура Отчаяния (Св): начиная с 3-его уровня, паладин тирани и излучает пагубную ауру, которая заставляет врагов в пределах 10 футов от него брать штраф -2 ко всем спасброскам. Эта способность функционирует тождественно ауре отваге паладина.

Подавление Нежити (Св): паладин резни подавляет нежить вместо того, чтобы изгнать нежити.

Наслать Болезнь (Маг.сп.): паладин резни несколько раз в неделю может наслать болезнь своим касанием (как заклинание *заражение*), как стандартный паладин его уровня обычно способен излечить болезнь.

Чтение Заклинаний: замените список заклинаний стандартного паладина следующим списком заклинаний: 1 -ая1-ый - порча, испорченное оружие, сотворение воды, осквернение воды, обнаружение яда, обнаружение нежити, божественное благоволение, злая судьба, устойчивость к стихиям, нанесение лёгких ран, волшебное оружие, защита от хаоса, защита от добра, чтение магии, сопротивляемость, доблесть; 2-ой – бычья сила, лечение лёгких ран, тьма, замедление яда, орлиное великолепие, удержание человека, нанесение ран, совиная мудрость, сопротивляемость энергии, неопреде лимое мировоззрение; 3 -ий – проклятие, лечение ран, полная тьма, распознание лжи, развеяние магии, высшее волшебное оружие, исцеление скакуна, молебен, нанесение серёзных ран, магический круг против хаоса/добра; 4 -ый – разрушение чар, лечение серёзных ран, развеяние хаоса, развеяние добра, подчинение человека, нанесение критических ран, осквернённый меч.

Кодекс Чести: паладин тирании должен иметь законное злое мировоззрение, он теряет все классовые способности, если он охотно совершает добрый акт. Дополнительно, кодекс паладина тирании требует, чтобы он уважал тех, кто может повелевать более слабыми, действовал дисциплинированно (не участвовал в случайных боянях, удерживал контроль над теми, кто ниже его и т.д.) , помогал только тем, кто помогает ему поддерживать и улучшать его статус (если, конечно, такие претенденты не оказываются более достойными его положения).

Партнеры: когда паладин может участвовать в приключении с персонажами любого злого или нейтрального мировоззрения, паладин тирании никогда сознательно не будет связываться с добрыми персонажами, или теми, кто намеренно оскорбляет его моральный кодекс. Паладин тирании может стать служить только у законного злого персонажа.

ВАРИАНТ СЛЕДОПЫТА: ПЛАНАРНЫЙ СЛЕДОПЫТ

Планарный следопыт бродит по мультивселенной, а не по лесам, узнавая секреты элементных планов, великолепных Семи Небес и ужасно го Ада.

Классовые Умения: уберите из списка классовых умений следопыта Знание (природа) и Знание (подземелья). Добавьте к списку классовых умений Знание (планы) и Языки (только Адский, Акван, Ауран, Небесный, Игнан, Инфернальный, Терран).

Классовые Способности

Планарный рейнджер имеет все стандартные классовые способности следопыта кроме тех, что отмечены ниже.

Понимание Животных: планарный следопыт не берет никакого штрафа к проверке понимания животных, сделанный при попытке по влиять на магически х бестий небесного и демонского шаблона. Однако, он получает штрафа -4 при использовании этой способности против животных.

Животное -Компаньон: не злой планарный следопыт может иметь небесную версию обычного животного в качестве животного -компаньона. Не добрый следопыт может иметь демонскую версию обычного животного в качестве животного -компаньона .

Чтение Заклинаний: способность чтения заклинаний планарного следопыта не отличается я от стандартного следопыта, за одним исключением: Любое заклинание следопыта, которое обычно затрагивает животных, также затрагивает небесные или демонские версии животных.

ВАРИАНТ СЛЕДОПЫТА: ГОРОДСКОЙ СЛЕДОПЫТ

Городской следопыт исследует предательские улицы города, полагаясь на своё знание и контакты с преступным миром.

Классовые Умения: уберите из списка классовых умений следопыта Знание (природа), Знание (подземелья) и Выживание. Добавьте к списку классовых умений Сбор сведений, Знание (местное) и Проницательность .

Классовые Способности

Городской следопыт имеет все стандартные классовые способности следопыта, кроме тех, что отмечены ниже.

Животное -Компаньон: городской следопыт не может иметь животного размера больше, чем Средний.

Выслеживание в Городе: городской следопыт не получает умение Выслеживание на 1-ом уровне. Вместо этого, он получает навык Выслеживание в Городе (см. сноску), которое позволяет ему использовать Сбор информации, чтобы разыскать потерявшегося, подозреваемого или другого индивидуума в пределах поселения.

Понимание Животных: городской следопыт добавляет только половину его классового уровня к проверке понимания животных , что отражает его ограниченную связь с природой .

Одобренный Враг: по усмотрению Мастера городской следопыт может выбрать организацию вместо типа существа в качестве одобренного врага следопыта. Например, персонаж мог бы выбрать определённую гильдию воров, торговый дом или даже городскую охрану. Бонусы одобренного врача применяются ко всем членам выбранной организации, независимо от типа или подтипа существа.

Чтение Заклинаний: список заклинаний городского следопыта отличается от списка стандартного следопыта. Следующие заклинания устраниены из списка заклинания городского следопыта: *почтовое животное, очарование животного, обнаружение животных или растений, разговор с животными, медвежья выносливость, удержание животного, силок, разговор с растениями, управление растениями, уменьшение растений, рост растений, уменьшение животных, превращение в дерево, хождение по воде, общение с природой и древесный путь*.

В обмен, городской следопыт добавляет следующие заклинания к своему списку классовых заклинаний: 1-ый - понимание языков, обнаружение хаоса/добра/зла/закона, обнаружение потайных дверей, сообщение; 2-ой - чтение мыслей, открывание, поиск предмета, орлиное великолепие; 3-ий - распознание лжи, невидимость, разговор с мёртвыми, языки; 4-ый - планарный якорь, поиск существа, верный пёс Морденкайнена, истинное зрение.

Лесной Шаг: городской следопыт не получает эту способность.

Быстрый Шпион (Экс): начиная с 8-ого уровня городской следопыт может сделать проверку Сбора информации для его навыка Выслеживания в Городе каждые пол часа, не беря нормальный штраф -5.

Камуфляж: городской следопыт не получает эту способность.



Маскировка на Виду (Экс): городской следопыт может использовать эту способность в любой области, природный ландшафт или нет.

ВАРИАНТ ПЛУТА: ПЛУТ ДЕБРЕЙ

Плут дебрей предпочитает использовать свои умения на открытой местности, а не в тесных переулках и коридорах подземелий. Он во многом подобен традиционному следопыту, но с меньшим количеством боевого задора и без божественной связи следопыта с природой.

Классовые умения: удалите следующие классовые умения плута из списка классовых умений плута дебрей: Оценка, Переговоры, Расшифровка, Подделка и Сбор Сведений.

Добавьте следующие умения к списку классовых умений плута дебрей: Приручение животного, Знание (география), Знание (Природа), Верховая Езда и Выживание.

Классовые способности

Плут дебрей имеет все стандартные классовые способности плута, кроме тех, что отмечены ниже.

Специальные Способности: добавьте лесной шаг (как способность следопыта 7-ого уровня), камуфляж (как способность следопыта 13-ого уровня) и маскировка на виду (как способность следопыта 17-ого уровня, требует, чтобы плут уже имел способность камуфляж) к списку специальных способностей, которые могут быть выбраны плутом дебрей.

ВАРИАНТ КОЛДУНА: БОЕВОЙ КОЛДУН

Боевой колдун это не трусливый заклинатель, скрывающийся позади воинов. Наоборот, он физический сильный боец, который сочетает магическое мастерство с боевыми умениями.

Кубик Жизней: d8.

Базовый бонус атаки: боевой колдун использует прогрессию базового бонуса атаки жреца.

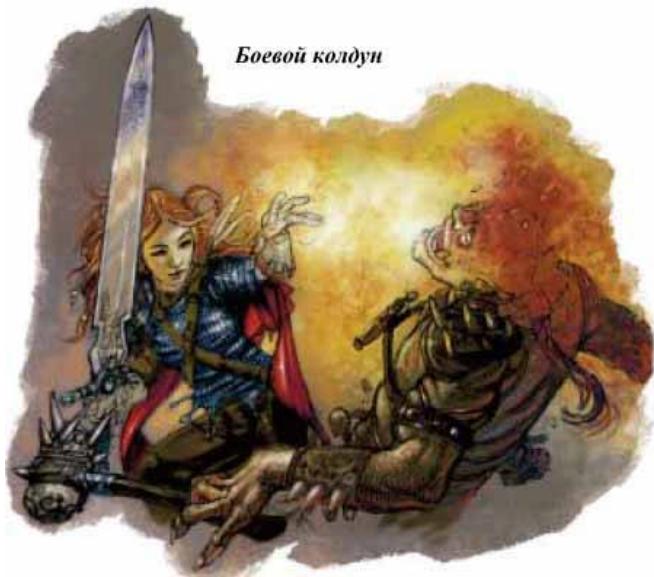
Классовые умения: удалите Обман из списка классовых умений боевого колдуна. Добавьте Запугивание к списку классовых умений боевого колдуна.

Классовые способности

Боевой колдун имеет все стандартные классовые способности колдуна, кроме тех, что отмечены ниже.

Владение оружием и доспехами: на 1-ом уровне боевой колдун получает владение любым лёгким или одноручным военным оружием по выбору персонажа. Он также получает владение лёгкими доспехами.

Чтение заклинаний: боевой колдун может читать заклинания колдуна, получаемые в соответствии с его уровнем ями класса боевого колдуна, в то время как на нём надеты лёгкие доспехи без нормального шанса провала волшебных заклинаний.



Боевой колдун

Боевой колдун имеет меньше ежедневных ячеек заклинаний, чем стандартный колдун. Вычтите одно заклинание в день от каждого уровня заклинаний в Таблице 3-16: Колдун на странице 52 *Руководства Игрока* (до минимума ноль заклинаний в день). Например, боевой колдун 1-ого уровня может читать четыре заклинания я 0-ого уровня и два заклинания я 1-ого уровня в день (плюс бонусные заклинания, если есть).

Боевой колдун знает меньше заклинаний за уровень заклинания, чем стандартный колдун. Вычтите одно известное заклинание из каждого уровня заклинания по Таблице 3-17: Известные Заклинания Колдуна на странице 54 *Руководства Игрока* (до минимума одно заклинание за уровень заклинания). Например, боевой колдун 4-ого уровня знает пять заклинаний 0-ого уровня, два заклинания 1-ого уровня и одно заклинание 2-ого уровня.

Когда она достигает 5-ого уровня, боевой колдун изучает одно дополнительное заклинание 2-ого уровня, но не изучает дополнительное заклинание 3-ого уровня (так как два минус один равен один).

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ В ГОРОДЕ [Общий]

Вы можете отыскивать потерявшихся или разыскиваемых людей в пределах общин.

Преимущества: Чтобы найти след индивидуума или следовать за ним течение 1 часа требуется проверка Сбора Сведений. Вы должны проводить проверку Сбора Сведений каждый час поиска, а так же каждый раз, когда след плохо читаем, типа того, когда он водит в другую область города.

УС проверки и количество проверок, требуемых для розыска, зависит от размера сообщества и условий: если вы проваливаете проверку Сбора Сведений, вы можете повторить её после 1 часа. Мастер должен тайно выбросить требуемое число проверок, чтобы игрок не знал точно, как долго он будет выполнять эту задачу.

Нормально: персонаж без этого навыка может использовать Сбор Сведений, чтобы узнать информацию об определённом индивидууме, но каждая проверка занимает 1d4+1 часа и не позволяет эффективно двигаться.

Особое: персонаж с 5 рангами в Знании (Местность) получает бонус +2 к проверке Сбора Сведений, чтобы использовать этот навык.

Размер Сообщества ¹	УС	Требуется Проверка
Хутор, деревня или село	5	1d3
Маленький или большой районный город	10	1d4+1
Маленький или большой областной город	15	2d4
Столица	20	2d4+2

1 - см. страницу 137 *Руководства Ведущего*.

Условия	Модификатор УС
Каждое третье существо в группе было найдено	-1
Каждые 24 часа партия терялась/находилась	+1
Выслеживаемая группа "затягивается"	+5
Выслеживаемая группа соответствует расовому составу сообщества ¹	+2
Выслеживаемая группа не соответствует расовому составу сообщества	-2

1 - см. Расовую Демографию, страница 139 *Руководства Мастера Подземельй*.

Вы можете сократить время между проверками Сбором Сведений на половину (30 минут между проверками, а не 1 час), но вы получите штраф -5 к проверке.

ВАРИАНТ ВОЛШЕБНИКА: ДОМЕННЫЙ ВОЛШЕБНИК

Волшебник, к оторый использует систему магических доменов (называемый доменным волшебником), выбирает определенный магический домен заклинаний, подобно жрецу, который выбирает пару доменов, связанных с его божеством. Доменный волшебник не может быть также волшебником специалистом; в обмен на многосторонность, которую доменный волшебник теряет, специализируясь в домене вместо полной школы, он читает свои выбранные заклинания с увеличенной силой.

Некоторые из магических доменов, описанных ниже, имеют то же самое название, что и божественные домены. Независимо от любого очевидного подобия, эти домены не имеют никакой связи друг с другом.

Классовые способности

Доменный волшебник имеет все стандартные классовые способности волшебника, кроме тех, что отмечены ниже.

Магический Домен: на 1-ом уровне доменный волшебник выбирает магический домен из перечисленных ниже. (По усмотрению Мастера, игрок может создать свой альтернативный домен). Раз выбранный, домен не может быть изменен.

Доменный волшебник автоматически добавляет каждое новое доменное заклинание к его списку известных заклинаний, как только он становится способен прочитать это заклинание. Эти заклинания не входят в число его двух новых заклинаний, известных за уровень в волшебнике.

Доменный волшебник читает заклинания из его выбранного домена (независимо от того, было ли заклинание подготовлено как доменное заклинание или как нормальное заклинание) как заклинатель на один уровень выше, чем его нормальный уровень. Этот бонус применяется только к заклинаниям, перечисленным для домена, а не для всех заклинаний школы или подтипа, название которых соответствует названию домена.

В некоторых случаях магический домен включает заклинания, которые обычно не входят в список заклинаний класса волшебник. Эти заклинания рассматриваются как включенные в список заклинаний класса персонажа (и таким образом он может использовать жезлы или магические свитки, которые содержат эти заклинания, или даже подготовить эти заклинания в его нормальных ячейках заклинаний волшебника).

Чтение заклинаний: доменный волшебник готовит и читает заклинания подобно нормальному волшебнику. Однако, доменный волшебник получает одно бонусное заклинание за уровень заклинания, которое должно быть заполнено заклинанием из списка доменных заклинаний этого уровня (или с доменным заклинанием низшего уровня, которое было изменено метамагическим навыком).

Нет Запрещенных Школ: в отличие от волшебника специалиста, доменный волшебник не выбирает запрещенные школы или домены. Вся заклинания волшебника доступны для изучения.

Домен Ограждения

0-ой - сопротивляемость; 1-ый - щит; 2-ой - сопротивляемость энергии; 3-ий - развеяние магии; 4-ый - снятие проклятия; 5-ый - кабинет Морденкайнена; 6-ой - высшее развеяние магии; 7-ой - изгнание; 8-ой - сокрытие разума; 9-ый - радужная сфера.

Домен Антимагии

0-ой - обнаружение магии; 1-ый - защита от хаоса/зла/добра/закона; 2-ой - сокрытие предмета; 3-ий - развеяние магии; 4-ый - малая сфера неуязвимости; 5-ый - разрушение чар; 6-ой - преграда магии; 7-ой - отражение заклинаний; 8-ой - защита от заклинаний; 9-ый - размыкание Морденкайнена.

Домен Битв

0-ой - оцепенение; 1-ый - меткий удар; 2-ой - защита от стрел; 3-ий - высшее волшебное оружие; 4-ый - щит веры; 5-ый - преграждающая длань Биги; 6-ой - Тензерово преобразование; 7-ой - слово силы: слепота; 8-ой - миг предвидения; 9-ый - остановка времени.

Домен Холода

0-ой - луч холода; 1-ый - леденящее прикосновение; 2-ой - леденеющий металл (как заклинание друида 2-ого уровня); 3-ий - метель; 4-ый - ледяная стена; 5-ый - конус холода; 6-ой - Отликов ледяной шар; 7-ой - замедленный снежный шар (как замедленный огненный шар, но урон наносится холодом); 8-ой - леденящий луч; 9-ый - кометный дождь (как метеоритный дождь, но урон наносится холодом).

Домен Вызываания

0-ой - брызги кислоты; 1-ый - доспехи мага; 2-ой - паутина; 3-ий - зловонное облако; 4-ый - призыв существа IV; 5-ый - каменная стена; 6-ой - кислотный туман; 7-ой - призыв существа VII; 8-ой - лабиринт; 9-ый - врата.

Домен Ясновидения

0-ой - обнаружение магии; 1-ый - обнаружение секретных дверей; 2-ой - видение невидимого; 3-ий - волшебное зрение; 4-ый - волшебный глаз; 5-ый - любопытные глаза; 6-ой - истинное зрение; 7-ой - высшее волшебное зрение; 8-ой - распознание местоположения; 9-ый - предвидение.

Домен Заклятия

0-ой - оцепенение; 1-ый - очарование человека; 2-ой - жуткий смех Таши; 3-ий - внушение; 4-ый - смятение; 5-ый - удержание чудовища; 6-ой - высший героизм; 7-ой - безумие; 8-ой - множественное очарование чудовищ; 9-ый - подчинение чудовища.

Домен Воплощения

0-ой - свет; 1-ый - волшебная стрела; 2-ой - пылающий шар; 3-ий - молния; 4-ый - крик; 5-ый - силовая стена; 6-ой - могучая длань Бигби; 7-ой - меч Морденкайнена; 8-ой - Оттилюков переносящий шар; 9-ый - сокрушающая длань Бигби.

Домен Огня

0-ой - вспышка; 1-ый - огненные ладони; 2-ой - палиящий луч; 3-ий - огненный шар; 4-ый - огненная стена; 5-ый - конус огня (как конус холода, но урон наносится огнем); 6-ой - призыв существа VI (только огненные существа); 7-ой - замедленный огненный шар; 8-ой - воспламеняющаяся туча; 9-ый - метеоритный дождь.

Домен Иллюзий

0-ой - прозрачный звук; 1-ый - маскировка; 2-ой - невидимость; 3-ий - образ; 4-ый - воображаемый убийца; 5-ый - воплощение теней; 6-ой - фальшивый двойник; 7-ой - множественная невидимость; 8-ой - сверкающий узор; 9-ый - тени.

Домен Некромантии

0-ой - повреждение нежити; 1-ый - луч слабости; 2-ой - псевдожизнь; 3-ий - прикосновение вампира; 4-ый - ужас; 5-ый - волны усталости; 6-ой - круг смерти; 7-ой - власть над нежитью; 8-ой - чудовищное искушение; 9-ый - истощение жизни.

Домен Шторма

0-ой - луч холода; 1-ый - туманная завеса (как заклинание жреца 1-ого уровня); 2-ой - порыв ветра; 3-ий - молния; 4-ый - ледяной штурм; 5-ый - власть над ветрами (как заклинание друида 5-ого уровня); 6-ой - цепная молния; 7-ой - власть над погодой; 8-ой - смерч (как заклинание друида 8-ого уровня); 9-ый - гроза гнева (как заклинание жреца 9-ого уровня).

Домен Преобразования

0-ой - волшебная рука; 1-ый - поспешное отступление; 2-ой - левитация; 3-ий - ускорение; 4-ый - превращение; 5-ый - пагубное превращение; 6-ой - дезинтеграция; 7-ой - изменение тяготения; 8-ой - стальное тело; 9-ый - полное превращение.

ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ КЛАССОВ

Эти варианты просто меняют одну или несколько классовых способностей на одну или несколько классовых способностей другого класса. Классовая способность работает также, как она работает у её оригинального класса, включая уровень, на котором она получается и любые другие эффекты, кроме того, что отмечено ниже.

Варвар

Варвар, который предпочитает умелую охоту чистой свирепости, мог бы захотеть обменять его способность ярости на некоторую классовую способность следопыта.

Получает: Одобренный враг (как следопыт); стиль боя стрельбы из лука, улучшенный стиль боя стрельбы из лука и мастерский стиль боя стрельбы из лука (как следопыт).

Теряет: Ярость, исключительную ярость, неукротимую волю, ярость без устали, неукротимая ярость.

Бард

Некоторые барды могут употребить специальную связь с природой и таинственным миром фей. Такие персонажи имеют тенденцию быть более замкнутыми и менее вдохновляющими, чем стандартные барды.

Получает: животное-компаньона (как друид), чувство природы (как друид), устойчивость к природным чарам (как друид), понимание животных (как друид).

Теряет: Знание преданий, воодушевление, вдохновление, зов к подвигам, героическое воодушевление.

Жрец

Некоторые жрецы предпочитают быть чемпионами добра (или зла), сражаясь в самом эпицентре боя.

Получает: покарать зло, если жрец обычно направляет положительную энергию или покарать добро, если жрец обычно направляет отрицательную энергию (как паладин); аура храбрости (как паладин).

Теряет: Изгнание нежити.

Друид

Друид мог бы захотеть потерять свою способность оборотничества, что стать быстрым и смертельным охотником.

Получает: бонус к Классу Защиты, когда не носит доспехов (как монах, включая бонус Мудрости к КЗ), быстрое перемещение (как монах), одобренный враг (как следопыт), быстрое выслеживание (как следопыт), навык Выслеживания (как следопыт).

Теряет: владение доспехами и щитами, оборотничество (все версии).

Воин

Некоторые воины предпочитают хитрость и смекалку военному умению. Этот вариант может также быть объединен с вариантом головореза, описанным ранее в этой главе.

Получает: скрытая атака (как плут).

Теряет: бонусные навыки.

Монах

Монах мог бы захотеть обменять часть его подвижности на способность противостоять атакам.

Получает: поглощение урона (как варвар).

Теряет: бонус зачарования к скорости без доспехов, бонус к Классу Защиты, когда не носит доспехов (сохраняя бонус Мудрости к КЗ, когда не носит доспехов).

Паладин

Паладин, который берет активную роль в охоте на своих врагов, должен забыть про свои защитные силы.

Получает: Одобренный враг (как следопыт; может только выбрать мутантов, драконов, гигантов, чудовищных гуманоидов, злых пришельцев или нежить).

Теряет: Возложение рук, изгнание нежити, излечение болезни.

Следопыт

Следопыт мог бы воздержаться от обучения в сражении оружием в обмен на способность принимать форму животного и стремительного перемещения по лесам.

Получает: Оборотничество (как друид; только Маленькие или Средние животные), быстрое перемещение (как варвар).

Теряет: Боевой стиль, улучшенный боевой стиль, мастерский боевой стиль.

Плут

Плут, который предпочитает военное обучение хитрости и смекалке, может достигнуть хороших результатов, если он тщательно продумывает свое боевое обучение.

Получает: бонусные навыки (как воин).

Теряет: скрытая атака.

Колдун/Волшебник

Колдун или волшебник могли бы пожелать, чтобы в путешествиях по диким местностям его сопровождал компаньон.

Получает: животное-компаньон (как друид; рассмотрите колдуна или волшебника как друида с половиной его уровня класса).

Теряет: Приживал.

Волшебник

Некоторые волшебники меняют их знание магии и ремесло на боевое мастерство.

Получает: список бонусных навыков (как воин; бонусные навыки получаются на 1-ом уровне и каждые пять уровней в волшебнике).

Теряет: Изготовление Свитков, список бонусных навыков волшебника.

ВАРИАНТЫ ВОЛШЕБНИКА СПЕЦИАЛИСТА

Поскольку магия играет очень важную роль в П&Д игре, класс волшебника предлагает великие возможности для изменения при создании кампании или персонажа. Следующие варианты представляют различные версии волшебник специалиста, описанные в *Руководстве Игрока*. Каждый класс специалиста убирает одну из классовых способностей стандартного специалиста в обмен на новую способность, уникальную для каждого специалиста. Каждый класс специалиста имеет три варианта: тот, который заменяет способность специалиста вызывать приживала; тот, который заменяет бонусные заклинания специалиста; и тот, который заменяет бонусное заклинание в день из школы специальности специалиста.

Поскольку каждый вариант требует потери существующей способности, вы можете использовать больше, чем один из этих вариантов в одно и тоже время. Выбирая среди различных способностей, представленных для каждого специалиста, вы можете легко настроить путь, которым магия работает в кампании, в географической области кампании, для школы магии или даже для отдельного мага. Используя эти варианты, игроки могут легко создать уникальные и интересные персонажей.

Например, кампания могла бы быть настроена под некоторые или под все из следующих вариантов волшебника специалиста.

- Все оградители в кампании имеют вариант способности сопротивляемость энергии, потому что сценарий включает большое количество ворот на элементные планы.

- Все воплотители из города Кинхэвен имеют способность преодоления сопротивляемости, но они не получают дополнительных заклинаний как волшебники специалиста. Однако, другие воплощители в кампании получают способности, как это описано в *Руководстве Игрока* и считают воплощителей Кинхэвена подрывным ответствием чистого изучения магии.

- Студенты и мастера в школе некромантии из отдаленного региона медленно, но верно проникаются идеалами нежити, вместо того, чтобы получить бонусные навыки, а большинство некромантов в кампании получают способности так, как это описано в *Руководстве Игрока*. Это различие привело некоторых к пониманию того, что иностранные некроманты имеют более полное понимание сил смерти. Традиционные некроманты испытывают недостаток студентов, в то время как иностранцы получают несколько новых учеников каждый год.

- Один вызыватель в городе Балътак-Руль не может получить приживала, и вместо этого читает заклинания призыва исключительно быстро, как описано в варианте способности быстрогозываания. Он утверждает, что он может научить других владеть такой магией, но пока он собрал немного студентов.

В дополнение к описанию способностей различных классов, каждая статья ниже включает краткие примеры типовых кампаний, приключений или персонажей, которые могли бы извлечь выгоду из использования различных специалистов.

Хотя эти способности позволяют создавать и настраивать различные классы, персонаж не может, например, взять несколько уровней в вызывателе, использующем варианты быстрогозываания, а затем «мультиклассировать» в классические уровни вызывателя. Все эти варианты используют нормальные правила для мультиклассирования волшебников специалистах.

ВАРИАНТЫ ОГРАДИТЕЛЯ

Мастера защитной магии, оградители могут выполнять много ролей в кампании, от телохранителя до боевого мага авантюриста. Хотя он испытывает недостаток в наступательных вариантах, школа гражданства обеспечивает часть самых эффективных боевых заклинаний в игре. Вызыватель или преобразователь больше склоняются к уничтожению больших групп противников, а оградитель больше ратует за то, чтобы он и его команда вышли живыми из битвы.

В кампании с высокой степенью интриг или политических манипуляций, защитные способности оградителя могут защитить от противников, очевидных и неожиданных. В тяжелых боевых кампаниях, королевства могли бы нанять специалистов оградителей, чтобы защитить себя от боевой магии их конкурентов, и в любой кампании, авантюристы могут положиться на умения оградителя по защите от опасностей подземелий и диких местностей.

Сопротивляемость Энергии (Св): раз в день, оградитель, использующий этот вариант, может создать мистический щит, который предоставляет ему или любому существу, которого он касается, ограниченную защиту от выбранного типа энергии (кислота, холод, электричество, огонь или звук). Затронутое существом получает сопротивляемость, равную 5 плюс половина уровня класса оградителя против выбранного типа энергии. Активация этой способности - стандартное действие. После активации защита длится в течение 1 часа. Эта защита накладывается (и не складывается) с эффектами заклинаний типа *сопротивляемости энергии*.

Оградитель , использующий этот вариант , теряет способность получения приживала.

Аура Защиты (Экс): раз в день оградитель 5 -ого уровня , использующий этот вариант , может произвести защитную ауру , которая ограждает и от физических , и от магических атак. Когда оградитель производит это поле , он получает бонус отражения к его Классу Защиты и бонус сопротивления ко всем спасброскам , равный его модификатору Интеллекта. Эта способность требует для активизации стандартного действия , и каждое использование защищает только от одной атаки или за клинания. После активации , аура защиты длится в течение 1 минуты или пока оградителя не атакуют , или не потребуется сделать спасбросок , смотря что раньше настанет.

Оградитель , использующий этот вариант , может использовать эту способность один дополнительный раз в день за каждые пять уровней класса.

Оградитель , использующий этот вариант не получает бонусные навыки при продвижении по уровням в качестве волшебника.

Неподготовленное Рассеивание (Экс): на 5-ом уровне оградитель , использующий этот вариант , получает способность неподготовлено читать заклинание *развеяние магии*. Эта способность подобна способности жреца неподготовлено читать заклинания *исцеления* , но с некоторыми исключениями. Оградитель может «потерять» четыре или больше уровней готовых заклинаний , чтобы прочитать *развеяние магии*. Подготовленные заклинания могут иметь любой уровень или комбинацию уровней , пока полные уровни заклинаний составляют в целом четыре или больше (заклинания с 0 уровнем не рассчитываются). Например , оградитель , использующий этот вариант , может потерять два заклинания 2-ого уровня или одно заклинание 1 -ого уровня и одно заклинание 3 -его уровня , чтобы прочитать *развеяние магии*.

На 11 -ом уровне , оградитель может «потерять» семь или больше уровней подготовленных заклинаний , чтобы неподготовлено прочитать *высшее развеяние магии* .

Оградитель , использующий этот вариант , может использовать его в сочетании с подготовленным действием , чтобы использовать *развеяние магии* или *высшее развеяние магии* как контрзаклинание.

Оградитель , использующий этот вариант , не получает дополнительные заклинания в день.

ВАРИАНТЫ ВЫЗЫВАТЕЛЯ

Одна из наиболее универсальных школ магии , вызывание предлагает её ученикам эффективное решение почти любой задачи: просто вызовите соответствующего монстра и позвольте ему решить проблему. В боях , вызыватели высокого уровня сражаются с толпами вызванных противников , и в большинстве битв , они просто направляют в конфликт их вызванных союзников. В дополнение к этим силам , вызывание обеспечивает эффективные боевые заклинания и доступ к магии телепортации.

В то время как фактически любая кампания может извлечь выгоду от вызывателей , обслуживающих разнообразные задачи , вызыватели особенно эффективны в тяжёлых боевых кампаниях. Кампании , которые содержат дальние путешествия или путешествия между планами , также извлекают выгоду от включения разнообразных групп вызывателей , потому что их специальность облегчает путешествие и поощряет полное понимание существ Внешних планов.

Быстрое Призывание (Экс): вызыватель , использующий этот вариант , читает заклинание *призыва существа* за 1 стандартное действие , а не за 1 полный раунд. (Существа , вызываемые таким образом , могут предпринять только стандартное действие в раунде , в котором они были вызваны.). Вызыватели , использующие этот вариант , получают нормальные выгоды от улучшения заклинания *призыва существа* навыком Ускорение Заклинания.

Заклинатель , использующий этот вариант , навсегда теряет способность получить приживала.

Увеличенное Призывание (Экс): на 1-ом уровне вызыватель , использующий этот вариант , получает навык Увеличенное Призывание вместо навыка Изготовления Свитков. На 5 -ом уровне , вызванные существа вызывателя становятся особенно стойкими к рассеиванию. Добавьте 2 к УС любой проверки уровня мага , сделанной , чтобы рассеять вызванных существ вызывателя. На 15 -ом уровне , это дополнение к УС увеличивается до 4.

На 10 -ом уровне вызванные существа вызывателя получают дополнительный бонус +2 к Силе и Телосложению. На 20 -ом уровне этот бонус увеличивается до +4. Эти бонусы складываются с предствленными бонусами навыка Увеличенное Призывание.

Вызыватель , использующий этот вариант , не получает бонусные навыки за продвижение в классе волшебник.

Неподготовленное Призывание (Экс): вызыватели , использующие этот вариант , могут «потерять» готовое заклинание , чтобы прочитать любое заклинание *призыва существа* более низкого уровня. Например , вызыватель , который подготовил *высшую невидимость* (заклинание 4 -ого уровня) , может потерять это заклинание , чтобы прочитать *призыв существа I* , *призыв существа II* или *призыв существа III* .



ВАРИАНТЫ ЯСНОВИДЦА

Ищущие знаний, хранители тайн и мастера шпионажа, ясновидцы - возможно наилучше недооцененные волшебники специалисты. Поскольку они должны потерять доступ только к одной из школ магии, они также наилучше универсальные специалисты. Больше чем любые другие специалисты, ясновидцы превосходят других в сборе информации, а приключенческая команда, которая имеет ясновидца, лучше подготавливается к приключению.

Ясновидцы могут играть важные роли в любой игре, вращающейся вокруг информационного сбора. Кампании, которые имеют тайны и приключения детективного стиля, темы пророчества и оракулов, или больших количеств социального взаимодействия и шпионажа, создают превосходное поле деятельности для сил ясновидца. В кампаниях, которые содержат варианты ясновидцев с различными классовыми способностями простой способ добавить больше разнообразия, это сделать различные группы экспертов специалистов и сторонников различных форм ясновидения. В терминах игры, это расхождение представлено изменением материальных компонентов для некоторых заклинаний ясновидения. Например, одна из групп ясновидцев могла бы одобрить остеомантику и требовать собрания костей, в качестве компонентов для их заклинаний.

Увеличенное Понимание (Экс): ясновидец, использующий этот вариант, добавляет Проницательность к его списку классовых умений. Кроме того, он получает незначительные выгоды при чтении некоторых заклинаний ясновидения.

Он должен изучать вещь только в течение 10 минут (а не 1 часа) при чтении заклинания *опознание предмета*.

Волнистый глаз, прочитанный ясновидцем, проходит 20 футов за раунд, при изучении обстановки (а не 10 футов за раунд).

Добавьте +1 к УС спасброска против заклинаний ясновидения персонажа. (Этот бонус складывается с бонусами от навыков Мастерство Магической Школы и Талант к Магической Школе.)

Ясновидец, использующий этот вариант, навсегда теряет шанс получить приживала.

Список Бонусных Навыков: ясновидец, использующий этот вариант, постепенно растет в понимании и предвидении, но за счет его способностей к метамагии. Ясновидец не может выбрать метамагический навык, как бонусный навык волшебника (то есть навыки, получаемые на 5-ом, 10-ом, 15-ом и 20-ом уровнях). Однако, следующие навыки добавляются к списку бонусных навыков, доступных ему на этих уровнях: Бдительность, Бой Вслепую, Улучшенная Инициатива, Повышенная Реакция и Улучшенное Умение (только Внимательность, Слух или Проницательность).

Вызыватель, использующий этот вариант, не получает дополнительное заклинание в день будучи волшебником специалистом.

Обратите внимание: как только вызыватель будет использовать этот вариант, он, очевидно, будет часто призывать существ, Мастер должен потребовать, чтобы игрок вызывателя заранее подготовил простые листы для каждого монстра, которого персонаж обычно вызывает. Также важно подчеркнуть быструю игру со стороны вызывателя и его вызванных монстров.

Предвидение (Экс): одаренный экстраординарным и пониманием и предвидением, ясновиц, использующий этот вариант, может добавить бонус озарения равный его модификатору Интеллекта к любому броску атаки, спасброску, проверке умения или проверке уровня, которые он делает. Ясновиц может использовать эту способность раз в день, плюс один дополнительный раз в день за каждые пять достигнутых уровней класса. Использование этой способности - свободное действие, которое может быть предпринято в любое время, но персонаж должен захотеть использовать эту способность прежде, чем получен результат броска.

Ясновиц, использующий этот вариант, не получает дополнительные заклинания в день.

ВАРИАНТЫ ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Очарователь, интриган, обманщик, пацифист: заклинатель может быть всем этим и даже больше. Как представитель одной из самых тонких школ магии, заклинатель мог бы обаять охрану, чтобы она открыла хорошо-защищенные ворота, к открытию которых пятьдесят воинов не смогли взять силой. Добрые заклинатели используют их силу в поисках правды и наставления других на путь добра, в то время как их злые коллеги подчиняют умы других во имя своих прихотей.

Кампании, которые имеют большое количество социальных сценариев, политические интриги или расследования, очень зависят от включения различных заклинателей. Эти волшебники, обученные манипулировать другими и способные к скрытию их собственных побуждений, могут представлять превосходных злодеев и манипуляторов, или даже сыщиков, использующих магию, чтобы вытянуть правду из противников.

Игроки и Мастера должны также рассмотреть «скользкие» вопросы, которые появляются в игре при чтении заклинаний заклятия и подобных эффектах. Действительно ли чтение за клинания очарованы человека является законным? Персонаж юридически ответственен за предпринятые действия, в то время как он заколдован? Большинство жителей кампании знает, что эффекты заклятия существуют? Есть ли народные средства, которые, возможно, обес печивают защиту против эффектов заклятия? Они работают? Наличие готовых ответов на эти и подобные вопросы не только добавляет правдоподобности игре, но также и разъясняет и выдвигает на первый план роль заклинателя.

Когорта: после достижения 6-ого уровня, заклинатель, использующий этот вариант, получает на службу лояльную когорту по выбору игрока (с одобрением Мастера). Когорта - персонаж 4-ого уровня при первом появлении; после этого, следуйте нормальным правилами, описанными в навыке Лидерство (страница 106 Руководства Ведущего), чтобы определить уровень когорты, но рассмотрите уровень заклинателя на два ниже, чем нормальный.

Заклинатель не получает никаких последователей (followers) от этой способности. Если заклинатель выбирает навык Лидерства, он привлекает последователей как обычно, штраф к фактическому уровню заклинателя убирается, и заклинатель автоматически приобретает квалификацию "специальной силы" модификатора к его показателю Лидерства.

Ясновиц, использующий этот вариант, навсегда теряет шанс получить приживала.

Социальное Мастерство (Экс): заклинатели, использующие этот вариант, столь же опытны в управлении другими при помощи мирских средств, что и при влиянии на умы посредством магии. Добавьте следующие умения к списку классовых умений персонажа волшебника: Обман, Переговоры, Сбор Сведений, Запугивание и Проницательность. Заклинатель также получает бонус таланта +2 к проверкам, вовлекающим одно из этих умений (выбор игрока) каждые пять уровней (5-ый, 10-ый, 15-ый и 20-ый). Этот бонус может быть применен к каждому умению только однажды.

Вызывающий, использующий этот вариант, не получает бонусные навыки за продвижение в классе волшебник.

Продлённое Заклятие (Св): заклинатели, использующие этот вариант, завладевают умами других более легко при помощи их магии, а в результате их заклинания заклятия делятся дольше, чем прочитанные другими волшебниками. Раз в день, плюс один дополнительный раз за два уровня класса, полученные выше 1-ого, заклинатель, использующий этот вариант, может прочитать заклинание из школы заклятия, как будто оно было улучшено навыком Продлени Заклинания. Это не затрагивает уровень заклинания.

Эта способность не может использоваться, чтобы продлить заклинание с мгновенной или постоянной продолжительностью концентрации.

Ясновиц, использующий этот вариант, не получает дополнительные заклинания в день.

ВАРИАНТЫ ВОПЛОТИТЕЛЯ

Мастера сырой силы магической энергии, воплощители могут повернуть ход битвы одним мощным заклинанием, сметя группу противников быстрее, чем любой другой маг. Там, где другой волшебник

сосредотачивается на осторожной подготовке и защите заклинаний, воплотители просто оперируют мощными энергетическими атаками. Их потрясающие наступательные способности гарантируют, что воплотители станут центром боевого плана приключенческой группы.

Кампании, которые содержат большое количество волшебников разных наций, особенно подходят для вариантов воплощителей, так как каждая нация развивает уникальных воплощителей. Группы воинственных воплотителей, идущих в унисон с более привычными группами, могут изменить ход почти любой битвы. Кроме того, кампании, которые опираются на темы первичных энергий, дикой природы или экстремальных элементных условий, могут все извлечь выгоду из воплощителей с различными способностями. Воплотители в таких кампаниях могли бы исследовать сущность сырой магии, изо всех сил пытаясь использовать её энергию новыми и уникальными способами.

Близость к Энергии (Экс): воплотители, использующие этот вариант, должны выбрать тип энергии (кислота, холод, электричество, огонь или звук). Этот выбор делается после создания персонажа и не может быть изменён. Всякий раз, когда персонаж читает заклинание воплощения с выбранным типом энергии, он читает это заклинание, как будто его уровень заклинателя на один выше (затрагивая диапазон, продолжительность, урон, проверки уровня мага и любой другой фактор, на который влияет уровень заклинателя).

Воплотитель, использующий этот вариант, теряет способность иметь приживала.

Замена Энергии (Экс): воплощитель 5-го уровня или выше, использующий этот вариант, может заменить энергию одного типа другим. При чтении заклинания которое имеет дикриптор энергии (кислота, холод, электричество, огонь или звук), воплотитель может заменить дикриптор энергии и эффекты заклинания на энергию другого типа.

Использование этой способности - свободное действие, которое должно быть объявлено прежде, чем прочитано заклинание. Воплощитель может использовать эту способность раз в день за каждые пять уровней класса, которые он достиг (1/день на 5-ом, 2/день на 10-ом и так далее).

Воплотитель, использующий этот вариант, не получает бонусные навыки за продвижение в классе волшебник.

Преодоление Сопротивляемости (Экс): энергетические заклинания воплощителя, использующего этот вариант, могут игнорировать некоторые или все сопротивляемости энергиям цели. Использование этой способности - свободное действие, которое должно быть объявлено прежде, чем воплощитель про читает заклинание, которое будет ей затронуто. Каждое существо, которое затрагивает заклинание, рассматривают как будто его сопротивляемость типу энергии заклинания на 10 очков ниже, вплоть до 0. (Эта пониженная сопротивляемость применяется только к данному заклинанию; другие эффекты с тем же самым дикриптором энергии должны преодолеть нормальную сопротивляемость существа.)

Способность преодоления сопротивляемости не даёт заклинанию способность затрагивать существ с иммунитетом к типу энергии заклинания, и при этом затронутое заклинание не имеет никакого дополнительного эффекта на существа, которые не имеют сопротивляемости энергии. Воплощитель может использовать эту способность один раз в день, плюс один дополнительный раз в день за каждые два уровня класса выше 1-ого (2/день на 3-ем, 3/день на 5-ом и т.д.).

Воплотитель, использующий этот вариант, не получает дополнительные заклинания в день.

ВАРИАНТЫ ИЛЛЮЗИОНИСТА

Иллюзионисты управляют их окружением, формируя, искажая и обманывая восприятие других. Некоторым их способности кажутся слабым, потому что они только искажают и перевоплощают вместо того, чтобы произвести истинное изменение, но те, на кого наложили заклинание иллюзиониста, знают и понимают, что их собственные чувства могут быть обращены против них в любое время.

Кампании, которые содержат обман или имеют высокий уровень социального взаимодействия, большое число таинственных приключений или даже просто подозрительные игроки, могут извлечь выгоду от наличия вариантов иллюзионистов. Кампании, имеющие несколько типов иллюзионистов могли бы дать каждой группе или варианту даже больше отличительных особенностей, делая каждого мастером специфического набора заклинаний иллюзии. Иллюзионисты одной нации могли бы, например, иметь вариант способностей цепей недоверия и одобрять фантомов, в то время как воры иллюзионисты Гильдии Теней могли бы иметь вариант способностей мастера теней и одобрять **glamers** и теневую магию.

Цепи Недоверия (Экс): даже если зритель не поверил иллюзии, созданной иллюзионистом, использующим этот вариант, и сообщает детали иллюзии другим существам, те другие существа не получают нормальный бонус +4 к их спасброскам, чтобы не поверить иллюзии. Кроме того, даже когда приводится неопровергнутое доказательство, что иллюзия не реальна, существа всё ещё должны выполнить спасбросок по Воле, чтобы видеть объекты или существа, которые затеняют иллюзии, хотя они получают бонус +10 к спасброску.

Иллюзионист, использующий этот вариант, теряет способность иметь приживала.

Мастер Теней: иллюзионист, использующий этот вариант, имеет специальную связь с Теневым планом и получает несколько специальных особенностей по мере получения уровней.

На 1-ом уровне Маскировку рассматривают как классовое умение для иллюзиониста.

На 5-ом уровне иллюзионист может добавить его модификатор Интеллекта (в дополнение к его модификатору Ловкости) к его проверкам умения Маскировки.

На 10-ом уровне иллюзии иллюзиониста становятся связанными с теневым материалом из Теневого плана, что делает их более реалистичными и правдоподобными. УС с пасбросков против заклинаний иллюзии иллюзиониста увеличивается на +1. Это преимущество складывается с подобными бонусами, типа от Таланта к Магической Школе.

На 15-ом уровне иллюзионист может маскироваться на виду (как способность следопыта, за исключением того, что иллюзионист не должен быть на природном ландшафте).

На 20-ом уровне иллюзионист получает способность сливаться с стенами. При любом условии освещения, которое обычно предоставляло бы покров иллюзионисту, он вместо этого получает непроницаемый покров (как будто он невидим).

Иллюзионист, использующий этот вариант, не получает бонусные навык и за продвижение в классе волшебник.



Мастерство

(Экс):

иллюзионист, использующий этот вариант, автоматически добавляет два заклинания иллюзии в его книгу заклинаний каждый раз, когда он получает уровень, который предоставляет доступ новому уровню заклинаний. Кроме того, в любое время, когда иллюзионист изучает новое заклинание иллюзии, он рассматривает это заклинание, как будто он имеет навык Совершенное Владение Заклинанием.

Иллюзионист, использующий этот вариант, не получает дополнительные заклинания в день.

ВАРИАНТЫ НЕКРОМАНТА

Окутанные тайнами и обременённые злой репутацией, некроманты управляют опасными энергиями, которые отнимают силу жизни и предоставляют её мертвым. Самые мощные некроманты командуют опасными миньонами-нежитью и угрожают сёлам, городам, а иногда и целым королевствам. Хотя из некромантов получаются превосходные злодеи и цели возмездия для героев, нейтральны е и добрые некроманты, которые рассматривают себя как погонщики жизни и опекуны мертвых, могут также доказать свою ценность в качестве союзников.

Кампании, которые включают злы х некромантов или группы нежити как антагонистов, могут извлечь выгоду из вовлечения различных некромантов. Конкурирующие группы некромантов могли бы рассмотреть некоторые типы нежити, как единственную или «чистую» нежити, а всех других как зло, которое должно быть уничтожено. Другие фракции или группы могли бы иметь врожденную ненависть к нежити.

Миньон-Скелет: некромант 1-ого уровня, использующий этот вариант, может начать игру с миньоном нежити (человеческий скелет -войн, как описано на странице 226 *Руководства Монстроз*). Получение этого миньона занимает 24 часа и магического материала на 100 зм.

Это существо - лояльный служитель, который выполняет приказы некроманта и сопровождает его в приключениях, если того по желают. Если миньон-скелет разрушен, некромант не переносит никаких негативных эффектов и может заменить его, выполняя церемонию, идентичную той, которая позволила ему получить его первого служителя.

На 1-ом уровне скелет полностью типичен, но он получает силу по мере получения уровней некромантом. Скелет имеет столько Кубиков Жизней, сколько у персонажа уровней некроманта. Добавьте половину уровня класса некромант к бонусу естественной защиты скелета. Добавьте одну треть уровня класса некроманта к Силе скелета и Ловкости.

Некромант, использующий этот вариант, теряет способность иметь приживала.

Подобие Нежити (Экс): по мере продвижения некроманта в уровнях, он получает некоторые из качеств, которые символизируют нежить.

На 5-ом уровне некромант получает бонус +2 ко всем спасброскам, сделанным, чтобы сопротивляться сну, ошеломлению, параличу, яду или болезни. Этот бонус увеличивается до +4 на 15-ом уровне.

На 10-ом уровне некромант получает бонус +4 к спасброскам, сделанным, чтобы сопротивляться повреждению характеристик, истощению характеристик или истощению жизни.

На 20-ом уровне некромант получает 25%-ую сопротивляемость критическим попаданиям, как специальная способность укрепление лёгкого доспеха, описанная на странице 219 *Руководства Ведущего*.

Некромант, использующий этот вариант, не получает бонусные навыки за продвижение в классе волшебник.

Улучшенная Нежить (Экс): всякий раз, когда некромант, использующий этот вариант, создает существа нежити (типа *восставший труп*, *створение нежити* или *створение высшей нежити*), все созданные существа нежити получают бонус заклятия +4 к Силе и Ловкости и два дополнительных очка жизни к КЖ. Эта способность не затрагивает число или Кубиков Жизней оживляемых существ, которые некромант может создать или контролировать.

Некромант, использующий этот вариант, не получает дополнительные заклинания в день .

ВАРИАНТЫ ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЯ

Мастера изменения, преобразователи стоят среди самых разносторонних и универсальных специалистов. Заклинания преобразования, по их природе, могут изменить окружающую среду и позволить магу решить почти любую проблему.

Полезность этой школы и её разнообразие гарантирует, что магия почти любой кампании становится более богатой с наличием различных преобразователей. Кампании, в которых магическая система находится под влиянием преобразования, только выигрывает от включения вариантов преобразователей.

Улучшение Характеристики (Экс): раз в день, плюс один дополнительный раз за пять уровней класса, преобразователь, использующий этот вариант, может добавить бонус заклятия +2 к любому из его показателей характеристик. Этот бонус длится в течение множества минут, равных уровню класса преобразователя. Использование этой способности - свободное действие (и рассчитывается как использование ускоренного заклинания, так что оно может использоваться только один раз за раунд).

Преобразователь, использующий этот вариант, теряет способность иметь приживала.

Многосторонность Заклинания (Экс): преобразователь 5-ого уровня, использующий этот вариант, может приспособить магию других школ к его собственному стилю чтения заклинаний. За каждые пять уровней класса он может выбрать одно заклинание любого уровня, к которому он имеет доступ, и рассмотреть его, как будто это заклинание преобразования. Это означает, например, что специалист может нормально изучить заклинание и даже подготовить его в качестве бонусного заклинания из школы преобразования. Это заклинание может даже быть из школы, которую он выбрал в качестве запрещённой школы. Как только заклинание выбрано, оно не может быть заменено.

Например, специалист преобразователь, использующий этот вариант, выбрал ограждение и некромантию как его запрещенные школы. На 5-ом уровне, он получает доступ к заклинаниям 3-его уровня. Он выбирает *развеяние магии* и после на всегда *развеяние магии* рассматривается как будто это заклинание преобразования.

Преобразователь, использующий этот вариант, не получает бонусные навыки за продвижение в классе волшебник.

Изменчивая Память (Экс): преобразователь, использующий этот вариант, может за короткое время изменить часть его подготовленных заклинаний.

Раз в день, преобразователь может отбросить некоторое количество подготовленных заклинаний по уровням (до максимального общего количества равного половине его уровня в классе) и подготовить вместо них другие заклинания, пока число уровней недавно подготовленных заклинаний не будет равно или меньше, числа отброшенных уровней заклинаний (заклинания 0-ого уровня не считаются). Например, преобразователь 12-ого уровня, который использует этот вариант, может потерять два заклинания 1-ого уровня и два заклинания 2-ого уровня (общее количество - шесть уровней заклинаний, половина уровня класса персонажа) и подготовить два заклинания 3-его уровня.

Использование этой способности требует, чтобы количество минут концентрации равнялось числу отброшенных уровней заклинаний. Если в это время концентрация преобразователя нарушена, все заклинания (и отброшенные и получаемые) теряются.

Преобразователь, использующий этот вариант, не получает дополнительные заклинания в день.

НЕПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЧУДОТВОРЦЫ

Как альтернатива традиционному чудотворцу, этот вариант преобразовывает жреца и друида в неподготовленных магов.

Такие персонажи, как колдун, имеют ограниченное число известных заклинаний, хотя их выбор не столь ограничен.

Подобно другим магам, персонаж, использующий эту систему вариантов может читать некоторое число заклинаний в день. Его основное ежедневное распределение заклинаний то же самое, как у нормального жреца (не включая доменные заклинания), плюс оно заклинание в день за каждый уровень заклинания, которые он может читать. Например, жрец 1-ого уровня, использующий эту систему, может читать четыре заклинания 0-ого уровнями и два заклинания 1-ого уровня в день.

Однако, выбор известных заклинаний чудотворца ограничен. На 1-ом уровне персонаж начинает игру, зная четыре заклинания 0-ого уровня и два заклинания 1-ого уровня по вашему выбору, плюс два его доменных заклинания 1-ого уровня (если жрец) или *призыв природного союзника I* (если друид). На каждом новом уровне в классе чудотворца он получает одно или более новых заклинаний, как обозначено в Таблице 2-2: Известные Заклинания.

ДОМАШНЕЕ ПРАВИЛО: НЕПОДГОТОВЛЕННАЯ ДОМЕННАЯ МАГИЯ

Вместо того, чтобы позволить жрецу готовить одно заклинание каждый день из его доменов, позвольте жрецу неподготовлено читать любое доменное заклинание вместо готового заклинания того же самого уровня или ниже.

Это функционирует также, как способность жреца неподготовлено читать *заклинания исцеления*. Жрец «теряет» подготовленное заклинание, чтобы прочитать одно из его доменных заклинаний того же самого уровня или ниже.

Это домашнее правило уменьшает полную силу заклинания жреца на одно заклинание за уровень заклинания, и делает его выбор доменов намного более существенным. Жрец Корд, который выбирает домены Хаос и Удача, выглядит очень отличным от чудотворца, который выбирает домены Сила и Добро.

Если вы используете этот вариант, домен Лечения теряет большую часть своей привлекательности, так как шесть из девяти заклинаний, связанных с этим доменом – *заклинания исцеления* и таким образом доступны для неподготовленной магии всем жрецам, которые переливают положительную энергию. (В меньшей степени этот вариант уменьшает ценность домена Уничтожение, но с этих пор только три заклинания домена – заклинания *причинить* эффект намного менее серьезен.) Рассмотрите получение жрецовами, которые выбирают домен Лечения, способности использовать d12 вместо d8 при чтении *заклинаний исцеления*. Таким образом, заклинание *лечениe лёгких ран* такого жреца вылечило бы 1d12 повреждений +1/ уровень, а его уровень заклинателя рассматривается на один выше, чем нормальный благодаря дарованию.

Альтернативно, вы можете просто устранить способность нормального жреца неподготовлено читать заклинания *лечениe* или *причинит*. Это делает выбор домена Лечение (или домена Уничтожения, для злых жрецов) необычно мощным выбором, но одновременно налагает сильное ограничение на способности среднего жреца излечивать урон. Если вы используете эту опцию, вы могли бы позволить жрецу любого доброго божества выбирать домен Лечения как один из его доменов.

Например, жрец 1-ого уровня Обад-Хая выбрал доступ к доменам Воздух и Животные. Он может читать одно заклинание 1-ого уровня из-за того, что он жрец 1-ого уровня, плюс одно бонусное заклинание 1-ого уровня из-за его Мудрости 15. Вместо того, чтобы готовить одно доменное заклинание (или *туманную завесу* или *умиротворение животных*), или оба вместо его готовых заклинаний 1-ого уровня. Он не готовит доменные заклинания.

Если этот жрец выбрал домены Земля и Растения, он мог бы неподготовлено читать *волшебный камень* или *опутывание*, или оба вместо его готовых заклинаний 1-ого уровня.

Если вы используете домашнее правило Домены Друида, описанное ниже в этой главе, вы могли бы позволить таким персонажам использовать эти же самые правила неподготовленной магии (или в дополнение, или в обмен на существующую способность друида неподготовлено читать заклинания *призыв a природного союзника*).

- Энди Коллинс

Персонажи, использующие эту опцию, теряют способность неподготовлено читать *лечение*, *причинить* или заклинания *призыва природного союзника* вместо других заклинаний. Однако, каждый раз, когда персонаж получает новый уровень заклинания, он получает один или более бонусных заклинаний, добавляемых к его списку известных заклинаний. Жрец может добавить два его доменных заклинания к его списку известных заклинаний, в то время как друид может добавить соответствующее заклинание *призыва природного союзника* к его списку известных заклинаний. (Цифра 0 в таблице указывает, что жрец знает только его доменные заклинания этого уровня, а друид знает только заклинания *призыва природного союзника* этого уровня.)

Таблица 2-2: Известные Заклинания

Уровень	Известные Заклинания									
	0-ой	1-ый	2-ой	3-ий	4-ый	5-ый	6-ой	7-ой	8-ой	9-ый
1-ый	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2-ой	5	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3-ий	5	3	0	-	-	-	-	-	-	-
4-ый	6	3	1	-	-	-	-	-	-	-
5-ый	6	4	2	0	-	-	-	-	-	-
6-ой	7	4	2	1	-	-	-	-	-	-
7-ой	7	5	3	2	0	-	-	-	-	-
8-ой	8	5	3	2	1	-	-	-	-	-
9-ый	8	5	4	3	2	0	-	-	-	-
10-ый	9	5	4	3	2	1	-	-	-	-
11-ый	9	5	5	4	3	2	0	-	-	-
12-ый	9	5	5	4	3	2	1	-	-	-
13-ый	9	5	5	4	4	3	2	0	-	-
14-ый	9	5	5	4	4	3	2	1	-	-
15-ый	9	5	5	4	4	4	3	2	0	-
16-ый	9	5	5	4	4	4	3	2	1	-
17-ый	9	5	5	4	4	4	3	3	2	0
18-ый	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19-ый	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20-ый	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

После достижения 4-ого уровня, и на каждом **чётном?** (*even-numbered*) уровне класса после этого, жрец или друид могут захотеть изучить новое заклинание вместо того, которое они уже знают. Это функционирует как способность колдуна к обмену известных заклинаний, за исключением того, что жрец никогда не может заменить доменное заклинание, а друид никогда не может заменить заклинание *призыва природного союзника*.

Например, Йозан, жрец выбрал домены Доброго и Лечения, что означает, что на 1-ом уровне он автоматически знает *лечение лёгких ран* и *защиту от зла*. Кроме того, он выбирает четыре заклинания из списка жреческих заклинаний 0-ого уровня (*лечение царгин*, *обнаружение магии*, *свет* и *чтение магии*) и два заклинания из списка заклинаний жреца 1-ого уровня (*благословение и щит веры*). Теперь он знает четыре заклинания 0-ого уровня и четыре заклинания 1-ого уровня.

Другой пример: на 4-ом уровне, друид Вадания изучает новое заклинание 0-ого уровня и новое заклинание 2-ого уровня. Она может также захотеть заменить одно из её заклинаний 0-ого уровня другим известным заклинанием того же самого уровня. Она хочет заменить *направление* (так как Совеллис и имеет достаточно рядаиков в Выживании, чтобы определить север, это заклинание больше не столь важно) на *обнаружение яда* (потому что Краск случайно отравился ядовитыми ягодами).

ВАРИАНТЫ КЛАССОВЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Даже если вас устраивает игра за один из классов персонажа из *Руководства Игрока*, другие варианты позволяют вам настраивать вашего персонажа. Ниже представлены различные версии некоторых из культовых классовых способностей, обычных для классов персонажа. Если вы предпочитаете вариант стандартной классовой способности, спросите вашего Мастера, одобряет ли он замену вашей классовой способности.

Как и с вариантами классов персонажа, эти варианты классовых способностей могут существовать со стандартными классовыми способностями - некоторые следопыты могли бы охотиться на гоблиновидов, в то время как их товарищи одобряют миссии в лесистой местности - или могут полностью заменить стандартные способности.

Баланс между стандартным классом и вариантом - дело Мастера.

ВАРИАНТ ОДОБРЕННОГО ВРАГА: ОДОБРЕННАЯ ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА

Вместо того, чтобы выбирать тип существа, на которого применяется бонус к некоторым умениям и броскам урона, следопыт выбирает определенную природную окружающую среду и получает бонусы, когда находится в этой окружающей среде.

На 1-ом уровне следопыт может выбрать окружающую среду из числа приведенных в Таблице 2-3: Одобренные Окружающие Среды Следопыта. Из-за своего опыта в этой окружающей среде, следопыт получает бонус +2 к Маскировке, Слуху, Бесшумности, Внимательности и Выживанию при использовании этих умений в данной окружающей среде. Он также получает этот бонус к проверке умения Знание (Природа), сделанный в ассоциации с этой окружающей средой (или к проверке Знание (Подземелья), сделанный в ассоциации с подземной окружающей средой, если следопыт выбрал подземье как одобренную окружающую среду).

На 5-ом уровне, и каждые пять уровней после этого (на 10-ом, 15-ом и 20-ом уровне), следопыт может выбрать дополнительную одобренную окружающую среду из приведенных в Таблице 2-3 и получает идентичный бонус к соответствующим проверкам умений в той окружающей среде. Кроме того, в каждом таком промежутке, бонусы в любой одобренной окружающей среде (включая ту, что только что выбрали, если пожелаете) увеличивается на 2. Например, следопыт 5-ого уровня имеет две одобренных окружающих среды. В одной он имеет бонус +4 к соответствующим проверкам умений, а в другой он имеет бонус +2. На 10-ом уровне он имеет три одобренных окружающих среды, и получает дополнительный бонус +2, которые он может разместить в любой из его трех одобренных окружающих сред. Таким образом, его бонусы могли быть или +4, +4 и +2, или +6, +2 и +2.

Если следопыт выбирает пустыню или лес, он должен также выбрать тип климата, как обозначено в таблице (или «холодный» или «умеренный или теплый» для пустыни, или «холодный или умеренный» или «теплый» для леса). Мастер может решить, что следопыт не может выбрать ту окружающую среду, которую он никогда не посещал.

Таблица 2-3: Одобренные Окружающие Среды Следопыта

Окружающая среда	Примеры
Водная	Море, океан (на или под водой)
Пустыня, холодная	Тундра
Пустыня, умеренная или теплая	Бесплодные земли, песчаная пустыня
Лес, холодный или умеренный	Лес
Лес, теплый	Джунгли
Холмы	Перепады высот ландшафта до 2000 фут
Болота	Трясины, пустошь, болота
Горы	Перепады высот ландшафта более 2000 фут
Равнины	Сельхозугодья, поля, степи, прерии
Подземье	Подземелья, пещеры

ЗА ШИРМОЙ: НЕПОДГОТОВЛЕННАЯ МАГИЯ

Эта опция заменяет многосторонность - одну из сил чудотворца - на явную силу чтения заклинаний (очень похоже на различие между колдунами и волшебниками). Так как списки заклинаний жреца и друида зависят от разнообразия эффектов, особенно оборонных или утилитарных заклинаний, неподготовленная магия чудотворца позволяет знать больше заклинаний за уровень заклинания, чем колдун (добавляя доменные заклинания или заклинанию призыва природного союзника к списку известных заклинаний). Это больше не персонаж-чудотворец, который может придумать любой эффект; вместо этого, он становится намного более специализированным членом приключенческой группы.

Этот вариант имеет еще один эффект индивидуализации чудотворцев в вашей игре, теперь не будет двух персонажей, которые хотят изучать те же самые заклинания. С ограниченным количеством известных заклинаний, из которых нужно делать выбор, персонажи должны сильно подумать каждый раз, когда они получают новое известное заклинание. Например, что более важно для жреца 4-ого уровня, лечение ран - особенно, если он уже знает лечение легких ран - или медвежья выносливость? Ваш друид должен изучить сопротивляемость энергии как заклинание 2-ого уровня, или она должна подождать, пока она не получит доступ к заклинаниям 3-его уровня и изучить защиту от энергии вместо этого? Выбор доменов для жреца становится критическим, потому что эти домены формируют основу его доступных заклинаний.

ВАРИАНТ ЯРОСТИ: КРУЖАЩЕЕ БЕЗУМИЕ

Варвар с этой формой ярости не получает нормальных бонусов, когда он впадает в ярость. Вместо этого, когда варвар впадает в ярость, он временно получает бонус +4 к Силе и бонус уклонения +2 к КЗ и спасбросками по Реакции.

Во время кружащего безумия варвар может сделать одну дополнительную атаку за раунд с его самыми высоким ББА, но эта атака берет штраф -2, как и любая другая атака, сделанная в этом раунде. Этот штраф длится 1 раунд, так что он также затрагивает и свободные атаки (атаки по возможности), которые варвар мог бы сделать перед его следующим действием.



Кружащее безумие

Кружащее безумие иначе идентично стандартной варварской ярости. На 11-ом уровне (когда стандартный варвар получает исключительную ярость), бонус к Силе увеличивается до +6, а бонус уклонения к КЗ и спасброску по Реакции увеличивается до +3. На 20-ом уровне (когда стандартный варвар получает неукротимую ярость), бонус к Силе увеличивается до +8, а бонус уклонения к КЗ и спасброску по Реакции увеличивается до +4.

Варвар, использующий этот вариант, не получает неукротимую волю на 14-ом уровне. Вместо этого, он получает увёртливость, но только тогда, когда он находится в кружащем безумии.

Персонаж не может использовать кружащее безумие, в то же самое время, когда он использует любую другую форму ярости (или подобную способность).

ВАРИАНТ ИЗГНАНИЯ НЕЖИТИ: ПРОВЕРКА УРОВНЯ

Стандартные правила изгнания нежити позволяют жрецу затрагивать относительно небольшой диапазон нежити (на 4 КЖ больше, чем его уровень жреца). Это делает многое существ нежити «недосыаемыми» для этой силы жреца. Этот вариант заменяет проверку силы индивидуальности изгнания жреца в битве, на проверку уровня, которая также принимает во внимание показатель Обаяния противников.

При изгнании нежити жрец, использующий этот вариант, сначала делает проверку изгнания против самого близкого существа, затем отдельную проверку против следующего самого близкого существа, и так далее. Когда два или больше существ находятся на одинаковом расстоянии, сначала затрагивают существо с самым низким числом КЖ (если они одинаковы, персонаж выбирает, кого затрагивает сначала). Существа на расстоянии более 60 футов не могут быть изгнаны.

Проверка изгнания - проверка уровня, к которой персонаж также добавляет его модификатор Обаяния. (Используйте эффективный уровень изгнания персонажа, который равен уровню класса для жреца, или уровню класса -3 для паладина.) УС изгнания = $10 + \text{КЖ существа} + \text{его сопротивляемость изгнанию (если есть)} + \text{его модификатор Обаяния}$. (Чтобы ускорить игру, Мастер может добавить «УС Изгнания» в блок статистики каждого существа нежити.)

Если вы используете этот вариант, сопротивляемость изгнанию некоторых существ должна быть увеличена, чтобы это не стало слишком лёгким делом. Любое существо с сопротивляемостью изгнанию +4 или выше, должно получить дополнительный +2 к его сопротивляемости изгнанию. Существа с сопротивляемостью +3 или ниже не изменяются.

Если проверка терпит неудачу, существо не изгнано. Его КЖ не рассчитывается снова для общего количества существ, которые персонаж может изгнать (см. ниже).

Если персонаж преуспевает в проверке, затронутые существа замирают на месте на 1 раунда, так же, как если бы они были парализованы (хотя это затрагивает даже существа с иммунитетом к параличу). При каждом

последующем ходе, персонаж может предпринять стандартное действие, чтобы сконцентрироваться на эффекте, продлевая эффективный паралич на дополнительный раунд. (Это не рассчитывается как попытка хода, и затрагивает все существа нежити, которые персонаж «парализовал» таким образом.)

Персонаж может концентрироваться на этом эффекте максимум на 10 последовательных раундов, после чего существо нежити может действовать как обычно. Если существо, которое затрагивают этим способом атаковано или получает урон, эффект нарушается и существо может действовать начиная с его следующего хода. (Близость персонажа к существу не имеет никакого эффекта.) Этот эффект такой же, как если бы персонаж переливал положительную или отрицательную энергию.

Если проверка персонажа превышает УС на 5 или больше, он может вместо этого изгнать существо (если он направляет положительную энергию) или подавить его (если он направляет отрицательную энергию).

Если существо имеет КЖ, равный половине эффективного уровня жреца персонажа или меньше, попытка изгнания преуспевает автоматически, и он не должен делать проверку (КЖ существа в сё ещё учитывают для максимума). Кроме того, такая нежить автоматически уничтожается (если переливается положительная энергия) или становится под командованием (если он переливает отрицательную энергию).

Персонаж делает проверки против каждого приемлемого существа, пока он не превысил максимальную сумму КЖ существ, или больше нет приемлемых существ. Он может затронуть множество КЖ существ, равных 3×его эффективного уровня жреца к любой попытке изгнания. Например, жрец 4-ого уровня (или паладин 7-ого уровня) может затронуть до 12 КЖ ценности существ, что может означать два существа с 6 КЖ каждое, четыре существа с 3 КЖ каждое или любую другую комбинацию, которая составляет в целом 12 КЖ. Злой жрец может вместо этого перелить отрицательную энергию для укрепления нежить или рассеять изгоняющий эффект. В любом случае, жрец делает нормальную проверку изгнания (при попытке рассеять изгоняющий эффект, добавляйте модификатор Обаяния изгоняющегося жреца к УС проверки изгнания злого жреца). Если жрец успешно подавляет нежить, сопротивляемость изгнанию нежити увеличивается на +2 (если он пытался поддерживать их) или больше не изгоняется (если он пытался рассеять изгоняющий эффект).

Например, Йозан, жрец 3-его уровня, сталкивается с тремя упырями и вурдалаком. Йозан может изгнать до 9 КЖ существ. Два упыря на расстоянии 10 футов и 15 футов, соответственно. Третий упырь и вурдалак на расстоянии 20 футов. Его попытки изгнания сначала затрагивают самых близких упырей, затем дальнего упыря, а затем вурдалака. Йозан делает первую проверку изгнания. Упырь имеет 2 КЖ, но он также имеет сопротивляемость изгнанию +2, так что его рассматривают как 4 КЖ существ. После добавления модификатора Обаяния упыря +1, УС проверки изгнания - 15. Йозан выбрасывает 12, что с его тремя уровнями жреца и модификатором Обаяния +1 даёт ему результат 16, так что самый близкий упырь приостановлен. (Если Йозан хочет поддержать эффект, он должен будет продолжить концентрироваться на нём в более поздних раундах.) Он успешно изгнал в сумме 4 КЖ существ, у него осталось 5 КЖ. Это достаточно, чтобы затронуть другого упыря, так что он делает другую проверку изгнания против следующего самого близкого упыря. Йозан выбрасывает 6 против второго упыря, и получает результат 10, так что упырь не затронут. Против третьего упыря, его бросок - 16, а результат 20, что превышает УС по крайней мере на 5, так что Йозан может изгнать упыря, если он этого пожелает. Так как он знает, что он не сможет затронуть вурдалака при этой попытке изгнания - он имеет 4 КЖ и сопротивляемость изгнанию +2, а Йозана осталось только 1 КЖ на изгнание - он хочет парализовать третьего упыря вмешавшегося, чтобы тот обернулся в бегство в своё логово, где он может собрать больше союзников. (Даже если бы Йозан провалил проверку с третьим упырём, он имел бы только 5 КЖ, что недостаточно, чтобы затронуть вырдалака благодаря его сопротивляемости изгнанию +2.) При его следующем ходе, Йозан может захотеть продолжать удерживать упырей на месте или, если его союзники уже их уничтожили, использовать другую попытку изгнания против вурдалака (УС проверки изгнания которого равна 19).

ВАРИАНТ ИЗГНАНИЯ НЕЖИТИ: ПЛАНАРНОЕ ОТСЫЛАНЬЕ

Вместо переливания энергии на обращение или изгнание нежити, с этим вариантом жрец может переливать энергию, чтобы отсыпалить пришельцев.

Делайте проверку изгнания как обычно. Результат указывает самого мощного затронутого пришельца (рассматривайте пришельца как имеющего КЖ, равного его КЖ + его модификатор Обаяния). Если бросок достаточно высок, чтобы позволить жрецу затронуть по крайней мере не скольких пришельцев в пределах 60 футов, бросьте 2d6 + уровень класса жреца + модификатор Обаяния жреца для оценки ущерба от изгнания. Это то, сколько полных КЖ пришельцев затрагивает жрец.

Любой пришелец, которого затрагивает попытка изгнания, высыпается назад на его домашний план. (Если он уже находится на своём домашнем плане, нет никакого эффекта.) Даже если он имеет способность путешествовать между планами, он не может этого делать в течение 10 раундов (1 минуты). Если жрец имеет в два раза больше уровней, чем у пришельца эффективных КЖ, он уничтожит пришельцев, которых он был обычно выслал.

Если жрец обычно изгонял или уничтожал нежити, он имеет способность высыпать или уничтожить злых пришельцев (то есть пришельцы со злым подтипом, что определено *Руководством Монстров*). Персонажи, к оторые обычно обращали или управляли нежитью, вместо этого получают способность высыпать или уничтожать добрых пришельцев. В качестве дополнительной опции Мастер мог бы позволить жрецам, поклоняющимся законному божеству, высыпать или уничтожать хаотичных пришельцев, в то время как жрецы хаотичных божеств могли бы высыпать или уничтожать законных пришельцев. Эта способность заменила бы способность высыпать или уничтожать добрых или злых пришельцев.

Если вы используете этот вариант, рассмотрите возможность жрецам, которые могут изгонять или обращать элементалей (то есть жрецы с доступом к доменам Воздух, Земля, Огонь или Вода), вместо этого высыпать элементалей тех же самых стихий и высыпать или уничтожать элементалей противоположных стихий.

Этот вариант иначе идентичен изгнанию нежити, включая лимит ежедневного использования я и навыков, которые увеличивают способность изгнания жреца.

ВАРИАНТ ОБОРОТНИЧЕСТВА: АСПЕКТ ПРИРОДЫ

Вместо того, чтобы принимать форму животного, друид с этим вариантом оборотничества берёт один или более аспектов природы, когда она использует способность оборотничества.

На 5-ом уровне друид может брать один из описанных ниже аспектов. На 8-ом уровне друид может брать до двух аспектов одновременно. На 11-ом уровне он может поднять себя до трёх аспектах одновременно, а на 15-ом уровне предел поднимается до четырёх одновременных аспектов. (Некоторые аспекты могут быть объединены только с некоторым другим аспектом, как обозначено в их описаниях.) Каждый аспект считается как одно ежедневное использование способности оборотничества друида. Многократные версии того же самого аспекта не складываются. Взятие одного или более аспектов - стандартное действие (которое не вызывает свободной атаки), а эффект длится в течение 1 минуты за уровень друида.

Некоторые аспекты, как отмечено в их описаниях, имеют минимальный уровень друида в качестве требований.

Друид может брать один аспект в день за каждое ежедневное использование оборотничества, на которое он имеет право. Например, друид 5-ого уровня мог обычно использовать оборотничество 1/день, так что он может принять аспект 1/день. Друид 10-ого уровня может брать четыре аспекта в день и может захотеть взять два аспекта одновременно (что израсходовало бы два из его ежедневных использований оборотничества).

Если не отмечено другое в описании аспекта, друид, к которому принимает аспект природы, сохраняет свой собственный тип и подтип(ы), сохраняет свои экстраординарные, сверхъестественные или магические способности и сохраняет свою способность общаться и читать заклинания. Его считают владеющим любыми естественными атаками, предоставляемыми аспектом.

Проворство: друид получает бонус +8 к Ловкости, но получает штраф -4 Силе.

Требование: 8-ой уровень друида.

Водный: друид выращивает жабры, позволяющие ему дышать под водой (при сохранении его способности дышать воздухом). Перепонки между его пальцами на руках и ногах обеспечивают ему скорость Плавания 40 футов (или 30 футов при ношении среднего или тяжёлого доспеха, или при переносе среднего или тяжёлого груза) и бонус +8 к его проверкам Плавания.

Воздушный Элементаль: тело друида становится газообразным (как заклинание *газообразная форма*), за исключением того, что он может летать в скорость 100 футов с совершенной маневренностью и не теряет своих сверхъестественных способностей в то время, как находится в этой форме). В это время нахождения в этой форме друид имеет иммунитет к яду, сну, параличу и ошеломлению, так же как любую другую невосприимчивость, обеспеченную заклинанием *газообразная форма*. В это время друид не может читать заклинания. Он не может комбинировать этот аспект с любым другим аспектом не считая Проворства и Крепости Тела.

Требование: 16-ый уровень друида.

Земной Элементаль: тело друида становится каменным и подобным скале. В эту форму друид имеет иммунитет к яду, сну, параличу и ошеломлению. Он получает ударную атаку, которая наносит дробящий урон, равный «утренней звезде» размера друида (1d8 для Средних друидов, 1d6 для Маленьких друидов). Ему бонус естественной защиты становится +8 (заменяя любой другой бонус естественной защиты, который друид имеет, хотя бонусы зачарования к естественной защите применяются как обычно). Она также получает поглощение урона 10/магия. Друид не может читать заклинания в этой форме. Он не может комбинировать этот аспект с любым другим аспектом кроме Крепости Тела и Энергии.

Требование: 16-ый уровень друида.

Огненный Элементаль: тело друида превращается в пламя. В этой форме друид имеет иммунитет к огню, яду, сну, параличу и ошеломлению. Кроме того, любое существо, пораженное друидом в ближнем бою (оружием, невооружённой атакой или естественным оружием) получает дополнительный урон в 1d6 очков от огня и должно преуспеть в спасброске по Реакции или загорится на 1d4 раунда (см. Загорание, страница 303).

(Руководства Ведущего). УС с пасброска - 10+½ уровня друида + модификатор Телосложения друида. Существа, поражающие друида в это форме естественным оружием или невооружённой атакой получают 1d6 очков огненного урона и также загораются, если провалят спасбросок по Реакции, как отмечено выше. Друид также получает поглощение урона 10/магия. Друид не может читать заклинания в это форме. Он не может комбинировать этот аспект с любым другим аспектом кроме Проворства и Крепости Тела.

Требование: 16-й уровень друида.



Водный Элементаль: тело друида становится полужидким. В этой форме друид получает бонус +10 к проверке Высвобождении, сопротивление огню 10 и иммунитет к яду, сну, параличу и ошеломлению. Он получает скорость Плавания 90 футов и бонус +8 к проверкам Плавания. Его прикосновение тушит факелы, походные костры, открытые фонари и другое открытые пламя немагического происхождения, если он о большого размера или меньшего. Друид может рассеять магический огонь, которого он касается, как будто он прочитал *высшее разведение магии*. Он также получает поглощение урона 10/магия. Друид не может читать заклинания в этой форме. Он не может комбинировать этот аспект с любым другим аспектом кроме Крепости Тела и Энергии.

Требование: 16-й уровень друида.

Крепость Тела: друид получает бонус +4 к Телосложению.

Требование: 8-ой уровень друида.

Полёт: друид выращивает крылья (оперённые или подобные летучей мыши, по своему выбору), которые позволяют ему лететь со скоростью 40 футов и со средней маневренностью (или 30 футов при ношении среднего или тяжёлого доспеха, или переносе среднего или тяжёлого груза).

Растение: тело друида становится похожим на растение. В этой форме друид получает бонус +10 к проверке Маскировки, сделанной в лесах, кустарниках и подобном ландшафте. Он получает иммунитет к яду, сну, параличу и ошеломлению. Он получает ударную атаку, которая наносит дробящий урон, равный лёгкой булаве размера друида (1d6 для Средних друидов, 1d4 для Маленьких друидов). Его бонус естественной защиты становится +4 (заменяя любой другой бонус естественной защиты, который имеет друид, хотя бонусы зачарования к естественной защите применяются как обычно). Он не может комбинировать этот аспект с любым другим аспектом кроме Энергии.

Требование: 12-й уровень друида.

Яд: друид получает атаку укусом, которая наносит дробящий, колющий и режущий урон, равный кинжалу размера друида (1d4 для Среднего друида или 1d3 для Маленького друида). Кроме того, укус впрыскивает яд (спасбросок по Стойкости УС 10+½ уровень друида + модификатор Телосложения друида; первичный и вторичный урон 1d6 Телосложение).

Нюх: друид получает способность нюхать, как описано на странице 314 *Руководства Монстров*.

Скорость: друид получает бонус зачарования +30 футов к его основной скорости по земле.

ДОМАШНЕЕ ПРАВИЛО: ДОМЕНЫ ДРУИДА

В моей кампании каждый друид может выбрать один домен из следующего списка: Воздух, Животные, Земля, Огонь, Растения, Солнце и Вода. Друид получает бонусное заклинание каждого уровня заклинания, которое может использоваться только чтобы подготовить доменное заклинание этого уровня (или более низкого уровня, если затронуто метамагическим навыком). Друид также получает силу домена, кроме тех, что отмечены ниже.

Друиды, которые выбирают домен Животные или Растения, получают Улучшенное Умение Знание (Природа), так как Знание (Природа) - уже классовое умение для друидов.

Друид, который выбирает домен Солнца, получает способность к изгнанию нежити 1/день, как жрец его уровня, и не может исполнить высшее изгнание.

- Эндрю Финч

Зуб и Коготь: друид получает первичную атаку укус ом (с его полным ББА) и две вторичных атаки когтём (с его ББА -5 и добавление м только половины его бонуса Силы к броскам урона). Атаки укус ом наносят дробящий, колющий и рубящий урон, равный короткому мечу размера друида (1d6 для Среднего друида или 1d4 для Маленького друида), в то время как когти наносят колющий и рубящий урон, равный кинжалу размера друида (1d4 для Среднего друида или 1d3 для Маленького друида).

Энергия: друид получает бонус +8 к Силе, но берёт штраф -4 Ловкости.

Требование: 8-ой уровень друида.

ПРЕСТИЖ-КЛАССЫ ПЕРСОНАЖА

Некоторые классы персонажа, описанные в *Руководстве Игрока*, представляют очень специфические (если не всегда специализированные) роли в игре. Эти классы - бард, паладин и следопыт - могли бы требовать специальных тренировок для вступления, тренировок, которые могли бы преобразовать эти классы в престижные классы.

С этим вариантом, эти классы исключают лимиты, что бы их взять на 1-ом уровне персонажа. Таким образом, три престиж-класса, представленные ниже, представляют отборные образцы персонажей, роли, которые могут быть достигнуты только через тренировки в определенных областях знаний и опыта. В каждом случае, престиж-классы обновляют чувство класса персонажа, но с небольшими изменениями. Каждый класс имеет пятнадцать уровней, позволяя персонажу, который вступает в него на 6-ом уровне, пройти по этому пути до 20-ого уровня.

Если Вы используете любой из вариантов классов, представленных здесь, стандартная версия класса должна быть недоступна. Например, вы не должны включать и стандартного паладина и престиж-паладина в одной игре.

ПРЕСТИЖ-БАРД

Престиж-бард - мастер на все руки. Он полагается на остроумие, проворство и магию.

Фактически все персонажи, которые становятся престиж-бардами - уже мультиклассовые персонажи, обычно смесь плута и волшебника, или плута и колдуна. Некоторые также используют варвара или воина, в зависимости от их социальных предпосылок.

Престиж-барды НИПы могут служить героями, рассказчиками, шпионами, негодниками или всем сразу. Некоторые работают в театрах, другие содержат колледжи, и большинство из них сильно независимы.

По сравнению со стандартным бардом, престиж-бард получает его способность музыканта бардов позже в своей карьере, но имеет больший диапазон доступных заклинаний.

Кубик Жизней: d6.

Требования

Чтобы стать престиж-бардом, персонаж должен удовлетворять следующим критериям.

Мировоззрение: Любое не законное.

Базовый бонус атаки: +3.

Умения: Знание (любое) 4 ранга, Выступление (любое) 8 рангов.

Специальности: способность читать, по крайней мере, одно тайное заклинание 1-ого уровня из каждой школы - ясновидения, заклятия и иллюзии.

Классовые умения

Классовые умения престиж-барда (и ключевая характеристика к каждому умению) - Оценка (Интеллект), Равновесие (Ловкость), Обман (Обаяние), Лазание (Сила), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Расшифровка (Интеллект), Переговоры (Обаяние), перевоплощение (Обаяние), Высвобождение (Ловкость), Сбор Сведений (Обаяние), Маскировка (Ловкость), Прыжки (Сила), Знание (все умения, выбранные индивидуально) (Интеллект), Слух (Мудрость), Бесшумность (Ловкость), Выступление (Обаяние), Профессия (Мудрость), Проницательность (Мудрость), Ловкость Рук (Ловкость), Язык (n/a), Определение Заклинаний (Интеллект), Плавание (Сила), Акробатика (Ловкость) и Применение Магических Предметов (Обаяние).

Очки Умений на Каждом Уровне: 6 + модификатор Интеллекта.

Классовые способности

Всё следующее - классовые способности класса престиж-бард.

Владение оружием и доспехами: как стандартный бард в *Руководстве Игрока*. Престиж-бард может читать любые тайные заклинания в лёгких доспехах без нормального шанса провала тайного заклинания.

Чтение заклинаний : при получении нового уровня в престиж-барде (кроме 1-ого, 3-ьего, 7-ого и 13-ого уровней), персонаж получает новое заклинание в день (и известные заклинания, если применимо), как будто он также получил уровень в любом магическом классе, к которому он принадлежала прежде, чем добавил престиж - класс.

Престиж-бард читает тайные заклинания из школ ясновидения, заклятья и иллюзий на +2 уровне мага. Она читает тайные заклинания из школ воплощения и некромантии на -2 уровне мага.

Знание Преданий (Экс): как стандартная способность барда того же самого названия.

Музыка Бардов: как стандартная способность барда того же самого названия, за исключением того, что минимальное число рангов в требуемом Выступлении увеличено на 5 (8 рангов для ответной песни, *чарующей музыки* или воодушевления; 11 рангов для вдохновления и т.д.).

Таблица 2-4: Престиж-Бард

Спасбросок					Заклинаний в День
Уровень ББА	Стойк.	Реак.	Воля	Специальное	
1-ый	+0	+0	+2	+2	Музыка бардов (ответная песня, <i>чарующая</i> музыка, воодушевление +1), Знание Преданий
2-ой	+1	+0	+3	+3	- +1 уровень существующего класса мага
3-ий	+2	+1	+3	+3	- +1 уровень существующего класса мага
4-ый	+3	+1	+4	+4	- +1 уровень существующего класса мага
5-ый	+3	+1	+4	+4	Вдохновление +2 +1 уровень существующего класса мага
6-ой	+4	+2	+5	+5	- +1 уровень существующего класса мага
7-ой	+5	+2	+5	+5	Зовов к подвигам - +1 уровень существующего класса мага
8-ой	+6	+2	+6	+6	- +1 уровень существующего класса мага
9-ый	+6	+3	+6	+6	Песнь свободы +1 уровень существующего класса мага
10-ый	+7	+3	+7	+7	Воодушевление +3 +1 уровень существующего класса мага
11-ый	+8	+3	+7	+7	Героическое воодушевление +1 уровень существующего класса мага
12-ый	+9	+4	+8	+8	- +1 уровень существующего класса мага
13-ый	+9	+4	+8	+8	Массовое внушение - +1 уровень существующего класса мага
14-ый	+10	+4	+9	+9	- +1 уровень существующего класса мага
15-ый	+11	+5	+9	+9	Воодушевление +4 +1 уровень существующего класса мага

ПРЕСТИЖ-ПАЛАДИН

После обучения искусств у боя и божественным тайнам, престиж-паладин помазан как святой воин, посвящённый защите по рядка и совершенства.

Большинство престиж-паладинов - жрецы или воин/жрецы, хотя иногда по этому пути может пойти жрец/монах.

НИПы престиж-паладины обычно принадлежат святому ордену, посвященному законному добрую божеству типа Иеронеуса. Некоторые - одиночные странники, несущие правосудие на земле.

По сравнению с стандартным паладином, престиж-паладин немного теряет в боевом мастерстве в обмен на больший список заклинаний и более мощные заклинания. Также, его классовые способности не столь мощны как у стандартного паладина в результате его уменьшенного уровня класса паладина.

Кубик Жизней : d10.

Требования

Чтобы стать престиж-паладином, персонаж должен удовлетворять следующим критериям.

Мировоззрение : Законное добро.

Базовый бонус атаки : +4.

Умения: Знание (религия) 2 ранга, Знание (двор и знать) 2 ранга, Верховая Езда 4 ранга.

Навыки: Верховой Бой.

Чтение заклинаний : способность читать *защиту от зла* как духовное заклинание.

Специальное: способность к изгнанию нежити.

Классовые умения

Классовые умения престиж -палацана (и ключевая характеристика к каждому умению) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Переговоры (Обаяние), Приручение животного (Обаяние), Полное исцеление (Мудрость), Знание (двор и знать) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Верховая Езда (Ловкость) и Проницательность (Мудрость).

Очки Умений на Каждом Уровне : 2 + модификатор Интеллекта.



Классовые способности

Всё следующее - классовые способности класса престиж -палацан .

Владение оружием и доспехами : как стандартный паладин в *Руководстве Играка* .

Заклинаний в День: в обучении престиж-палацан сосредотачивается на божественно м чтени и заклинаний. На каждом нечётном достигнутом уровне, престиж-палацан получает новое заклинание в день, как будто он также получил уровень в любом божественном классе , к которому он принадлежал до того, как добавил престиж -класс.

Обнаружение зла (Св): как стандартная способность паладина того же самого названия.

Покарать Зло (Св): как стандартная способность паладина того же самого названия.

Изгнание нежити (Св): для определения его способности к изгнанию нежити, уровни престиж-палацана складываются с его уровнями от всех его других классов, от которых он получил способность к изгнанию нежити. Например, воин 4-ого уровня + жрец 1-ого уровня/престиж-палацан 2-ого уровня изгоняет нежить как жрец 3-его уровня .

Божественное благоволение (Св): как стандартная способность паладина того же самого названия

Возложение рук (Св): как стандартная способность паладина того же самого названия, за исключением того, что общее количество очков урона, которые престиж-палацан может излечить в день, равно его модификатору Обаяния × (его уровень палацана + 3). Например, престиж-палацан 3-ьего уровня с Обаянием 16 (+3 модификатор) может излечить 18 очков урона в день.

Специальное Верховое животное (Св): как стандартная способность паладина того же самого названия, кроме того, что фактический уровень престиж-палацана считается на три выше при вычислении бонуса КЖ верхового животного, его силы и т.д (см. сноску Верховое животное Паладина на странице 45 *Руководства Играка*).

Аура Храбрости (Св): как стандартная способность паладина того же самого названия.

Божественное здоровье (Экс): как стандартная способность паладина того же самого названия

Излечение болезни (Св): как стандартная способность паладина того же самого названия, за исключением того, что престиж-паладин получает способность на 4-ом уровне и может использовать её один дополнительный раз в неделю за каждые четыре уровня, полученных после этого (дважды на 8-ом и три раза на 12-ом).

Кодекс чести и Партнеры : те же самые ограничения, как описано в *Руководстве Игрока*.

Бывшие паладины

То же самое, что касается стандартного паладина, но без ограничений на мультиклассирование.

Таблица 2-5: Престиж-Паладин

Спасбросок						
Уровень	ББА	Стойк.	Реак.	Воля	Специальное	Заклинаний в День
1-ый	+1	+2	+0	+0	Обнаружение зла, покарать зло 1/день изгнание нежити	+1 уровень существующего класса чудотворца
2-ой	+2	+3	+0	+0	Божественное благоволение, возложение рук, специальное верховое животное	-
3-ий	+3	+3	+1	+1	Аура храбрости, божественное здоровье	+1 уровень существующего класса чудотворца
4-ый	+4	+4	+1	+1	Излечение болезни 1/неделю	-
5-ый	+5	+4	+1	+1	Покарать зло 2/день	+1 уровень существующего класса чудотворца
6-ой	+6	+5	+2	+2	-	-
7-ой	+7	+5	+2	+2	-	+1 уровень существующего класса чудотворца
8-ой	+8	+6	+2	+2	Излечение болезни 2/неделю	-
9-ый	+9	+6	+3	+3	-	+1 уровень существующего класса чудотворца
10-ый	+10	+7	+3	+3	Покарать зло 3/день	-
11-ый	+11	+7	+3	+3	-	+1 уровень существующего класса чудотворца
12-ый	+12	+8	+4	+4	Излечение болезни 3/неделю	-
13-ый	+13	+8	+4	+4	-	+1 уровень существующего класса чудотворца
14-ый	+14	+9	+4	+4	-	-
15-ый	+15	+9	+5	+5	Покарать зло 4/день	+1 уровень существующего класса чудотворца

ПРЕСТИЖ-СЛЕДОПЫТ

Престиж-следопыт ориентируется в тёмных лесах, скалистых горах или пустынях своей родины с беспрецедентным умением. Она сливаются с природой, но остаётся смертельным охотником.

Большинство престиж-следопытов - бывшие друиды, хотя некоторые мультиклассируются из варвара, воина или птуя. Некоторые заменяют уровни друида жреческими уровнями, выбирая домен Животного. Если ваша кампания использует птуя дебрей (описанного ранее в этой главе), этот класс также обеспечивает хорошую отправную точку для потенциального престиж-следопыта.

Престиж-следопыты НИПы - обычно одиночки, редко кому доверяющие на охоте кроме себя. Некоторые легко присоединяются к схожим индивидуумам, иногда полагаясь на друг друга в помощи в тяжёлые времена.

По сравнению со стандартным следопытом, престиж-следопыт теряет непосредственный доступ к некоторым из ее культовых способностей (типа одобренного врага) для приобретения квалификации в данном классе, но имеет намного более широкий выбор заклинаний.

Кубик Жизней: d8.

Требования

Чтобы стать престиж-следопытом, персонаж должен удовлетворять следующим критериям.

Базовый бонус атаки: +4.

Умения: Знание (Природа) 2 ранга, Выживание 4 ранга.

Навыки: Крепость Тела, Выслеживание и или Повторный Выстрел или Бой Двумя Руками.

Чтение заклинаний: должен быть способен читать *умиротворение животных* как духовное заклинание.

Классовые умения

Классовые умения престиж -следопыта (и ключевая характеристика к каждому умению) - Лазание (Сила), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Приручение животного (Обаяние), Полное исцеление (Мудрость), Маскировка (Ловкость), Прыжки (Сила), Знание (Подземелья) (Интеллект), Знание (география) (Интеллект), Знание (Природа) (Интеллект), Слух (Мудрость), Бесшумность (Ловкость), Профессия (Мудрость), Верховая Езда (Ловкость), Поиск (Интеллект), Внимательность (Мудрость), Выживание (Мудрость), Плавание (Сила) и Вязание Узлов (Ловкость).

Очки Умения на Каждом Уровне: 6 + модификатор Интеллекта.

Классовые способности

Всё следующее - классовые способности класса престиж -следопыт.

Владение оружием и доспехами: как стандартный следопыт в *Руководстве Игроха*.

Животное -Компаньон (Экс): на 1-ом уровне престиж -следопыт получает животное-компаньона. Это идентично стандартной способности друида.

Если престиж -следопыт уже имеет животное -компаньона от другого класса, сложите уровни престиж -следопыта с уровнями того класса, чтобы определить характеристики компаньона.

Одобренный Враг (Экс): как стандартная способность следопыта.

Понимание животных (Экс): как стандартная способность следопыта.

Если престиж -следопыт уже имеет способность понимания животных от другого класса, сложите уровни престиж -следопыта с уровнями того класса при проведении проверок понимания животных.

Бонусный Навык: на 2-ом уровне престиж -следопыт получает или Множественный Выстрел , или Улучшенный Бой Двумя Руками в качестве бонусного навыка. Он должен иметь навык Повторного Выстрела, чтобы выбрать Множественный Выстрел в качестве бонусного навыка, и он должен иметь Бой Двумя Руками, чтобы выбрать Улучшенный Бой Двумя Руками в качестве бонусного навыка. Однако, следопыт не должен выполнять других нормальных требований для отобранного бонусного навыка.

На 7-ом уровне престиж -следопыт получает или Улучшенный Точный Выстрел, или Мастерство Боя Двумя Руками в качестве бонусного навыка. Он должен иметь Множественный Выстрел и навык Повторного Выстрела, чтобы выбрать Улучшенный Точный Выстрел в качестве бонусного навыка, и он должен иметь Бой Двумя Руками и Улучшенный Бой Двумя Руками, чтобы выбрать Мастерство Боя Двумя Руками в качестве бонусного навыка. Однако, следопыт не должен выполнять других нормальных требований для отобранного бонусного навыка.

Лесной шаг (Экс): как стандартная способность следопыта.

Камуфляж (Экс): как стандартная способность следопыта.

Маскировка на Виду (Экс): как стандартная способность следопыта.

УНИКАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Списки заклинаний барда, паладина и следопыта в *Руководстве Игроха* (так же как и подобные списки в других книгах) содержат множество заклинаний, которых нет в списках заклинаний других классов. Вообще, любой персонаж, кто входит в один из этих престиж -классов, должен получить доступ к уникальным заклинаниям списка заклинаний этого класса из *Руководства Игроха*, на тех же самых уровнях, что и стандартный класс. По усмотрению мастера уникальные заклинания из списка заклинаний этих классов, найденных в других книгах, также могут быть доступны, но на разовом основании. Мастера могут потребовать, чтобы такие заклинания исследовались или изучались определенным персонажем, вместо того, чтобы сделать их просто доступными.

Таблица 2-5: Престиж-Следопыт

Уровень ББА	Спасбросок				Специальное	Заклинаний в День
	Стойк.	Реак.	Воля			
1-ый	+1	+2	+2	+0	1-ый одобренный враг, животное-компаньон, понимание животных	-
2-ой	+2	+3	+3	+0	Бонусный навык, лесной шаг	+1 уровень существующего класса чудотворца
3-ий	+3	+3	+3	+1	Быстрое выслеживание	-
4-ый	+4	+4	+4	+1	-	+1 уровень существующего класса чудотворца
5-ый	+5	+4	+4	+1	2-ой одобренный враг	-
6-ой	+6	+5	+5	+2	-	+1 уровень существующего класса чудотворца
7-ой	+7	+5	+5	+2	Бонусный навык	-
8-ой	+8	+6	+6	+2	-	+1 уровень существующего класса чудотворца
9-ый	+9	+6	+6	+3	Камуфляж	-
10-ый	+10	+7	+7	+3	3-ий одобренный враг	+1 уровень существующего класса чудотворца
11-ый	+11	+7	+7	+3	-	-
12-ый	+12	+8	+8	+4	-	+1 уровень существующего класса чудотворца
13-ый	+13	+8	+8	+4	Маскировка на виду	-
14-ый	+14	+9	+9	+4	-	+1 уровень существующего класса чудотворца
15-ый	+15	+9	+9	+5	4-ый одобренный враг	-

ГЕШТАЛЬТ-ПЕРСОНАЖИ

В этом мощном варианте кампании, персонажи по существу берут два класса на каждом уровне, выбирая лучшие аспекты каждого.

Процесс подобен мультиклассированию, за исключением того, что персонажи получают полные выгоды от каждого класса на каждом уровне. Если два класса, которые вы выбираете, имеют пересекающиеся аспекты (типа Кубика Жизней, прогрессии ББА, спасброски и классовые способности, обычные больше чем для одного класса), вы выбираете лучший аспект. Гештальт-персонаж сохраняет все аспекты, которые не пересекаются.

Вариант гештальт-персонажа особенно эффективен, если вы имеете трёх или меньше игроков в вашей П&Д группе, или, если ваши игроки любят мультиклассировать и хотят иметь персонажей с действительно потрясающими силами. Этот вариант работает, только если его использует каждый ПИ в кампании, и это приводит к тому, что персонажи могут сокрушить более новых П&Д игроков изобилием вариантов.

СОЗДАНИЕ ГЕШТАЛЬТ-ПЕРСОНАЖА

Чтобы создать гештальт-персонажа 1-ого уровня, выберите два стандарта П&Д класса. (Вы можете также выбрать любые из вариантов классов из этой книги, хотя вы не сможете комбинировать две версии того же самого класса.)

Создавайте вашего персонажа согласно следующим руководящим принципам.

Кубик Жизней: выберите набольший КЖ. Например, монах/колдун использовал бы d8 как его КЖ и имел бы 8 очков жизней (плюс модификатор Телосложения) на 1-ом уровне.

Базовый бонус атаки: выберите лучшую прогрессию из двух классов.

Базовый бонус спасброска: для каждого бонуса спасброска выберите лучшую прогрессию из двух классов. Например, воин/волшебник 1-ого уровня имел бы базовый бонус спасброска по Стойкости +2, Реакции +0, Воле +2 - взяли хороший спасбросок по Стойкости от класса воина и хороший спасбросок по Воле от волшебника.

Классовые умения: возьмите количество очков умений, получаемых за уровень от того, у кого больше и рассмотрите любое умение в любом списке класса как классовое умение для гештальт-персонажа.

Например, варвар/бард получил бы 6 очков умений за уровень + модификатор Интеллекта (и имел бы учётное количество на 1-ом уровне), и мог бы купить умения из списков умений варвара, и барда.

Классовые способности: гештальт-персонаж получает классовые способности от обоих классов. Платформа 1-ого уровня, например, получает скрытую атаку +1d6, обнаружение ловушек, заклинанию жреца 1-ого уровня и способность изгонять или обращать нежить. Для гештальт-персонажа классовые и основанные на

характеристиках ограничения (типа шанса провала тайного заклинания и ограничения друида на ношение металлических доспехов) применяется как обычно, независимо от того, каков другой класс.

ДОМАШНЕЕ ПРАВИЛО: ДРОБНЫЕ БАЗОВЫЕ БОНУСЫ

Прогрессии базовых бонусов атаки и базовых бонусов спасбросков в *Руководстве к Игрока* увеличиваются по дробному принципу, но эти дроби устраняются округлением. Для персонажей одного класса это округление не существенно, но для мультиклассовых персонажей это округление часто кончается уменьшением бонусами базовой атаки и спасбросков.

Например, плут 1-ого уровня я/волшебник 1-ого уровня имеет ББА +0 от каждого класса, что в сумме даёт ББА +0. Но это происходит только из-за округления каждой дроби до 0 перед их сложением - персонаж фактически имеет ББА $+\frac{3}{4}$ от его уровня плута и ББА $+\frac{1}{2}$ от его уровня волшебника. Если бы округление было сделано после сложения дробей, а не до, персонаж имели бы ББА +1 (округленный вниз от $1\frac{1}{4}$).

Таблица ниже представляет дроби для ББС и ББА, представленных в Таблице 3-1 в *Руководстве к Игрока*. Чтобы определить полный ББС или ББА мультиклассового персонажа сложите дроби, полученные от каждого из его уровней класса.

Для экономии места таблица не учитывает многократные атаки, получаемые персонажами с ББА +6 или больше. Вторая атака получается, когда общий ББА персонажа достигает +6, третья при +11, а четвертая при +16, также, как обычно.

Этот вариант идеален для кампаний, имеющих много мультиклассовых персонажей, так как это приводит к немногим большим ББА и ББС, чем в стандартной игре.

Например, в стандартной игре, жрец 5-ого уровня я/воин 2-ого уровня имел бы ББС по Стойкости +7, Реакции +1, Воле +4. В этом варианте, тот же самый персонаж имел бы Стойкость +7 (округленный вниз от $+7\frac{1}{2}$), Реакции +2 (округленный вниз от $+2\frac{1}{3}$), и Воле +5 (округленный вниз от $+5\frac{1}{6}$). Другой пример: стандартный плут 2-ого уровня я/волшебник 9-ого уровня имел бы ББА +5, +1 от плута и +4 от волшебника. Используя дробную систему, ББА персонажа был бы +6, +1 $\frac{1}{2}$ от плута и +4 $\frac{1}{2}$ от волшебника, достаточно, чтобы получить вторую атаку с бонусом +1.

Дробные ББС и ББА

Уровень Класса	Базовый Бонус Спасброска (Хороший)	Базовый Бонус Спасброска (Плохой)	Базовый Бонус Атаки (Хороший)	Базовый Бонус Атаки (Средний)	Базовый Бонус Атаки (Плохой)
1-ый	+2-1/2	+1/3	+1	+3/4	+1/2
2-ой	+3	+2/3	+2	+1-1/2	+1
3-ий	+3-1/2	+1	+3	+2-1/4	+1-1/2
4-ый	+4	+1-1/3	+4	+3	+2
5-ый	+4-1/2	+1-2/3	+5	+3-3/4	+2-1/2
6-ой	+5	+2	+6	+4-1/2	+3
7-ой	+5-1/2	+2-1/3	+7	+5-1/4	+3-1/2
8-ой	+6	+2-2/3	+8	+6	+4
9-ый	+6-1/2	+3	+9	+6-3/4	+4-1/2
10-ый	+7	+3-1/3	+10	+7-1/2	+5
11-ый	+7-1/2	+3-2/3	+11	+8-1/4	+5-1/2
12-ый	+8	+4	+12	+9	+6
13-ый	+8-1/2	+4-1/3	+13	+9-3/4	+6-1/2
14-ый	+9	+4-2/3	+14	+10-1/2	+7
15-ый	+9-1/2	+5	+15	+11-1/4	+7-1/2
16-ые	+10	+5-1/3	+16	+12	+8
17-ый	+10-1/2	+5-2/3	+17	+12-3/4	+8-1/2
18-ый	+11	+6	+18	+13-1/2	+9
19-ый	+11-1/2	+6-1/3	+19	+14-1/4	+9-1/2
20-ый	+12	+6-2/3	+20	+15	+10

СЛОЖЕНИЕ ДРОБЕЙ

Сложение половин, четвертей и третей может быть очень хитрыми. Вот лист подсказок.

$$\frac{1}{4} + \frac{1}{3} = \frac{7}{12}$$

$$\frac{1}{4} + \frac{2}{3} = \frac{11}{12}$$

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{3} = \frac{10}{12}$$

$$\frac{1}{2} + \frac{2}{3} = \frac{14}{12}, \text{ или } 1\frac{2}{12}$$

$$\frac{3}{4} + \frac{1}{3} = \frac{13}{12}, \text{ или } 1\frac{1}{12}$$

$$\frac{3}{4} + \frac{2}{3} = \frac{17}{12}, \text{ или } 1\frac{5}{12}$$

- Энди Коллинс

Гештальт -персонаж следует подобной процедуре, когда он достигает 2-ого и последующих уровней. Каждый раз, когда он получает новый уровень, он выбирает два класса, берёт лучшие аспекты каждого и применяет их к его характеристикам. Однако имеются некоторые тонкости.

• классовые способности, которые есть у двух классов (типа инстинктивного склонения) развиваются по курсу более быстрого класса.

• гештальт -персонажи с больше, чем одним классом мага отслеживают их заклинания в день отдельно.

• гештальт -персонаж не может комбинировать два престиж -класса на любом уровне, хотя можно комбинировать престиж -классы и исходный класс. Престиж -классы, которые являются по существу комбинациями классов - типа тайного обманщика, мистического теурга и невиданного рыцаря - должны быть запрещены, если вы используете гештальт -персонажа, потому что они необоснованно усложняют равновесие игры. Поскольку для гештальт -персонажа возможно приобрести квалификацию в престиж -классах быстрее обычного, Мастера вполне могут ужесточить требования для престиж -классов, так что они могут стать доступны только после 5 -ого уровня, даже для гештальт -персонажа.

Гештальт Комбинации

Поскольку игрок гештальт -персонажа выбирает два класса на каждом уровне, возможности для таких персонажей почти безграничны. Следующие комбинации особенно мощны.

Варвар/Бард: "варвар" и имеет два выбора в битве - использовать комбинацию помогающих партии заклинаний и атаковать, или ярость и использование вдохновляющей музыки, чтобы подбодрить остальную часть партии в бою. Только способность музыки барда, которые фактически требуют проверки Выступления (типа ответной песни и *чарующей музыки*) - теряется в течение ярости. Ни варвары, ни барды не носят тяжелых доспехов, так что выбор снаряжения очевиден.

Варвар/Волшебник: варвар даёт d12 КЖ и это почти всё, что нужно хрупкому волшебнику. Хороший спасбросок по Стойкости спасает гештальт -персонажа, а высокий показатель Интеллекта персонажа приносит большую выгоду союзу двух несоизмеримых списков классов ых умений. И в качестве награды вы грамотны на 1-ом уровне. Что плохого? Вы не можете читать заклинанию во время ярости. Эта комбинация преднамеренно ломает стереотипы обоих классов, поэтому вы можете обдумывать историю вашего персонажа.

Жрец/Колдун: эта комбинация - фактически престиж-класс мистического теурга на стероидах. Вы можете подготовить боевые заклинания как колдун, затем подготовить сервисные и защитные заклинания как жрец - который всегда может неподготовлено читать лечебные заклинания, если вам нравиться. Как дополнительная льгота, ваше высокое Обаяние помогает и вашему чтению тайных заклинаний и вашей способности к изгнанию нежити.

Друид/Следопыт: с ББА следопыта вы будете более эффективной воюющей стороной когда вы принимаете образ хищника. Дополнительные умения следопыта приветствуются, и если вы выбираете стиль боя стрельбы из лука, вы будете готовы и к дальнему бою и к ближнему в форме оборотничества.

Воин/Следопыт: если вы любите навыки, это класс для вас. Большинство воинов должно выбрать, разбить ли их навыки между ближним и дальним боем, или подчеркнуть один вид атаки за счет другого. Воин/следопыт может иметь оба этих пути, полагаясь на бонусные навыки воина, чтобы улучшить ближние атаки и боевой стиль следопыта, улучшенный стиль боя и мастерство боевого стиля, чтобы собрать три хороших навыка стрельбы из лука.

Воин/Плут: каждый плут любит отстать от врага и нанести урон скрытой атакой. С этой гештальт комбинацией эта уловка становится еще лучше, потому что вы имеете ОЖ и КЗ, чтобы пережить столкновение с врагом нос к носу; вы будете атаковать более часто, что означает больше возможностей применить дополнительные d6. Вы можете носить тяжелые доспехи, но вы ухудшите некоторые из ваших лучших умений и потеряете доступ к увёртливости.

Монах/Жрец: вы, вероятно, выбросите ваш доспех, но сможете носиться по полу боя в размытом образе, излечивая ваших товарищей и нанося урон плохим парням с такими комбинациями, как Оглушающий Кулак с приложенным заклинанием *нанесений серёзных ран*. Когда вы создаёте вашего нового персонажа, сверьтесь с Руководством Игрока и отметьте, сколько прекрасных жреческих заклинаний имеет касательный диапазон. Показатель Мудрости, который влияет на ваше чтение заклинаний, также улучшает ваш Класс Защиты.

Монах/Колдун и Монах/Волшебник: с тремя хорошими спасбросками, болышим ОЖ и лучшим небронированным Классом Защиты, монах покрывает многие слабые места колдуна или волшебника. Единственный минус то, что важные показатели характеристик для колдунов и волшебников – Интеллект и Обаяние - два показателя характеристик, о которых монах заботится меньше всего. Это могут быть трудные комбинации, особенно если вы используете генерацию показателей характеристик основную на очках.

Паладин/Колдун: Обаяние делает *heavy lifting* для этой гештальт комбинации. Почему? Два слова: божественное благоволение. Подобно всем колдунам, вы будете просыпать ваш показатель Обаяния в

стратосферу при каждом повышении на кратном четырём уровне и улучшать плащом *Обаяния*, который только вы можете позволить себе. Каждый раз, когда вы получаете больше заклинаний, у вас также улучшаются спасброски. Обратная сторона? Вы не можете носить доспехи и как большинство паладинов.

Колдун/Волшебник: в отличие от большинства гештальт-персонажей, ваши ОЖ, КЗ, ББА и ББС - не будут лучше, чем у стандартного колдуна или волшебника. Но, заклинания вы будете читать! В отличие от стандартного тайного мага, вы можете позволить себе использовать ваши заклинания самого высокого уровня в большинстве ваших серьезных поединков. Это хорошая идея - использовать ваши ячейки колдуна для боевых заклинаний (типа вездесущего *огненного шара*) и случайной защиты или сервисного заклинания (возможно *доспехи мага* или *ускорение*). Вы можете использовать ваши ячейки волшебника для заклинаний, которые подходят против определенных противников (типа *малого изгнания*) или спасений в определенных ситуациях (*зазообразная форма*). Вы можете «поиграть» немного больше с вашим выбором заклинаний волшебника, потому что знаете, что вы имеете всю эти полезные заклинания колдуна, поддерживающие вас.



БАЛАНСИРОВАНИЕ ГЕШТАЛЬТ-ПЕРСОНАЖЕЙ

Очевидно, этот вариант приводит к персонажам, которые значительно мощнее, чем стандартные П&Д персонажи. Но на сколько мощнее? Простой ответ, что гештальт-персонажи вдвое мощнее стандартных персонажей - не точен. Гештальт-персонажи не имеют преимущества в самой важной валюте в П&Д: доступны действия. Даже тот персонаж, который может сражаться как варвар и читать заклинания как колдун, не может делать оба этих действия в одном раунде. Гештальт-персонаж не может быть сразу в двух местах, как это могут сделать два отдельных персонажа. Гештальт-персонажи, пробующие выполнять две роли в партии (воин ближнего боя и маг, например), находят, что они должны разбивать их выбор навыков, усовершенствование показателей характеристик и выбор снаряжения между их двумя функциями.

В то время как гештальт-персонаж не столь же мощен как два персонажа равного уровня, гештальт-персонаж более мощен, чем стандартный персонаж. Очки Жизней всегда будут, по крайней мере, равными таковым для стандартного персонажа, спасброски и почти наверняка будут лучше, и гештальт-персонажи имеют многосторонность, которую стандартные персонажи не могут достигнуть без мультиклассирования. Кроме того, партия гештальт-персонажей имеет большую долговечность и гораздо больше заклинаний в день, так что они могут часто брать шесть или больше последовательных столкновений, не останавливаясь.

Ваши игроки могут быть возбуждены шансом играть за воинов с мощной скрытой атакой или мага, который может читать любое заклинание из *Руководства игрока*. Но как Мастер, вы знаете, что единственная

мера силы ПИ, которая важна, это сравнение с силой НИПа. Выбирая монстров с более высоким УСт, вы сможете бросить игрокам существенный вызов. Гештальт-персонаж выглядит более сильными по сравнению с стандартным П&Д персонажем, но это - ложное сравнение. С этим вариантом, такого «стандартного» П&Д персонажа не существует.

Здесь сказано, как создать кампанию, которая может обращаться с гештальт-персонажами.

Уровень Столкновения: гештальт-персонажи могут справиться с большим количеством оппонентов, чем стандартные персонажи. Самый простой способ компенсации состоит в том, чтобы использовать приключения с более жёсткими монстрами. Вообще, партия из четырёх гештальт-персонажей может пройти несколько столкновений с одним монстром, УСт которого равен их среднему уровню + 1. Если монстр представляет опасность потому, что вынуждает персонажей преуспевать в опасных для жизни спасбросках (типа с медузами или вивернами), он ещё более слаб против гештальт-персонажей, которые имеют мало или вообще никаких слабых спасбросков. Персонажи могут пройти количество столкновений с такими монстрами, равное их среднему уровню + 2. Ползун (УСт 6) или медуза (УСт 7) соответствуют среднему столкновению для четырёх гештальт-персонажей 5-ого уровня. Если вы берёте этот подход, надо понимать, что персонажи будут быстрее получать уровни, чем в типичной П&Д кампании, потому что они получают очки опыта, как будто эти столкновения были более трудны, чем на самом деле. Хотя из-за быстрого продвижения это может быть не проблема, а дополнительное преимущество. Если вы полагаетесь на официальные приключения, это - самый легкий выбор.

Если вы хотите удержать продвижение по уровням в П&Д стандарте со средним числом столкновений за уровень равным 13, уменьшите УСт всех монстров и НИПов в вашей кампании на 1 (или на 2, если они полагаются на провал спасбросков ПИ). Ползун и медуза стали бы монстрами с УСт 5, а гештальт-персонажи получили бы уровни по обычной схеме. Монстры с УСт 1 становятся 1/2, а другим монстрам с дробными УСт сокращайте УСт в два раза (у кобольдов УСт становится 1/6, другими словами). Много основных монстров с низким УСт не работают хорошо против партии гештальт-персонажей, даже гештальт ов 1-ого уровня.

Создание Приключений: как только вы начинаете регулировать УСт, вы получаете ещё один тонкий фактор, который надо рассмотреть, когда вы создаёте приключения для гештальт-персонажей. Вы должны принять во внимание большую «стойкость к приключениям» гештальт-персонажей и когда вы готовите приключение, и когда вы за игровым столом управляете приключением. Поскольку гештальт-персонажи имеют больше ОЖ, лучшие спасброски и более глубокие списки заклинаний, чем стандартные П&Д персонажи, они могут благополучно заняться большим количеством столкновений подряд.

Гештальт-персонажи могут, например, пройти подземелье за один подход, когда жители подземелья не ожидают этого. Защитники любого участка в приключении на основе места не могут положиться на изматывание партии гештальт-персонажей. Они должны представлять достаточную угрозу, чтобы персонажи отступили, потому что они заботятся о своих шкурах, а не только потому, что волшебник использовал все заклинания.

В приключениях на основе случая, гештальт-персонажи могут нарушить «расписанное», потому что они имеют больше ресурсов в своём распоряжении. Например, гештальт волшебник/колдун 10-ого уровня может легко телепортировать всю партию четыре раза в день не применяя свитков. Это означает два путешествия туда и обратно, каждое в мгновение ока, для посещения мудреца, который является экспертом в переводе рун.

За игровым столом вы можете запланировать более длинные игровые сессии, потому что периоды отдыха для персонажей - естественные точки остановки для игроков, а гештальт-персонажи имеют меньше таких отдыхов. Если вы действительно останавливаетесь в середине действия, поощряйте ваших игроков комментировать классовые способности, которые они применяют, как и заклинания, они читают и другую уместную информацию. Гештальт-персонажи достаточно сложны, чтобы полагаться исключительно на память.

НИПы: важный аспект большинства кампаний – правдоподобие, что подразумевает, что всё в мире кампании повинуется тому же самому набору правил. Соответственно, любой важный НИП в вашей игре должен также быть гештальт-персонажем. Нет необходимости иметь не боевую партию НИПов низкого уровня с двумя классами, но любой НИП выше 1-ого уровня должен быть создан как гештальт-персонаж. (НИПы с уровнями только в классах НИПов - аристократ, обыватель, эксперт и воин - могут остаться стандартными персонажами.)

Pacing Кампаний: как только проведена регулировка как описано выше, кампания, которая использует гештальт-персонажей - не то, что был отличалась от стандартной П&Д кампании. Гештальт-персонажи не получают доступ к ключевым изменяющим кампанию способностям быстрее, чем их стандартные копии. Никакой гештальт-персонаж не может использовать *телеportацию* или поднимать мертвых прежде, чем не достигнет 9-ого уровня, и никакой гештальт-персонаж не монах не получает вторую атаку за раунд в ближнем бою до 6-ого уровня. Гештальт-персонажи могут победить монстров на уровень или два выше раньше срока, но они все еще сражаются гномлями на низких уровнях, злобоглазами на средних уровнях и балорами на высоких уровнях. Возможно, единственное значимое отличие в терминах кампании *pacing* - это то, что гештальт-

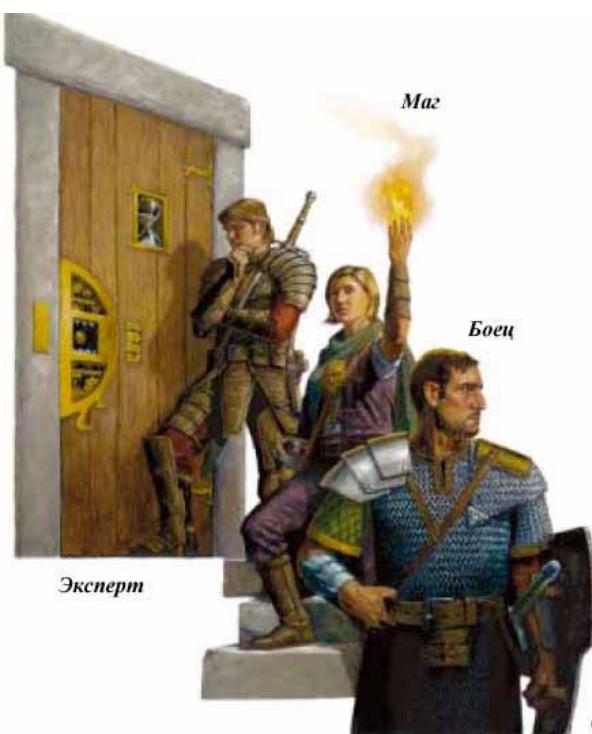
персонаж изначально «что-то особенное». Он намного более мощен, чем типичные обыватели 1 -ого уровня даже в начале кампании. Ещё раз, это отличие только на уровень или два, потому что стандартные персонажи 3 - його уровня также намного более мощны, чем обыватели 1-го уровня.

РОДОВЫЕ КЛАССЫ

Учитывая *Руководство Игрока*, различные П&Д и d20 дополнения, и эту книгу, варианты классов, доступные персонажам могут показаться подавляющими. Хотя это разнообразие может вести к интересным и захватывающим комбинациям, Мастера, желающие управлять более простой кампанией (но всё ещё учитывать разнообразие персонажей) могут использовать эти «родовые» классы персонажа вместо классов персонажа из *Руководства Игрока*.

Здесь приведены три родовых класса - боец, эксперт и маг - охватывающие обычные роли группы авантюристов. (Несмотря на сходные названия с классами НИПов из *Руководства Ведущего*, боец и эксперт, представленные здесь, очень сильно отличаются от этих классов). Но, несмотря на основные подходы этих классов к созданию персонажа, каждый позволяет широкое разнообразие вариантов посредством выбора умений и навыков.

Если Вы используете эти родовые классы, вы не должны использовать классы персонажа из *Руководстве Игрока* (или варианты классов, представленных в этой книге). Вы всё ещё можете включать престиж-классы, если желаете добавить уровень сложности к вашей игре, но вам, вероятно, придется настроить некоторые требования престиж-классов, которые включают классовые способности, не доступные этим классам.



СПАСБРОСКИ

Каждый родовой класс имеет один или два хороших спасброска и один или два плохих спасброска. На 1-ом уровне персонаж определяет, какие спасброски являются хорошими или плохими. Если персонаж позже получает уровень в другом классе, он определяет, какие спасброски являются хорошими или плохими для этого класса.

Например, Кевин создает бойца 1-ого уровня, класс с одним хорошим и двумя плохими спасбросками. Он хочет создать персонажа удалого типа, так что он выбирает хороший спасбросок по Реакции и плохие спасброски по Стойкости и Воле.

Позже, боец Кевина получает уровень в эксперте, класс с двумя хорошими спасбросками и одним плохим. Он хочет удержать свои Рефлексы хорошими, поэтому он решает, что это хороший спасбросок. Он также решает, что он хочет, чтобы его персонаж стал лучше сопротивляться заклятьям, так что он определяет Волю как его другой хороший спасбросок, а Стойкость оставляет плохой.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Каждый родовой класс имеет определенное число классовых умений, что приведено в описании класса. Когда персонаж берёт свой первый уровень в родовом классе, он выбирает умения, которые будут классовыми. Как только они отобраны, персонаж не может изменить его выбор классовых умений (хотя, если он получает уровень в другом классе, он может выбрать другие умения как классовые умения для того класса).

Например, боец имеет шесть классовых умений, плюс Ремесло. Кевин хочет играть за проворного, лукавого воина, который использует его высокую Ловкость и показатели Обаяния. На 1-ом уровне персонаж определяет его классовые умения следующим образом: Обман (Обаяние), Ремесло (Интеллект), Маскировка (Ловкость), Запугивание (Обаяние), Прыжки (Сила), Бесшумность (Ловкость), Профессия (Мудрость) и Акробатика (Ловкость).

Когда боец Кевина получает уровень в эксперте, класс с двенадцатью классовыми умениями плюс Ремесло и Профессия, он должен выбрать новый набор классовых умений. Кевин хочет, чтобы его персонаж

был способным продолжать покупать те же самые умения как классовые умения, так что он начинает с того, что определяет все умения, которые он выбрал для его бойца. Так как его персонаж устроил себе жизнь вора и высокого акробата, он добавляет Равновесие (Ловкость), Лазание (Сила), Поломка (Интеллект), Знание (Местность) (Интеллект), Слух (Мудрость) и Взлом (Ловкость) к его списку классовых умений.

БОНУСНЫЕ НАВЫКИ

Каждый класс получает бонусный навык на 1-ом уровне и дополнительные бонусные навыки на определенных уровнях в течение карьеры персонажа. Каждый раз, когда персонаж получает бонусный навык, он может выбрать любой навык, для которого он выполняет требования. Нет никакого списка бонусных навыков.

Для целей этих классов, вместо бонусных навыков могут быть отобраны следующие классовые способности (если не отмечено, каждый может быть выбран только один раз).

Увёrtlivost' (Экс): как способность монаха. Требование: ББС по Рефлексу +3.

Приживал: как способность колдуна. Используйте уровень мага, чтобы определить характеристики приживала. Требование: способность читать тайные заклинания.

Одобренный Враг (Экс): как способность следопыта. Может быть отобран более одного раза; каждый дополнительный выбор улучшает бонус любого одобренного врага (включая тот, которого уже выбрали) на 2.

Большая Скрытая атака (Экс): добавьте +4d6 к вашему урону скрытой атаки. Требования: Маскировка 18 рангов, Бесшумность 18 рангов, скрытая атака, улучшенная скрытая атака.

Улучшенная увёrtlivost' (Экс): как способность монаха. Требования: ББС по Рефлексу +7

Улучшенная Скрытая атака (Экс): добавьте +3d6 к вашему урону скрытой атаки. Требования: Маскировка 11 рангов, Бесшумность 11 рангов, скрытая атака.

Покарать Зло (Св): как способность паладина, раз в день, плюс одно дополнительное ежедневное использование за пять уровней персонажа. Требование: добroе мировоззрение.

Скрытая атака (Экс): как способность плута, но +2d6 к броскам урона. Требования: Маскировка 4 ранга, Бесшумность 4 ранга.

Изгнание нежити (Su): как способность жреца. Требование: способность читать духовные заклинания.

Предчувствие ловушек (Экс): объединяет классовые способности плута предчувствие ловушек и обнаружение ловушек. Требование: Поиск 4 ранга.

Инстинктивное уклонение (Экс): объединяет классовые способности варвара инстинктивное уклонение и улучшенное инстинктивное уклонение. Все уровни класса складываются, чтобы определить минимальный уровень персонажа, требуемый для скрытой атаки и персонажа.

Понимание животных (Экс): как способность друида. Требование: Приручение животного 4 рангов.

Вы не можете обновить все классы персонажа из *Руководства Игрока* этими родовыми версиями, особенно классы с о сложными, уникальными или специализированными особенностями типа музыки бардов, приживала волшебников или способности оборотничества друида. Если ваши Мастера позволяют это, вы могли бы быть способны выбрать другие классовые способности вместо одного или более навыков.

ЭКСПЕРТ

Эксперт может быть мастером на все руки или мастером в ограниченной области деятельности. Основанный на его выборе умений и навыков, он может сосредоточиться на дипломатических вопросах, хитрости, бою, выживании, воровстве или любой другой критически важной задаче.

На первый взгляд, эксперт кажется подобен плуту; он разделяет боевые способности этого класса, широкий диапазон классовых умений и тенденции к простому оружию и легким доспехам. В отличие от плута, однако, эксперт не имеет никаких специальных классовых способностей, но вместо этого он определяет свою специальность выбором бонусных навыков.

Кубик Жизней: d6.

ББС: два хороших спасбросков и один плохой.

Классовые умения: выберите любые двенадцать умений в качестве классовых хуманий, плюс Ремесло и Профессия.

Очки Умений: 6 + модификатор Интеллекта (или учетверённое число на 1-ом уровне).

Владение оружием и доспехами: всё простое оружие, одно военное оружие; легкий доспех.

Бонусные Навыки: эксперт получает один бонусный навык на 1-ом уровне, другой на 2-ом уровне, третий на 4-ом уровне и остальные на каждом четвертом уровне класса после этого (8-ой, 12-ый и так далее).

Таблица 2 -7: Эксперт

Уровень	ББА	Хорошие Спасброски	Плохой Спасбросок	Специальное
1-ый	+0	+2	+0	Бонусный навык
2-ой	+1	+3	+0	Бонусный навык
3-ий	+2	+3	+1	-
4-ый	+3	+4	+1	Бонусный навык
5-ый	+3	+4	+1	-
6-ой	+4	+5	+2	-
7-ой	+5	+5	+2	-
8-ой	+6/+1	+6	+2	Бонусный навык
9-ый	+6/+1	+6	+3	-
10-ый	+7/+2	+7	+3	-
11-ый	+8/+3	+7	+3	-
12-ый	+9/+4	+8	+4	Бонусный навык
13-ый	+9/+4	+8	+4	-
14-ый	+10/+5	+9	+4	-
15-ый	+11/+6/+1	+9	+5	-
16-ый	+12/+7/+2	+10	+5	Бонусный навык
17-ый	+12/+7/+2	+10	+5	-
18-ый	+13/+8/+3	+11	+6	-
19-ый	+14/+9/+4	+11	+6	-
20-ый	+15/+10/+5	+12	+6	Бонусный навык

МАГ

Или тайный или божественный, маг имеет множество магических эффектов в своём распоряжении .

В зависимости от его выбора заклинаний, он может быть целителем или заклинателем, некромантом или фокусником.

Маг больше всего напоминает колдуна, хотя он имеет меньше заклинаний в день, чем этот класс. В обмен, он получает множество бонусных навыков, которые он может использовать, чтобы улучшить его склонность к магии, увеличить живучесть, усилить его боевые умения или достигнуть любого широкого разнообразия других целей.

Кубик Жизней : d4.

ББС: один хороший спасбросок и два плохих.

Классовые умения : выберите любые четыре умения в качестве классовых умений, плюс Ремесло, Знание (все) и Профессия.

Очки Умений: 2 + модификатор Интеллекта (или учетверённое число на 1-ом уровне).

Владение оружием и доспехами : одно простое оружие; доспехов нет.

Бонусные Навыки: маг получает один бонусный навык на 1-ом уровне, один на 5-ом уровне, а остальные на каждом пятом уровне класса после этого (10-ый, 15-ый и так далее).

Чтение заклинаний : маг изучает и читает заклинания как колдун. Он может выбрать свои известные заклинания из списков жреца, друида и колдуна/волшебника.

Маг должен выбрать на 1-ом уровне, быть ли тайным магом или чудотворцем. Этот выбор не имеет никакого воздействия на заклинания, которые он может изучить, но влияет на то, какие свитки он может использовать и какой показатель характеристики управляет его чтением заклинаний. Тайный маг может определять, Интеллект или Обаяние будут той характеристикой, которая определяет заклинание самого высокого уровня, которое он может изучить или прочитать, и сложность спасбросков против его заклинаний. Чудотворец должен использовать Мудрость, чтобы определить заклинание самого высокого уровня, которое он может изучить или прочитать, и УС спасбросков против его заклинаний.

Мультиклассирование : персонаж может мультиклассироваться между тайным магом и чудотворцем.

Таблица 2-8: Mag

Уровень ББА	Хороший Спасбросок	Плохие Спасброски	Специальное	0	Заклинаний в день								
					1-ый	2-ой	3-ий	4-ый	5-ый	6-ой	7-ой	8-ой	9-ый
1-ый	+0	+2	+0	Бонус. навык	4	2	-	-	-	-	-	-	-
2-ой	+1	+3	+0		5	3	-	-	-	-	-	-	-
3-ий	+1	+3	+1		5	4	-	-	-	-	-	-	-
4-ый	+2	+4	+1		6	5	2	-	-	-	-	-	-
5-ый	+2	+4	+1	Бонус. навык	6	5	3	-	-	-	-	-	-
6-ой	+3	+5	+2		6	6	4	2	-	-	-	-	-
7-ой	+3	+5	+2		6	6	5	3	-	-	-	-	-
8-ой	+4	+6	+2		6	6	5	4	2	-	-	-	-
9-ый	+4	+6	+3		6	6	6	5	3	-	-	-	-
10-ый	+5	+7	+3	Бонус. навык	6	6	6	5	4	2	-	-	-
11-ый	+5	+7	+3		6	6	6	6	5	3	-	-	-
12-ый	+6/+1	+8	+4		6	6	6	6	5	4	2	-	-
13-ый	+6/+1	+8	+4		6	6	6	6	6	5	3	-	-
14-ый	+7/+2	+9	+4		6	6	6	6	6	5	4	2	-
15-ый	+7/+2	+9	+5	Бонус. навык	6	6	6	6	6	6	5	3	-
16-ый	+8/+3	+10	+5		6	6	6	6	6	5	4	2	-
17-ый	+8/+3	+10	+5		6	6	6	6	6	6	5	3	-
18-ый	+9/+4	+11	+6		6	6	6	6	6	6	5	4	2
19-ый	+9/+4	+11	+6		6	6	6	6	6	6	6	5	3
20-ый	+10/+5	+12	+6	Бонус. навык	6	6	6	6	6	6	6	6	5

Таблица 2-9: Известные заклинания мага

Уровень	Известные заклинания									
	0	1-ый	2-ой	3-ий	4-ый	5-ый	6-ой	7-ой	8-ой	9-ый
1-ый	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2-ой	5	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3-ий	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
4-ый	6	3	1	-	-	-	-	-	-	-
5-ый	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
6-ой	7	4	2	1	-	-	-	-	-	-
7-ой	7	5	3	2	-	-	-	-	-	-
8-ой	8	5	3	2	1	-	-	-	-	-
9-ый	8	5	4	3	2	-	-	-	-	-
10-ый	9	5	4	3	2	1	-	-	-	-
11-ый	9	5	5	4	3	2	-	-	-	-
12-ый	9	5	5	4	3	2	1	-	-	-
13-ый	9	5	5	4	4	3	2	-	-	-
14-ый	9	5	5	4	4	3	2	1	-	-
15-ый	9	5	5	4	4	4	3	2	-	-
16-ый	9	5	5	4	4	4	3	2	1	-
17-ый	9	5	5	4	4	4	3	3	2	-
18-ый	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19-ый	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20-ый	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

БОЕЦ

Боец - основная воюющая сторона из этих трёх родовых классов. Он имеет ОЖ, боевое мастерство, бонусные навыки и выбор оружия воина. В отличие от воина, боец может выбрать другие классовые умения, может определить любые свои спасброски как хорошие, и может выбирать свои бонусные навыки из полного списка доступных навыков. Также, если он хочет быть опытным в тяжёлом доспехе, он должен взять навык Мастерство Доспеха (тяжёлый).

Кубик Жизней: d10.

ББС: один хороший спасбросок и два плохих.

Классовые умения: выберите любые шесть умений в качестве классовых умений, плюс Ремесло.

Очки Умений: 2 + модификатор Интеллекта (или учетверённое число на 1-ом уровне).

Владение оружием и доспехами: всё простое и военное оружие; лёгкие и средние доспехи; щиты (но не ростовые щиты).

Бонусные Навыки: боец получает один бонусный навык на 1-ом уровне, один на 2-ом уровне, а остальные на каждом втором уровне класса (4-ый, 6-ой и так далее).

Таблица 2 -7: Эксперт

Уровень	ББА	Хороший Спасбросок	Плохие Спасброски	Специальное
1-ый	+1	+2	+0	Бонусный навык
2-ой	+2	+3	+0	Бонусный навык
3-ий	+3	+3	+1	-
4-ый	+4	+4	+1	Бонусный навык
5-ый	+5	+4	+1	-
6-ой	+6 / + 1	+5	+2	Бонусный навык
7-ой	+7 / + 2	+5	+2	-
8-ой	+8 / + 3	+6	+2	Бонусный навык
9-ый	+9 / + 4	+6	+3	-
10-ый	+10 / + 5	+7	+3	Бонусный навык
11-ый	+11 / + 6 / + 1	+7	+3	-
12-ый	+12 / + 7 / + 2	+8	+4	Бонусный навык
13-ый	+13 / + 8 / + 3	+8	+4	-
14-ый	+14 / + 9 / + 4	+9	+4	Бонусный навык
15-ый	+15 / + 10 / + 5	+9	+5	-
16-ый	+16/+11/+6/+1	+10	+5	Бонусный навык
17-ый	+17/+12/+7/+2	+10	+5	-
18-ый	+18/+13/+8/+3	+11	+6	Бонусный навык
19-ый	+19/+14/+9/+4	+11	+6	-
20-ый	+20/+15/+10/+5	+12	+6	Бонусный навык

МУЛЬТИКЛАССИРОВАНИЕ РОДОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Только с тремя классами для выбора (четыре, если вы считаете тайны х магов и чудотворцев как, отдельные классы), мультиклассирование в этой системе вариантов предлагает намного меньшее разнообразия комбинаций , чем в стандартной игре. Таким образом, Мастера, вероятно , не должны применять штраф по ОО за мультиклассирование персонажей .

Если вы желаете сохранить “одобренный класс” стандартной игры, рассматривайте любую расу, для которой одобренный класс - варвар, воин, монах или паладин как расу, имеющую бойца в качестве одобренного класса . Расу, для которой одобренный класс -bard, следопыт или плут, как расу, имеющую эксперта в качестве одобренного класса . Расу, для которой одобренный класс - жрец или друид как расу, имеющую божественного мага в качестве одобренного класса; в то время как раса с предпочтительным классом колдуна или волшебника рассматривает тайного мага как его предпочтительный класс.

Создание персонажа Глава третья

После того, как вы выбрали расу вашего персонажа и класс, следующий шаг должен добавить различные детали, которые сделают его уникальным.

Умения персонажа, его навыки, мировоззрение и другие факторы помогают отличить его от других представителей его расы и/или класса, одновременно определяя его место в мире.

Эта глава содержит различные правила, которые можно добавить к вашей игровой системе умений и навыков. Некоторые, типа варианта сложных проверок умений, не сильно влияют на то, как работает игра. Другие, типа альтернативной системы умений, могут очень сильно изменить элементы игры. Как и с любым вариантом, тщательно рассмотрите вариант перед добавлением его в вашу игру. В отличие от вариантов расы или класса, которые за трагивают только того, кто хочет играть за таких персонажей - эти изменения затрагивают каждого персонажа в вашей игре. По этой причине Мастера должны опросить всех игроков, перед включением того или иного варианта в игру. Удостоверьтесь, что каждый, по крайней мере, хочет попробовать новые правила перед радикальной переменой игры. Это не только заставляет ваших игроков чувствовать себя более вовлеченным и в кампанию, но также помогает предотвратить чувство расстройства от игры.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ СИСТЕМА УМЕНИЙ

Если сравнивать с боевыми действиями и магическими талантами персонажей в игре ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ, то система умений часто, кажется, управляет третьей по важности частью. Однако, это детальная часть П&Д игровой системы и место, где вы будете часто тратить значительное время, если вы создаёте детализированных ПИ, НИПов или монстров, использующихся в вашей игре. Различные системы умений, обсуждённые здесь, устраняют часть сложности стандартной системы умений, но за счёт меньшего количества возможностей для настройки.

МАКСИМАЛЬНЫЕ РАНГИ, ОГРАНИЧЕННЫЙ ВЫБОР

Этот вариант системы умений учитывает некоторую настройку в о время создания персонажа и в течение продвижения персонажа. Вообще, эта система подходит для игроков и Мастеров, которые хотят расширить систему умений, но не хотят беспокоиться о каждом очке умений и настройке умений на каждом уровне. Это особенно полезно для Мастеров, создающих НИПов с нуля.

По существу, эта система рассматривает каждое умение или как известное умение, или как неизвестное. Персонаж, в предположении, имеет максимальное число рангов, допустимых в любом умении, известном у этому персонажу, и никаких рангов в любом умении, неизвестном у этому персонажу.

Изучение Умений

Каждый персонаж начинает игру, зная множество умений, равное очкам умений, которые он получает на каждом новом уровне класса. При создании персонажа выберите количество известных умений, основанное на вашем первом уровне класса (см. Таблицу 3-1: Умения по Классам). Человеческие персонажи добавляют один к их числу известных умений.

Таблица 3-1: Умения по Классам

Класс	Число Известных Умений ¹
Варвар	4 + модификатор Интеллекта
Бард	6+ модификатор Интеллекта
Жрец	2 + модификатор Интеллекта
Друид	4 + модификатор Интеллекта
Воин	2 + модификатор Интеллекта
Монах	4 + модификатор Интеллекта
Паладин	2 + модификатор Интеллекта
Следопыт	6 + модификатор Интеллекта
Плут	8 + модификатор Интеллекта
Колдун	2 + модификатор Интеллекта
Волшебник	2 + модификатор Интеллекта

1 - Минимум одно известное умение, независимо от штрафа по Интеллекту.

Для классов или типов монстр ов, не перечисленных в таблице, просто назначите множество известных умений равное числу очков умений, получаемых на каждом новом уровне или Кубик у Жизней, плюс модификатор Интеллекта персонажа или монстра.

Обратите внимание, является ли каждое известное умение классовым умением или внеклассовым умением для вашего персонажа, основанным на его стартовом классе.

Например, Гимбл бард-гном имеет Интеллект 12 (бонус +1) и, таким образом, может знать семь умений на 1-ом уровне. Он выбирает следующие семь умений (и обозначает Подделку как внеклассовое умение):

Выступление (струнные инструменты)
Определение Заклинаний
Применение Магических Предметов
Сбор Сведений
Слух
Расшифровка
Подделка (медные монеты)

Модификаторы Умений

Для каждого из ваших известных умений, ваш модификатор рассчитан, как будто вы имели максимальное число рангов, допустимых в этом умении. Для классового умения, модификатор умения равен вашему уровню персонажа +3; для внеклассового умения, модификатор - половина этого числа, округленная вниз.

Как и с нормальной проверкой умения, вы также добавляете любые другие применяемые модификаторы (расовые бонусы, модификаторы характеристик, бонусы от совместного действия и т.д.).

Например, на 5-ом уровне Гимбл имеет Обаяние 16 и высококачественную лягушку. Когда он проводит проверку Выступления (струнные инструменты), он использует формулу:

$1d20 + 8 \text{ (классовое умение)} + 3 \text{ (модификатор Обаяния)} + 1 \text{ (высококачественная лягушка)}$

Когда он проводит проверку Подделки, формула изменяется, чтобы отразить факт, что Подделка является внеклассовым умением:

$1d20 + 4 \text{ (внеклассовое умение)} + 1 \text{ (модификатор Интеллекта)}$

Умения, которые не имеют рангов, типа Языка, работают по-другому. Персонаж, который выбирает Язык как известное умение, изучает четыре новых языка на 1-ом уровне и один новый язык на каждом уровне после этого (если Язык - классовое умение) или два новых языка на 1-ом уровне и один новый язык на каждом нечетном уровне после этого (если Язык - внеклассовое умение).

Требования и Минимальные Ранги Умений

Если вам надо определить, сколько рангов ваш персонаж имеет в умении (чтобы определить выполнение требований для престиж-классов или требований навыков, или для любой другой цели), просто предположите, что вы имеете максимальное число рангов, которые вы могли бы иметь в любом из умений, которые вы знаете. Для классовых умений, это всегда ваш уровень персонажа +3, а для внеклассовых умений это половина этого общего количества (округленное вниз).

Например, чтобы использовать способность барда песнь свободы, Гимбл должен быть, по крайней мере, 12-ого уровня и иметь, по крайней мере, 15 рангов в умении Выступление. Так как Выступление - классовое умение для бардов, а Гимбл выбрал Выступление (струнные инструменты) как одно из его умений, его рассматривают как имеющего максимально возможное количество рангов в Выступлении (струнные инструменты). Таким образом, на 12-ом уровне, он, как предполагается, имеет 15 рангов в Выступлении (струнные инструменты). В то же самое время, он, как предполагается, имеет только 7 рангов в Подделке (внеклассовое умение).

Мультиклассовые Персонажи

Мультиклассирование с этим вариантом системы умений немного более сложено, чем в нормальных правилах и не достигает тех же самых результатов, как в одном классе.

Сначала, сравните ваш текущий список известных умений со списком ваших новых классовых умений. Если любое из классовых умений вашего нового класса в настоящее время известно вам как внеклассовое умение, вы можете выбрать одно такое умение и определить его как классовое умение. Это изменение немедленно увеличивает ваш модификатор для выбранного умения (см. Модификаторы Умений, выше). Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом новом классе, вы можете выбрать другое такое умение, если можно, и изменить его с внеклассового умения на классовое умение.

Во вторых, сравните число ваших новых классовых умений, известных на 1 -ом уровне с числом умений, известных на 1 -ом уровне в том классе, который вы уже имеете. Если вы уже имеете более одного класса, сравните это число с классом, который предоставляет самое высокое количество умений, даже если это не был ваш первый класс. Например, если вы играете за птугу 2-ого уровня я/воина 5-ого уровня и выбираете уровень варвара, используйте число умений птуги (8), даже при том, что вы имеете больше уровней в воине, чем в птуге.

Если ваш новый класс предоставляет равное или меньшее число умений, вы можете выбрать одно умение из списка вашего нового класса, чтобы добавить его к умениям, которые вы знаете как классовые умения. Вы немедленно получаете новое умение с максимально возможным рангом.

Если ваш новый класс предоставляет от одного до четырёх умений больше, чем ваш лучший предыдущий класс, вы можете выбрать два умения из списка вашего нового класса, чтобы добавить их к умениям, которые вы знаете как классовые умения. Вы немедленно получаете два новых умения с максимально возможным рангом.

Если ваш новый класс предоставляет вам пять или больше умений свыше вашего лучшего класса, вы можете выбрать три умения из списка вашего нового класса, чтобы добавить их к умениям, которые вы знаете как классовые умения. Вы немедленно получаете три новых умения с максимально возможным рангом.

Выполните это действие каждый раз, когда вы получаете 1-ый уровень в новом классе.

Эта система отражает идею, что при мультиклассировании вы изучаете больше способностей и, в частности, умений. Большинство персонажей действительно заканчивают с более высокими числами умений и рангов, если они мультиклассируют в этом варианте системы умений, но они всё ещё имеют меньший выбор умений.

Изучение Новых Умений

Если вы не интересуетесь мультиклассированием, но так или иначе желаете изучить новые умения, вы имеете два варианта.

Если вы увеличиваете ваш модификатор Интеллекта, вы изучаете одно дополнительное умение. Делайте этот выбор умения, используя список классовых умений любого из ваших существующих классов. Вы можете выбрать классовое умение или внеклассовое умение.

Альтернативно, ваши Мастера могут позволить навык Знание Умения, который увеличивает число известных умений вашего персонажа (см. уточнение в сноске).

УМЕНИЯ НА ОСНОВЕ УРОВНЯ

Этот ещё более простой вариант системы умений предполагает, что умения намного менее важны в вашей игре и что вы действительно не хотите отслеживать или даже смотреть на ранг умений во время игры.

Создание Проверок умения

В этой системе, персонажи обычно не приобретают ранги умений или не отслеживают очки умений вообще. Каждый персонаж имеет список известных умений, который включает все его классовые умения (от всех классов).

Когда персонаж делает проверку умения в этой системе умений, используйте эту формулу:

Классовые умения: $1d20 + \text{уровень персонажа} + \text{модификаторы}$

Внеклассовые умения: $1d20 + \text{модификаторы}$

Здесь способности заменяются простотой. Персонажи с большим количеством классовых умений – чрезвычайно разносторонни, но даже их средний результат проверки умения ниже, чем сделанный персонажем, использующим существующую систему умений. Для умений вне их областей опыта (внеклассовые умения), они не имеют ничего, кроме их собственных основных характеристик и, возможно, магии или других бонусов. В этой системе, все варвары способны лазить, прыгать, слушать, ездить и т.п., но не имеют фактически никакой способности блефовать, скрываться, искать или выполнять другие задачи других классов. Монахи становятся превосходными акробатами (с талантом в балансировании, лазании, прыжках и кувырках), но не умеют того, что умеют обычные монахи (типа Перевоплощения или Выживания).

Персонаж, желающий специализироваться или расширить его знание умений, всё ещё может выбрать навыки типа Улучшенное Умение, Бдительность и т.п., независимо от того, являются ли умения, которое затрагивает навык классовыми или внеклассовыми. Это лучшее средство для воина, который желает улучшить его понимание, для волшебника, который хочет стать устрашающим и так далее.

Умения, которые не имеют рангов, типа Языка, работают по-другому. Персонаж, который имеет Язык как классовое умение, изучает четыре новых языка на 1-ом уровне и один новый язык на каждом уровне после этого. Персонажи без умения Языка в качестве классового умения не могут изучить новые языки, не выбрав навык Знание Умения и не определив после этого Язык как классовое умение.

Мультиклассирование

Так как умения не столь важны в такой игре, то когда персонаж мультиклассирует, сложите списки умений. Рассматривайте все умения в обоих списках как классовые умения.

Изучение Новых Умений

Как и с вариантом максимума рангов описанным выше, навык Знаний Умения (см. уточнение в сноске), может быть выбран персонажем, чтобы увеличить его число известных умений. В этом случае, навык просто позволяет вам определить внеклассовое умение как классовое умение (так как вы уже знаете все ваши классовые умения).

СЛОЖНЫЕ ПРОВЕРКИ УМЕНИЙ

В большинстве проверок умений, единственный результат броска немедленно определяет, действительно ли персонаж преуспевает в действии. Если персонаж хочет перепрыгнуть пропасть или вспомнить определенную информацию, его успех или неудача очевиден после одной проверки.

Для сложных и отнимающих много времени задач (типа выведения из строя очень сложной ловушки или понимания тайного знания), или время от времени, когда Мастера хотят накалить обстановку, можно прибегнуть к варианту сложных проверок умений, описанному здесь. В этом случае, чтобы выполнить задачу, нужно определенное число успешных проверок умения. Сложность задачи отражена в УС требуемой проверки, числе успешных бросков, требуемых для выполнения задачи, и максимально возможном числе неудавшихся бросков, которые могут произойти прежде, чем попытка потерпит неудачу. В большинстве случаев, один или два неудавшихся броска не подразумеваются, что сложная проверка умения потерпела неудачу, но если три неудавшихся броска происходят прежде, чем персонаж сделает требуемое число успешных бросков, то попытка терпит неудачу. Хотя три неудачи - обычая ситуация, Мастера могут изменить это число, если этого требует ситуация.

Мастера также могут применить штраф к будущим сложным проверкам, если персонаж выбрасывает один или больше провалов. Например, запутанные торговые переговоры, требующие сложной проверки Переговоров, могут наложить штраф -2 к его проверкам за каждую неудавшуюся проверку, сделанную как часть сложной проверки.

Каждый результат броска - часть сложной проверки умения, а каждый результат броска в попытке представляет, по крайней мере, 1 раунд усилий (это может занять больше времени, в зависимости от умения или рассматриваемой задачи).

Подобно проверкам умений, проверки характеристик также могут быть сложными.

Сложные проверки умений редко используются в ситуациях, где надо применить встречную проверку.

Таблица 3-2: Примеры Сложных Проверок Умений

Требуется

Успешных Бросков	Сложность	Пример (Умение)
2 или 3	Небольшая	Обучение верховой лошади (Приручение животного)
4 – 6	Обычная	Изготовление арбалета (Ремесло [ковка оружия])
7 – 9	Хорошая	Преодоление адской ловушки (Поломка)
10 или больше	Потрясающая	Взлом уникальных замков (Взлом)

ЗНАНИЕ УМЕНИЯ [Общий]

Вы получаете доступ к новым знаниям и характеристикам.

Выгода: Выберите любые два умения из одного из списков умений ваших текущих классов. Теперь это ваши классовые умения.

Специальный: Вместо того, чтобы выбирать два классовых умения, вы можете выбрать одно внеклассовое умение (знаете ли вы его уже или нет) и изучаете его как будто это ваше классовое умение.

ПОВТОРЕНИЕ

Сложные проверки умений могут обычно повторяться. Однако, подобно нормальным проверкам умений, некоторые сложные проверки умений имеют последствия, и эти последствия должны быть приняты во внимание. (Например, ловушка, которая требует сложной проверки и Поломки для разоружения, срабатывает, если попытка терпит неудачу, также, как с нормальной ловушкой и нормальной проверкой Поломки.)

Некоторые умения фактически бесполезны для специфических задач, как только попытка выполнить эту задачу терпит неудачу, и это также относится к сложным проверкам. Раздел Использование Сложных Умений, ниже, описывает, какие умения могут использоваться в сложных проверках умений и какие позволяют повторения после неудавшихся попыток.

ПРЕРЫВАНИЕ СЛОЖНЫХ ПРОВЕРОК УМЕНИЙ

Большинство сложных проверок умений могут быть прерваны, без каких-либо неблагоприятных последствий на результат проверки. Однако, Мастера вполне могут решить, что прерывание определенной проверки влияет на результат. По усмотрению Мастера, прерывание можно рассматривать как одну неудавшуюся попытку проверки или можно подразумевать, что сложная проверка провалена.

ПОМОЩЬ ДРУГОГО

Вы можете использовать обычное действие «помощи другого» со сложными проверками умений. Персонажи, помогающие персонажу, делающему попытку, должны выбросить попытку «помощи другому» каждый раз, когда персонаж делает новыйбросок, который является частью сложной проверки умения.

«ВЗЯТЬ 10» И «ВЗЯТЬ 20»

Вы можете «взять 10» при броске в течение сложной проверки умения в любой ситуации, когда вы могли бы «взять 10» при нормальной проверке, используя то умение.

Вы не можете «взять 20» при проведении сложной проверки умения. «Взять 20» представляет собой проведение той же самой проверки умения неоднократно, пока вы не преуспеваете, но каждый успешный результат броска в сложной проверке умения представляет только часть успеха, которую вы должны достигнуть, чтобы закончить проверку умения.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЛОЖНЫХ УМЕНИЙ

Следующий раздел даёт общие руководящие принципы для использования варианта сложных проверок умений для каждого умения в П&Д игре.

Оценка

Умение Оценка редко предоставляет из себя сложную проверку умения. Иногда Мастер может постановить, что реликвия потерянной цивилизации или чрезвычайно магическая вещь может потребовать, чтобы сложная проверка умения оценила её должным образом. В этих случаях УС и число требуемых успешных бросков должны быть определены Мастером для каждой рассматриваемой вещи.

Альтернативно, если вещь имеет обычную ценность, которая принята во всём мире кампании, но решительно отличается в одной маленькой части сеттинга, то это могло бы потребовать одной простой проверки определения ценность вещи и второй сложной проверки (обычно с более высоким УС), чтобы определить ценность вещи в определенной области.

Равновесие

Так как одна проверка Равновесия относится к короткому расстоянию, использование умения лучше не применять к сложным проверкам умений. Ситуации, которые призывают к многократным проверкам Равновесия, всегда требуют многократных простых проверок.

Обман

Почти все использования умения Обмана требуют только одного броска, чтобы определить успех или провал одурачивания индивидуума или маленькой группы. Однако, в некоторых сложных социальных ситуациях Мастера могли бы захотеть ускорить игру, требуя одной сложной проверки Обмана, а не многих простых проверок.

Например, один из персонажей хочет провести несколько дней в суде, пробуя убедить народ, что он и его друзья более способны, чем на самом деле. Вместо отыгрыша многочисленных индивидуальных взаимодействий, Мастер решает смоделировать эту деятельность сложной проверкой Обмана.

Поскольку знать мало слышала о действиях группы, Мастер устанавливает УС 25 и требует, чтобы игрок выбросил пять успешных бросков и можно провалить бросок три раза. Хотя это хорошее моделирование взаимодействия персонажа с рядом незначительных НИПов в течение нескольких дней, Мастер всё же решает, что взаимодействия с некоторыми индивидуумами (герцог, его канцлер и один известный рыцарь в сложном гербе) слишком важны для сложной проверки, и решает, что игрок должен отыграть короткие столкновения с каждым из трех НИПов и сделать отдельные, простые проверки Обмана для каждого из них.

Лазание

Так как одна проверка Лазания относится к короткому расстоянию, использование умения лучше не применять к сложным проверкам умений. Ситуации, которые призывают к многократным проверкам Лазания, всегда требуют многократных простых проверок.

Концентрация

Типичное использование умения Концентрации никогда не требует сложной проверки умения, но специальные обстоятельства могут потребовать сложных проверок, если так потребует Мастер.

Например, вход в лабораторию заклинателя может быть зачарован ментальным барьером, что требует сложной проверки Концентрации для прохода.

Ремесло

Нормальное использование умения Ремесла во многом напоминает сложную проверку умения, хотя штрафы на персонажа накладываются при каждом провале (а не только после трех неудач).

Вы можете заменить стандартные правила проверки Ремесла сложной проверкой Ремесла. В этом случае, одна неудавшаяся проверка не разрушает одну треть сырья; вместо этого одна треть сырья разрушается при трёх провалах, перед достижением необходимого числа успешных бросков, требуемых персонажу для выполнения задачи. Каждая проверка представляет один день (если ценность вещей - не больше, чем 1 зм) или полную неделю (если ценность вещей выше, чем 1 зм) работы.

УС Ремесла	Требуется успешных бросков
9 или ниже	1
10-14	3
15-19	5
20-24	7
25 или выше	10

Расшифровка

Сложные книги, замысловатые эссе или закодированные документы могут потребовать сложной проверки Расшифровки. Когда персонаж пытается расшифровывать чрезвычайно длинный документ, Мастер может потребовать одной сложной проверки умения, а не простой проверки умения для каждой страницы. УС для сложных проверок следуют тем же самыми руководящими принципами, что и для нормальных проверок Расшифровки (УС 20 для простых сообщений, УС 25 для стандартных текстов и УС 30 или выше для запутанного, экзотического или очень старого письма). Сложная проверка требует, чтобы персонаж достиг одной успешной попытки за каждые десять страниц рукописи перед тремя неудачными проверками.

Переговоры

Хотя типичное использование умения Переговоры не позволяет повторения или не подходит для сложных проверок умений, Мастер может захотеть смоделировать необычно длинную дипломатическую сессию или взаимодействия с несколькими маленькими группами в течение длительного периода времени одной сложной проверкой Переговоров.

Например, персонаж хочет убедить большую и капризную группу торговцев неходить в опасную область на некоторое время так, чтобы они и его компании могли туда сходить и уничтожить тамошних монстров, не подвергая невинных путешественников опасности. Вместо того, чтобы бросать тридцать или больше проверок Переговоров и отыгрывать реакцию каждого торговца в группе, Мастер использует одну сложную проверку умения с УС 30 (чрезвычайно трудно получить согласие всех торговцев), которая требует пяти успехов перед тремя провалами. Мастер также мог бы сказать, что, потому что реакция в этом случае

может очень быстро обернуться против персонажа, каждый неудавшийся бросок накладывает совокупный штраф -2 к дальнейшим броскам сложной проверки умения.

Поломка

Почти любая ловушка может быть сделана так, что потребуется сложная проверка Поломки, а не простая. Если ловушка требует большого количества успехов (шесть или больше) или если попытка проваливается быстрее, чем через три неудачи, увеличьте УС ловушки на 1 или 2, чтобы отразить большую трудность разоружения ловушки.

Ловушка, которая требует сложной проверки умения, может иметь более высокую стоимость и УС, чем ловушка того же самого вида, которая требует только простой проверки; см. следующий таблицу. Страница 75 Руководства Ведущего имеет информацию относительно стоимости различных видов ловушек.

Особенность	Модификатор стоимости	Модификатор УС
3 или больше успехов	+250 зм за дополнительный успех	- (до 6) или +1 (7 или больше)
3 неудачи	+0 зм	-
2 неудачи	+500 зм	+1
1 неудача	+1500 зм	+1

Перевоплощение

Хотя типичное использование умения Перевоплощения не позволяет повторения или не подходит для сложных проверок умений, Мастер мог бы потребовать, чтобы за грифированный персонаж делал сложную проверку Перевоплощением в тех же самых сложных социальных ситуациях, что и проверки Обмана, Переговоров или Запугивания.

Высвобождение

Хотя типичное использование умения Высвобождения не позволяет повторения или не подходит для сложных проверок умений, определенные ситуации могли бы призвать к сложной проверке Высвобождения. Наиболее очевидная из них и наиболее общая - длинный, чрезвычайно узкий проход, который достаточно широк только для того, чтобы позволить персонажу притиснуться через него. В этом случае, каждый успешный бросок, сделанный в сложной проверке представляет прохождение части прохода, а неудавшаяся сложная проверка означает, что персонаж застрял.

Подделка

Как и с Перевоплощением, это умение редко подходит для сложных проверок, но в необычных ситуациях, где подделанный документ должен пройти через нескольких индивидуумов, Мастер может заменить сложной проверкой несколько простых проверок Подделки.

Сбор Сведений

Как правило, умение Сбор Сведений позволяет персонажам получать общее впечатление от главных новостей в городе или находить ответ на определенный вопрос или информацию об определенном слухе. До тех пор, пока персонаж имеет лишь несколько вопросов или слухов, можно использовать простые проверки умений. В ситуациях, где персонажам необходимо для продолжения задать полудюжину или больше вопросов, Мастера могут использовать одну сложную проверку умения, чтобы отсудить проверку Сбора Информации. В этом случае, число требуемых успехов равняется числу вопросов, а Мастер определяет число неудач, которые проваливают сложную проверку.

В сложной проверке Сбора Сведений, каждый результат броска представляет 2 потраченных часа.

Приручение животного

Сложные проверки умений хорошо работают с продленным временем обучения, что иногда требуется для умения Приручение Животного. Когда животное обучается для общей цели типа верховой езды в бою или охоты, это требует нескольких недель работы и одной простой проверки Приручения Животного по нормальным правилам. Со сложным вариантом проверок умения, это использование умения всегда вовлекает сложную проверку умения, где каждый бросок представляется однажды обучению. Три неудачи при сложной проверке означают, что полная попытка терпит неудачу, и что обучение надо повторить.

Общие Цели	Время	УС	Успешных бросков
Верховой бой	6 недель	20	6
Бой	3 недели	20	3
Охрана	4 недели	20	4
Тяжёлая рабочая сила	2 недели	15	2
Охота	6 недель	20	6
Выступление	4 недели	15	4
Верховая езда	3 недели	15	3

Полное исцеление

Хотя нормальное использование умения Полного Исцеления не предусматривает сложных проверок, Мастера вполне могут потребовать сложной проверки умения при особенно опасных видах болезней или особенно эффективных смесях некоторых ядов.



Маскировка

Нормальное использование умения Маскировка не предусматривает сложных проверок. В некоторых необычных ситуациях Мастера могли бы использовать сложную проверку умения, чтобы смоделировать сложную окружающую среду, типа оставаться незамеченным в городе (это может означать слияние с окружающей обстановкой, вместо того, чтобы оставаться полностью незаметным). Например, если персонаж хочет пробраться из одного места до другого в пределах большого города, не будучи замеченным членами городских часов, Мастер мог бы использовать сложную проверку умения, чтобы смоделировать продвижение персонажа, без необходимости определения местоположения каждого патруля или отыгрыша роли для каждого столкновения.

Запугивание

Хотя типичное использование умения Запугивания не позволяет повторения и не подходит для сложной проверки умения, Мастер может смоделировать необычно сложный ряд социальных столкновений одной сложной проверкой умения тем же самым способом, что и при проверках умений Обман и Переговоры.

Прыжки

Так как одна проверка Прыжка представляет одну попытку прыжка, использование умения не подходит для сложной проверки. Ситуации, которые призывают к многократным проверкам Прыжка, всегда требуют многократных простых проверок, а не одной сложной проверки.

Знание

Исследование редкого или забытого знания - превосходное использование варианта сложной проверки умения.

Чтобы сделать попытку сложной проверки Знания, персонаж должен иметь доступ к библиотеке, которая, по мнению Мастера, достаточна для данной задачи. Мастер также может решить, что несколько успешных бросков в сложной проверке Знания истощают специфическую библиотеку или ресурсы книги, и ведут персонажа к другой работе или библиотеке. Этим способом сложная проверка Знания может стать приключением само по себе, поскольку персонаж находит редкие или потерянные издания.

Слух

Так как одна проверка Слуха представляет одну попытку прыжка, использование умения не подходит для сложной проверки. Ситуации, которые призывают к многократным проверкам Слуха, всегда требуют многократных простых проверок, а не одной сложной проверки.

Бесшумность

Использование умения Бесшумность обычно не подходит для сложных проверок умения, но сложная проверка может использоваться, чтобы смоделировать необычно длительный период тихого передвижения тем же самым способом, что сложная проверка Маскировки.

Взлом

Хотя нормальная проверка открывания замков требует только одной проверки Взлома, мастер может включить замок или несколько замков, которые требуют сложной проверки для открывания. (Он может также постановить, что каждое прочтение заклинания *открывание* считается как шесть успехов.) Подробные сведения для сложной проверки Взлома приведены в таблице ниже.

Качество Замка	УС	Успехов	Цена
Очень простой	20	2	25 зм
Очень простой	20	3	30 зм
Средний	25	4	50 зм
Средний	25	5	60 зм
Средний	25	6	70 зм
Хороший	30	7	100 зм
Хороший	30	8	120 зм
Хороший	30	9	140 зм
Удивительный	40	10	200 зм

Выступление

Нормальное использование умения Выступления не подходит для сложных проверок умений. По усмотрению Мастера некоторые редкие и мощные магические инструменты могли бы потребовать сложной проверки Выступления для активизации.

Профессия

Поскольку каждая проверка Профессии уже представляет неделю работы, использование умения Профессия не подходит для сложных проверок умения.

Верховая Езда

Нормальное использование умения Верховой Езды не подходит для сложных проверок умения. Персонажу, выполняющему продолжительную демонстрацию сложной езды или верховых трюков, или участвующему в гонке, возможно, придется сделать сложную проверку Верховой Езды, чтобы осуществить полный показ или закончить гонку; один бросок за раунд вполне подойдет для этого.

ПОЧЕМУ СЛОЖНЫЕ ПРОВЕРКИ?

Сложные проверки умений позволяют Мастеру облегчить критические ситуации, добавить напряженность к многогранным задачам в течение боя, улучшить специальные приключенческие задачи и более быстро решить сложные действия.

Чтобы облегчить ситуацию сложными проверками умения, Мастер может просто заменить сложной проверкой умения нормальную проверку умения во время критической задачи. В большинстве таких ситуаций, использование сложной проверки уменьшает вероятность, что один неудавшийся бросок причинит партии существенные неприятности.

Сложные проверки умений обеспечивают более сбалансированный способ создать ситуации, в результате которых может завязаться бой, который зависит от проверки умения. Например, сложная проверка Знания (архитектура и инженерия), сделанная для нахождения слабых мест узкого каменного моста, могла бы позволить персонажам разрушить мост более легко и ускользнуть от группы сильных преследователей.

Сложные проверки умений могут также улучшить определенные приключенческие задачи, типа выведения из строя особенно сложной ловушки, оценки чрезвычайно редкого произведения искусства и так далее.

Сложные проверки умений позволяют игрокам решать сложные ситуации с меньшим количеством бросков. Это особенно верно, когда речь идет о комплексе социальных задач, требующих многократных проверок Обмана, Переговоров или Запутивания.

Поиск

По усмотрению Мастера, особенно для очень хорошо спрятанных вещей, может потребоваться сложная проверка Поиска. Обычно эта деятельность представляет собой несколько отдельных попыток Поиска, сделанных последовательно и лучше обрабатывается, если каждую отдельную попытку рассматривают как нормальную проверку Поиска.

Проницательность

Хотя типичное использование умения Проницательности не позволяет повторения, Мастер может захотеть смоделировать необычно сложный ряд социальных столкновений в лживой обстановке при помощи сложной проверки и умения подобно Переговорам и Обману.

Ловкость Рук

Нормальное использование умения Ловкости Рук не подходит для сложной проверки и умения. Персонажу, выполняющему продолжительную демонстрацию фокусов (типа магического показа, полагающегося на Ловкость Рук), возможно, придется сделать сложную проверку у Ловкости Рук, чтобы осуществить полный показ; один бросок в 15 минут для этого подойдёт.

Определение Заклинаний

Хотя типичное использование умения Определения Заклинаний не позволяет повторения, Мастер может постановить, что исследование сложного магического эффекта могло бы потребовать сложной проверки Определения Заклинаний.

Внимательность

Так как одна проверка Внимательности представляет одну попытку заметить что-либо, использование умения не подходит для сложных проверок умения. Ситуации, которые призывают к нескольким проверкам Внимательности, всегда требуют нескольких простых проверок, а не одной сложной.

Выживание

Мастер может постановить, что сложная проверка Выживания определяет долгосрочное выживание в одном типе климата или ландшафта, поднимая требуемое число успехов для экстремальных природных условий типа арктики или пустыни.

Плавание

Мастер может решить, что сложная проверка Плавания позволяет персонажу успешно плыть дальше, чем 1 раунд. Время, в течение которого персонаж может плыть при успешной сложной проверке умения, наряду с требуемым числом успехов и УС, приведено в таблице ниже. (УС немного выше, чем для простых проверок, что отражает факт, что персонаж делает много меньше проверок.)

Характер Течения	Успехов	Время	УС
Спокойная вода	2	1 час	12
Среднее течение	4	30 минут	18
Бурная вода	8	10 минут	25

Акробатика

Нормальное использование умения Акробатики не подходит для сложных проверок умения. Персонажу, выполняющему продолжительные рутинные акробатические движения, возможно, придется сделать сложную проверку у Акробатики, чтобы осуществить полный показ. Частота проверок зависит от сложности задачи.

Применение Магических Предметов

Нормальное использование умения Применения Магических Предметов не подходит для сложных проверок умения. Однако, когда персонаж делает проверку, чтобы активизировать магическую вещь (особенно сложную или одну с несколькими различными функциями) впервые, Мастер мог бы применить сложную проверку. В крайне редких случаях, эта проверка могла бы потребовать полного раунда концентрации за бросок, но это должна обычно быть часть действия, требуемого для активизации вещи.

ЗА ШИРМОЙ: СКОЛЬКО УСПЕХОВ?

Во время игры Мастер будет сталкиваться с ситуациями, в которых могут применяться сложные проверки умений. Сразу возникает два вопроса: насколько велик должен быть УС, и сколько успешных бросков надо выполнить для решения задачи? Ответы на оба этих вопроса зависят от того, какой шанс на успех хочет сделать сам Мастер.

Хотя назначения этих цифр могут показаться слишком ограничивающим действом, система для сложных проверок умений фактически обеспечивает Мастера большой гибкостью. По стандартным правилам, Мастер имеет только один инструмент, чтобы представить все более и более трудные задачи: увеличение УС. Со сложными проверками, чтобы управлять трудностью проверок умений, Мастер может также использовать число успешных попыток, требуемых для достижения полного успеха.

В большинстве ситуаций, когда Мастер чувствует, что можно использовать сложную проверку умений, её УС соответствует УС простой проверки, вовлекающей ту же самую деятельность. Это уменьшает шанс персонажа на достижение полного успеха, но так как сложные проверки умений используются, чтобы увеличить напряжённость в ситуациях и столкновениях, у увеличение трудности добавляет неповторимость сценария.

Увеличение числа требуемых успехов, всегда увеличивает трудность задачи, но степень увеличения очень зависит от того, с какой вероятностью персонаж получит успех при броске.

Например, Лидда имеет модификатор Поломки +14, и она сталкивается с ловушкой с УС 25. По нормальным правилам, Лидда имеет шансы 50 на 50 для успешно разоружения ловушки (потому что половина возможных результатов на d20 - 11 или выше). Однако, если ловушка требует сложной проверки и для разоружения, эти шансы могут измениться.

Если сложная проверка требует некоторого числа успешных бросков прежде, чем будет достигнуто то же самое число неудач, шанс Лидды на полный успех неизменен, но если ловушка требует большего числа успешных бросков, чем неудач, то шанс на полный успех сложной проверки снижается. Чем более трудно для персонажа достигнуть или превысить УС, тем более явно различие. Если в вышеупомянутом примере Лидда имела модификатор Поломки +9 (она должна выбросить 16 или выше, чтобы получить успех), увеличение числа требуемых успехов уменьшает шанс на полный успех.

Чтобы определить вероятность полного успеха для сложной проверки и умения, сравните число, которое персонаж должен выбросить на d20 (полученное вычитанием модификатора умения персонажа из УС проверки) с числом успехов по таблице ниже. По этой таблице, выбирая УС и число успехов, Мастер может дать две проверки с равной вероятностью успеха, но значительно подняв волнение и напряжённость.

Требуется результат	Простая проверка	Сложная проверка (3 ¹)	Сложная проверка (5 ¹)	Сложная проверка (10 ¹)
2 ²	95%	99.88%	99.62%	98.04%
6 ²	75%	89.65%	75.64%	39.07%
11	50%	50%	22.66%	1.93%
16	25%	10.35%	1.29%	0.004%
20	5%	0.12%	0%	0%

1 - число требуемых успехов. (В каждом случае три неудачи заканчивают попытку.)

2 - если персонаж может взять 10, успех гарантируется.

Вязание Узлов

Так как одна проверка Вязания Узлов представляет одну попытку работы с верёвкой, использование умения не подходит для сложной проверки. Ситуации, которые призывают к многократным проверкам Вязания Узлов всегда требуют многократных простых проверок, а не одной сложной проверки.

ЧЕРТЫ ПЕРСОНАЖА

Черты - аспекты индивидуальности персонажа, его биографии или телосложения, которые делают его лучше в некоторых действиях и хуже в других. Черты во многом напоминают навыки: персонаж может иметь ограниченное число черт, и каждая черта обеспечивает некоторую выгоду. В отличие от навыков, однако, черты всегда несут соответствующий недостаток. В дополнение к их игровым эффектам, черты характеризуют индивидуальность персонажа, которая могла бы привести к интересным возможностям отыгрыша роли. Вместе с классом персонажа и выбором навыков, черты предлагают путь для механики игры, чтобы поощрить более глубокую биографию персонажа и последовательный отыгрыш роли.

Черты служат интересной отправной точкой для отыгрыша роли, напоминая игрокам о самых очевидных силах их персонажей и их слабостях. Однако, отыгрыш некоторого аспекта индивидуальности персонажа не требует обладания чертой.

Например, паладин может быть честным и прямым без черты Честность. Игрок должен отыгрывать персонажа последовательно, даже при том, что честность персонажа не имеет никакого эффекта на его проверки умений.

Персонаж может начать игру с двумя и менее чертами, выбранными игроком во время создания персонажа. Альтернативно, Мастер может потребовать, чтобы игроки выбросили черты по Таблице 3-3: Черты Персонажа.

По мере продвижения персонажей по уровням, они могли бы захотеть избавиться от черт, которые они выбрали в начале игры. Хотя персонажи не могут избавить себя от черты непосредственно, определенные навыки, ранги умений или магические вещи могут дать компенсацию за штрафы, наложенные чертой. Например, грубый персонаж может стать более представительным, тратя очки умений на увеличение рангов в Обмане и Переговорах, таким образом, компенсируя недостаток от черты Грубый.

Если Мастера позволяют, игроки могут добавить черты их персонажам после 1-ого уровня. Мастер мог бы позволить игроку назначить черту для персонажа после того, как он определится с ролевой манерой персонажа, совместимой с рассматриваемой чертой, или после травмы, или после жизненного опыта (после того, как персонаж был при смерти, он мог бы развить черту Осторожный или Агрессивный). Если Мастер включают эту опцию, персонаж должен получать новую черту не чаще, чем раз в пять уровней.

ОТЫГРЫШ ЧЕРТ

Если игрок создаёт персонажа с одной или более чертами, описанными здесь, он имеет три основных выбора по поводу того, как эта черта затрагивает индивидуальность персонажа.

Для начала, персонаж может рассмотреть черту как слабость. Персонаж с таким отношением мог бы попробовать скрыть черту или сделать оправдание за его поведение. С другой стороны, он мог бы искать других людей с этой чертой, чтобы не чувствовать себя одиноким.

Во вторых, персонаж может рассмотреть черту как силу. Персонаж мог бы привлечь внимание к черте, поощрить других действовать способами, которые подражают этой черте, или просто предположить, что те, у кого нет этой черты, менее достойны, чем те, кто обладает ей.

Наконец, персонаж может не признать черту вообще. Персонаж мог бы так сделать по нескольким причинам, но каждая из них основана на биографии персонажа и его индивидуальности.

- Персонаж может не знать о черте; например, близорукий персонаж мог бы не понимать, что другие видят лучше.

- Персонаж может знать о черте, но не хочет признать, что он обладает ей. Например, грубый персонаж мог бы понимать, что эта его черта затрагивает других людей, но он перекладывает вину на тех, кого он оскорбляет, а не на себя.

- Персонаж может знать о черте, но просто не обращает на неё внимание.

ОПИСАНИЯ ЧЕРТ

Каждая черта в этой секции включает выгоду, недостаток, любые специальные ограничения относительно выбора персонажем, идентифицирует роли для того, как включить их в индивидуальность вашего персонажа.

Таблица 3-3: Черты Персонажа

d%	Черта	
01-03	Грубый	44-46 Качёк
04-06	Рассеянный	47-49 Близорукий
07-09	Агрессивный	50-51 Ночное зрение ¹
10-11	Скандалист ¹	52-54 Страстный
12-13	Осторожный ¹	55-57 Мужественный
14-16	Замкнутый	58-60 Вежливый
17-19	Лживый	61-62 Быстрый ¹
20-21	Особые приметы ¹	63-65 Опрометчивый
22-24	Душа компании	66-68 Неутомимый
25-27	Дальнозоркий	69-70 Прирождённый наездник
28-30	Сосредоточенный	71-73 Тощий
31-33	Тугой на ухо	74-76 Скользкий
34-36	Выносливый	77-78 Медлительный ¹
37-39	Честный	79-81 Профессионал
40-41	Неграмотный ¹	82-84 Одарённый
42-43	Невнимательный ¹	85-87 Тучный

88-90 Подозрительный
91-93 Вялый

94-96 Дикарь
97-100 Перебросьте снова ²

- 1 - Черта имеет специальные ограничения (см. текст). Если вы не подходите для неё , перебросьте .
2 – Ни один стартовый персонаж не может иметь более двух черт. Если игрок выбрасывает этот результат, два или больше раз, игрок может выбрать две черты , которые он может взять .

Грубый

С вами очень трудно разговаривать , что угнетает всех вокруг вас.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверкам Запугивания.

Недостаток: вы получаете штраф -1 к проверкам Переговоры и Обман.

Идеи Отыгрыша : персонажи с этой чертой могли бы быть шумливыми и резкими, или вкрадчивыми и зловещими, но в любом случае , большинство находит их смущёнными или раздражёнными.

Рассеянный

Вам очень нравиться узнавать всё новое, вы способны быстро решать самые сложные задачи. Однако, ваша озабоченность знаниями делает вас не много отрешёнными от окружающего .

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверкам Знания (хотя это не позволяет вам нетренированно использовать умение Знания).

Недостаток: вы берете штраф -1 к проверке Слуха и Внимательности .

Идеи Отыгрыша : персонажи с этой чертой могли бы мечтаться от одной идеи к другой, замолкать на середине предложения или бормотать во время дум. И наоборот, персонажи с этой чертой могли бы очень четко говорить , но их мысли обгоняли бы темп речи.

Агрессивный

Вы быстро хватаетесь за оружие и имеете тенденцию насыщать на атаки, как только присоединяетесь к битве. Ваш энтузиазм делает вас опасным противником, но вы иногда забываете про защиту , чего избежал бы более осторожный воин.

Выгода: Вы получаете бонус +2 к проверке Инициативы .

Недостаток: Вы берете штраф -1 к КЗ.

Идеи Отыгрыша : Персонажи с этой чертой часто импульсивны и вспыльчивы, или просто думают, что лучшая защита – это нападение .

Скандалист

Вы любите очень близкий бой , инстинктивно хватая и ударяя кулаком вместо того, чтобы сражаться оружием.

Выгода: вы получаете бонус +1 к броскам невооружённой атакой и к проверкам захвата.

Недостаток: вы берёте штраф -1 ко всем другим броскам атак.

Специальность: бонус от этой черты не применяется к естественному оружию. Персонаж с навыком Улучшенный Безоружный Удар не может выбрать эту черту (если персонаж с этой чертой получает указанный навык позже, он теряет эту черту).

Идеи Отыгрыша : персонажи с этой чертой часто презирают использование оружия, а некоторые , в конечном счёте, изучают более «чистые» боевые искусства, основанные на их инстинктивных методах борьбы. Много скандалистов могут даже не осознавать, что они сражаются не так как все ; они просто знают, что лучший способ вывести кого-то из строя состоит в том, чтобы захватить его или ударить кулаком в лицо .

Осторожный

Вы осторожны в бою, даже немного трусливы, и вы больше чем другие печётесь о защите. Однако, эта осторожность делает вас более восприимчивым к эффектам страха .

Выгода: вы получаете дополнительный бонус +1 уклонения к КЗ всякий раз , когда вы сражаетесь в защите или берёте действие полной защиты.

Недостаток: вы берете штраф -1 к спасброскам, сделанным, чтобы сопротивляться эффектам страха .

Специальность: вы не можете выбрать эту черту, если вы имеете иммунитет к страху или его эффектам . Если вы позже получаете этот иммунитет, вы теряете выгоду от этой черты.

Идеи Отыгрыша : персонажи с этой чертой могли бы заканчивать столкновение разговором, а не борьбой, или они могли бы подбивать своих компаний избегать боя и просто оставаться как можно дальше от противников, используя оружие дальнего боя или заклинания.

Замкнутый

Вы держитесь обособленно от событий, но это ограничивает вашу скорость реакции.

Выгода: вы получаете бонус +1 к спасброскам по Воле

Недостаток: вы получаете штраф -1 к спасброскам по Реакции .

Идеи Отыгрыша : персонажи с этой чертой, вероятно, будут одиночками и тихими, но они могут быть достаточно убедительны , когда другие колеблются в своих верованиях.

Лживый

Вы по природе обманчивы и неискренни с другими. Вы можете располагать к себе людей , но вам трудно убедить других, когда вы действительно говорите правду.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверкам Обмана.

Недостаток: вы берете штраф -2 к проверкам Переговоры.

Идеи Отыгрыша : персонажей с этой чертой можно изобразить как лукавых лгунов, или ложь может быть их второй натурой , что делает донесение правды очень трудной задачей .



Особые Приметы

Вы имеете некоторую отличительную физическую особенность типа шрама, выдающегося носа, хромоты или некоторой другой подобной особенности, которую трудно замаскировать или скрыть.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверке Репутации (см. Репутация в Главе 6).

Недостаток: вы берете штраф -1 к проверке Перевоплощения.

Специальность: эта черта доступна, только если ваша кампания включает вариант Репутации , описанной в Главе 6.

Идеи Отыгрыша : персонажи с этой чертой могли бы стесняться её , или они могли бы наоборот гордиться ей , вызывая внимание, симпатию или славу.

Душа Компании

Вы от природы очень дружелюбны . Другие чувствуют себя «в своей тарелке» рядом с вами , но эта же черта делает вас менее настойчивым или подозрительным.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверке Сбор Сведений.

Недостаток: вы берёте штраф -1 к проверке Запугивания и Проницательности.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой могли бы более легко взаимодействовать с НИПами, или они могли бы просто предпочесть не вступать в дискуссию, а вместо этого использовать их естественный талант узнавать больше о мире вокруг них.

Дальнозоркий

Вам очень трудно сосредоточиться на близлежащих объектах, но ваше му зрению на расстояния можно только позавидовать.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверке Внимательности.

Недостаток: вы имеете штрафа -2 к проверке Поиска.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой могли бы очень переживать по этому поводу, или они могли бы просто не обращать внимания на эту черту, не подозревая о другом способе ощущать мир.

Сосредоточенный

Вы можете сконцентрироваться на задаче, несмотря на отвлечения; однако, события на заднем плане вас обходят.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверке Концентрации.

Недостаток: вы берёте штраф -1 к проверке Слуха и Внимательности.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой часто кажутся сосредоточенными или даже одержимыми на определенной задаче.

Тугой на Ухо

Вы имеете небольшое ухудшение с луха, что компенсируется улучшением других ваших чувств.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверке Внимательности.

Недостаток: вы берёте штраф -2 к проверке Слуха.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой могли бы очень переживать по этому поводу, или они могли бы просто не обращать внимания на эту черту, не подозревая о другом способе ощущать мир.

Выносливый

Вы более крепкий, чем средний человек, но вы не столь быстры, чтобы реагировать на опасные эффекты.

Выгода: вы получаете бонус +1 к спасброскам по Стойкости.

Недостаток: вы получаете штраф -1 к спасброскам по Реакции.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой могли бы видеть их физическое превосходство как нормальную вещь и смотреть свысока на менее выносливых индивидуумов, или они могли бы видеть это как их обязанность играть роль защитника и помогать менее вын осливым персонажам.

Честный

Вы от природы прямы и искренни. Это качество помогает вам склонять народ к вашей точке зрения, но вы испытываете трудность в обмане других, и плохо отличаете ложь от правды.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверке Переговоры.

Недостаток: вы берёте штраф -1 к проверкам Обмана и Проницательности.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой могли бы быть слишком наивными и бесхитростными, или они могли бы разбираться в мирских вопросах или ... or they might be aware of worldly matters and simply choose to take a higher ground.

Неграмотный

Вы не умеете читать, но вы посвятили себя изучению других умений.

Выгода: выберите любое умение кроме Расшифровки или Подделки. Вы получаете бонус +1 к проверкам, используя то умение.

Недостаток: вы - неграмотный.

Специальный: вы можете устранить отрицательный эффект этой черты, тратя 2 очка умения, чтобы стать грамотным. В отличие от варвара, вы не можете стать грамотными, броя уровень в любом другом классе кроме варвара. Вы не можете выбрать эту черту, если ваш персонаж уже неграмотный из -за расы, класса или любой другой причины.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой могли бы стесняться неспособности читать, или они не могли бы оценить “учебник”.

Невнимательный

Вы можете быстро и с успехом решать простые задачи, но вам надо гораздо больше времени и сил для более сложных задач.

Выгода: выберите умение, которое позволяет сложные проверки умения. Вы получаете бонус +1 для простых проверок умения, где линий, используя выбранное умение.

Недостаток: вы берёте штраф -4 к любой сложной проверке умения, сделанной с выбранным умением.

Специальный: вы можете взять эту черту несколько раз. Её эффекты не складываются. Вместо этого, выберите новое приемлемое умение каждый раз, когда вы выбираете эту черту.

Эта черта доступна, только если ваша кампания включает вариант сложных проверок умений, описанный ранее в этой главе.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой могли бы отставаться от одного предмета к другому в течение разговора, или они могли бы казаться обычными в большинстве ситуаций, но оставлять большинство их долгосрочных дел незаконченным.

Качёк

Вы способны почти ко всему, что требует силы, но меньшего всех разбираетесь в задачах, которые требуют координации.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверкам умений на основе Силы и проверкам характеристики.

Недостаток: вы берёте штраф -2 к проверкам умений на основе Ловкости и проверкам характеристики.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой, вероятно, решают проблемы физической силой, а не посредством обмана или изящества.

Близорукий

Вам трудно сосредоточиться на отдаленных объектах, но вы лучше видите близкие предметы, чем нормальный человек.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверкам Поиска.

Недостаток: вы берёте штраф -1 к проверкам Внимательности.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой могли бы очень переживать по этому поводу, или они могли бы просто не обращать внимания на эту черту, не подозревая о другом способе ощущать мир.

Ночное Зрение

Ваши глаза особенно хорошо подходят для использования тёмного зрения, но они менее приспособлены к тому, что другие считают нормальным светом.

Выгода: добавьте 10 футов к диапазону вашего тёмного зрения.

Недостаток: вы берёте штраф -1 к проверкам Внимательности на ярком свете.

Специальное: вы должны иметь тёмное зрение как расовую характеристику, чтобы иметь эту черту.

Идеи Отыгрыша: эта черта вообще не затрагивает индивидуальность персонажа, но она может заставить персонажа предпочесть участвовать в подземных илиочных приключениях.

Страстный

Вы более крепкий, чем средний человек, но очень поддаётесь внушению.

Выгода: вы получаете бонус +1 к спасброскам по Стойкости.

Недостаток: вы берёте штраф -1 к спасброскам по Воле.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой могли бы быть грубыми и заботиться о преодолении физических препятствий, или наоборот, их слабость против магических заклятий могла бы их очень сильно пугаться таких магических вещей.

Мужественный

У вас хорошая сила воли, что отразилось на ваших физических данных.

Выгода: вы получаете бонус +1 к спасброскам по Воле.

Недостаток: вы берёте штраф -1 к спасброскам по Стойкости.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой могли бы быть раздражающими оптимистичными, или они могли бы просто показывать их металлическую силу в тяжёлые времена.

Вежливый

Вы учтивы и вежливы в разговоре.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверке Переговоры.

Недостаток: вы берёте штраф -2 к проверке Запугивания.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой могли бы быть вежливы и добры, или они могли бы просто иметь большой опыт в части социальных отношений.

Быстрый

Вы быстры, но менее крепки, чем средний член вашей расы.

Выгода: ваша базовая скорость передвижения по земле увеличивается на 10 футов (если вы не имеете скорости передвижения по земле, применяйте выгоду к вашей наивысшей скорости).

Недостаток: вычтите 1 из ваших ОЖ, получаемых на каждом уровне, включая 1-ый (результат 0 возможен).

Специальность: вы должны иметь Телосложение 4 или выше, чтобы выбрать эту черту.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой обычно стремятся оставаться подальше от физического боя, но некоторые могут упиваться своей скоростью.

Опрометчивый

Вы жертвуете точностью, чтобы силы не атаковать.

Выгода: вы получаете бонус +1 к броскам урона в ближних атаках.

Недостаток: вы берёте штраф -1 к броскам ближних атак.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой могли бы вести очень страшно и преодолевать сопротивление противников силой оружия, или они могли бы быть тихими и настолько отчаянными, что посредством дополнительных усилий пытаются закончить столкновение как можно быстрее.

Неутомимый

Вы не знаете значение слова «усталость». Вы полностью выкладываетесь, пока просто не падаете с ног.

Выгода: вы получаете бонус +2 к проверкам Телосложения и подобным проверкам, сделанным, чтобы продолжить утомляющие действия (см. навык Крепость Тела, страница 93 Руководства Игровика для определения всех проверок и спасбросков, к которым эта выгода применяется).

Недостаток: любой эффект или состояние, которое обычно делало бы вас утомлёнными, делает вас истощённым.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой могут рассматривать других как мягкотелых или слабых, особенно того, кто жалуется на утомление или усталость. Они могли бы открыто насмехаться над слабостями других или могли бы спокойно поощрять их «вынести это».

Прирождённый Наездник

Вы хорошо сидите в седле, но очень нетерпеливы в обращении с животными, когда не едете на них.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверкам Верховой Езды.

Недостаток: вы берёте штраф -1 к проверкам Приручения Животных.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой редко рассматривают животных как годными на что-либо ещё, кроме как для езды, но о езовых качествах они знают всё.

ЗА ШИРМОЙ: СОЗДАНИЕ ЧЕРТ

Хотя эта секция содержит большое количество черт персонажа, игрок, который хочет создать персонажа с неповторимой индивидуальностью, может попросить Мастера создать новую черту. Если Мастер соглашается, он должен иметь в виду, что вариант черт эффективен, только если выгоды и недостатки черт взаимосвязаны. Если недостаток и выгода черты несопоставимы или несвязаны с аспектами игры, то черта становится слишком лёгкой для взятия её из-за бонусов, которыми она обеспечивает и штрафами, которые редко или вообще никогда не используются в игре. Например, черта, которая дала бонус к КЗ и наложила штраф к броскам атаки, будет плохой чертой, потому что маги делают очень мало бросков атаки (что делает штраф намного менее серьезным), но всё же непрерывно получают выгоду от увеличенного КЗ.

Когда Мастер и игрок обсуждают новую черту до её вступления в игру, эту потенциальную ловушку можно легко избежать.

Тощий

Вы очень худы для вашей расы.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверкам Высвобождения.

Недостаток: вы берёте штраф -2 к проверкам Силы, чтобы избежать напора или опрокидывания .

Идеи Отыгрыша: тощих персонажей обычно окружают более крепкие типы, так что с этой чертой они могли бы быть застенчивы, или они могли бы быть замкнуты.

Скользкий

Вы не очень хорошо разбираетесь в борьбе, но имеете большой опыт по части выскальзывания из чьего-либо захвата.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверкам Высвобождения чтобы не быть захваченным и к проверкам высвобождения из захвата.

Недостаток: вы берёте штраф -1 ко всем другим проверкам захвата.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой могли бы бояться близко боя, зная, что они менее искусны в борьбе, чем большинство противников. С другой стороны, персонажи с хорошим Высвобождением и с этой чертой могли бы издаваться над большими противниками, зная, что они могут легко выскоцить из большинства захватов противника.

Медлительный

Вы медленный, но более крепкий, чем средний представитель вашей расы.

Выгода: добавьте +1 к вашим ОЖ, получаемым на каждом уровне.

Недостаток: ваша базовая скорость передвижения по земле в два раза ниже (округляйте вниз до самого близкого 5-футового интервала).

Специальное: вы должны иметь базовую скорость передвижения по земле, по крайней мере, 20 фут., чтобы выбрать эту черту.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой имеют тенденцию быть относительно неподвижными в бою. Они обычно предпочитают носить крепкие доспехи (или другие защитные приспособления), так как для них трудно передвигаться в течение боя .

Профессионал

Вы очень хорошо разбираетесь в одном виде работы или обучения, но другие задачи более трудны для вас.

Выгода: выберите одно определенное Ремесло, Знание или Профессию. Вы получаете бонус +1 к проверкам, используя указанное умение.

Недостаток: вы берёте штраф -2 ко всем другим проверкам, используя то же самое умение (Ремесло, Знание, или Профессия, основанные на выбранном умении).

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой часто видят себя в качестве элитных артистов или экспертов, а не простых профессионалов, и они могли бы расценить их выбранное призвание или учение как более полезное или интересное, чем другие задачи.

Одарённый

У вас дар к чтению заклинаний не которой школы. Хотя ваши заклинания из этой школы более мощны, чем таковые у других магов, вы не столь эффективны при чтении заклинаний из других школ.

Выгода: выберите школу магии. Добавьте 1 к вашему уровню заклинателя при чтении заклинания из этой школы.

Недостаток: уменьшите ваш уровень заклинателя на 1 всякий раз, когда вы читаете заклинание, которое не из вашей выбранной школы.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой могли бы на всех углах трубить о достоинствах школы магии, которую они больше всего понимают, или они могли бы чувствовать себя неуклюжими и неуместными в кругу «нормальных» магов из-за их необычной способности.

Тучный

Вы тяжелы для вашей расы.

Выгода: вы получаете бонус +2 к проверкам Силы при сопротивлении напору или опрокидыванию .

Недостаток: вы берёте штраф -1 к проверкам Высвобождения.

Идеи Отыгрыша: над грубыми персонажами часто измываются, так что они могут быть застенчивы или очень за мкнуты. Некоторые прибегают к юмору, чтобы разрядить такие ситуации, в то время как другие становятся ожесточёнными.

Подозрительный

Вы с подозрением относитесь ко всем и вся. В то время как эта черта делает вас трудным для одурачивания, она также заставляет других не соглашаться с вами или рассматривать вас как угрозу.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверкам Проницательности.

Недостаток: вы берёте штраф -1 к проверкам Переговоры и Запугивание.

Идеи Отыгрыша: эта черта могла бы выразиться как паранойя, или она могла бы сделать персонажа очень осторожным в отношении с другими людьми.

Вялый

Вы вялы и медленны при реакции на опасность, но также стойки к приказам других.

Выгода: вы получаете бонус +1 к спасброскам против эффектов принуждения.

Недостаток: вы берёте штраф -2 к проверкам инициативы.

Идеи Отыгрыша: вялые персонажи могут быть как ленивы, так и последовательны в своих действиях.

Дикарь

Вы лучше других обращаетесь с животными.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверкам Приручения Животных и понимания животных.

Недостаток: вы берёте штраф -1 к проверкам Обмана, Переговоры и Сбор Сведений.

Идеи Отыгрыша: персонажи с этой чертой, вероятно, будут чувствовать себя неуклюжими во многих социальных ситуациях; это могло бы быть выражено как застенчивость и тихим поведением, или это могло бы быть выражено чрезмерной потребностью участия в беседах.

НЕДОСТАТКИ ПЕРСОНАЖА

Недостатки похожи на противоположность навыков. Принимая во внимание, что навык позволяет персонажу быть лучше при выполнении задачи (или даже сделать что-либо, что нормальный персонаж сделать не может), недостаток ограничивает способности персонажа или налагает штраф некоторого вида.

Игрок может выбрать до двух недостатков при создании персонажа. После 1-го уровня персонаж не может брать дополнительные недостатки, если Мастер не позволяет этого. Каждый недостаток, который выбирает игрок, дает право его персонажу на бонусный навык. Другими словами, когда вы создаёте персонажа, если бы вы выбрали два недостатка, вы также можете взять два бонусных навыка помимо тех, на которые имеет право ваш персонаж.

В отличие от черт (см. выше), недостаток всегда отрицательно воздействует на способности персонажа.

ОПИСАНИЯ НЕДОСТАТКОВ

Каждый из недостатков, описанных здесь, имеет определенный игровой эффект. Некоторые недостатки могут быть взяты только тем персонажем, который выполняет специальное требование.

Слабый

Вы неспортивны и нескоординированы.

Эффект: вы берёте штраф -2 к проверкам характеристик и умений на основе Силы, Ловкости и Телосложения.

Хилый

Вы худой и хрупкий.

Эффект: вычтите 1 из ОЖ, получаемых вами на каждом уровне. Этот недостаток может уменьшить получаемые вами ОЖ до 0 (но не ниже).

Специальный: вы должны иметь Телосложение 4 или выше, чтобы взять этот недостаток.

Невнимательный

Вы не слишком обращаете внимание на окружающую обстановку.

Эффект: вы берёте штраф -4 к проверкам Слуха и Внимательности .

Скудная Стойкость

Вы болезненны и слабы.

Эффект: вы берёте штраф -3 к спасброскам по Стойкости .

Куриная Слепота

Ваше зрение затуманено .

Эффект: в бою, каждый раз , когда вы нападаете на противника, который имеет покров, бросьте ваш шанс промаха дважды. Если один или оба результата указывают, что вы промахнулись, ваша атака терпит неудачу.

Мирный Житель

Вы не слишком подходите для ближнего боя .

Эффект: вы берёте штраф -2 ко всем броскам атаки в ближнем бою.

Патетический

Вы более слабы в характеристике, чем должны быть.

Эффект: уменьшите один из ваших показателей характеристики на 2.

Специальне: вы не можете взять этот недостаток, если сумма ваших модификаторов характеристик равна 8 или выше .

Плохая Реакция

Вы часто шагаете вправо, когда нужно идти влево .

Эффект: вы берёте штраф -3 к спасброскам по Реакции .

Дрожащие Руки

Вы плохо применяете оружие дальнего боя .

Эффект: вы берёте штраф -2 ко всем броскам дальних атак .

ЗА ШИРМОЙ: СОЗДАНИЕ НЕДОСТАТКОВ

Вы можете создать новые недостатки, но надо быть осторожным: недостатки могут нарушить баланс вашей игры. Когда создаются недостатки, помните о следующем :

- недостаток должен иметь числовой эффект на определенные способности персонажа. Недостатки влияющие прежде всего на отыгрыш или историю, имеют непредсказуемое влияние на баланс игры.

- недостатки имеют большее влияние, чем навыки. Дело в том, что игроки всегда выбирают недостатки, которые меньше всего влияют на их персонажей, беря навыки, которые имеют наибольшее влияние. Например, в то время как навык, затрагивающий умения предоставляет бонус +2 к двум умениям, недостаток мог бы наложить штраф -4 на два умения.

- недостаток должен иметь значащий эффект независимо от класса персонажа или его роли. В этом случае игрок не может уменьшить важность недостатка мультиклассированием. Например, недостаток, который затрагивает только магов, мог бы казаться разумным - но для персонажей не-магов, недостаток, вероятно, окажется бессмысленным. Даже если вы ограничиваете выбор таких навыков к персонажам о пределенных классах, игрок может легко выбрать класс мага на 1-ом уровне, выбрать два недостатка, которые применяются к магам, получить бонусные навыки, мультиклассировать в класс не-мага на 2-ом уровне и после этого перейти к персонажу не-магу. Игрок пожертвовал уровнем, чтобы получить два бонусных навыка, сделка, которая некоторым игрокам очень подходит .

- точно так же недостаток, который штрафует проверки умений основанных только на Обаянии персонажа, имеет существенное воздействие на оратора партии, а молчаливые воин или варвар, вероятно, не будут чувствовать никакого дискомфорта от штрафов.

Медленный

Вы двигаетесь исключительно медленно.

Эффект: ваша базовая скорость передвижения по земле снижается в два раза (округляйте вниз до самого близкого 5 -футового интервала).

Специальное: вы должны иметь базовую скорость передвижения по земле, по крайней мере, 20 фут, чтобы взять этот недостаток .

Пассивный

Вы не спешите реагировать на опасность.

Эффект: вы берёте штраф -6 к проверке инициативы .

Уязвимый

Вы не очень хорошо защищаетесь.

Эффект: вы берёте штраф -1 к КЗ.

Слабая Воля

Вы очень легко поддаётесь внушению и обману.

Эффект: вы берёте штраф -3 к спасброскам по Воле.

НАВЫКИ, ЗАТРОНУТЫЕ МАГИЕЙ

В этом варианте, персонаж, ко торый был целью заклинания, иногда вдруг понимает, что часть этой магии отражается на нём или ней постоянно, оставляя отголоски оригинального заклинания. Персонаж, который много раз накладывает на себя *смену обличья*, например, может развить магическую способность изменять свои особенности в определенную форму. Выгодные заклинания могут оставаться на персонаже подобно магической радиации, даря преимущество, так или иначе связанное с оригинальным заклинанием. И наоборот, некоторые ПИ имеют реакцию на враждебные заклинания - перенося эффекты заклинания, они развиваются к нему контрмеры.

Такие затронутые магией персонажи - *are a mystery to academicminded spellcasters*, которые не могут в точности повторить процесс чтения одного и того же заклинания несколько раз. Магическое воздействие на каждого отдельного персонажа происходит по -разному.

Таким образом, единственный путь выбрать навык, затронутый магией, состоит в том, чтобы быть подвергнутым одному из заклинаний, связанному с этим навыком. Если заклинание позволяет спасбросок, вы должны провалить спасбросок против этого заклинания, по крайней мере, однажды, преднамеренно или нет. После выполнения требования, вы можете выбрать этот навык. Подвергание заклинанию - объяснение вашей новой силы, а выбор навыка - обмен, который сохраняет баланс игры.

ОПИСАНИЯ НАВЫКОВ, ЗАТРОНУТЫХ МАГИЕЙ

Навыки, затронутые магией, описанные ниже, соответствуют обычному для навыка формату.

Точный Переход [Затронутый магией]

У вас инстинктивное чувство межпланарного путешествия.

Требование: подвергание заклинанию *высш ая т елепортация*, *уход в иной мир*, *телепортаци я или тропа теней*.

Выгода: когда вы используете *телепортацию*, вы можете бросить кубик цели дважды, выбрав тот результат, какой вам больше нравиться . Когда вы используете *уход в иной мир* или *тропу теней*, вы также делаете два броска, чтобы определить точку назначения , выбирая лучший (обычно меньший) результат.

Стальная Кожа [Затронутый магией]

Ваша кожа имеет определённую степень защиты даже от самого острого лезвия.

Требование: подвергание заклинанию *каменная кожа* или *стально е тело*.

Выгода: вы получаете поглощение урона 3/ дробящий. Ваша кожа налагает штраф к проверке доспеха -2 (который складывается со штрафом проверки доспеха от доспеха и щита).

Широта Познаний [Затронутый магией]

Вы провели много времени постигая глубины магического знания, что привело к тому, что вы лучше понимаете неясные факты.

Требование: подвергание заклинанию *знание легенд* или *видение*.

Выгода: все проводимые вами проверки Знания, рассматриваются как тренированные проверки, даже если вы не имеете никаких рангов в определенном умении. Если вы имеете, по крайней мере, один ранг в определенном рассматриваемом умении Знания, вы получаете бонус +1 к проверке.

Проводимость [Затронутый магией]

Вы можете управлять эффектами электричества вокруг вас.

Требование: подвергание заклинанию *призыв молнии*, *удар молнии* или *цепная молния*.

Выгода: всякий раз, когда вы получаете урон от электричества, вы можете послать электрическую дугу (линию) от вашего тела в одну любую цель в пределах 30 футов. Дуга наносит половину урона, который получили вы; спасбросок по Реакции (УС 16 + ваш модификатор Обаяния) - половина этого урона.

Проводимость



Управляемое Горение [Затронутый магией]

Если вы загораетесь, пламя не травмирует вас.

Требование: подвергание заклинанию *огненный шар* или *замедленный огненный шар*.

Выгода: если вы загораетесь (как описано на странице 303 Руководства Ведущего), вы не получаете никакого урона от пламени. Существо, которое наносит вам урон естественным оружием или оружием в руках, получает 1d6 очков урона от огня. Огонь горит на вашем теле в течение 1d4 раундов.

Этот навык не защищает вас от других источников огненного урона, магического или нет, только от эффектов загорания. Он также не защищает от эффектов огня ваше снаряжение.

Глаза к Небу [Затронутый магией]

Вы инстинктивно чувствуете ведущееся за вами магическое наблюдение.

Требование: подвергание заклинанию *наблюдение* или *высшее наблюдение*.

Выгода: вы автоматически определяете магический датчик, созданный заклинанием с подтипов наблюдения (волшебный глаз, подслушивание/подглядывание, высшее наблюдение или наблюдение), если он находится в пределах 40 футов от вас.

Ложные Отговорки [Затронутый магией]

Те, кто пробует вас очаровать, получают неприятный сюрприз.

Требование: подвергание заклинанию *очарование* или *подчинение*.

Выгода: когда вы преуспеваете в спасброске против эффекта очарования или принуждения, персонаж, пытающийся очаровать или принудить вас, верит, что вы провалили ваш спасбросок. Вы можете поиграть с

таким персонажем , если пожелаете. Если очарование или принуждение вовлекают телепатические приказы, вы продолжаете принимать их, хотя вы не обязаны следовать им.

Таблица 3-4: Навыки, Затронутые Магией

Навык	Требование	Выгода
Точный Переход	Подвергание <i>высшей телепортации и уходу в иной мир, телепортации или тропе теней</i>	Лучший шанс на успешное путешествие между планами
Стальная Кожа	Подвергание <i>каменной коже или стальному телу</i>	Получаете снижение урона на 3/дробящий
Широта Познаний	Подвергание <i>знанию легенд или видению</i>	Все ваши проверки Знания рассматривались как тренированные
Проводимость	Подвергание <i>призыву молнии, удару молнии или цепной молнией</i>	После получения электрического урона, отражаете дугу электричества , которая затрагивает одну цель в пределах 30 фут
Управляемое Горение	Подвергание <i>огненному шару или замедленному огненному шару</i>	Не получаете никакого урона от загорания ; противники, атакующие вас в ближнем бою, получают 1d6 очков огненного урона
Глаза к Небу	Подвергание <i>наблюдению или высшему наблюдению</i>	Автоматическое определение датчика наблюдения в пределах 40 футов
Ложные Отговорки	Подвергание <i>очарованию или подчинению</i>	Вводят в заблуждение противника при очаровании или подчинении
Неизбежное Эхо	Подвергание <i>воплю банды или или слову силы</i>	Заклинатели, читающие на вас слово силы или вопль банды , также испытывают эффекты этих заклинаний
Высасывание Жизни	Подвергание <i>силе смертельно го касания или заклинанию похоронный звон</i>	Каждое существо в пределах 30 футов , которое имеет от -9 до -1 ОЖ теряет 1 ОЖ, а вы получаете эти ОЖ
Мой Живой Кошмар	Подвергание <i>воображаемому убийцу</i>	Посылаете кошмарное видение на существо, которое применило на вас заклинание или эффект предсказания
Мгновенное Изменение	Подвергание <i>смене обличья</i>	Использование смены обличья как магической способности за 1 минуту раз в день
Абориген	Подвергание <i>планарному якорю</i>	Вас никогда не рассматривают как экстрапланарное существо .
Всезнающий Шёпот	Подвергание <i>озарению или связи с иным миром</i>	Получаете ответ на один вопрос раз в неделю , как будто вы прочитали з аклинание озарение
Фотосинтетическая Кожа	Подвергание <i>дубовой коре</i>	Получаете +2 к естественной защите на солнечном свете
Полярный Холод	Подвергание <i>конус холода или ледяную штору</i>	Создает ледяную поверхность , которая препятствует передвижению
Рикошет	Подвергание <i>сопротивляемости заклинаниям или отражению заклинаний</i>	Если вы выбрасываете естественный результат 20 при спасброске против заклинания , эффект заклинания отражается на мага.
Зловоние Мёртвых	Подвергания <i>прикосновению утыря или прикосновению вампира</i>	Отвратительно е зловоние заставляет смежных с вами существ испытывать к вам отвращение.

ЗА ШИРМОЙ: НАВЫКИ, ЗАТРОНУТЫЕ МАГИЕЙ

Стандартные П&Д навыки редко дают вашему персонажу открытые магические силы. Вместо этого, они представляют выдающуюся природную способность или обучение. Некоторые навыки , типа Таланта к Магической Школе, Проникающего Заклинания и метамагические навыки, делают вашу существующую магию несколько лучше, но ни не дают вам магическую силу, которую вы не имели до этого .

Навыки, затронутые магией, разрушают этот стереотип , давая персонажам способности, до этого не достижимые без помощи магии. Но они сбалансированы с навыками, которые содержаться в Руководстве Игрока, так персонаж, который выбирает навык затронутый магией, не обязательно более силен, чем его обычный коллега.

Если вы используете этот вариант, вы обнаружите , что магия становится более важной частью вашей игры, и даже персонажи, которые полагаются на их боевое мастерство, типа воина, иногда проявляют магически эффекты.

Поскольку эти навыки - варианты, они используют игровую механику, редко использующуюся в навыках, типа недостатков, которые сопровождают навык - ограниченное число использований в день или неделю.

Неизбежное Эхо [Затронутый магией]

Те, кто использует слова силы около вас, слышат звук своего собственного голоса.

Требование: подвергание заклинанию *волль баньши* или любому слову силы .

Выгода: когда вы становитесь целью заклинания *слово силы* , кто бы его не говорил, также затрагивается этим заклинанием (как будто он прочитал его на себя). Аналогично, когда вы - в пределах области заклинания *волль баньши*, маг, читающий это заклинание, также слышит вопль и должен преуспеть в спасброске по Стойкости (используя свой собственный УС спасброска) или умереть.

Обладание навыком Неизбежное Эхо не защищает вас от *слова силы* или *волля баньши*. Вы испытываете их эффекты как обычно.

Высасывание Жизни [Затронутый магией]

Вы автоматически пробуете украдь последнюю частицу жизненной энергии от любого находящегося поблизости.

Требование: подвергание доменной силе смертельное касание или заклинанию *похоронный звон* .

Выгода: каждое умирающее или стабилизированное существо в пределах 30 фт от вас (то есть любое существо с ОЖ от -9 до -1) теряет дополнительное 1 очко жизни в начале вашего хода , вы получаете то же самое количество как временные ОЖ, которые делятся в течение 10 минут. Вы не можете подавить этот эффект, который применяется и на друзей и на врагов.

Мой Живой Кошмар [Затронутый магией]

Те, кто волшебно проникает в ваше сознание , узнаёт ваши самые пугающие сны.

Требование: подвергание заклинанию *вообразяемый убийца*.

Выгода: всякий раз, когда кто -то успешно применяет на вас заклинание или эффект предсказаний, вы можете послать этому магу кошмарное видение. Это видение функционирует как заклинание *вообр ажаемый убийца*, за исключением того, что форма прибывает из ваших снов, а не снов другого существа. Другое существо должно преуспеть в спасброске по Воле (УС 14 + ваш модификатор Обаяния), чтобы не поверить кошмару и спасброске по Стойкости (УС 14 + ваш модификатор Обаяния), чтобы избежать смерти от ужаса.

Мгновенное Изменение [Затронутый магией]

Вы можете быстро преобразовать себя во вторую форму, приобретая её физические данные.

Требование: подвергание заклинанию *смена обличья*.

Выгода: выберите одну определенную форму, в которую вы себя обращаете заклинанием *смена обличья*. Раз в день вы можете использовать *смену обличья* как магическую способность превратить себя в эту форму в течение 1 минуты.

Специальности: вы можете получить Мгновенное Изменение несколько раз . Каждый раз, когда вы берёте этот навык, вы можете или продлить время действия уже выбранной дополнительной формы на 1 минуту , или выбрать другую форму из числа тех, которые вы испытали после чтения заклинания *смена обличья*.

Абориген [Затронутый магией]

Вы необычайно связаны с вашим местоположением.

Требование: подвергание заклинанию *планарный якорь*.

Выгода: вас никогда не рассматривают как экстрапланарное существо (и вы теряете экстрапланарный подтип). Таким образом, вас нельзя затронуть заклинанием *изгнание* или *малое изгнание*, или подобными эффектами, которые высывают экстрапланарных существ назад на их домашний план.

Всезнающий Шёпот [Затронутый магией]

Постоянное, едва слышимое бормотание отзыается эхом в ваших ушах, обычно вне вашего понимания. Но если вы сосредотачиваетесь, вы иногда можете разобрать одно два предложения, которые непосредственно касаются текущей ситуации.

Требование: подвергание заклинанию *озарение* или *связь с иным миром*.

Выгода: раз в неделю вы можете сконцентрироваться на голосах, которые вы слышите, получая ответ на вопрос , как будто вы спросили это посредством заклинания *озарение*.

Использование этого навыка делает вас истощённым.

Фотосинтетическая Кожа [Затронутый магией]

Ваша кожа становится более крепкой под воздействием солнца.

Требование: подвергание заклинанию *дубов ая кора*.

Выгода: всякий раз , когда вы находитесь под действием прямых солнечных лучей , вы получаете бонус зачарования +2 к вашей естественной защите (персонажи, к оторые не имеют естественной защиты, обычно бонус естественной защиты +0).

Полярный Холод [Затронутый магией]

Вы можете вызвать арктический холод, что затрудняет для неподготовленных передвижение и сражение.

Требование: подвергание *конусу холода* или *ледяному шторму*.

Выгода: раз в день вы можете заморозить землю в 20-футовом радиусе вокруг вас. Каждый квадрат в этой области становится обледенелым , так что скорость передвижения снижается вдвое , а УС проверок Равновесия и Акробатики увеличивается на 5. Для бега и натиска требуется проверка Равновесия с УС 10.

Лед остается в течение 1 минуты или пока его не растопят огнём.

Вы не можете использовать этот навык, если вы не касаетесь земли, и это не работает, если температура воздуха более 100 градусов.

Рикошет [Затронутый магией]

Иногда наложенное на вас заклинание рикошетит на самого мага.

Требование: подвергание *сопротивляемости заклинаниям* или *отражению заклинаний*.

Выгода: если вы выбрасываете естественный результат 20 при спасброске против заклинания, он возвращается на мага, как будто он затронут заклинанием *отражени е заклинаний* . Однако, в отличие от *отражения заклинаний*, навык Рикошет потенциально функционирует против заклинаний с диапазоном касания. Рикошет работает только с тем заклинанием, которое позволяет спасбросок, поэтому *огненный шар* не будет рикошетить, как и слово силы : *оглушение*.

Зловоние М ёртвых [Затронутый магией]

Запах гнили окружает вас, заставляя других задыхаться и блевать.

Требование: подвергание *прикосновению упыря* или *прикосновению вампира*.

Выгода: вы источаете отвратительное зловоние, которое заставляет любое существо, смежное с вами делать спасбросок по Стойкости (УС 12 + ваш модификатор Обаяния) или его будет воротить от вас , пока он остается смежным с вами и в течение 1d4 раундов после того. Вы не можете подавить зловоние.

НАВЫКИ ГРУПП ОРУЖИЯ

В *Руководстве Игрока* оружие разделено на три категории: простое, военное и экзотическое. В то время как эта система очень хорошо работает при установлении сложности каждого оружия и балансировании классовых способностей друг с другом, группирование оружия подобным образом предлагает захватывающий вариант, помогающий определить, какое оружие персонаж знает, как использовать.

Проще говоря, вариант навыка группы оружия определяет небольшой список навыков называемых навыками владения Группой Оружия. Каждый навык позволяет персонажу использовать небольшое количество схожего оружия без штрафа. Хотя большинство персонажей, использующих эту систему, владеют меньшим количеством оружия , чем классы персонажа из *Руководства игрока*, оружие , которое они знают как использовать, может быть сгруппировано таким образом , что обеспечивает немного больше интереса при выборе оружия каждого персонажа , за счет уменьшения разнообразия .

Этот вариант включает рекомендации для некоторого оружия, приведённого в *Руководстве по Вооружению и Снаряжению* (A) и *Комплите Воина* (W). См. эти книги для полной информации относительно оружия, отмеченного этими буквами .

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГРУПП ОРУЖИЯ ВМЕСТО КЛАССОВОГО ВЛАДЕНИЯ ОРУЖИЕМ

В то время как навыки владения Группами Оружия хорошо работают в сочетании с классовыми стартовыми доспехами и владением оружием из *Руководства игрока*, вы можете заменить эти ми навыками стартовое владение оружием каждого класса. Это поможет еще лучше охарактеризовать определенного персонажа или организацию. Это позволит вам (как игроку или Мастеру) спроектировать секту жрецов, члены которой всегда выбирают владение одной и той же группой оружия, или даже установить расовое предпочтение. Например, чтобы выбрать дварфа воина, следопыта и паладина могли бы потребоваться выбрать Группу Оружия (клевцы и молоты) , как одно из их стартовых владений группой оружия.

Для классов, не перечисленных здесь, назначьте стартовое владение группой оружия, используя классовое владение оружием и данную классификацию в качестве руководства.

Класс	Владение Группами Оружия на 1-ом Уровне
Варвар	Основное оружие, плюс любые другие три
Бард	Основное оружие, плюс любые другие два
Жрец	Основное оружие, плюс любые другие два
Друид	Основное оружие, плюс или оружие друида или копья
Воин ¹	Основное оружие, плюс любые другие четыре
Монах	Основное оружие, плюс любое другое
Паладин	Основное оружие, плюс любые другие три
Следопыт	Основное оружие, плюс любые другие три
Плут	Основное оружие, плюс любые другие два
Колдун	Основное оружие, плюс или копья или арбалеты
Волшебник	Основное оружие или арбалеты

1 – Добавьте Группу Оружия (любую) к списку бонусных навыков воина.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГРУПП ОРУЖИЯ С РАСОВЫМ ОДОБРЕННЫМ ОРУЖИЕМ

Некоторые расы получают свободное владение оружием или врождённое умение с определённым экзотическим оружием. Используйте следующие правила для включения этой концепции в вариант владения Группами Оружия.

Дварф: Любой dwarf, который имеет Группу Оружия (топоры), также опытен с dwarfийским военным топором и dwarfийским угрожающим.

Эльф: Все эльфы автоматически имеют Группу Оружия (луки), а также или Группу Оружия (тяжёлые клинки), или Группу Оружия (лёгкие клинки).

Гном: Любой гном, который имеет владение Группой Оружия (клевцы и молоты), также владеет с гномским крючковатым молотом.

НАВЫКИ СПЕЦИФИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ

Мастера, использующие этот вариант, могут решить, что любой навык, который требует, чтобы персонаж выбрал определенное оружие, чтобы получить выгоду от навыка (типа Улучшенного Критического Удара, Любимого Оружия или Специализации в Оружии), может вместо этого быть применен к группе оружия. Персонаж должен всё ещё выполнять требования для навыка.

Хотя этот вариант, кажется, предоставляет большую выгоду персонажу, он на самом деле не улучшает уровень силы персонажа. Так как типичный персонаж владеет только одним оружием одновременно (или двумя, с различным оружием в каждой руке), персонаж не становится более мощным в типичной борьбе.

Это, на самом деле, подразумевает, что персонаж, более вероятно, извлечет выгоду, когда появится новое волшебное оружие, так как он, более вероятно, будет квалифицирован в его использовании. Фактически, это может быть выгодно для кампании, в которой Мастер позволяет включать более широкий диапазон интересных сокровищ, которые в последствии используют персонажи (а не просто продают или торгуют).

СОЗДАНИЕ НОВЫХ ГРУПП ОРУЖИЯ

Когда вы создаёте кампанию или персонажа, вы можете захотеть создать новые группы оружия, основанные на различных темах. Возможные темы включают культурные, расовые или другие специфические идеи для кампаний. Например, вы могли бы создать новый навык владением группой оружия под названием Группа Оружия (холмовые dwarfы), которая доступна только dwarfам из определенной географической области кампании. Поскольку эти dwarfы известны своим владением двумя лёгкими оружием сразу, этот навык предоставляет владением ручным топором, коротким мечом, лёгким молотом и дубиной, облегчая для этих dwarfов изучение предпочтительных методов сражения их расы.

При создании новой группы оружия, вы должны ограничить каждую группу тремя или меньшим количеством простого оружия и одним -тремя видами военного оружия. Навыки владения Группами Оружия, описанные ниже, содержат примеры того, насколько многосторонней может быть каждая группа оружия для персонажа.

НАВЫКИ ГРУПП ОРУЖИЯ

Всё следующее – навыки владения Группами Оружия, доступные персонажам. Они представлены в обычном для навыков формате.

Группа Оружия (Топоры)

Вы понимаете как использовать топоры и подобное оружие.

Выгода: вы делаете обычные броски атаки со следующим оружием: ручной топор, боевой топор, великий топор и дварф ийский боевой топор (двуручное использование).

Нормально: при использовании оружия, с которым вы не опытны, вы берёте штраф -4 к броскам атаки.

Группа Оружия (Основное Оружие)

Вы понимаете как использовать некое торое основно е оружие.

Выгода: вы делаете обычные броски атаки со следующим оружием : дубина, кинжал и боевой посох.

Нормально: при использовании оружия, с которым вы не опытны, вы берёте штраф -4 к броскам атаки.

Группа Оружия (Луки)

Вы понимаете как использовать луки.

Выгода: вы делаете обычные броски атаки со следующим оружием : короткий лук, длинный лук, короткий наборный лук и длинный наборный лук.

Нормально: при использовании оружия, с которым вы не опытны, вы берёте штраф -4 к броскам атаки

Группа Оружия (Когт и)

Вы понимаете как использовать оружие, связанное к рукам.

Выгода: вы делаете обычные броски атаки со следующим оружием : ударный кинжал, шипованные перчатки.

Нормально: при использовании оружия, с которым вы не опытны, вы берёте штраф -4 к броскам атаки.

Группа Оружия (Арбалеты)

Вы понимаете как использовать арбалеты.

Выгода: вы делаете обычные броски атаки со следующим оружием : тяжёлый арбалет, лёгкий арбалет, многозарядный тяжёлый арбалет и многозарядный лёгкий арбалет.

Нормально: при использовании оружия, с которым вы не опытны, вы берёте штраф -4 к броскам атаки.

Группа Оружия (Оружие Друидов)

Вы понимаете как использовать оружие, одобренное друидами.

Выгода: вы делаете обычные броски атаки со следующим оружием : дубина, кинжал, дротик, боевой посох, сабля, серп, короткое копьё, плаща и копьё.

Нормально: при использовании оружия, с которым вы не опытны, вы берёте штраф -4 к броскам атаки.

Группа Оружия (Экзотическо е Двойное оружие)

Вы понимаете как использовать экзотическое двойное оружие, связанное с группами оружия, которым вы владеете.

Требование : базовый бонус атаки +1.

Выгода: всякий раз, когда вы берете навык владение Группой Оружия, вы также получаете владение экзотическим двойным оружием, связанным с той группой. Когда вы берёте этот навык, вы получаете владение экзотическим двойным оружием, связанным с группами оружия, которые вы уже знаете, как использовать.

Некоторое экзотическое двойное оружие требует, чт обы вы владели двумя группами оружия, чтобы получить их владение от этого навыка.

Топоры: оп очий двойной топор, дварф ийский ургрош (надо также иметь Группу Оружия [копья и рыцарские копья]).

Цепы и Цепи: двойной цеп, меч-цеп^a (надо также иметь Группу Оружия [тяжёлые клинки]).

Тяжёлые Клинки: ятаган двойной^a, меч-цеп^a, двухлезвийный меч (надо также иметь Группу Оружия [цепы и цепи]).

Булавы и Дубины: двойн ая булава^a.

Клевцы и Молоты: двойной молот^w, гномский крючковатый молот.

Копья и Рыцарс кие копья: два рифийский ургрош (надо также иметь Группу Оружия [топоры]).

Нормально: при использовании оружия, с которым вы не опытны, вы берёте штраф -4 к броскам атаки.

Специальне: если вы включаете экзотическое двойное оружие из других источников кроме Руководства Игровика, Мастер должен назначить это оружие группам оружия. Списки выше включают оружие, приведённое в Руководстве по Вооружению и Снаряжению (A) и Комплите Воина (W).

Группа Оружия (Экзотическое Оружие)

Вы понимаете как использовать экзотическое оружие, связанное с группами оружия, которыми вы владеете.

Требование: базовый бонус атаки +1.

Выгода: когда вы берёте этот навык, вы получаете владение экзотическим оружием, связанным с группами оружия, которые вы уже знаете, как использовать. Всякий раз, когда вы берёте навык владения Группой Оружия, вы также получаете владение экзотическим оружием (но не экзотическим двойным оружием) связанным с этой группой.

Топоры: дварфский боевой топор (одноручное использование).

Луки: эльфийский двойной лук^a, великий лук^w, наборный великий лук^w.

Когти: клиновые перчатки^a, когти^a, коготь пантеры^a, ладонный нож^a, когти тигра^a, пояс опеки^a.

Дубины и Булавы: боевая булава^w (одноручное использование), тонфа^a.

Арбалеты: великий арбалет^a, ручной арбалет.

Оружие Другда: великое копьё^w.

Цепы и Цепи: цеп-кинжал^a, бич, шипованная цепь, трёхсекционный посох^a, хлыст, хлыст-кинжал^a.

Тяжёлые Клинки: полуторный меч (одноручное использование), хопеш^a, ртутный длинный меч^a, ртутный великий меч^a.

Лёгкие Клинки: кукри, сапара^a, тройной кинжал^a, боевой веер^a.

Оружие Монаха: меч-бабочка^a, тонфа^a.

Клевцы и Молоты: ужасная пика^w, гномская боевая пика^a, кувалда^a (одноручное использование).

Древковое оружие: тяжёлая секира на длинном древке^w.

Пращи и Метательное Оружие: бол^a, чакрам^a, гномская праша^a, хоббитский голыш^a, орочье метательное ядро^a, сюрикен, метательное железо^a.

Копья и Рыцарские копья: дуом^a, великое копьё^w, гарпун^a, манти^a, врачающийся дротик^a.

Нормально: при использовании оружия, с которым вы не опытны, вы берёте штраф -4 к броскам атаки.

Специальное: если вы включаете экзотическое оружие из других источников кроме *Руководства Игрока*, Мастер должен назначить это оружие группам оружия. Списки выше включают оружие, приведённое в *Руководстве по Вооружению и Снаряжению* (A) и *Комплите Воина* (W).



Группа Оружия (Цепы и Цепи)

Вы понимаете как использовать цепи и цепы.

Выгода: вы делаете обычные броски атаки со следующим оружием: лёгкий цеп и тяжёлый цеп.

Нормально: при использовании оружия, с которым вы не опытны, вы берёте штраф -4 к броскам атаки.

Группа Оружия (Тяжёлые Клинки)

Вы понимаете как использовать большое клиновое оружие.

Выгода: вы делаете обычные броски атаки со следующим оружием: длинный меч, великий меч, фальшион, сабля и полуторный меч (двуручное использование).

Нормально: при использовании оружия, с которым вы не опытны, вы берёте штраф -4 к броскам атаки.

Группа Оружия (Лёгкие Клинки)

Вы понимаете как использовать легкое клиновое оружие.

Выгода: вы делаете обычные броски атаки со следующим оружием: кинжал, ударный кинжал, рапира и короткий меч.

Нормально: при использовании оружия, с которым вы не опытны, вы берёте штраф -4 к броскам атаки.

Группа Оружия (Булавы и Дубины)

Вы понимаете как использовать булавы и дубины.

Выгода: вы делаете обычные броски атаки с о следующим оружием: дубина, лёгкая булава, тяжёлая булава, палица, боевой посох, гирька и боевая булава^w (двуручное использование).

Нормально: при использовании оружия, с которым вы не опытны, вы берёте штраф -4 к броскам атаки.

Специальный: если вы используете *Руководство по Вооружению и Снаряжению*, эта группа оружия также включает кувалду.

Группа Оружия (Оружие Монаха)

Вы понимаете как использовать оружие, обычно одобряемое монахами.

Требование: Улучшенный Безоружный Удар.

Выгода: вы делаете обычные броски атаки со следующим оружием : кама, нунчаку, боевой посох, сай, сюрикен и сиангам.

Нормально: при использовании оружия, с которым вы не опытны, вы берёте штраф -4 к броскам атаки.

Группа Оружия (Клевцы и Молоты)

Вы понимаете как использовать клевцы и молоты.

Выгода: вы делаете обычные броски атаки со следующим оружием : лёгкий клевец, тяжёлый клевец, лёгкий молот, боевой молот, коса и кувалда (двуручное использование).

Нормально: при использовании оружия, с которым вы не опытны, вы берёте штраф -4 к броскам атаки.

Специальный: если вы используете *Руководство по Вооружению и Снаряжению*, эта группа оружия также включает молот люцерны.

Группа Оружия (Древковое Оружие)

Вы понимаете как использовать древковое оружие.

Выгода: вы делаете обычные броски атаки со следующим оружием : гlevия, гизарма, алебарда и протазан.

Нормально: при использовании оружия, с которым вы не опытны, вы берёте штраф -4 к броскам атаки.

Группа Оружия (Пращи и Метательное Оружие)

Вы понимаете как использовать пращи и ручное метательное.

Выгода: вы делаете обычные броски атаки со следующим оружием : пращи и дротики.

Нормально: при использовании оружия, с которым вы не опытны, вы берёте штраф -4 к броскам атаки.

Группа Оружия (Копья и Рыцарские копья)

Вы понимаете как использовать копья и сулицы.

Выгода: вы делаете обычные броски атаки со следующим оружием : сулица, рыцарское копьё, пика, короткое копьё и трезубец.

Нормально: при использовании оружия, с которым вы не опытны, вы берёте штраф -4 к броскам атаки.

ОЧКИ РЕМЕСЛА

Этот вариант пред назначен специально для кампаний, которые не предполагают «длительногоостояния» для ПИ. Вариант объединяет правила создания предметов и магических вещей, а также отражает способность персонажа придумать нужную вещь для определенной задачи в определенный момент. Вариант отбрасывает факты работы - комплекты инструментов, алхимические реактивы, лаборатории, долгие часы тяжелого труда и тому подобное - чтобы поддержать игру, проходящую в захватывающем темпе. В конце концов, сражения с гигантами, демонами и драконами намного интереснее, чем ожидание, когда Миали закончат новое кольцо защиты.

Чтобы создать вещь без затрат нормального труда времени, персонаж с соответствующим навыком создания вещи (типа Изготовление Высококачественного Доспеха, Изготовление Зелий или Изготовления Посохов; см. ниже), может заплатить один десятую рыночной цены вещи в очках Ремесла (минимум 1 очко). Он должен также оплатить материальные затраты, равные половине рыночной цены вещи и (это заменяет нормальную стоимость материалов при создании вещи). Для магической вещи, персонаж должен также оплатить нормальную стоимость в ОО. Как только персонаж объявляет, что он тратит очки Ремесла и золото (и ОО для магической вещи), вещь автоматически создается один день спустя (обычно на следующее утро).

Хотя это выглядит, как будто вещь была создана «моментально», подразумевайте, что персонаж когда-то работал с этой вещью некоторое время, но только теперь её закончил. Например, Миали, возможно, когда-то переделала меч Регдара, но только теперь закочнила улучшать его бонус зачарования. Система просто предполагает, что персонажи всегда что-то делают, когда у них есть свободное время, между походами в подземелья, во время длительных переходов или даже когда они сидят около походного костра после сражения с гоблинами в Тьмяной Цитадели. Таким образом, когда подходит время, они просто тратят необходимое золото и очки Ремесла, и вещь «готова» на следующий день.

Чтобы потратить очки Ремесла для создания алхимических, высококачественных или магических вещей, вы должны иметь необходимый навык Ремесла (типа Изготовления Высококачественных Доспехов чтобы создать высококачественную кольчужную рубаху) или помогать кому-то, кто это делает (см. Помощь, ниже). Создание не-высококачественных доспехов и оружия, или вещей - инструментов, сундуков, сёдел и тому подобного - не требуют навыка Ремесла. Любой, кто помогает в создании такой вещи, может внести очки Ремесла по обычной норме.

Для не-магических вещей вы должны сделать успешную проверку Ремесла (используя УС, данные на странице 71 *Руководства Игрока*), чтобы закончить вещь. Для высококачественных вещей используйте УС вещи или высококачественного компонента, смотря, что выше. Неудачная проверка означает, что вы тратите впустую половину золота и очков Ремесла, требуемых для создания вещи, но вы можете пробовать снова на следующий день, если вы всё ещё имеете достаточно золота и очков Ремесла. **Магические вещи не требуют успешной проверки умения (? Magic items require no skill check to complete ?).**

Вы можете уменьшить количество требуемых очков Ремесла, увеличив время, которое вы тратите на создание вещи. Для не-магических вещей уменьшите стоимость в очках Ремесла на 1 очко за каждые 100 см, которые вы вносите в создание вещей (см. умение Ремесла, страница 70 *Руководства Игрока*). Для магических вещей, каждый 8-часовой потраченный на работу день уменьшает требуемые очки Ремесла на 100.

Пример Один: высококачественные латы имеют рыночную цену 1650 зм. Персонаж с навыком Изготовление Доспехов мог бы заплатить одну треть этой цены и проводить ежедневные или еженедельные проверки Ремесла (доспехи), чтобы постепенно закончить доспех, или он мог бы заплатить половину этой цены и потратить 165 очков Ремесла, чтобы сделать этот доспех за один день, при успешной проверке Ремесла с УС 20. (Неудавшаяся проверка в этом случае стоила бы ему 412 зм и 82 очка Ремесла.) Альтернативно, он мог потратить несколько дней или недель на создание вещи (делая нужные проверки Ремесла), затем быстро закончить её, тратя очки Ремесла, равные 165 минус 1 за 100 см работы, которую он уже закончил.

Пример Два: +2 длинный меч имеет рыночную цену 8000 зм (не включая материальную стоимость непосредственно высококачественного длинного меча). Предположим, что вы имеете навык Изготовления Магического Оружия и Доспехов, вы могли бы или потратить 8 дней, чтобы создать вещь, или вы могли бы потратить 800 очков Ремесла, чтобы создать меч «немедленно». (В любом случае вы должны потратить 800 очков Ремесла или времени). Если вы хотите, вы можете сохранить 200 очков Ремесла, потратив два 8-часовых дня, работая с вещью.

Таблица 3-5: Примеры Созданных Вещей

Вещь	Рыночная Цена	Стоимость Создания
Стрелы, 100 ¹	10 зм	5 зм, 1 очко Ремесла
Кислота	10 зм	5 зм, 1 очко Ремесла
Кольчуга ¹	20 зм	10 зм, 2 очка Ремесла
Замок, простой ¹	20 зм	10 зм, 2 очка Ремесла
Свиток лечения лёгких ран	25 зм	12.5 зм, 1 ОО, 2 очка Ремесла
Великий меч ¹	50 зм	25 зм, 5 очков Ремесла
Кольчуга высококачественная	170 зм	85 зм, 17 очков Ремесла
Микстура лечения царгин	300 зм	150 зм, 6 ОО, 30 очков Ремесла
Великий меч высококачественный	350 зм	175 зм, 35 очков Ремесла
+1 кольчуга ²	1000 зм	500 зм, 40 ОО, 100 очков Ремесла
Кольцо защиты +1	2000 зм	1000 зм, 80 ОО, 200 очков Ремесла
+1 великий меч ²	2000 зм	1000 зм, 80 ОО, 200 очков Ремесла
Жезл огненного шара	11250 зм	5625 зм, 450 ОО, 1125 очков Ремесла
Перчатки Ловкости +4	16000 зм	8000 зм, 640 ОО, 1600 очков Ремесла
+5 кольчуга ²	25000 зм	12500 зм, 1000 ОО, 2500 очков Ремесла
+5 великий меч ²	50000 зм	25000 зм, 2000 ОО, 5000 очков Ремесла
Роба архимага	75000 зм	37500 зм, 3000 ОО, 7500 очков Ремесла
Том понимания +5	137500 зм	68750 зм, 5500 ОО, 13750 очков Ремесла
Посох силы	200000 зм	100000 зм, 8000 ОО, 20000 очков Ремесла

1 - не требует навыка Ремесла.

2 - рыночные цены и затраты очков Ремесла за эти изделия предполагают, что вы уже имеете высококачественную вещь, которая будет улучшена.

ПОМОЩЬ

В дополнение к основному создателю, который должен иметь соответствующий навык Ремесла, можно иметь до трёх помощников, которые могут внести свои очки Ремесла для создания вещи.

Помощники, которые имеют соответствующий навык Ремесла, вносят очки Ремесла по полной нормальной ценности. Для нетренированных помощников (те, кто не имеют соответствующего навыка Ремесла), каждое очко Ремесла считается как $\frac{1}{2}$ очка помощи.

Основной создатель должен внести по крайней мере половину очков Ремесла, требуемых для создания вещи.

Не имеет значения, кто вносит золото, которое требуется для создания вещи. Но только основной создатель может внести ОО для создания магической вещи.

Например, Регдар имеет 1000 зм и высококачественный меч, и хочет помочь Миал и наполнить меч бонусом зачарования +1 (превращающим его в +1 длинный меч). Эта задача обычно стоит 200 очков Ремесла. Миали должны выплатить по крайней мере половину этих очков, 100 другими словами. Регдар не имеет навыка Изготовление Магического Оружия и Доспехов, так что он должен потратить вдвое больше очков Ремесла, чтобы достигнуть того же самого вклада. Предположим, что он единственный помощник, он может внести до половины очков, требуемых для достижения цели (100 очков Ремесла). Так как его очки Ремесла считаются по половинной ценности, он должен потратить 200 очков Ремесла, чтобы внести 100 очков создания меча. Когда эти 200 очков добавляются к вкладу Миал и, золоту, потраченному на материалы и длину мечу, процесс завершается.

Если Лидда (также нетренированная) тоже помогает Миал и, эти два помощника совместно всё равно могли бы внести не более 100 очков Ремесла (половина полной стоимости в очках Ремесла). Однако, каждый должен был бы потратить только 100 очков Ремесла (50 очков каждый), чтобы достигнуть этой цели.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ РЕМЕСЛА

Персонаж 1-ого уровня имеет 100 очков Ремесла. С каждым полученным уровнем класса, он получает очки Ремесла, равные его новому уровню \times 100. Персонаж 2-ого уровня может иметь целых 300 очков Ремесла, и т.д. до персонажа 20-ого уровня, который имеет в общей сложности 21000 очков Ремесла (предполагая, что он никогда не тратил эти очки).

Существа с Интеллектом 3 или выше имеют очки Ремесла как персонаж, уровень которого равняется их уровнем класса + Кубик Жизней. Иллитид (8 КЖ), например, имеет очки Ремесла равные очкам ремесла персонажа 8-ого уровня. Если бы этот иллитид получил уровень класса, он бы получил дополнительные 900 очков Ремесла. Конечно, не все существа могут использовать их очки Ремесла - несмотря на то, что они, по крайней мере, разумны; гриффон или пегас, вряд ли, имеют возможность, создать вещь или помочь другому персонажу в создании вещи. Мастер должен сам решить, может ли существо использовать свои очки Ремесла.

Существа с Интеллектом 2 и ниже (или без показателя Интеллекта) никогда не получают очки Ремесла.

Приживалы или специальные верховые животные никогда не получают очки Ремесла, независимо от их Интеллекта или Кубика Жизней.

Таблица 3-6: Очхи Ремесла, получаемые за Уровень

Уровень персонажа	Получаемые очки Ремесла	Общее количество очков Ремесла ¹
1-ый	100	100
2-ой	200	300
3-ий	300	600
4-ый	400	1000
5-ый	500	1500
6-ой	600	2100
7-ой	700	2800
8-ой	800	3600
9-ый	900	4500
10-ый	1000	5500
11-ый	1100	6600
12-ый	1200	7800
13-ый	1300	9100
14-ый	1400	10500
15-ый	1500	12000
16-ый	1600	13600
17-ый	1700	15300
18-ый	1800	17100
19-ый	1900	19000
20-ый	2000	21000

1 - вычитайте любые очки Ремесла, уже потраченные из этого общего количества, и добавляйте любые очки Ремесла, полученные от навыков.

НАВЫКИ ИЗГОТОВЛЕНИЯ ВЕЩЕЙ

Каждый раз, когда вы получаете навык изготовления вещи, вы получаете дополнительные очки Ремесла как отмечено в Таблице 3 - 7: Навыки Изготовления Вещей. Вы не должны тратить эти очки Ремесла на изделия, соответствующие навыку - вы можете тратить их на любую вещь. Например, Создание Высококачественного Оружия предоставляет дополнительные 100 очков Ремесла, которые вы можете использовать на оружие, доспехи, микстуры или любую другую вещь.

В дополнение к навыкам изготовления вещей из *Руководства Игрока*, этот вариант включает навык и, посвященные созданию не-магических изделий. Таблица 3 - 7 приводит соответствующие новые требования для всех навыков изготовления вещей, включая те, что имеются в *Руководстве Игрока*.

Таблица 3-7: Навыки Изготовления Вещей

Навык	Требования	Получаемые Очки Ремесла
Изготовление Зелий	Уровень заклинателя 3-ий	1500
Изготовление Алхимических веществ	Ремесло (алхимия) 4 ранга	100
Изготовление Волшебного Оружия/Доспехов	Уровень заклинателя 5-ый	2500
Изготовление Высококачественных Доспехов	Ремесла (ковка доспехов) 6 рангов	100
Изготовление Высококачественного оружия дальнего боя	Ремесло (изготовление луков) 6 рангов	100
Изготовление Высококачественного оружия	Ремесла (ковка оружия) 6 рангов	100
Изготовление Жезлов	Уровень заклинателя 9-ый	4500
Изготовление Погосов	Уровень заклинателя 12-ый	6000
Изготовление Волшебных Палочек	Уровень заклинателя 5-ый	2500
Изготовление Чудесных Предметов	Уровень заклинателя 3-ий	1500
Ковка Колец	Уровень заклинателя 12-ый	6000
Написание Свитков	Уровень заклинателя 1-ый	500
Талантливый Ремесленник	Любой другой навык создания вещи	500



очко Ремесла за 50 зм рыночной цене за законченной вещи (минимум 1).

Этот навык заменяет требование быть заклинателем для того, чтобы создавать алхимические изделия, как указано в умении Ремесло в *Руководстве Игрока*.

Нормально: персонажи без этого навыка не могут создавать алхимические изделия.

Изготовление Высококачественных Доспехов [Создание Вещи]

Вы умеете создавать прекрасные доспехи и щиты.

Требование: Ремесло (ковка доспехов) 6 рангов.

Изготовление Алхимических Вещей [Создание Вещи]

Вы умеете создавать алхимические изделия и вещества.

Требование: Ремесло (алхимия) 4 ранга.

Выгода: вы получаете 100 очков Ремесла. Вы можете использовать очки Ремесла, чтобы создавать алхимические изделия или вещества, типа мешочков с клеем или кислотой.

Вы можете потратить ваши очки Ремесла, чтобы создать алхимическое изделие или вещество по норме 1 очко Ремесла за 10 зм рыночной цены законченной вещи (минимум 1), даже не тратя необходимого времени на работы на создание вещи.

Специальное: если вы тратите необходимое время на работу для создания вещи, вы тратите только 1

Выгода: вы получаете 100 очков Ремесла. Вы можете использовать очки Ремесла, чтобы создавать высококачественные доспехи или щиты.

Вы можете потратить ваши очки Ремесла, чтобы выковать высококачественный доспех или щит по норме 1 очко Ремесла за 10 зм рыночной цены законченной вещи (минимум 1), даже не тратя необходимого времени работы на создание вещи .

Специальн о: если вы тратите необходимое время на работу для создания вещи, вы тратите только 1 очко Ремесла за 50 зм рыночной цены законченной вещи (минимум 1).

Нормальни о: персонажи без этого навыка могут ковать только не-высококачественные доспехи или щиты.

Изготовление Высококачественного Оружия Дальнего Боя [Создание Вещи]

Вы умеете создавать прекрасное оружие дальнего боя и боеприпасы к нему, типа луков, арбалетов и стрел.

Требование: Ремесло (изготовление луков) 6 ра нгов.

Выгода: вы получаете 100 очков Ремесла. Вы можете использовать очки Ремесла, чтобы создавать высококачественное оружие дальнего боя или боеприпасы.

Вы можете потратить ваши очки Ремесла, чтобы создавать оружие дальнего боя или боеприпасы по норме 1 очко Ремесла за 10 зм рыночной цене законченной вещи, даже не тратя необходимого времени работы на создание вещи .

Нормальни о: персонажи без этого навыка могут создавать только не-высококачественное оружие дальнего боя .

Изготовление Высококачественного Оружия [Создание Вещи]

Вы умеете создавать прекрасное оружие ближнего боя и метательное оружие, типа мечей, булав, кинжалов и коротких копий.

Требование: Ремесло (ковка оружия) 6 ра нгов.

Выгода: вы получаете 100 очков Ремесла. Вы можете использовать очки Ремесла, чтобы создавать высококачественное оружие ближнего боя или метательное оружие .

Вы можете потратить ваши очки Ремесла, чтобы создать оружие ближнего боя или метательное оружие по норме 1 очко Ремесла за 10 зм рыночной цены законченной вещи, даже не тратя необходимого времени работы на создание вещи .

Нормальни о: персонажи без этого навыка могут создавать только не-высококачественное оружие ближнего боя или метательное оружие .

Талантливый Ремесленник [Общий]

У вас необычный талант к созданию вещей.

Требование: Любой навык создания вещи.

Выгода: вы получаете 500 очков Ремесла, которые могут применяться к созданию вещей любого вида.

Специальн о: вы можете выбрать этот навык несколько раз . Каждый раз, когда вы выбираете это т навык , вы получаете дополнительные 500 очков Ремесла.

Волшебник может выбрать этот навык как один из его бонусных навыков, получаемых на каждом пятом уровне.

БИОГРАФИЯ ПЕРСОНАЖА

Если вы определяете биографию как “всё, что случилось с персонажем до настоящего времени” , тогда вы можете использовать этот вариант биографии персонажа, чтобы фактически создать персонажа. Система, изложенная ниже, позволяет вам создавать персонажа высокого уровня, как будто этот персонаж начал с 1-ого уровня, участвовал в приключениях и зарабатывал очки опыта.

Перед тем как использовать эту систему, вы должны будете определить показатели характеристик и выбрать расу персонажа; об остальном позаботятся таблицы из этой секции.

Чтобы закончить создание персонажа, просто выберите тип приключенческой деятельности, которую он предпринял на каждом уровне, оставившись на том уровне, на котором вы хотите, чтобы был ваш персонаж. Например, если вы хотите создать персонажа 9-ого уровня, используйте таблицы из этой секции девять раз. Вы можете бросить процентный кубик или выбрать результат, который вам нравиться больше всего .

Этот вариант - быстрый способ создать нового персонажа для уже имеющейся кампании. Вы получите персонажа, кто имеет некоторый жизненный опыт и создадите ему личную историю. Это также полезный

вариант, если вы хотите создать персонажа для новой кампании, которая начинается с персонажами выше , чем 1-ый уровень. Этот вариант биографии работает лучше всего в со четании с **вариантом репутации на основе случая и вариантом знакомств (откорректировать по мере перевода 6 главы)** , описанным в Главе 6; если вы не используете репутацию и знакомства, то игнорируете эти колонки в таблицах.

Как правило (если это важно , в зависимости от того, как вы используете этот вариант), каждый из выборов этих биографий предполагает 1d6 игровых месяцев. Например, если вы создаете персонажа дварфа, который начинает свою приключенческую жизнь в 48 лет (см. Таблицу 6 -4, страница 109 *Руководства Игровика*), и вы применяете четыре выбора биографии , возраст дварфа, как персонажа 4-ого уровня , - 48 лет + 4d6 месяцев.

Если в этом варианте вы делаете выбор кубиком, вы получите больше мультиклассовых персонажей, чем в стандартной П&Д кампании, где ПИ начинают на 1 -ом уровне или создают своих персонажей определённого уровня до начала кампании .

Заклинатели особенности сильно проигрывают в силе , если они имеют большое количество не - заклинательных уровней, поэтому вам, вероятно , захочется делать выбор самим.

КАК РАБОТАТЬ С ТАБЛИЦАМИ

Каждая из таблиц в этой секции содержит восемь частей информации. Вот что означает эта информация.

Деятельность: слово или фраза, которая суммирует то, на чём персонаж сосредоточил его внимание, или о чём он узнал за время перехода с одного уровня на другой .

Класс: класс, который был взят на предыдущем уровне. Некоторые из описаний в этой колонке - престиж-классы или классы с ограничениями по мировоззрению. Если вы не выполняете требования для обозначенного класса, выберите один из других классов в данной таблице.

Навыки: персонаж выбирает один из данных навыков, как будто он на том уровне, где он обычно получает новый навык (типа 1-ого, 3-его или 6-ого) или когда он получает бонусный навык на основании его нового уровня класса (типа 5 -ого уровня в волшебнике). Если выбор навыка требует выбора, потому что упомянут больше чем один навык, подождите, пока вы не определите всю биографию персонажа. Если персонаж не выполняет требование для навыка или уже имеет навык, возьмите один из перечисленных альтернативных навыков или навык, который появляется в другом месте в таблице, которую вы используете. Если персонаж имеет навык, который имеет улучшенную или высшую версию (типа Любимого Оружия, Проникающего Заклинания, Рассечения или Специализации в Оружии), он может взять улучшенную или высшую версию навыка всякий раз, когда основная версия появляется в таблице.

Умения: эта колонка идентифицирует три или больше умений, на которые персонаж должен потратить очки умений на его новом уровне. Начните с начала списка, беря один шаг в каждом перечисленном умении, в порядке, в котором представлены умения, пока вы не используете все очки умений. Если у вас остались очки умений после прохождения всего списка умений, потратьте их так, как вам нравиться .

Снаряжение: эта колонка описывает снаряжение персонажа, и имеет значение только тогда , когда вы закончили создавать биографию персонажа. В общем случае, персонаж тратит до 30% его состояния (определяется Таблицей 5-1 на странице 135 *Руководства Ведущего* или назначается Мастером) на снаряжение, связанное с его последним уровнем , до 20 % его состояния на снаряжение , связанное с его предпоследним уровнем и до 10% его состояния на снаряжение, связанное с его предпоследним уровнем.

ДОМАШНЕЕ ПРАВИЛО: ДОБАВЛЕНИЕ ОДОБРЕННОГО КЛАССА

Штраф по ОО, связанный с мультиклассификацией , может привести к некоторым интересным архитипам персонажей, которые не очень жизнеспособны. В моей кампании, я позволяю персонажам выбирать навык, который добавляет другой одобренный класс к их расе. Это позволяет игроку лучше создавать уникальных персонажей при не незаконном урезании преимуществ мультиклассов, охваченных людьми и полуэльфами.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ОДОБРЕННЫЙ КЛАСС [Генерал]

Вы - большой знаток объединения различных талантов , чем большинство членов вашей расы.

Выгода: выберите класс персонажа, типа следопыта. Выбранный класс рассматривают как одобренный класс при определении, берет ли ваш персонаж штраф по ОО за мультиклассификацию.

Нормально: без этого навыка, если любой другой класс , кроме одобренного класса вашей расы на два или больше уровней ниже , чем ваш класс с самым высоким уровнем, вы получаете штраф в 20% к ОО за каждый класс, который не в пределах одного уровня от вашего класса с самым высоким уровнем.

Специальный: вы можете получить этот навык несколько раз. Каждый раз, когда вы берёте навык, он применяется к новому классу.

- Эндрю Финч

Выборы биографии, сделанные для более «ранних уровней» не затрагивают снаряжение персонажа. Вы можете потратить оставшееся состояние персонажа на что-нибудь, что вы выберете сами.

Например, вы хотите создать волшебника 5 -ого уровня с полностью академической биографией, пять раз бросая d% по приведённой ниже таблице, что представляет пять его уровней. На 3 -ьем уровне, результат d% - 34, и колонка Снаряжение даёт “Волшебная палочка/посох с заклинанием школы ограждения”. На 4-ом уровне результат - 63 (Волшебная палочка/посох с заклинанием школы иллюзии), и на 5 -ом уровне результат - 11 (Жезл или посох).

По Таблице 5-1 из *Руководства Ведущего*, персонаж 5-го уровня имеет состояние, равное 9000 зм. Персонаж может потратить 30% этой суммы, или 2700 зм, на жезл или посох - *посох огня* с 7 зарядами, например. Он может потратить 20%, или 1800 зм, на волшебную палочку или посох, который содержит заклинание школы иллюзии, типа *жезла невидимости* с 20 зарядами. Он может потратить до 10%, или 900 зм, на волшебную палочку или посох, который держит заклинание школы ограждения, типа полностью заряженного *жезла щитов*.

Знакомства: эта колонка применяется, только если вы используете этот вариант (см. Главу 6), и персонаж получает новое знакомство на этом уровне.

Репутация (Rep): точно так же, эта колонка применяется, только если вы используете правила репутации (см. Главу 6). Если в этой колонке появляется бонус, добавьте его к вашему показателю Репутации.

Признание: при выполнении заданий приходит награда, в форме признания. Чтобы получать выгоду от награды, описанной в этой колонке таблицы, персонаж должен сделать проверку признания, которая равна $1d20 + \text{любые модификаторы}$, которые могут примениться, что обозначено в описании биографии. Наиболее часто, этот модификатор – число рангов, которые персонаж имеет в уместном умении, который, в общем случае, является точной мерой того, сколько времени персонаж потратил на оттачивание умения, который, в свою очередь, близко привязан к уровню персонажа. (Чем больше вы узнали об умениях, которые наиболее подходят для вашего успеха, тем более вероятно, что вы заработаете признание.)

Эта награда не имеет никакого определенного игрового эффекта, но Мастер может предоставить отдельный бонус некоторого вида, когда известный или опытный персонаж взаимодействует с теми, кто впечатлён признанием, которое заработал персонаж.

АКАДЕМИЧЕСКАЯ МАГИЧЕСКАЯ БИОГРАФИЯ

Много героев по своей сути выпускники магических академий и колледжей. Они находят жизнь героя очень отличной от уединенной жизни, которую они знали, когда постигали секреты магии. Но уроки, которые они учили в классных комнатах, служат им хорошую службу, и их приветствуют практически везде.

Признание в академическом мире выражается в форме академических степеней или в виде членства в почетных обществах.

Ранги персонажа в Определении Заклинаний обеспечивают бонус к проверкам признания, связанным со степенями, а ранги в Знании (тайны) обеспечивают бонус к проверкам признания, связанным с обществами.

Примеры Обществ и Степеней

Названия обществ и академических степеней, приведённые ниже, даны в качестве отправной точки. В зависимости от интереса игроков и планов Мастера относительно кампаний, общества могли быть абсолютно секретными, или это могли бы быть почётные общества, которые встречаются крайне редко и имеют очень узкий круг интересов.

Общества: Общество Изучения Арканобиологии, Рогатой Руки, Братство Трёх Тайн, Общество Авой Мантии, Голос Kay Сатра, Тайная Благотворительная Организация, Клуб «Мистическая Дюжина».

Степени: Мастер Невиданной Силы (в специфической школе магии), Непревзойденный Ученый в Тайных Искусствах, Мастер Заклинаний.

Академическая Магическая Биография

d%	Деятельность	Класс	Навыки	Умения	Снаряжение	Знакомства	Реп	Признание	
01-07	Создание вещей	Волшебник	Любой предмет по изготавлению вещей	Определение Ремесло Концентрация	Заклинаний , (любой),	Любая магическая вещь	Умение	+0	Общество, УС 30
08-15	Метамагия	Волшебник или Колдун	Любой метамагический	Знание Концентрация , Определение Заклинаний	(тайное),	Жезл или посох	Влияние	+0	Степень УС 24
16-23	Исследование заклинаний	Волшебник	Совершенное владение заклинанием	Определение Знание	Заклинаний , Концентрация	Дополнительные заклинания в книге заклинаний	Информация	+1/2	Степень УС 26
24-29	Тренировки	Волшебник	Лидерство, Убедительность	Определение Знание Проницательность	Заклинаний , (тайное),	Чудесная вещь для взаимодействия/связи	Влияние	+1	Общество, УС 26
30-35	Ограждение	Волшебник	Талант к магической школе (ограждение)	Определение Концентрация	Заклинаний , Знание (планы)	Волшебная палочка/посох с заклинаниями школы ограждения	Информация	+0	Степень УС 28

36-41	Вызываниe	Волшебник	Талант к магической школе (вызывание)	Определение Заклинаний , Концентрация , Знание (планы)	Волшебная палочка/посох с заклинанием вызывания	Информация	+0	Степень УС 28
42-47	Ясновидение	Волшебник	Талант к магической школе (ясновидение)	Определение Заклинаний , Концентрация , Знание (планы)	Волшебная палочка/посох с заклинанием ясновидения	Информация	+0	Степень УС 28
48-53	Заклятье	Волшебник	Талант к магической школе (заклятья)	Определение Заклинаний , Концентрация , Дипломатия	Волшебная палочка/посох с заклинанием заклятья	Информация	+0	Степень УС 28
54-59	Воплощение	Волшебник	Талант к магической школе (воплощение)	Определение Заклинаний , Концентрация , Знание (тайное)	Волшебная палочка/посох с заклинанием воплощения	Информация	+0	Степень УС 28
60-65	Иллюзии	Волшебник	Талант к магической школе (иллюзии)	Определение Заклинаний , Концентрация , Выступление (любое)	Волшебная палочка/посох с заклинанием иллюзии	Информация	+0	Степень УС 28
66-71	Некромантия	Жрец или Волшебник	Талант к магической школе (некромантия)	Определение Заклинаний , Концентрация , Знание (религия)	Волшебная палочка/посох с заклинанием школы некромантии	Информация	+0	Степень УС 28
72-77	Преобразование	Волшебник	Талант к магической школе (преобразование)	Определение Заклинаний , Концентрация , Знание (тайное)	Волшебная палочка/посох с заклинанием преобразования	Информация	+0	Степень УС 28
78-85	Изучение существ	Волшебник	Проникающее заклинание, улучшенный призывал	Знание (природа), Знание (тайное), Знание (планы)	Чудесная вещь, которая копирует способности монстров	Влияние	+1	Общество, УС 26
86-94	Боевая магия	Волшебник или Колдун	Боевое колдовство, любой метамагический	Концентрация , Определение Заклинаний , Знание (тайное)	Наручи брони или плац защиты	Информация	+1/2	Общество, УС 28
95-100	Божественная магия	Жрец	Талант к магической школе (любая)	Концентрация , Знание (религия), Определение Заклинаний	Чётки божественные свитки	Умение	+1/2	Общество, УС 24

АРИСТОКАРТИЧЕСКАЯ БИОГРАФИЯ

Придворный институт сформировал важный центр средневековой жизни, где рыцари, трубадуры и ремесленники опробовали возможности феодальной жизни (не считая крестьян). Аристократически е герои сосредоточены на интригах и политических лавирований, но придворная жизнь также содержит «ритуальные» бои типа дуэлей и состязаний.

Признание для персонажей с аристократической биографией варьируется очень широко, потому что придворные отношения имеют очень разветвлённую социальную структуру. Знать «по крови» может достигнуть очень высоких титулов, а другие персонажи, которые крутятся при дворе, не имеют этого шанса.

Дружественные отношения персонажа с придворной знатью обеспечивают бонус к проверкам признания; каждый раз когда выбирается аристократическая биография для данного персонажа, увеличивайте этот бонус на 1.

Аристократическая Биография

d%	Деятельность	Класс	Навыки	Умения	Снаряжение	Знакомства	Реп	Признание
01-07	Благородный военачальник	Воин или Паладин	Лидерство, Любимое оружие	Запутивание, Переговоры, Знание (двор и знать)	Доспех	Влияние	+1	Титул, УС 22
08-14	Дворянин	Бард	Лидерство, Улучшенное умение (Переговоры)	Переговоры, Проницательность, Знание (двор и знать), Знание (история), Выступление	Чудесная вещь, которая помогает взаимодействовать	Влияние	+1	Титул, УС 22
15-21	Папа (церковное)	Жрец	Лидерство, Убедительность	Переговоры, Выступление (двор и знать), Определение заклинаний	Жезл или посох	Влияние	+1	Титул, УС 24
22-28	Родня дракона	Волшебник	Лидерство, Талант к магической школе (заклятье)	Переговоры, Знание (двор и знать), Концентрация	Жезл или посох	Влияние	+1	Титул, УС 24
29-39	Трубадур	Бард	Улучшенное умение (Выступление), Талант к магической школе (заклятье)	Выступление (любое), Переговоры, Проницательность, Знание (двор и знать)	Чудесная вещь, которая зачаровывает	Влияние	+1/2	-
40-49	Придворный шут	Плут	Акробат, Гибкость	Выступление (любое), Акробатика, Прыжки, Знание (двор и знать), Равновесие	Чудесная вещь, которая помогает перемещаться	Влияние	+1/2	-
50-59	Придворный маг	Волшебник или Мастер Знаний ¹	Талант к магической школе (заклятье), Талант к магической школе (иллюзии)	Знание (двор и знать), Знание (тайное), Знание (местное), Определение заклинаний, Концентрация	Дополнительные заклинания в книге заклинаний	Влияние	+1/2	-
60-69	Религиозный советник	Жрец	Переговорщик, Талант к магической школе (истопыдение)	Знание (религия), Знания (двор и знать), Определение заклинаний	Вещь с аурой ясновидения	Влияние	+1/2	-
70-80	Знатный рыцарь	Паладин	Верховой бой, Верховой прорыв	Верховая езда, Запутивание, Переговоры	Доспех	Влияние	+1/2	Титул, УС 24
81-90	Сенешаль	Бард	Переговорщик, Сыщик	Проницательность, Переговоры, Запутивание, Знание (двор и знать)	Вещь с аурой ясновидения	Влияние	+1/2	-
91-100	Дуэлянт	Воин или Дуэлянт ¹	Боевой опыт, Улучшенный фронт	Обман, Выступление (любое), Акробатика, Проницательность, Знание (двор и знать)	Оружие	Влияние	+1/2	-

1 - Указывает на престиж-классы из Руководства Ведущего . Доступен, только если этот класс доступен в кампании.

Примеры Аристократически х Титулов

Благородные титулы, приведённые ниже - примеры, взятые из средневековой Европы (в особенности Великобритания), так что они подходят для большинства сюжетов меча-и-магии. Другие исторические феодальные и квазифеодальные культуры (типа Японии и Индии) могут также подкинуть благородные титулы для вашей П&Д игры.

Титулы (от низшего к высшему): Рыцарь, Баронет, Барон или Баронесса, Виконт или Виконтесса, Граф или Графиня, Маркиз или Маркиза, Герцог или Герцогиня, Великий Герцог или Великая Герцогиня, Принц или Принцесса, Король или Королева, Император или Императрица.

Германская культура именует герцогов как **grafs**, а баронетов как **ritters**. Принц или принцесса может быть или титулом, или описывать семейные отношения: сын или дочь короля или королевы.

БИОГРАФИЯ «СМЕШЕНИЕ КУЛЬТУР»

Этот набор жизненных действий отличается от других биографий, потому что он представляет время, проведённое вдали от домашней культуры персонажа. В отличие от других биографий, здесь биография не зависит от класса персонажа - применяйте её к тому классу, который был у вас на предыдущем уровне, или просто выберите класс, если это ваш первый выбор биографии. Время, проведённое в другой культуре, затрагивает ваши навыки и умения, и любые контакты, которые вы получаете в это время.

Для этой биографии почти невозможно определить, какую форму обретёт признание, потому что это очень сильно зависит от характера культуры, в которой обращается ваш персонаж. Точный характер заработанного признания определяется Мастером - может потребоваться некоторая форма рангов, титулов, членства в обществе или награды.

Каждая деятельность в этой биографии связана с определенным умением Знание. Ранги персонажа в этом умении обеспечивают бонус к проверкам признания.

Биография «Смешение Культур»

d%	Деятельность	Класс	Навыки	Умения	Снаряжение	Знакомства	Реп	Признание
01-20	Первообытное племя	Любой	Выслеживание, Самодостаточность (?)	Знание (природа), Выживание, Переговоры, Внимательность, Слух	Доспех	Умение	+0	УС 28
21-50	Уединённая культура	Любой	Владение экзотическим оружием	Знание (география), Язык, Переговоры, Проницательность, Знание (история)	Оружие	Информация	+1/2	УС 26
51-60	Другой план	Любой	Талант к магической школе (отражение), Проникающее заклинание	Знание (планы), Язык, Переговоры, Расшифровка, Определение заклинаний	Чудесная вещь, которая обеспечивает защиту	Влияние	+1/2	УС 28
61-85	Расовое меньшинство	Любой	Любимое оружие (любое одобренное расовое оружие), Улучшенный критический удар (любое одобренное расовое оружие)	Знание (местное), Язык, Переговоры, Проницательность, Осведомлённость	Оружие	Влияние	+1/2	УС 26
86-100	Беженец	Любой	Крепость Живучесть тела,	Знание (география), Обман, Осведомлённость, Маскировка, Беспутность	Доспех	Информация	+0	УС 30

ПРАВИТЕЛЬСТВЕННАЯ БИОГРАФИЯ

Этот набор биографий включает работу, выполняемую теми, кто трудится на благо городского, областного или национального правительства – не считая армию или флот, которые охвачены военной и морской биографиями, описаными ниже.

Большинство признаний, связанных с правительственной биографией представлено в форме рангов.

Каждая деятельность в этой биографии связана со специфическим умением - тем, что упомянуто в колонке Умений первым. Ранги персонажа в этом умении обеспечивают бонус к проверкам признания.

Правительственная Биография

d%	Деятельность	Класс	Навыки	Умения	Снаряжение	Знакомства	Реп	Признание
01-12	Администратор	Бард или Плут	Лидерство, Сыщик	Знание (природа), Выживание, Переговоры, Внимательность, Слух	Чудесная вещь, которая обеспечивает защиту	Влияние	+1/2	Ранг, УС 26
13-25	Шпион	Плут	Незаметность, Мошенник	Знание (география), Язык, Переговоры, Проницательность, Знание (история)	Вещь, которая имеет ауру или позиции	Информация	+0	-
26-37	Дипломат	Бард	Переговорщик, Убедительность	Знание (планы), Язык, Переговоры, Расшифровка, Определение заклинаний	Вещь, которая помогает взаимодействовать	Влияние	+1/2	Ранг, 28
38-50	Городская Стража	Воин	Бдительность, Могучий удар	Знание (местное), Язык, Переговоры, Проницательность, Осведомлённость	Оружие	Влияние	+1/2	Ранг, 28

51-63	Тайный советник	Волшебник или Колдун	Любой предмет по изготавлению вещи, Определение заклинаний	Знание (местное)	Знание (тайное), Знание (местное)	Свитки или заклинания в книге заклинаний	Информация	+0	Общество, 26
64-75	Элитный страж	Воин или Паладин	Боевой опыт, Любимое оружие	Знание (история), Запугивание, Верховая езда	Доспех	Умение	+1	Ранг, 26	
76-88	Шериф	Следопыт	Бдительность, Любимое оружие	Знание (местное), Верховая езда, Проницательность, Выживание, Запугивание	Оружие	Влияние	+1/2	Ранг, 30	
89-100	Тео крат	Жрец	Убедительность, Сыщик	Знание (география), Обман, Осведомленность, Маскировка, Бесшумность	Волшебная палочка или посох	Влияние	+1/2	Ранг, 28	

МОРСКАЯ БИОГРАФИЯ

Персонажи с морской биографией подвержены тем же самым и страстям, что и каждый человек – война, торговля и воровство - но они делают это на палубах кораблей (если только они не потерпели кораблекрушение, что является одной из возможностей в этой биографии).

Время, проведённое персонажем в море, обеспечивает бонусом к проверкам признания; каждый раз, когда выбирается морская биография, бонус увеличивается на 1.

Пример Морских Рангов

Каждый флот имеет собственную систему рангов, а некоторые корабли имеют все эти звания в одной команде. Следующая система рангов - хорошая отправная точка для большинства П&Д кампаний.

Морские Ранги (от самого низкого, до наиболее высокого): младший юнга, юнга, старший юнга, младший офицер, главный младший офицер, младший лейтенант, лейтенант, старший лейтенант, боцман, капитан, командор, адмирал (прим. перев. - названия рангов переведены не точно, так как я в них разбираюсь слабо. Просьба того, кто знает эти ранги, подправить).

Морская Биография

d%	Деятельность	Класс	Навыки	Умения	Снаряжение	Знакомства	Реп	Признание
01-12	Пират	Плут	Уклонение, подвижность	Равновесие, Акробатика, Обман, Плавание	Прыжки, Оружие	Информация	+1/2	Ранг, УС 22
13-24	Военный моряк	Воин	Лидерство, Любимое оружие	Профессия (моряк), Плавание, Вязаниеузлов	Оружие	Влияние	+1/2	Ранг, УС 24
25-34	Морской торговец	Плут или Бард	Переговорщик, Ловкач	Оценка, Проницательность, Переговоры, Плавание, Профессия (моряк)	Вещь, которая помогает взаимодействовать	Умение	+0	Ранг, УС 26
35-44	Абордажник	Воин	Могучий удар, Улучшенное ломание оружия	Плавание, Лазание, Прыжки	Лёгкий доспех	Умение	+0	Ранг, УС 26
45-52	Безбилетник	Плут	Незаметность, Мошенник	Плавание, Бесшумность, Перевоплощение, Обман	Чудесная вещь, которая помогает скрываться	Влияние	+0	-
53-62	Потерпевший кораблекрушение	Варвар	Выслеживание, Самодостаточность (?)	Плавание, Выживание, Ремесло (любое), Внимательность, Слух	Простое оружие или самодельная вещь	Умение	+0	-
63-72	Матрос	Плут или Воин	Уклонение, Любимое оружие	Плавание, Вязание узлов, Профессия (моряк), Лазание, Прыжки	Оружие	Информация	+0	Ранг, УС 24
73-82	Лоцман	Бард или Волшебник	Изготовление свитков, Талант к магической школе (преобразование)	Профессия (моряк), Расшифровка, Знание (география), Определение заклинаний, Плавание	Свитки	Умение	+0	Ранг, УС 24
83-90	Вызыватель ветров	Друид или Колдун	Талант к магической школе (преобразование), Талант к магической школе (вызывание)	Определение заклинаний, Концентрация, Знание (география), Плавание, Профессия (моряк)	Вещь, которая влияет на погоду или ветер	Информация	+0	Ранг, УС 24
91-100	Священник	Жрец	Любой метамагический	Лечение, Плавание, Профессия (моряк)	Вещь, которая излечивает или лечит	Информация	+0	Ранг, УС 24

КОММЕРЧЕСКАЯ БИОГРАФИЯ

Персонажи с коммерческой биографией делают деньги, покупая по низкой цене и продавая по высокой. В то время как эта характеристика описывает большинство рабочих мест в современном мире, в феодальных и полукрестьянских обществах, средний персонаж имеет намного меньше связей с коммерцией. Типичный крестьянин отдаёт свой урожай местному феодалу, оставляя себе лишь малую часть для своей семьи, а другие члены семьи делают то, что им нужно для жизни (одежда, мебель и другое). Соответственно, персонажи с коммерческой биографией более распространены в городах и в обществах, где деньги – общая среда обмена.

Единственное признание, доступное в этой категории биографии – охрана каравана и должностные лица гильдий, оба из которых могут заработать продвижение по службе к более высоким рангам (как описано для военной биографии, см. ниже). Охрана каравана применяет основной бонус атаки как модификатор к проверкам признания, в то время как должностное лицо гильдии применяет свой ранг в Переговорах.

Примеры Рангов Гильдии

Гильдии в средневековом европейском обществе обычно имели простой набор рангов : ученик, подмастерье и мастер. Достижение нового ранга означало годы работы и некоторый экзамен, или, в случае с мастером, создание “именной вещи”. В системе лишь с тремя рангами, признание проверяется с УС 26 для того, чтобы продвинуться от ученика до по дмастерья, и с УС 30 для того, чтобы продвинуться от подмастерья до мастера.

Если вы хотите более частого признания (и, таким образом , больше рангов в гильдии), устан овите УС проверки признания на 24 и разбейте каждый ранг на три меньших ранга. Персонажи начинают как ученики с третьей степенью, затем поднимаются до ученика второй степени и ученика первой степени. Затем они становятся подмастерьями третьей степени.

Поскольку П&Д игра проходит в фэнтези-мире, вы можете придумать более причудливые названия для гильдий, которые вы создаёте, особенно для тех, которые принадлежат не-людям или другим экзотическим культурам.

Коммерческая Биография

d%	Деятельность	Класс	Навыки	Умения	Снаряжение	Знакомства	Реп	Признание
01-14	Охранник каравана	Воин	Бдительность, Выстрел в упор	Верховая езда, Внимательность, Слух	Доспех	Информация	+0	Ранг, УС 24
15-27	Брокер	Плут или Бард	Сыщик, Убедительность	Сбор сведений, Проницательность, Переговоры, Знание (местное)	Чудесная вешь, которая помогает нести груз	Информация	+1/2	-
28-40	Переговорщик	Плут или Бард	Переговорщик, Улучшенное умение (переговоры)	Переговоры, Проницательность, Обман, Запугивание, Знание (местное)	Вешь, которая помогает взаимодействовать	Влияние	+1/2	-
41-53	Скупщик	Плут или Бард	Исследователь, Улучшенное умение (оценка)	Оценка Обман, Проницательность, Ремесло (любое), Переговоры	Вешь с аурой ясновидения	Влияние	+0	-
54-69	Странствующий торговец	Плут или Колдун	Уклонение, Подвижность	Переговоры, Проницательность, Оценка, Обман, Ловкость рук	Вешь с аурой и ллюзии	Информация	+1/2	-
70-83	Владелец магического магазина	Волшебник	Изготовление зелий, Изготовление волшебного оружия/доспехов	Определение заклинаний, Знание (тайное), Ремесло (любое)	Посох или волшебная палочка	Умение	+1/2	-
84-100	Представитель гильдии	Плут или Жрец	Лидерство, Убедительность	Ремесло (любое), Переговоры, Проницательность, Обман, Знание (местное)	Вешь, которая влияет на мораль	Влияние	+1	Ранг, см. текст

ВОЕННАЯ БИОГРАФИЯ

Действия, связанные с этой биографией включают определённые военные миссии. Деятельность побегам, например, охватывает всех от молодых викингов на их первом грабеже до элитных диверсантов, действующих в тылу врага. Если не считать непрерывных воин, ни одно из этих действий не подразумевает непрерывной активности. Большинство солдат проводит большую часть своего времени тренируясь, охраняя и болтаясь в бараках.

Военное признание принимает две формы: награды (медали, униформа, татуировки и т.п.) и звания (включая традиционные военные ранги и, иногда, благородные или почетные ранги). В каждом случае, признание проверяется проверкой с УС, изменённым ББА персонажа. Получение естественного результата 20 при проверке признания даёт персонажу двойное продвижение по службе или более престижную награду.

Примеры Званий и Наград

Следующие военные звания типичны для национальной армии в фэнтези -королевствах. Проектирование вашей собственной структуры званий и уникальных наград - хороший способ заставить ваш мир игры казаться более реальным.

Звания (от наиболее низкого, до наибол ее высокого): Рядовой, Сержант, Старший Сержант, Лейтенант, Капитан, Майор, Полковник, Генерал.

Награды: Тройная звезда (за доблесть), Медаль Дуба -и-Плюща (за службу королевству), Лента Скарлы (за храбрость), Железная Перчатка (за непревзойдённый героизм).

Военная Биография

d%	Деятельность	Класс	Навыки	Умения	Снаряжение	Знакомства	Реп	Признание
01-11	Благородный военачальник	Варвар или Воин	Любимое оружие, Специализация оружий	Лазание, Запугивание, Прыжки, Плавание	Оружие ближнего боя	Информация	+0	Награда , УС 20
12-19	Тренер	Воин	Боевой опыт, Улучшенное разоружение	Запугивание, Знание (местное)	Переговоры, Чудесная вешь с моралью/взаимодействием	Влияние	+1	Звание , УС 22
20-27	Конный разведчик	Следопыт	Верховой бой, Верховая стрельба	Верховая езда, Внимательность, Слух, Выживание, Бесшумность, Маскировка	Оружие дальнего боя	Информация	+0	Звание , УС 24
28-35	Тяжёлая кавалерия	Воин или Паладин	Верховой бой, Вдохновенная атака	Верховая езда, Запугивание, Прыжки	Конский доспех	Информация	+1/2	Награда или Звание , УС 24

36-44	Зашитник	Воин или Дварфийский защитник ¹	Уклонение, Подвижность	Профессия (осадные работы), Лазание, Прыжки	Доспех или щит	Умение	+1/2	Звание, УС 22
45-52	Разведчик	Воин или Тайный лучник ¹	Бдительность, Незаметность	Внимательность, Слух, Бесшумность, Маскировка, Выживание	Чудесная вещь для незаметности, общения или восприятия	Информация	+1 0	Звание , УС 24
53-63	Патрульный	Воин	Могучий удар, Улучшенный натиск	Лазание, Запутывание, Прыжки	Доспех или щит	Информация	+1/2	Награда , УС 24
64-74	Осада	Воин	Могучий удар, Улучшенное ломание оружия	Лазание, Прыжки, Профессия (осадные работы),	Оружие ближнего боя	Информация	+1/2	Награда , УС 22
75-80	Война	Воин	Любой бонусный навык воина	Лазание, Запутывание, Прыжки	Оружие ближнего боя	Влияние	+1	Звание, УС 20
81-86	Переговоры	Воин или Паладин	Лидерство, Убедительность	Переговоры, Проницательность, Знание (двор и знать)	Чудесная вещь с морально/взаимодействием	Влияние	+1	Звание , УС 24
87-94	Пограничник	Следопыт	Выстрел в упор, Дальняя стрельба	Выживание, Внимательность, Слух, Маскировка, Бесшумность	Оружие дальнего боя	Информация	+0	Звание , УС 26
95-100	Герольд	Бард или Воин	Переговорщик, Любимое оружие	Знание (двор и знать), Переговоры, Знание (местное), Проницательность, Внимательность, Слух, Знание (история)	Доспех или щит	Влияние	+1	Звание , УС 24

1 - Указывает на престиж-классы из Руководства Ведущего . Доступен, только если этот класс доступен в кампании.

РЕЛИГИОЗНАЯ БИОГРАФИЯ

Очевидно, что жрецы доминируют в этой категории биографии. По большому счёту, эта биография представляет все действия, которые имеют сильные религиозные элементы, и в набожных обществах, которые доминируют в большинстве П&Д кампаний, это распространено довольно широко.

Признание – повышение в ранге, ранги персонажа в Знании (религия), обеспечивают бонус к его проверке признания.

Пример Религиозных Рангов

Следующие ранги не очень сильно связаны с христианской церковью, существовавшей в средневековье. Соответственно, они не будут соответствовать всем религиям в вашей игре.

Религиозные ранги (от наиболее низкого до наиболее высокого): аскет, аббат, дьякон, священник, высокий священник, епископ, прелат, архиепископ, патриарх, кардинал.

Религиозная Биография								
d%	Деятельность	Класс	Навыки	Умения	Снаряжение	Знакомства	Реп	Признание
01-12	Глава храма	Жрец	Лидерство, Талант к магической школе (заклинатель)	Переговоры, Проницательность, Знание (религия)	Вещь с божественной магией	Влияние	+1/2	Ранг , УС 26
13-24	Евангелист	Жрец	Переговорщик, Талант к магической школе (заклинатель)	Переговоры, Знание (религия), Определение заклинаний	Вещь, которая помогает взаимодействовать	Влияние	+1	Ранг , УС 28
25-33	Священный библиотекарь	Бард или Жрец	Исследователь, Сыщик	Сбор информации, Знание (религия), Знание (история), Определение заклинаний, Поиск	Вещь с аурой ясновидения	Информация	+0	Ранг , УС 30
34-42	Хранитель мертвых	Жрец	Дополнительное изгнание, Талант к магической школе (некромантия)	Знание (религия), Определение заклинаний, Концентрация	Вещь с аурой некромантии	Умение	+0	Ранг , УС 30
43-51	Культист	Жрец	Талант к магической школе (вызывание), Талант к магической школе (некромантия)	Перевоплощение, Концентрация, Определение заклинаний,	Вещь, которая помогает перевоплощаться или скрываться	Информация	+0	Ранг , УС 26
52-64	Инквизитор	Жрец	Талант к магической школе (ясновидение), Сыщик	Проницательность, Запутывание, Определение заклинаний	Вещь с аурой ясновидения	Информация	+1/2	Ранг , УС 28
65-77	Изгоняющий бесов	Жрец	Талант к магической школе (ограждение), Проникающее заклинание	Концентрация, Определение заклинаний, Знание (планы)	Вещь, которая влияет на экстралитарных существ	Влияние	+1/2	Ранг , УС 30
78-88	Охрана храма	Паладин, Воин или Чёрный страж ¹	Могучий удар, Рассечение	Знание (религия), Внимательность, Лазание	Доспех	Умение	+0	Ранг , УС 2 8
89-100	Отшельник	Монах	Уклонение, подвижность	Акробатика, Равновесие, Маскировка,	Вещь, которая обеспечивает защиту	Умение	+0	Ранг , УС 28

1 - Указывает на престиж-классы из Руководства Ведущего . Доступен, только если этот класс доступен в кампании.

ПРИКЛАДНАЯ БИОГРАФИЯ

Эта биография подобна академической магической биографии, за исключением того, что она представляет изучение и инструкции по предметам, не связанным с магией. Однако, маг вполне может выбрать эту биографию, если он интересуется изучением других тем.

Признание в этой биографии подобно признанию в академической магической биографии: степени и членства в почетных обществах. (Атлеты, вместо этого, получают трофеи, функционально подобные военным наградам.)

Каждая деятельность в этой биографии связана со специфическим умением - тем, что упоминается первым в колонке Умения. Ранги персонажа в этом умении обеспечивают бонус к проверкам признания.

Прикладная Биография

d%	Деятельность	Класс	Навыки	Умения	Снаряжение	Знакомства	Реп	Признание
01-16	Религиозный учёный	Жрец	Изготовление свитков, Исследователь	Расшифровка, (религия), Знание заклинаний	Роба или плащ	Информация	+0	Ранг или общество , УС 26
17-32	Музыкальный критик	Бард	Изготовление свитков, Улучшенное умение (выступление)	Выступление, Переговоры, Проницательность, Расшифровка, Языки	Инструмент	Информация	+1/2	Ранг или общество, УС 28
33-44	Адвокат	Плут	Убедительность, Переговорщик	Запутивание, Переговоры, Проницательность, Обман, Знание (двор и знать)	Чудесная в щ., которая защищает от заклинаний	Информация	+0	Ранг или общество, УС 26
45-60	Писец	Волшебник	Любойметамагический	Расшифровка, Языки, Знание (тайное),	Дополнительные заклинания в книге заклинаний	Информация	+0	Ранг или общество, УС 26
61-74	Натуралист	Друид	Выслеживание, Природное заклинание	Знание (природа), Профессия (травник), Уход за животными, Определение заклинаний, Концентрация	Свитки, волшебная палочка или посох	Информация	+0	Ранг или общество, УС 28
75-90	Учёный	Волшебник	Любой изготовлени ю вещей по	Знание (архитектура и инженерия), Ремесло (любое), Определение заклинаний	Чудесная вещь, которая двигается сама по себе	Информация	+0	Ранг или общество, УС 28
91-100	Атлет	Монах или Следопыт	Атлет, Уклонение	Равновесие , Лазание, Прыжки, Акробатика, Плавание	Вещь, которая увеличивает физическое состояние	Информация	+1	Трофей , УС26

ПРЕСТУПНАЯ БИОГРАФИЯ

Изобилие городов в П&Д мире обеспечивает возможности для бесчисленных приключений. Действия, связанные с этой биографией , представляют прибыльные занятия для преступных элементов. Персонаж может быть одинчкой, частью небольшой банды или членом гильдии воров или семейного клана, некоторые персонажи с этой биографией используют ложные имена, чтобы продолжать пользоваться их репутацией при скрывании от закона.

Преступный мир предлагает некоторые возможности для формального признания (отражаемого относительно высоким УС проверки признания), хотя некоторые преступные синдикаты имеют ранги и титулы. Понятие признания преступного мира в каждом сеттинге может быть разным.

Каждая деятельность в этой биографии связана со специфическим умением - тем, что упоминается первым в колонке Умения. Ранги персонажа в этом умении обеспечивают бонус к проверкам признания.

Преступная Биография

d%	Деятельность	Класс	Навыки	Умения	Снаряжение	Знакомства	Реп	Признание
01-12	Уличные преступления	Плут	Ловкач, Уклонение	Вы свобождение, Акробатика, Ловкость рук, Бесшумность, Маскировка	Чудесная вещь, которая помогает перемещаться	Информация	+0	Ранг ,УС 32
13-23	Рэкет	Плут	Боевой опыт, Улучшенный финт	Запутивание, Проницательность, Обман, Переговоры, Поиск	Оружие	Влияние	+1/2	Ранг ,УС 30
24-32	Игра на деньги	Плут	Переговорщик, Убедительность	Обман, Проницательность, Запутивание, Сбор информации, Подделка	Магическая основанный на самоцветах или драгоценных камнях	Влияние	+1	Ранг ,УС 30
33-44	Киллерство	Плут или Убийца ¹	Улучшенный критический удар, Незаметность	Маскировка, Бесшумность, Акробатика, Лазание, Прыжки	Оружие	Умение	+1	Ранг ,УС 30
45-57	Кражи	Плут или Теневой танзор ¹	Ловкие пальцы, Акробатика	Лазание, Взлом, Бесшумность, Поиск, Равновесие	Чудесная которая скрываются	Умение	+0	Ранг ,УС 30
58-70	Грабежи	Плут	Фехтование, Выхватывание оружия	Запутивание, Пере выполнение, Обман	Оружие	Информация	+1/2	Ранг ,УС 28
71-81	Мошенник	Плут или Бард	Исследователь, Убедительность	Обман, Проницательность, Переговоры, Подделка, Пере выполнение	Чудесная которая создаёт иллюзии	Влияние	+1/2	Ранг ,УС 2 8
82-90	Взломщик	Плут	Исследователь, Переговорщик	Оценка, Проницательность, Обман, Знание (местное), Сбор информации	Любое	Влияние	+1	Ранг ,УС 30
91-100	Уличные бои	Воин или Плут	Выхватывание оружия, Боевые рефлексы	Запутивание, Ловкость рук, Обман, Акробатика, Внимательность	Доспех	Умение	+0	Ранг ,УС 32

1 - Указывает на престиж-классы из *Руководства Ведущего*. Доступен, только если этот класс доступен в кампании.

БИОГРАФИЯ «ДИКИХ ЗЕМЕЛЬ»

Эта биография - особенность персонажа, который проводит большую часть своего времени вдали от цивилизации. Поскольку такой персонаж часто ведёт уединенный образ жизни, нет почти никакой возможности для признания. Только тот персонаж, который предпринимает деятельность охотника -собирателя, имеет шанс

достигнуть более высокого ранга (вождь, и это является дос тижимым только однажды), с рангами в Выживании, обеспечивающими бонус к проверке признания.

Биография «Диких Земель»

d%	Деятельность	Класс	Навыки	Умения	Снаряжение	Знакомства	Реп	Признание
01-12	Охотник - собиратель	Варвар	Выслеживание, Самодостаточность	Выживание, Внимательность, Слух, Лазанье, Плавание	Оружие	Умение	+0	Вождь , УС 28
13-25	Защитник природы	Друид	Природное заклинание, Боевое заклинание	Концентрация, Внимательность, Выживание, Определение заклинаний, Знание (природа)	Доспех	Информация	+1/2	-
26-36	Игра на деньги	Следопыт	Любимое оружие, Улучшенный критический удар	Выживание, Внимательность, Слух, Маскировка, Бесшумность	Оружие	Умение	+0	-
37-47	Проводник	Следопыт или идущий за горизонт ¹	Бдительность, Крепость тела	Выживание, Знание (природа), Внимательность, Слух, Знание (география)	Чудесная вещь, которая помогает перемещаться	Информация	+1	-
48-56	Отшельник	Друид или колдун	Талант к магической школе (иллюзии), Талант к магической школе (заклятья)	Выживание, Концентрация, Определение заклинаний	Посох или волшебная палочка	Умение	+0	-
57-66	Странствующий менестрель	Бард	Бдительность, Крепость тела	Представление, Выживание, Знание (география), Знание (природа), Внимательность	Оружие	Влияние	+1/2	-
67-79	Последователь природы	Друид	Талант к магической школе (преобразование), Талант к магической школе (выживание)	Знание (природа), Знание (религия), Выживание, Определение заклинаний, Концентрация	Посох или волшебная палочка	Информация	+0	-
80-90	Засады	Плут	Боевой опыт, Улучшенное разоружение	Выживание, Маскировка, Обман	Запугивание, Бесшумность,	Доспех	Информация	+1/2
91-100	«Я иду по земле»	Варвар или Монах	Крепость тела, Боевые рефлексы	Выживание, Маскировка, Плавание	Лазанье, Бесшумность,	Чудесная вещь, которая защищает	+0	-

1 - Указывает на престиж-классы из *Руководства Ведущего*. Доступен, только если этот класс доступен в кампании.

НАСТРОЙКА БИОГРАФИИ

Биография подобна престиж-классу: она лучше всего работает, когда Мастер интегрирует биографию в мир кампании. Чтобы удовлетворить потребности вашей кампании и ввести новые интересные правила, у вас есть огромный выбор по изменению биографий, описанных в этой секции. Например, возможно, город - государство Харлеф имеет элитных бойцов, называемых Бардовой Охраной, мастерски владеющих цепями. Деятельность патрульного в военной биографии могла бы предложить награду, называемую Красным Шнурком в колонке Признания, двойной цеп в колонке Снаряжения и +1 в колонке Репутации (в конце концов, это элитные воины).

Приключения Глава Четвёртая

Эта глава, возможно , очень сильно отличается от остальных глав этой книги. На следующих страницах вы найдёте множество различных систем, имеющих дело с доспехами и защитой, боем, уроном, смертью и умиранием , героическим и действиями, столкновениями в бою и даже самой основной деятельностиью в игре ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ: броски кубика.

Никакой, даже самый продвинутый Мастер , не сможет включить все (даже большинство) эти варианты в одну игру. Вместо этого, Мастер, который взаимодействует с игроками, должен выбрать некоторые варианты, которые можно добавить в игру, тщательно взвесив все «за» и «против» . Добавляйте варианты по одному, так, чтобы вы могли оценить каждый эффект отдельно.

В некоторых случаях, текст заостряет внимание на том , как некоторые варианты могли бы работать хорошо (или плохо), когда их включают в игру . При наличии здравого суждения Мастера, эти советы могут помочь Мастеру создать «набор» вариаций правил, повышающих интерес к его кампании.

БОНУС ЗАЩИТЫ

В стандартных П&Д правилах, умение персонажа атаковать улучшается по мере получения новых уровней но, это не относится к умению уходить от атак. Чтобы защитить себя в бою, персонажи полагаются на доспехи и постоянно растущий набор магических вещей. Но как быть с кампаниями, где хождение повсюду в латах не является обычным делом?

Этот вариант системы особенно подходит для стремительных или скрытных кампаний, сеттингов, в которых огнестрельное оружие – обычное дело, для морских кампаний (в которых персонажи предпочитают не носить доспехи из-за страха потопления), или для любого другого сеттинга, в котором доспехи не носятся каждый день даже героями.



уровень жреца (становясь варваром 2-го уровня/жрецом 1-ого уровня), ее БЗ увеличивается до +7, потому что +7 жреца на 3-ем уровне персонажа лучше , чем +5 варвара на 3-ем уровне персонажа.

КЛАССОВЫЙ БОНУС ЗАЩИТЫ

В этом варианте, каждый персонаж имеет бонус защиты (БЗ), основанный на его уровне персонажа. Бонус защиты применяется к Классу Защиты. Однако, он не складывается с бонусом доспеха персонажа. Персонаж, носящий доспех получает бонус доспеха (включая любой бонус зарядования) или его бонус защиты – смотря, что выше - но не оба. Бонус защиты складывается со всеми другими бонусами к КЗ, включая бонус щита, бонус естественной защиты и т.д.

В отличие от бонуса доспеха, бонус защиты действительно улучшает КЗ персонажа против касательных атак.

Бонус защиты персонажа образуется из уровня персонажа и его класса, как показано в Таблице 4-1: Бонус Защиты. Для мультиклассового персонажа используйте самый высокий БЗ, предлагаемый классами персонажа. Например, варвар 2-ого уровня имеет БЗ +4. Если персонаж получает

Таблица 4-1: Бонус Защиты

Уровень	A ¹	B ²	C ³	D ⁴
1-ый	+2	+3	+4	+6
2-ой	+2	+3	+4	+6
3-ий	+3	+4	+5	+7
4-ый	+3	+4	+5	+7
5-ый	+3	+4	+5	+7
6-ой	+4	+5	+6	+8
7-ой	+4	+5	+6	+8
8-ой	+4	+5	+6	+8
9-ый	+5	+6	+7	+9
10-ый	+5	+6	+7	+9
11-ый	+5	+6	+7	+9
12-ый	+6	+7	+8	+10
13-ый	+6	+7	+8	+10
14-ый	+6	+7	+8	+10
15-ый	+7	+8	+9	+11
16-ый	+7	+8	+9	+11
17-ый	+7	+8	+9	+11
18-ый	+8	+9	+10	+12
19-ый	+8	+9	+10	+12
20-ый	+8	+9	+10	+12

1 – используйте колонку А для монаха, колдуна или волшебника.

2 – используйте колонку В для барда, следопыта или плути.

3 – используйте колонку С для варвара или друида.

4 – используйте колонку D для жреца, воина или паладина.

БОНУСЫ ЗАЩИТЫ ДЛЯ ДРУГИХ КЛАССОВ

Для классов, не упомянутых здесь, определите бонус защиты персонажа, основываясь на ношении доспехов, предоставленных классом (и только на тех доспехах, которые даёт сам класс – вы не можете взять навык Ношение Доспеха, чтобы улучшить ваш бонус защиты). Сверьтесь с Таблицей 4-2 ниже; прогрессия бонуса защиты относится к обозначенным в Таблице 4-1 колонкам.

Таблица 4-2: Бонусы Защиты для Других Классов

Ношение Доспехов	Прогрессия Бонуса Защиты
Нет	Колонка А
Лёгкие	Колонка В
Лёгкие и средние	Колонка С
Лёгкие, средние и тяжёлые	Колонка D

БОНУСЫ ЗАЩИТЫ МОНСТРОВ

Монстры не имеют свойственных бонусов защиты, если они также не имеют уровней в классе или носят доспехи. При вычислении бонуса защиты монстра к КЗ, не используйте базовый КЖ монстра или регулировку уровня (если есть).

Например, типичный зелёный дракон или иллитид не имеют никаких уровней класса и не носят доспехи. Такие существа не получают бонус защиты.

Однако, если существо носит один или более типов доспехов, оно получает бонус защиты. См. Таблицу 4-3: Бонусы Защиты Существ.

Если существо имеет уровни в классе, оно получает бонус защиты точно так же, как любой другой персонаж с классом. Этот бонус не складывается ни с каким бонусом защиты, который существо может иметь от ношения доспеха.

Например, гиганты могут носить любой тип доспеха (лёгкий, средний или тяжёлый). Холмовые гиганты, описанные в *Руководстве Монстра*, носят доспехи из шкур, поэтому имеют БЗ +2 (доспехи из



шкур - средние доспехи). Так как это ниже, чем бонус +3 от доспеха из шкур, типичный холмовой гигант, вероятно, предпочтёт ёт носить доспех. Однако, холмовой гигант варвар 1-ого уровня, имел бы БЗ +4, поэтому лучше отказаться от его доспеха из шкур (хотя он получил бы более высокий бонус доспеха, надевая кольчугу или нагрудник).

Таблица 4-3: Бонусы Защиты Существ

Ношение Доспехов	Бонус Защиты
Нет	+0
Лёгкие	+1
Лёгкие и средние	+2
Лёгкие, средние и тяжёлые	+4

ДОСПЕХ, КАК ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА

В абстрактной боевой системе П&Д игры, доспех персонажа защищает его, снижая шанс того, что атака нанесёт урон. Эта система упрощает реалии битвы ради упрощения боевых действий. Атака, которая терпит неудачу из-за доспеха персонажа или естественной защиты, на самом деле не не в состоянии достигнуть персонажа, а скорее не в состоянии ударить с достаточной силой, чтобы нанести урон. (Именно поэтому касательные атаки игнорируют доспех персонажа и естественную защиту – касательной атаке нужно только соприкоснуться с персонажем, чтобы наложить её эффект, а не преодолеть доспех цели.)

Если вы желаете добавить немного сложности в ваши бои, рассмотрите этот вариант. В этой системе, доспех уменьшает количество урона, наносимого атакой, вместо того, чтобы просто превратить потенциальные удар в промах. Доспех всё ещё предотвращает некоторые удары напрямую, но также уменьшает смертельность атак, которые действительно достигают персонажа. В сущности, система немного «снижает» характер истику доспеха превращать удары в промахи в обмен на небольшое снижение урона, наносимое данной атакой.

ВЕЛИЧИНА ПОГЛОЩЕНИЯ УРОНА ДОСПЕХА

В этой системе, доспех предлагает две выгоды против атак: бонус доспеха к КЗ, который функционирует точно так же как бонус доспеха в стандартных П&Д правилах, но обычно немного ниже стандартного; и поглощение урона. См. Таблицу 4-4: Доспех и Поглощение урона для бонусов доспеха и величины ПУ за обычные типы доспеха. (Все другие статистические данные доспеха, типа максимума льного бонуса Ловкости, штрафа к проверке и шанса провала заклинания, являются неизменными.)

Для доспехов, не указанных в Таблице 4-4, вы можете определить новые показатели доспеха и поглощения урона, основываясь на стандартных П&Д бонусах доспехов. Чтобы определить поглощение урона доспеха, поделите нормальный бонус доспеха на 2 (округлите вниз). Чтобы определить новый бонус доспеха, вычтите ПУ из нормального бонуса доспеха. Например, клёпаная кожа имеет нормальный бонус доспеха +3. Это дает ей ПУ 1/- (половина от 3, округленная вниз) и новый бонус доспеха +2 (3 минус 1).

ЗА ЗАНАВЕСОМ: ЗАЩИТА КЛАССА

Использование варианта бонуса за щиты в вашей игре означает, что, по крайней мере, иногда персонажи не будут хотеть носить доспех – их бонус защиты обеспечивает их свободной защитой, которая не хуже доспеха. Средства, которые иначе были бы потрачены на улучшение доспеха персонажа, могут вместо этого быть потрачены на другое снаряжение, что означает некоторое увеличение уровня силы персонажей.

Персонажи могут все ещё желать магические доспехи с определенными свойствами или специальными характеристиками. Будьте готовы создавать новые магические вещи, типа плащей, роб, жилетов или одеяний, удовлетворяющих этим желаниям.

Ясно, что система защиты класса больше подходит для персонажей, которые должны выбирать между хождением без брони и риском провала заклинаний, в частности – колдуны и волшебники. Классы, ограниченные ношением лёгких или средних доспехов также процветают в этой системе, так как они могут мультиклассироваться, чтобы получить преимущество более высокого бонуса защиты.

Заклинания, которые затрагивают металлы, менее полезны в этой системе, так как металлические доспехи здесь распространены не так сильно.

Касательные атаки также менее эффективны, так как касательный КЗ большинства персонажей значительно выше, чем в стандартной игре.

Таблица 4-4: Доспех и Поглощение урона

Доспех	Бонус Доспеха ¹	Поглощение Урона
Лёгкий доспех		
Стёганый доспех	+1	нет
Кожа	+1	1/-
Клёпаная кожа	+2	1/-
Кольчужная Рубаха	+2	2/-
Средний доспех		
Шкура	+2	1/-
Чешуйчатый доспех	+2	2/-
Кольчуга	+3	2/-
Нагрудник	+3	2/-
Тяжёлый доспех		
Пластинчатый доспех	+3	3/-
Наборный доспех	+3	3/-
Латный полудоспех	+4	3/-
Латный доспех	+4	4/-

1 – добавьте любой бонус зачарования к этой цифре.

МАГИЧЕСКИЙ ДОСПЕХ

Бонус зачарования доспеха (если есть) увеличивает его бонус доспеха к КЗ, но не имеет никакого эффекта на поглощение урона доспеха. +3 кольчужная рубаха, например, добавляет +5 к КЗ и предоставляет поглощение урона 2/-.

СЛОЖЕНИЕ ПОГЛОЩЕНИЯ УРОНА

Поглощение урона, предоставленное доспехом, складывается с другим поглощением урона того же самого типа (то есть поглощение урона, которое имеет черту после числа). Варвар 7 -ого уровня, носящий нагрудник имеет СП 3/- (1/- от его уровня класса и 2/- от его доспеха). Воин, носящий латный доспех, на которого наложили заклинание каменная кожа, имеет СП 4/- от доспеха и 10/адамантин от заклинания (см. страницу 292 Руководства Ведущего, Поглощение Урона, правила для персонажей с несколькими типами поглощения урона).

ЩИТЫ

Щиты в этом варианте функционируют как обычно, предоставляя их полный бонус щита к КЗ. В отличие от доспехов, эффективность щита полностью измерена его характеристикой препятствовать атаке достигать вашего тела.

ЕСТЕСТВЕННАЯ ЗАЩИТА

Естественная защита существа также обеспечивает небольшое поглощение урона. Чтобы определить поглощение урона монстра, поделите бонус естественной защиты монстра (не считая любой бонус зачарования) на 5. Эту же цифру вычтите из бонуса естественной защиты монстра к КЗ, чтобы определить новый КЗ монстра. Результат этих вычислений приведён в Таблице 4-5: Естественная защита и Поглощение урона.

Если существо уже имеет поглощение урона, добавьте число, полученное от естественной защиты (если существующее поглощение урона имеет тот же самый тип) или используйте его как отдельный показатель ПУ (если он имеет другой тип). См. страницу 292 Руководства Ведущего о правилах для существ с несколькими типами поглощения урона.

Например, мумия обычно имеет бонус естественной защиты +10. Это даёт ей ПУ 2/- и его бонус естественной защиты уменьшается на 2 очка до +8 (делая её КЗ равным 18). Так как мумия уже имеет ПУ 5/- как специальное качество, её полное поглощение урона становится ПУ 7/-.

Зрелый взрослый красный дракон имеет бонус естественной защиты +24. Это даёт ему ПУ 4/- и его бонус естественной защиты уменьшается на 4 очка до +20 (делая его КЗ равным 28). Существующее поглощение урона дракона - 10/магия, так что два показателя поглощения урона остаются отдельными.

Наконец, морозный гигант имеет бонус естественной защиты +9, так что он получает ПУ 1/- от естественной защиты. Кольчужная рубаха, которую он носит, даёт ему дополнительное ПУ 2/. Если бы он был варваром 7-ого уровня, варварские уровни класса дали бы ему ПУ 1/. Эти три цифры составляют в целом ПУ 4/. КЗ гиганта был бы 20 (10 +8 бонус естественной защиты +2 кольчужная рубаха).

Таблица 4-5: Естественная защита и Поглощение урона

Бонус Естественной Защиты	Поглощение Урона	Вычитание из бонуса естественной защиты
0-4	нет	0
5-9	1/-	1
10-14	2/-	2
15-19	3/-	3
20-24	4/-	4
25-29	5/-	5
30-34	6/-	6
35-39	7/-	7
40-44	8/-	8

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ УРОНА

В стандартных П&Д правилах доспех уменьшает шанс, что персонаж получит урон в бою, но это - предел его защиты. В этом варианте, доспех не только защищает в этой же манере, но также и превращает фатальные удары в меньшее количество опасных для жизни ударов. Бронированные персонажи часто более легко впадают в бессознательное состояние, чем сбиваются с ног смертельным уроном. Это система, которая хорошо работает в кампаниях с большим количеством боёв между бронированными противниками, а магическое лечение редко. Она также идеально подходит для мира, в котором этические или юридические стандарты гласят, что подчинение или завоевание противников предпочтительны их убийству.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ УРОНА ДОСПЕХОМ

Доспех, в дополнение к добавлению бонуса к КЗ, также преобразовывает смертельный урон от физических атак в не-смертельный урон. (Щиты обеспечивают бонус щита к КЗ, как обычно, а не преобразовывают урон.)

Всякий раз, когда носящий доспех персонаж поражён атакой, которая наносит смертельный урон, количество урона, нанесённое персонажу, уменьшается на число, равное бонусу доспеха (включая бонус зачарования) носимого доспеха. Персонаж получает эквивалентное количество не-смертельного урона. Урон, который не затрагивается поглощением урона (урон от энергии и т.п.), не преобразовывается.

ЗА ШИРМОЙ: ДОСПЕХ КАК ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА

Довольно легко увидеть эффект этого варианта системы: атаки чаще достигают цели, но наносят меньше урона. Что это означает?

Бой на низком уровне менее опасен для бронированных персонажей. Хотя их КЗ ниже (и таким образом их шанс на повреждение выше), это с лихвой компенсируется уменьшением урона. Типичный воин гоблина, например, может только поцарапать персонажа, который носит пластинчатый доспех, потому что поглощение урона доспеха полностью отрицает урон, нанесенный средним ударом. Даже при том, что удар гоблина будет достигать цели чаще, это, скорее всего, закончится нанесением меньшего урона в течение типичной битвы.

Воин среднего уровня в латных доспехах всё ещё должен быть осторожен при борьбе с огромом, но его доспех уменьшает средний урон огра на 25%, увеличивая его шанс попадания на 20% - чистая выгода для воина.

На более высоких уровнях, однако, равновесие смещается в пользу монстров, которые наносят большее количество урона за удар. При столкновении с Огромным земным элементалем, воин в латных доспехах, будет поражаться на 20% чаще (из-за снижения его КЗ на 4 очка), а его поглощение урона на 4 очка теперь уменьшает средний урон его противника только на 17%. Преимущество у элементала. Таким образом, персонажи высокого уровня должны быть более осторожны при борьбе с монстрами с высокой повреждающей способностью.

ОБЪЕДИНЕНИЕ: БОНУС ЗАЩИТЫ И ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА

Вы можете объединить вариант бонуса защиты и вариант поглощения урона доспехом, чтобы создать более сложную систему.

Используя обе системы, как описано выше, многие персонажи будут носить доспехи, даже если бонус доспеха будет ниже, чем бонус защиты, полученный от класса и уровня. Поскольку персонаж получает высший его бонус защиты или бонус доспеха, персонаж может носить доспех и извлекать выгоду из его поглощения урона при замене его бонуса защиты на более высокий Класс Защиты.

Если это вам не подходит, вы можете постановить, что бонус доспеха персонажа отвергает его бонус защиты, даже если бонус защиты выше. Это вынуждает персонажей делать трудный выбор между наличием высокого КЗ и наличием поглощения урона.

Например, при ношении **+1 латного доспеха** (полный бонус доспеха +9) Тордек поражается стрелой на 6 очков урона. Так как доспех может преобразовать до 9 очков урона за атаку, все 6 очков преобразуются из смертельного урона в не-смертельный. Общее количество ОЖ Тордека остаётся тем же, но он увеличивает его общее количество не-смертельного урона на 6 очков. Позже, холмовой гигант ударяет Тордека на огромные 22 очка урона. Доспех преобразовывает 9 очков этого урона в не-смертельный урон, но оставшиеся 13 очков вычитаются из ОЖ Тордека.

Не-смертельный Урон: носящий доспех персонаж может игнорировать не-смертельный урон, равный его бонусу доспеха. (В действительности, доспех предоставляет поглощение урона, равное его бонусу доспеха против не-смертельных атак.)

Естественная защита: по вашему выбору вы можете сделать работу естественной защиты в той же самой манере. Однако, это означает, что почти любой побеждённый монстр не будет мёртв по-настоящему, что может оказаться большой проблемой (см. уточнение За Ширмой на следующей странице). Это правило также неоднозначно взаимодействует с регенерацией - так как весь урон, нанесённый существу с регенерацией, рассматривается как не-смертельный урон, регенерирующее существо с доспехом или естественной защитой фактически получает меньше урона, чем обычно. В случае регенерации, рассмотрите устранение правил, что естественная защита работает в той же самой манере.

РАНЕНИЯ

Система очков жизней в П&Д игре - лёгкий и эффективный способ из мерить здоровье персонажа - но это несколько абстрактно. Этот вариант убирает ОЖ, и просто определяет, повреждены ли персонажи или убиты каждый раз, когда они поражены в бою.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ РАНЕНИЙ

При использовании варианта ранений, персонажи больше не имеют ОЖ. Вместо этого, ранения персонажа накапливаются, пока он не становится недееспособным или умирающим (обессилен или без сознания, если он получил не-смертельный урон).

Когда персонаж или существо получают урон, поделите урон, нанесённый атакой на 5 (округлять вверх). Результат - величина урона атаки. Например, если вы поражены атакой, которая наносит 12 очков урона, величина урона атаки 3 (12 разделить на 5, округление).

Чтобы определить, ранены ли вы, сделайте спасбросок по Стойкости, чтобы сопротивляться ранению. УС - 15 + величина урона.

Если вы преуспеваете в спасброске, вы не переносите никакого плохого эффекта от атаки.

Если вы проваливаете спасбросок меньше чем на 10, вас ударили. (Если атака нанесла, не-смертельный урон, удар считается не-смертельным.) Каждый удар, который вы получаете, налагает совокупный модификатор -1 на будущие спасброски по Стойкости при сопротивлении ранению.

Если вы проваливаете спасбросок на 10 или больше, вы недееспособны. (Если атака нанесла не-смертельный урон, вы поражены).

Автоматический Успех и Провал: естественный результат 20 спасброска по Стойкости при сопротивлении ранению рассматриваются как автоматический успех, также, как и обычно. Естественный результат 1 всегда рассматривают, как будто вы провалили спасбросок на 10 или больше.

Результат Спасброска	Смертельный Урон	Не-смертельный Урона
Успех	Нет эффекта	Нет эффекта
Провал от 1 до 9	Удар	Не-смертельный удар
Провал на 10 или больше	Недееспособен	Обессилен

ОПИСАНИЕ СОСТОЯНИЙ

Используйте приведённые ниже описания, чтобы определить игровой эффект от неудавшегося спасброска при сопротивлении ранению.

Удар

Удар означает, что вы получили некоторую незначительную рану. Каждый удар налагает совокупный штраф -1 ко всем спасброскам по Стойкости при сопротивлении ранению.

Если недееспособный персонаж (см. ниже) получает удар, он становится умирающим.

Недееспособен

Недееспособный персонаж находится в сознании, но может предпринять только одно действие передвижения или стандартное действие за каждый ход (и при этом он не может выполнять полно-раундовые действия). Он перемещается в половину скорости. Выполнение действий передвижения не усугубляет ранения, но выполнение любого стандартного действия (или любого другого действия, которое Мастер считает напряжённым, включая некоторые свободные действия, типа чтения ускоренного заклинания) приближает состояние персонажа к умиранию (если действие не вовлекало лечение; см. ниже).

Если к недееспособному персонажу применены 5 или больше очков магического лечения, он больше не недееспособен.

Персонаж может быть и обессилен, и недееспособен одновременно. Становление обессиленным, в то время как персонаж недееспособен, не приближает персонажа к умиранию. Если обессиленный и недееспособный персонаж получает по крайней мере 5 очков лечения, оба состояния удаляются.

Недееспособный персонаж, который при атаке получает результат удар или недееспособен, становится умирающим.

Умирание

Умирающий персонаж находится в бессознательном состоянии и при смерти. Каждый раунд в его ход, умирающий персонаж должен сделать спасбросок по Стойкости (УС 10 +1 за каждый ход плюс первого), чтобы стабилизироваться. Штрафы от ударов применяются и к этим спасброскам.

Если персонаж проваливает спасбросок, он погибает.

Если персонаж преуспевает в спасброске меньше, чем на 5, он не погибает, но не стабилизируется. Он всё ещё находится в состоянии умирания и должен продолжить делать спасброски по Стойкости каждый раунд.

Если персонаж преуспевает в спасброске на 5 или больше, но меньше 10, он стабилизируется, но остается без сознания.

Если персонаж преуспевает в спасброске на 10 или больше, он приходит в сознание и становится недееспособным.

Другой персонаж может улучшить состояние умирающего персонажа до стабилизации, делая проверку Лечения с УС 15 как стандартное действие (это вызывает свободные атаки).

Умирающий персонаж, который при атаке получает результат удар или недееспособен, убит.

ЗА ШИРМОЙ: ПРЕОБРАЗОВАНИЕ УРОНА

С этой системой персонаж всегда получает урон от ударов как в нормальных боевых правилах. Запрещается любое магическое лечение, выполняемое в течение борьбы, битвы длится столь же долго, как и в стандартной игре. Тем не менее, так как не-смертельный урон проходит быстрее, чем смертельный урон, персонажи могут относительно быстро выздороветь во время сражения, даже без магического лечения, что делает этот вариант идеальным для мало-магических кампаний.

Однако, излечивающие заклинания становятся потенциально вдвое эффективными и, так как они одинаково излечивают смертельный и не-смертельный урон.

Не-смертельные атаки становятся намного менее пугающими для бронированных противников. Воин в латных доспехах просто не обращает внимание на невооруженных противников, так как у них очень мало шансов повредить его. (Конечно, они всё ещё могут выполнять напоры, подсечки или захваты, так что было бы ему неплохо всё равно за ними поглядывать.)

Другой эффект состоит в том, что побежденные противники остаются живыми (и без сознания) если только их не прикончат после боя. Это может кардинально уменьшить смертность персонажа - большинство персонажей, участвующих в сражении будут просто без сознания, а не умирающими - но это также вводит потенциально неприятные постбоевые сцены, когда надо будет добивать бессознательных противников. Некоторые персонажи, особенно паладины или другие галантные типы, могут перенести серьезные моральные терзания.

Этот вариант, вероятно, больше всего подходит для кампаний, в которых это приемлемо для плохих парней в борьбе за выживание. Возможно, часть побежденного злодея не позволяет ему *him from returning to plague the heroes* позднее, или возможно стиль вашего сэттинга вознаграждает персонажей за победу над противниками не напрямую (типа лихих *swashbuckling* кампаний). С другой стороны, персонажи могут осознавать, что если они откажутся добивать противника, то почти наверняка те оправятся от их повреждений и будут мстить им. Столкновения в кампании могут часто содержать сражения с теми же самыми противниками снова и снова, вместо того, чтобы бороться с новыми монстрами и противниками.

Не-смертельный Удар

Не-смертельный удар означает, что вы были ушиблены и находитесь в худшей форме, чем обычное состояние. Каждый не-смертельный удар, который вы получаете, налагает совокупный штраф -1 к вашим спасброскам по Стойкости при сопротивлении ранениям от не-смертельного урона. Не-смертельные удары не затрагивают спасброски по Стойкости против смертельного урона.

Например, персонаж с 4 ударами и 3 не-смертельными ударами имеет штраф -4 к спасброскам по Стойкости против ранений от смертельного урона, но -7 штрафа к спасброскам против ранений от не-смертельного урона.

Обессиленный персонаж (см. ниже), к оторвый при атаке получает результат не-смертельный удар или обессилен, становится бессознательным.



персонаж получает по крайней мере 5 очков лечения, оба состояния удаляются.

Обессиленный персонаж, который при атаке получает результат не-смертельный удар или обессилен, становится бессознательным.

Обессилен

Быть обессиленным, аналогично состоянию недееспособен (см. выше), за исключением того, что если состояние персонажа ухудшается, он становится бессознательным, а не умирающим.

Если 5 или больше очков магического лечения применены к обессиленному персонажу, он больше не обессилен.

Персонаж может быть и обессилен, и недееспособен. Становление обессиленным, в то время как персонаж недееспособен не приближает персонажа к умиранию. Если обессиленный и недееспособный

ЗА ШИРМОЙ: РАНЕНИЯ

Этот вариант уменьшает боевые подсчеты (так как персонажи не должны отслеживать количество их ОЖ). Однако, так как система связывает живучесть со спасброском персонажа, высокоуровневые персонажи лучше противостоят ранениям, чем персонажи низкого уровня. Как было сказано, существа или эффекты, наносящие большое количество урона, могут очень быстро повернуть исход битвы, так как один неудачный спасбросок может вывести персонажа из строя.

В этой системе, классовые КЖ персонажа становятся менее важными, чем его бонус спасброска по Стойкости при сопротивлении ранениям. Этот фактор уменьшает различие между классами - вместо того, чтобы иметь пять вариантов (представленных пятью различными Кубиками Жизней), есть только два (классы с хорошими спасбросками по Стойкости, типа варваров, жрецов и воинов, и классов с плохими спасбросками по Стойкости, типа бардов и волшебников).

Бонусы к спасброскам по Стойкости становятся очень важными для персонажей, делая опции типа навыка Повышенной Стойкости очень привлекательными. Мультиклассирование между классами с хорошими спасбросками по Стойкости может создать [оскорбительные](#) ситуации: вы могли бы выбрать правило, что никакой персонаж не может получить 2-х очковый «прирост» к хорошему спасброску более одного раза (после этого, хороший спасбросок начинает с +0 и повышается на 1 очко на каждом нечетном уровне), таким образом, ограничивая попытки злоупотребления данной ситуацией (?) [Multiclassing between classes with good Fortitude saves can create abusive situations: You might choose to rule that no character can get the 2-point “bump” in a good saving throw more than once \(after that, a good save starts at +0 and goes up 1 point every even-numbered level\), thus limiting the potential for extensive abuse.](#)

Без сознания

Бессознательный персонаж падает на пол, он беспомощен и не способен к действиям. Дополнительные не-смертельные удары не имеют никакого эффекта на такого персонажа. Когда он возвращается одно не-смертельное очко, он приходит в сознание.

ЛЕЧЕНИЕ

Через какое-то время, или посредством магического лечения, персонаж может уменьшить число ударов, которые он имеет. Некоторые существа имеют специальные характеристики, которые затрагивают путь, которым они излечивают удары.

Естественное лечение

За полную ночь отдыха персонаж излечивает 1 удар за два уровня персонажа (минимум 1 удар за ночь). Если он находится на полном постельном режиме в течение 24 часов, он излечивает удары, равные его уровню персонажа. Любое существенное прерывание во время отдыха препятствует персонажу излечиваться этой ночью.

Не-смертельные удары заживаются более быстро. Персонаж излечивает не-смертельные удары по норме 1 удар в час за два уровня персонажа (минимум 1 удар в час). Если Мастер захочет, он может распределить это лечение более мелкими «порциями». Например, персонаж 12-го уровня излечивает 6 не-смертельных ударов в час; вместо этого, Мастер может позволить ему излечивать 1 не-смертельный удар в 10 минут.

Магическое лечение

За каждые 5 очков магического лечения, персонаж устранил 1 смертельный удар и 1 не-смертельный удар.

Специальные Характеристики Лечения

Некоторые существа имеют экстраординарные или сверхъестественные силы лечения.

Быстро Лечение: существо с быстрым лечением может удалить 1 смертельный удар и 1 не-смертельный удар за раунд за 5 очков быстрого лечения (минимум 1 удар каждого типа). Например, порождение вампира имеет быстрое лечение 2; поэтому он может устранил 1 смертельный удар и 1 не-смертельный удар за раунд.

Существо с быстрым лечением может добавить его величину быстрого лечения к спасброскам по Стойкости, чтобы стабилизироваться при умирании. Умирающее порождение вампира, например, имеет бонус +2 к его спасброску по Стойкости при попытке стабилизации.

Регенерация: существо с регенерацией рассматривает весь урон как не-смертельный, не учитывая определенные типы урона, приведенные в описании существа, которые затрагивают его как обычно (типа уязвимости тролля к кислоте и огню). Существо с регенерацией может удалить 1 не-смертельный удар за раунд за 5 очков регенерации (минимум 1 удар).

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА ОТ УРОНА

Некоторые существа имеют специальную защиту от урона, типа поглощения урона или сопротивляемости энергии. Некоторые заклинания и эффекты также обеспечивают защиту от урона.

Дополнительные Очки Жизней

Эффекты или характеристики, которые обычно дают вам дополнительные очки жизней (типа навыка Крепкое Тело или заклинания *подмога*), вместо этого, дают бонусы к вашим спасброскам по Стойкости при сопротивлении ранению. За каждые 5 дополнительных ОЖ, предоставленных таким эффектом добавьте бонус +1 к спасброску.

Например, Крепкое Тело дает вам +1 к спасброску по Стойкости при сопротивлении ранению.

Дополнительные ОЖ, предоставленные увеличенным показателем Телосложения не добавляют их к этому бонусу спасброска, так как ваше высокое Телосложение уже даёт вам бонус к вашим спасброскам по Стойкости.

Поглощение урона и Сопротивляемость Энергии

Поглощение урона добавляется к вашему спасброску по Стойкости при сопротивлении ранению. За каждые 5 очков поглощения урона, которые применяются против атаки, добавьте бонус +1 к спасброску. Например, существо с ПУ 10/магия получает бонус +2 к спасброскам по Стойкости при сопротивлении ранению от урона, нанесенного не-магическим оружием.

Сопротивляемость энергии работает в той же манере . Существо с сопротивляемостью огню 15 получает бонус +3 к спасброску по Стойкости при сопротивлении огненному урону.

Нанесение Урона Объектам

Объекты также могут переносить эффекты смертельного урона, как и существа. Не-магические, оставленные без присмотра объекты имеют базовый бонус спасброска по Стойкости +0. Магическая вещь имеет бонус спасброска по Стойкости, равный $+2 + 1/2$ за его уровень заклинателя. Вещь, носимая персонажем, делает спасбросок как персонаж (или, в случае магической вещи, использует свой собственный бонус спасброска , если он лучше).

Добавьте прочность объекта к его спасброскам по Стойкости при сопротивлении ранению. Кроме того, за каждый дополнительный дюйм толщины помимо первого, объект получает бонус +1 к его спасброску.

Волшебное оружие, доспех и щиты, добавляют также их бонус зачарования к их спасброскам по Стойкости против урона.

Объект, который получает любые смертельные удары, имеет совокупный штраф -1 к его будущим спасброскам при сопротивлении ранениям от смертельного урона, также, как и персонажи. Объект, который становится недееспособным, считается сломанным или разрушенным.

Объекты иммунны к не-смертельному урону и, таким образом , не делают спасброски по Стойкости при сопротивлении ранениям от атак , наносящим не-смертельный урон.

Существа без Показателя Телосложения

Некоторые существа, типа нежити и конструкций, не имеют показателя Телосложения. Существа без показателя Телосложения имеют бонус +4 к спасброскам по Стойкости при сопротивлении ранениям . Однако, существа без показателя Телосложения, которые становятся недееспособными - разрушаются.

Существа, которые не имеют показателя Телосложения , иммунны не-смертельному урону и, таким образом, не делают спасброски по Стойкости при сопротивлении ранениям от атак, наносящим не-смертельный урон.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ УРОНА

Эта система изменяет работу некоторых специальных эффектов урона.

Удар милосердия

Удар милосердия работает как нормальная атака, за исключением того, что результат спасброска по Стойкости рассматривают хуже на одну категорию. (УС Спасброска обычно выше, чем нормальный, также, удар милосердия считают критическим попаданием и, таким образом, он наносит дополнительный урон.) При успешном спасброске цель получает 1 удар (или 1 не-смертельный удар, если использовалась не-смертельная атака). Если спасбросок проваливается меньше чем 10, цель недееспособна (или обессилена); а если спасбросок проваливается на 10 или больше, цель умирает (или без сознания).

Глобальные повреждения

В этом варианте нет никакого порога глобальных повреждений , чем больше наносимый урон, тем выше шанс, что персонаж потеряет сознание или станет умирающим .

Мастер может постановить, что спасбросок по Стойкости при сопротивлении ранению, который проваливается на 20 или больше - умирает (или теряет сознание, если это не-смертельный урон). Здесь появляется очень реальный шанс, что один единственный удар (типа критического попадания или скрытой атаки) может вывести персонажа из строя .

ДОМАШНЕЕ ПРАВИЛО: БОЛЕЕ МЕДЛЕННОЕ МАГИЧЕСКОЕ ЛЕЧЕНИЕ

Мгновенный характер магического лечения иногда немного нарушает представление об игре, даже в очень образном фэнтези-мире. Я предпочитаю немного более реальное представление игры.

Когда персонаж волшебно излечен, урон, вместо того, чтобы просто уходить, преобразуется в не-смертельный урон. Затем персонаж может оправиться от не-смертельного урона как обычно, просто немного отдохнув. Магия не может использоваться при лечении не-смертельного урона.

Это правило немного замедляет события в игре, потому что персонажи должны отдохнуть между поединками. Но это также придаёт игре больший реализм, фактически не изменяя способ, которым всё это работает.

- Чарльз Рьян

ОЧКИ ЖИВУЧЕСТИ И РАН

Система очков живучести и ран была первоначально разработана для *Ролевой Игры Звёздные Воины*, как более кинематографический метод обращения с уроном. Система позволяет персонажам увеличить количество урона, которое они могут противостоять, по мере продвижения по уровням, всё ещё учитывая одну единственную удачную атаку, вырубающую персонажа.

ОЧКИ ЖИВУЧЕСТИ

Очки живучести (ОЖи)- мера способности персонажа превращать прямой удар в царапину или вообще переносить удачу без серьёзных последствий. Подобно ОЖ в стандартных П&Д правилах, ОЖи повышаются с получением нового уровня, давая персонажам высокого уровня большую способность сбрасывать со счетов атаки. Большинство типов урона уменьшает ОЖи.

Персонажи получают ОЖи по мере продвижения по уровням. Также, как и с ОЖ в стандартных П&Д правилах, на каждом уровне персонаж бросает Кубик Живучести (КЖи) и добавляет его модификатор Телосложения, добавляя полученный результат к общему количеству его ОЖи. (И, также как и с ОЖ, персонаж всегда получает, по крайней мере, 1 ОЖи за уровень, независимо от его броска или модификатора Телосложения). Персонаж 1-ого уровня получает максимальное количество ОЖи вместо броска кубика, как показано в Таблице 4-6 ниже.

Таблица 4-6: Очкки Живучести

Класс	Очки Живучести на 1-ом уровне	Кубик Живучести
Варвар	12+Модификатор Телосложения	d12
Бард	6+Модификатор Телосложения	d6
Жрец	8+Модификатор Телосложения	d8
Друид	8+Модификатор Телосложения	d8
Воин	10+Модификатор Телосложения	d10
Монах	8+Модификатор Телосложения	d8
Паладин	10+Модификатор Телосложения	d10
Следопыт	8+Модификатор Телосложения	d8
Плут	6+Модификатор Телосложения	d6
Колдун	4+Модификатор Телосложения	d4
Волшебник	4+Модификатор Телосложения	d4

ОЧКИ РАН

Очки ран показывают, какому количеству истинных физических повреждений может противостоять персонаж. Урон уменьшает очки ран только после того, как кончились все очки живучести, или когда персонаж поражён критическим попаданием. Персонаж имеет очки ран, равные его текущему показателю Телосложения.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Критическое попадание наносит то же самое количество урона, сколько и нормальный удар, но этот урон вычитается из очков ран, а не из очков живучести. Критические попадания не наносят дополнительный урон; по этой причине, никакое оружие в этой системе не имеет множитель урона для его критических попаданий.

Любое критическое попадание автоматически преодолевает поглощение урона существа, независимо от того, может ли такая атака сделать это.

Большинство оружия сохраняет свой нормальный критический диапазон угрозы. Если оружие обычно имеет критический множитель больше чем ×2, диапазон угрозы оружия расширяется на 1 очко за дополнительный множитель, как обозначено в таблице ниже.

Множитель Новый Диапазон Угрозы

×3	19-20
×4	18-20
×5	17-20

РАНЫ И СМЕРТЬ

Совместно очки живучести и ран показывают, насколько трудно персонажа повредить и убить. Урон от каждой успешной атаки и каждого сражения накапливается, понижая очки живучести или общее количество очков ран, пока он не исчерпывает все очки.

Не-смертельный Урон

Эта система не дифференцирует смертельный и не-смертельный урон. Атаки и эффекты, которые обычно наносят не-смертельный урон, уменьшают очки живучести, за исключением критических попаданий, когда они уменьшают очки раны.

0 Очков Живучести

При 0 очках живучести, персонаж больше не может избежать получения реального физического повреждения. Любой дополнительный урон, который он получает, уменьшает его очки ран.



Получение Урона Ран

В первый раз, когда персонаж получает ранение (уменьшаются очки ран – прим. перев.), при вычитании даже одного очка – он становится утомленным. Утомленный персонаж не может бегать и выполнять натиск, и получает штраф -2 к Силе и Ловкости, пока он не отдохнет в течение 8 часов (или пока не излечит урон ран, если это происходит раньше отдыха). Дополнительные раны не делают персонажа истощенным.

Кроме того, всякий раз, когда персонажу наносится рана, он должно преуспеть в спасброске по Стойкости (УС 5 + количество очков ран, потерянных от атаки) или он будет оглушён на 1d4 раунда. (В течение этого времени, любой другой персонаж может предпринять стандартное действие, чтобы помочь оглушенному персонажу оправиться; сделав так, оглушение проходит).

0 Очков Ран

Очки ран не могут упасть ниже 0; любой урон, который снизил бы очки ран ниже 0 снижает их до 0.

При 0 очков ран, персонаж становится недееспособным и должен сделать проверку спасброска по Стойкости – УС 15. Если он преуспевает в спасброске, он просто недееспособен. Если он проваливает спасбросок, он теряет сознание и начинает умирать.

Недееспособен: недееспособный персонаж остаётся в сознании, но может предпринимать только одно действие передвижения или стандартное действие за раунд (но не оба, и при этом он не может предпринимать полно-раундовые действия). Он передвигается с половиной скорости. При перемещении он не рискует получить дальнейшие раны, но любое стандартное действие (или любое другое действие, которое Мастер посчитает напряжённым, включая некоторые свободные действия типа чтения ускоренного заклинания) ухудшает состояние персонажа до умирания (если это не вовлекает лечение; см. ниже).

Умирание: умирающий персонаж находится в бессознательном состоянии и при смерти. Каждый раунд в свой ход умирающий персонаж должен сделать спасбросок по Стойкости (УС 10 +1 за каждый ход после первого), чтобы стабилизироваться.

Если персонаж проваливает спасбросок, он погибает.

Если персонаж преуспевает в спасброске меньше, чем на 5, он не погибает, но не стабилизируется. Он всё ещё находится в состоянии умирания и должен продолжить делать спасброски по Стойкости каждый раунд.

Если персонаж преуспевает в спасброске на 5 или больше, но меньше 10, он стабилизируется, но остается без сознания.

Если персонаж преуспевает в спасброске на 10 или бо льше, он приходит в сознание и становится недееспособным.

Другой персонаж может улучшить состояние умирающего персонажа до стабилизации, делая проверку Лечения с УС 15 как стандартное действие (это вызывает свободные атаки).

Стабилизированные Персонажи и Восстановление

Стабилизированный персонаж находится в бессознательном состоянии . Каждый час стабилизированный персонаж должен преуспеть в спасброске по Стойкости (УС 10 +1 за час после первого), чтобы оставаться стабилизированным .

Если персонаж проваливает спасбросок, он становится умирающим.

Если персонаж преуспевает в спасброске меньше , чем на 5, его состояние остаётся неизменным и он должен продолжать делать спасброски по Стойкости каждый час.

Если персонаж преуспевает в спасброске на 5 или больше, он приходит в сознание и становится недееспособным.

Лишённый помощи, стабилизированный , находящийся в сознании персонаж с 0 очков ран имеет 10% -ый шанс начать возвращать очки ран по одному в день.

Как только лишённый помощи персонаж начинает возвращать очки ран естественным путём, он больше не рискует умереть.

Восстановление с Помощью : умирающий персонаж может получить помощь с проверкой Лечения - УС 15 (стандартное действие, которое вызывает свободные атаки). Спустя один час после того, как умирающий персонаж стабилизируется, бросьте d%. Он имеет 10%-ый шанс на восстановление сознания, в этом случае он становится недееспособным.

Если он остался без сознания , он имеет тот же самый шанс восстановить сознание каждый час. Даже без сознания он восстанавливает очки ран естественным путём , приходя в сознание и способен быть возобновить нормальную деятельность, когда его очки ран повышаются до 1 или выше.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СИТУАЦИИ УРОНА

Система очков живучести изменяет работу некоторых специальных эффектов урона.

ЗА ШИРМОЙ: ЖИВУЧЕСТЬ И РАНЫ

Персонажи , использующие эту систему, должны быть более осторожны в бою, поскольку он может стать смертельным при нескольких удачных бросках. Но они также могут намного быстрее прийти в норму. По этой причине, этот вариант - идеальная система для мало-магических кампаний или игр, где лечение мало доступно.

Очень слабое существо в этой системе более крепко , чем в стандартной П&Д игре , так как его показатель Телосложения часто выше , чем количество очков жизней , которые оно, возможно, имело. Очень Большие существа также более крепки, из-за их модификатора размера. Это отражено в регулировке УСт, данной в этом варианте правил.

Существа, способные к нанесению большого количества урона за один удар, становятся в этой системе значительно более смертельными, так как удачный бросок атаки может нанести смертельный удар почти любому персонажу.

Для критических попаданий, рассмотрите сокращение дополнительного урона от дополнительного кубика урона (типа пылающего меча или скрытой атаки и плуга) - только 1 очко за кубик. (Такие атаки наносят нормальный урон при не-критических ударах) . Это остаётся довольно смертельным оружием при сражении за плуга высокого уровня, но уже не столь ужасающее, как столкновение с возможностью дополнительных 5 или 10 кубиков урона очкам ран при успешном критическом попадании и скрытой атаки. Вы можете обнаружить другие места, где урон нуждается в регулировании; не бойтесь немного подправить урон ради получения удовольствия от игры.

Урон Телосложени ю особенно смертелен в эт ом варианте, так как каждое очко урона Телосложени ю уменьшает очки ран на 1, а каждые 2 очка урона уменьшают живучесть на множество очков, равное КЖ персонажа. Если Телосложение персонажа уменьшается до 0, он умирает, даже если он имеет некоторое количество очков ран.

Удар милосердия

Удар милосердия функционирует как обычно, при чём он автоматически попадает и наносит критический урон (и, таким образом, наносимый урон применяется к очкам ран цели). Если цель переносит урон, она должна сделать спасбросок по Стойкос ти (УС 10 + количество нанесённого урона) или умрёт.

Глобальные повреждения

Правило глобальных повреждений не применяется в этой системе.

ЛЕЧЕНИЕ

После получения урона, персонаж может во сстановить очки живучести и ран путём естественного лечения (в течение часов или дней) или магией. В любом случае, персонаж не может восстановить очки живучести или ран выше их полного числа.

Естественное лечение

Персонажи восстанавливают очки живучести по норме 1 очко в час за уровень персонажа.

Во время полного ночного отдыха, персонаж восстанавливает 1 очко ран за уровень персонажа (минимум 1 за ночь) или в два раза больше при полном постельном режиме в течение 24 часов. Любое существенное прерывание в это время этого периода препятствует персонажу излечиться этой ночью.

Лечение с помощью

Персонаж, которому обеспечивает долгосрочный уход (см. умение Лечение, страница 75 *Руководства Игровика*) удваивает норму, по которой раненый персонаж возвращает потерянные очки живучести и ран.

Магическое лечение

Заклинания, которые излечивают очки урона, работают в этой системе несколько по-другому. Для заклинаний, которые излечивают переменное количество очков жизней, основанное на результате броска кубика (типа *лечения лёгких ран*), применяется фактический результат броска для восстановления очков живучести, а любой модификатор к результату броска (типа уровня заклинателя, для *заклинаний исцеления*) применяется к восстановлению очков ран.

Например, *лечение ран* излечивает 2d8 очков урона +1 очко за уровень заклинателя (максимум +10). В этой системе, жрец 10-ого уровня может прочитать это заклинание, чтобы излечить 2d8 очков живучести и 10 очков ран.

Заклинания или эффекты, которые возвращают ОЖ, не основаны на результате броска, типа *полного исцеления*, сначала применяются для лечения ран, а затем для лечения живучести. Например, жрец 11-ого уровня, читающий *полное исцеление* сможет излечить 110 очков. Если цель получила 12 очков урона ран и 104 очка урона живучести, заклинание излечивает весь урон ран и 98 очков урона живучести, оставляя цель только с 6 очками урона живучести.

НИПЫ И МОНСТРЫ

Очки живучести даются только «героическим» классам, типа классов персонажей из *Руководства Игровика* и различным престиж-классам. Классы НИПов из *Руководства Ведущего* - аристократ, обыватель, эксперт и воин - не имеют никаких очков живучести (ни на 1-ом уровне, ни на каком другом). Такие персонажи имеют только очки ран, равные их показателю Телосложения. Таким образом, типичный воин 1-ого уровня имеет 12 очков ран и не имеет очков живучести. Весь урон, наносимый таким существам, применяется к их очкам ран.

Большинство монстров, с другой стороны, имеет и очки ран, и очки живучести. Для Маленьких, Средних и Больших существ, очки ран монстра равны его текущему показателю Телосложения. Существа, меньшие или больше этих размеров имеют их очки ран, умноженные на число, основанное на их размере, как обозначено в таблице ниже.

Живучесть монстра равна количеству ОЖ, которые он обычно имел бы, основываясь на его типе и показателе Телосложения. Мастера могут захотеть не назначать живучесть существу, которое представляет маленькую угрозу ПИ, типа одомашненных животных.

Размер	Множитель Очков Ран
Мизерный	×1/8
Крошечный	×1/4

Миниатюрный	×1/2
Маленький	×1
Средний	×1
Большой	×1
Огромный	×2
Гигантский	×4
Исполинский	×8

Существа без Показателя Телосложения

Некоторые существа, типа нежити и конструкций, не имеют показателя Телосложения. Если существо не имеет показателя Телосложения, оно не имеет очков живучести. Вместо этого, оно имеет очки ран, равные его количеству очков живучести, которые бы оно получило, основываясь на его КЖ и типе. Такие существа никогда не утомляются и не оглушаются от урона ран.

Дополнительные Очки Жизни

Если существо имеет дополнительные ОЖ, основанные на его типе, их рассматривают как дополнительные очки ран. (Например, конструкция Среднего размера получает дополнительные 20 очков ран.) То же самое относится для любого постоянного эффекта, который увеличивает общее количество ОЖ персонажа (типа навыка Крепко к Тело, который добавляет 3 к общему количеству очков ран персонажа).

Поглощение Урона

Функция поглощения урона обычно сокращает урон, нанесенный атаками. Однако, любое критическое попадание автоматически преодолевает поглощение урона существа, независимо от того, могла ли бы атака обычно это сделать. Например, критическое попадание против скелета (ПУ 5/д робящее) преодолело бы поглощение урона существа, даже если этот урон было нанесено оружием, которое не наносит дробящий урон.

Быстрое Излечение

Существа с быстрым излечением восстанавливают очки живучести исключительно быстро, обычно 1 или более очков живучести за раунд, что дано в описании существа (например, вампир имеют быстрое излечение 5).

Если существо с быстрым излечением не имеет показателя Телосложения, быстрое излечение восстанавливает потерянные очки раны по той же самой норме. Это не относится к существам, которые не имеют очков живучести, но имеют показатель Телосложения (типа человека-воина или домашнего животного). Такие существа не получают никакой выгоды от быстрого излечения.

Регенерация

Весь урон, нанесенный существам с регенерацией - урон очкам живучести, даже в случае критических попаданий. Существо автоматически излечивает урон очкам живучести со скоростью за раунд, как приведено в их описании (например, тролль имеет регенерацию 5). Существо с регенерацией, которое исчерпывает очки живучести, становится утомленным так же, как если бы оно получило урон очкам ран. Однако, дополнительный урон не уменьшает его очки ран.

Некоторые формы атаки, обычно огонь и кислота, автоматически наносят урон ранам существа с регенерацией, хотя существо может сделать попытку спасброска по Стойкости (УС 10 + нанесенный урон), чтобы преобразовать его в урон живучести, который существо может регенерировать как обычно. В остальном, регенерация функционирует, как описано в *Руководстве Монстр ов* и в индивидуальных описаниях монстра.

ДОМАШНЕЕ ПРАВИЛО: ЗАПЛАНИРОВАННОЕ УКЛОНение

Всякий раз, когда вы предполагаете, что вас будут атаковать, вы можете пропустить ваш следующий ход и получить бонус уклонения +4 к вашему КЗ. Вы должны быть способны применить ваш бонус Ловкости к КЗ против атаки (поэтому вы не можете использовать это правило, когда вы неподготовлены, например), и вы должны объявить это прежде, чем будет сделан бросок атаки. Ваша инициатива не изменяется; вы просто не предпринимаете действие во время вашего следующего хода. Вы получаете этот бонус уклонения до следующего вашего хода.

- Эндрю Финч

УСт МОНСТРА

Увеличьте УСт любого Гигантского или Колossalного существа на +1, если существо не имеет показателя Телосложения.

Монстры с дробным УСт увеличивают УСт до следующ ей дроби. Кобольд (обычно УСт 1/4) получает УСт 1/3, например, в то время как гоблин (обычно УСт 1/2) становится монстром с УСт 1.

ЗАПАСНЫЕ ОЧКИ

Этот вариант даёт каждому персонажу способность быстро оправляться от ран. Эта способность измеряется запасными очками, пополняющими потерянные ОЖ сразу после сражения. Таким образом, персонажи могут быть ранены и ли при смерти к концу боя, но сразу оправиться прежде, чем начнётся следующая битва.

Запасные очки особенно хорошо работают в мало-магических кампаниях или любой другой игре, в которой лечение является редким, дорогим или трудно получаемым.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАПАСНЫХ ОЧКОВ

Количество запасных очков персонажа равн о его полным нормальнym ОЖ.

После того, как персонаж получает рану (теряет ОЖ), запасные очки начинают автоматически преобразовываться в ОЖ по курсу 1 очко за минуту ненапряженной деятельности (типа отдыха или пешего хода, но не восхождение, плавание или борьба). Таким образом, за одну минуту ненапряженной деятельности персонаж восстанавливает 1 ОЖ и теряет 1 запасное очко.

Например, Тордек имеет 22 ОЖ, так что он также имеет 22 ЗО. В битве с орками, он получает 6 очков урона. После сражения ЗО Тордека начинают «преобразовываться» в ОЖ. В течение следующих 6 минут его ЗО уменьшаются на 6, а его ОЖ увеличиваются на 6, до его максимума 22. В течение следующего сражения Тордек получает 24 очка урона, снижая его ОЖ до -2, а затем он умирает ещё 5 раундов до стабилизации, таким образом у него остаётся -7 ОЖ. За следующие 16 минут его оставшиеся 16 ЗО преобразуются в ОЖ. После 7 минут он приходит в сознание, но остаётся недееспособен (0 ОЖ). Через 8 минут он встаёт на ноги (1 ОЖ), а после всех 16 минут, он имеет 9 ОЖ и 0 ЗО.

Не-смертельный Урон: ЗО могут также уменьшить общее количество не-смертельного урона персонажа. За каждого ЗО, которое преобразовывается в ОЖ, персонаж также вычитает 1 очко из его не-смертельного урона. В дополнение, персонаж может предпринять стандартное действие, чтобы «потратить» множество ЗО, равное или меньше его КЖ, чтобы уменьшить его не-смертельный урон на эквивалентное количество. (Если персонаж имеет навык Крепость Тела, Мастер может сделать это при передвижении, что отражает тот факт, что такие персонажи могут продолжить заниматься делами во время сложных ситуаций.)

ПОПОЛНЕНИЕ ЗАПАСНЫХ ОЧКОВ

Персонажи восстанавливают потерянные запасные очки естественным путём с той же самой скоростью, что и потерянные ОЖ (см. Лечение, страница 146 *Руководства Игрока*). Если персонаж получает любое магическое лечение, то лечение применяется к потерянным ОЖ персонажа. Любые очки лечения, оставшиеся после лечения ОЖ персонажа, применяются для увеличения текущих ЗО персонажа (до его нормального максимума).

Например, Тордек обычно имеет 22 ОЖ, но он их снизил до 9 ОЖ и имеет 0 запасных очков. Он выпивает микстуру лечения ран, выбросив 2d8+3 и получив результат 15. Первые 13 очков пополняют его ОЖ; остаток идет в его ЗО. Теперь он имеет 22 ОЖ и 2 ЗО.

ЗА ШИРМОЙ: ЗАПАСНЫЕ ОЧКИ

Даже при том, что этот вариант фактически удваивает количество ОЖ персонажа, он не может терпеть поражение раз за разом, не исчерпывая его способность оправиться. ЗО фактически удваивают количество ОЖ персонажа, которые он может потерять в течение нескольких поединков, но не увеличивает урон, которому персонаж может противостоять в одной битве.

ИЗМЕНЕНИЕ ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ

Если модификатор Телосложения персонажа повышается или понижается, его ЗО также повышаются или понижаются, как это происходит с его ОЖ. Если уменьшение Телосложения уменьшает ЗО персонажа ниже 0, любое дополнительное уменьшение его ЗО вы читается из его текущих ОЖ.

ПОРОГИ ПОВРЕЖДЕНИЙ И РЕЗУЛЬТАТЫ ГЛОБАЛЬНЫХ

Правило глобальных повреждений, представленных в *Руководстве Игрока* пр. единственно для героической фэнтези. Оно представляет малую возможность того, что один единственный удар могучего противника может убить персонажа, независимо от фактических ОЖ персонажа.

Изменение правил глобальных повреждений может очень сильно повлиять на отношение персонажей к бою. Более низкий порог (количество урона, который вызывает спасбросок по Стойкости), делает бой более смертельным, превращая любой удар в потенциально опасную для жизни рану. С другой стороны, менее смертельный результат при неудавшемся спасброске (бессознательное состояние вместо смерти, например) делает бой менее опасным, повышая важность общего количества ОЖ персонажа перед одним единственным ударом.

Здесь, представлены несколько альтернативных порогов глобальных повреждений и результатов. Вы можете объединить различные варианты, чтобы создать вашу собственную систему. Например, вы могли бы объединить порог основанный на КЖ с вариантом порога на основе размера, чтобы создать порог глобальных повреждений, который принимает во внимание и Кубики Жизней существа, и его размер.

Независимо от варианта, который вы используете, каждый игрок должен отметить где-нибудь в листе персонажа порог глобальных повреждений своего персонажа (чтобы избежать вычислений во время боя), а Мастер может добавить уровень порога глобальных повреждений для монстров и НИПов в их блоках статистики по той же самой причине.

АЛТЕРНАТИВНЫЕ ПОРОГИ

Порог в 50 очков в стандартных П&Д правилах может быть изменен несколькими различными способами.

Порог на Основе Телосложения: порог глобальных повреждений персонажа равен его показателю Телосложения. Всякий раз, когда он получает урон от одного удара, который равен или превышает его текущий показатель Телосложения, он должен преуспеть в спасброске по Стойкости с УС 15 или перенести эффект глобальных повреждений.

Если атака наносит урон ОЖ, а также изменяет показатель Телосложения персонажа (типа удара отравленным оружием), все эффекты удара применяются до определения, нужно ли проводить спасбросок от глобальных. Например, персонаж с Телосложением 14 поражен великим мечом, покрытым ядом черным змеи. Атака наносит 12 очков урона, но персонаж также проваливает его спасбросок по Стойкости против яда и получает 3 очка урона Телосложения. Это понижает его Телосложение и, следовательно, его порог глобальных повреждений – до 11. Так как урон превышает порог, персонаж должен теперь сделать спасбросок по Стойкости, чтобы избежать эффекта глобальных повреждений.

Порог на Основе КЖ: порог глобальных повреждений персонажа равен $25 + 2 \times \text{КЖ}$. Всякий раз, когда персонаж получает урон от одного удара, который равен или превышает эту величину, он должен преуспеть в спасброске по Стойкости с УС 15 или перенести эффект глобальных повреждений.

Например, человек воин 5-ого уровня имеет порог глобальных повреждений 35 ($25 + [2 \times 5]$). Огненный гигант имеет порог глобальных повреждений 55 ($25 + [2 \times 15]$).

Порог на Основе Размера: порог глобальных повреждений существа равен 50 плюс или минус 10 очков для каждой категории размера, большей или меньшей чем Средний. (Этот вариант был первоначально представлен на странице 27 *Руководства Ведущего*.) Всякий раз, когда существо получает урон от одного удара, который равен или превышает эту величину, оно должно преуспеть в спасброске по Стойкости с УС 15 или перенести эффект глобальных повреждений.

АЛТЕРНАТИВНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВАЛА СПАСБРОСКА

Результаты بعدавшихся спасбросков по Стойкости против глобальных повреждений могут быть изменены несколькими способами.

Результат «Умирание»: вместо мгновенной смерти, персонаж получает -1 ОЖ. Персонаж падает без сознания и начинает умирать, но всё ещё может стабилизироваться или может получить помощь его друзей, так же как и любой другой персонаж, чьи ОЖ снижаются до -1.

Результат «При Смерти»: вместо мгновенной смерти, персонаж получает -8 ОЖ. Персонаж - очень близко к смерти (только раунд или два для стабилизации или получения помощи), но не убит.

Переменный Результат: для добавления случайности, персонаж, который проваливает его спасбросок по Стойкости против глобальных повреждений, бросает 1d10, чтобы определить его отрицательные ОЖ. Результат 1 - 9 указывает, что персонаж умирает (-1 ОЖ при 1, -2 ОЖ при 2, и т.д.). Результат 10 указывает, что он мёртв.

ИЗМЕНЕНИЕ СПАСБРОСОКА

Другой способ изменить систему глобальных повреждений состоит в том, чтобы изменить УС спасброска по Стойкости, основываясь на полученном уроне. За каждые 10 очков урона нанесённых атакой сверх порога глобальных повреждений персонажа, увеличьте УС спасброска по Стойкости на 2. Это правило функционирует для любого порога, который бы вы не выбрали.

Например, если вы используете стандартный порог с 50 очками, удар, который наносит 50 - 59 очков урона требуют спасброска с УС 15, при 60 - 69 очках - УС 17, при 70 - 79 очках - УС 19, и т.д. Если вы используете порог на основе Телосложения, персонаж с Телосложением 15 должен был бы сделать спасбросок по Стойкости с УС 15 при получении 15 - 24 очков урона от одной атаки, УС 17 для 25 - 34 очков, УС 19 для 35 - 44 очков, и так далее.

ЗА ШИРМОЙ: ПРАВИЛА ГЛОБАЛЬНЫХ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Варианты системы глобальных повреждений затрагивают игру различными способами.

Вариант на основе Телосложения более смертелен, чем стандартная система глобальных повреждений, так как порог намного ниже. Вариант подходит для низко-уровневых игр, или кампаний, склоняющихся к “gritty реализму” в бою. Вы можете позволить персонажам увеличить их порог, не улучшая их показатель Телосложения. Например, навык Улучшенный Порог Урона, который увеличивает порог урона персонажа на 3, позволит персонажу с низким Телосложением быстро и легко увеличить его порог глобальных повреждений.

В отличие от большинства других порогов глобальных повреждений, порог на основе КЖ повышается по мере продвижения персонажа по уровням. На более низких уровнях, порог ниже, чем в нормальных правилах, но всё ещё достаточно высок, что редко имеет большое значение. На более высоких уровнях, порог глобальных повреждений персонажа превышает уровень, данный в *Руководстве Игрока*, увеличивая живучесть таких персонажей в бою. Вариант одобряет монстров, КЖ которых сильно превышает их УС, типа гигантов и драконов, так как их порог глобальных повреждений, в конечном счёте, будут выше, чем таковые у персонажей, сражающихся с ними.

Пороговый вариант на основе размера ущемляет ПИ полуросликов и гномов, так же как и приживалов и некоторых компаний животных. Вариант одобряет монстров, так как монстры имеют тенденцию быть больше, чем ПИ.

Вариант умирания имеет тенденцию создавать менее смертельные бои, так как один проваленный спасбросок не означает автоматическую смерть. Однако, проваленный спасбросок может быть столь же критическим в ходе битвы, как и в стандартной системе - умирающей персонаж столь же бесполезен, что и мертвый, и он вероятно будет оттягивать на себя ресурсы одного или более других персонажей, к оторванные будут пытаться спасти его от смерти.

Вариант «При Смерти» почти столь же смертелен, как и стандартная система, но он даёт персонажу слабый шанс на выживание. Это особенно подходит для героических кампаний, в которых персонажи часто бывают на краю смерти, выкарабкиваясь в последний момент.

Система переменных результатов менее смертельна, чем стандартные правила (так как учитывает вероятность, что персонаж выживет, по крайней мере, в течение нескольких их раундов), но убирает предсказуемость результата умирания. Удачливый персонаж мог бы получить только -1 ОЖ, в то время как неудачливый персонаж мог бы получить последние секунды для выживания - если не умрёт вообще.

Наконец, опция изменения спасброска делает бой высокого уровня особенно опасным для персонажей с плохими спасбросками по Стойкости. Так как такие персонажи также имеют тенденцию иметь мало ОЖ, бой становится вдвое опасным, так как они теперь должны опасаться атак мощных противников, так же как и нормального источника ОЖ.

ОБЪЕДИНЕНИЕ ВАРИАНТОВ ГЛОБАЛЬНЫХ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Варианты глобальных повреждений, приведённые выше могут быть объединены несколькими способами.

Чтобы объединить вариант на основе Телосложения с вариантом на основе КЖ, просто используйте показатель Телосложения персонажа вместо 25, чтобы определить порог глобальных повреждений персонажа.

Например, персонаж 3-его уровня с Телосложением 14 имеет порог глобальных повреждений 20 ($14 + [3 \times 2]$). В большинстве случаев, это вычисление кончается порогом ниже, чем порог, основанный на КЖ, но всё ещё выше, чем порог на основе Телосложения.

Вы можете легко объединить систему, основанную на КЖ с вариантом, основанным на размере: используйте половину основной величины за размер вместо 20, чтобы определить порог глобальных повреждений. Например, человек воин 1-ого уровня (Средний персонаж) имеет порог глобальных повреждений 12 (половина от $50 - 25$ плюс 2×1).

Лучше не объединять систему на основе Телосложения с вариантом на основе размера, так как уже достаточно низкий порог сокращается для Маленьких или меньших персонажей до крайне низких пределов.

Вариант изменения спасброска может быть объединён с любым из альтернативных пороговых уровней.

СМЕРТЬ И УМИРАНИЕ

В стандартных П&Д правилах, бессознательное состояние и смерть – предсказуемые состояния: когда персонаж достигает отрицательных ОЖ, он падает без сознания. Когда он достигает -10 ОЖ, он умирает.

Этот вариант убирает часть этой предсказуемости. Умирающий персонаж больше не имеет раундов для выживания. Это усиливает напряжённость в бою, когда вы не знаете, сколько осталось жить вашему павшему товарищу.

0 ОЧКОВ ЖИЗНЕЙ

С этим вариантом персонажи не могут снизить показание ОЖ ниже 0. Нет никакого показателя ОЖ, при котором персонаж умирает. Вместо этого, любой персонаж, который получает урон, который уменьшает его ОЖ до 0, должен делать спасбросок по Стойкости, чтобы избежать бессознательного состояния или смерти.

СПАСБРОСОК ПО СТОЙКОСТИ

Когда ОЖ персонажа уменьшены до 0, он должен сделать спасбросок по Стойкости (УС 10 +2 за каждые 10 очков урона, нанесённого атакой или эффектом). Успех означает, что персонаж недееспособен; провал означает умирание. Провал на 10 или более очков означает, что персонаж мёртв. (Если персонаж выбрасывает естественный результат 1, он умирает. Подсчитайте результат; если он проваливает УС на 10 или больше, он мёртв.)

Возможные результаты спасброска следующие.

Недееспособен: недееспособный персонаж в сознании, но может предпринимать только одно действие передвижения или стандартное действие за ход (но не оба, и при этом он не может взять полно-раундовое действие). Он перемещается с половиной скорости. Взятие действий передвижения не ухудшает рану, но если недееспособный персонаж предпринимает любое стандартное действие (или любое другое действие, которое Мастер считает напряжённым, включая некоторые свободные действия типа чтения ускоренного заклинания), он должен преуспеть в спасброске по Стойкости (с тем же самым УС, что и спасбросок, сделанный когда ОЖ персонажа уменьшились до 0), чтобы оставаться недееспособным; иначе, он начинает умирать, после того, как она заканчивает действие. Если недееспособный персонаж получает любой смертельный урон, он должен сделать новый спасбросок по Стойкости (УС 10 +2 за каждые 10 очков урона, нанесённого атакой или эффектом), но любой другой результат кроме смерти означает, что персонаж теперь умирает. Недееспособный персонаж, которому нанесён (или который в настоящее время страдает от не-смертельного урона) любой не-смертельный урон, становится бессознательным (так как не-смертельный урон персонажа теперь превышает его ОЖ), но не начинает умирать.

Умирание: умирающий персонаж находится в бессознательном состоянии и при смерти. Каждый раунд в его ход, умирающий персонаж должен делать спасбросок по Стойкости (УС 10 +1 за каждый ход после первого), чтобы стабилизироваться.

Если персонаж проваливает спасбросок, он погибает.

Если персонаж преуспевает в спасброске меньше чем на 5, он не погибает, но и не стабилизируется. Он все ещё умирает и должен продолжать делать спасброски по Стойкости каждый раунд.

Если персонаж преуспевает в спасброске на 5 или больше, но меньше чем на 10, он стабилизируется, но в сознание не приходит.

Если персонаж преуспевает в спасброске на 10 или больше, он приходит в сознание и становится недееспособным.

Другой персонаж может помочь умирающему персонажу стабилизироваться, преуспев в проверке Лечения с УС 15, как стандартное действие (которое вызывает свободные атаки).

Стабильный: стабильный персонаж находится в бессознательном состоянии. Каждый час, стабильный персонаж должен преуспеть в спасброске по Стойкости (УС 10 +1 за каждый час после первого), чтобы остаться стабильным.

Если персонаж проваливает спасбросок, он становится умирающим.

Если персонаж преуспевает в спасброске меньше чем на 5, хуже ему не становится, но его состояние не улучшается. Он всё ещё стабилен, но без сознания, и должен продолжать делать спасброски по Стойкости каждый час.

Если персонаж преуспевает в спасброске на 5 или больше, он приходит в сознание и имеет 1 ОЖ.

Другой персонаж может предоставить стабильному персонажу бонус +2 к его спасброску по Стойкости, чтобы остаться стабильным, помогая ему по крайней мере 10 минут в течение часа между спасбросками и делая проверку Лечения с УС 15.

Мертвый: душа мертвого персонажа немедленно покидает тело, и вернуть её в тело – главная задача. Если вы не имеете доступ к мощной божественной магии, вы не сможете помочь мёртвому персонажу, кроме как поискать в его карманах золото.

ЛЕЧЕНИЕ

Недееспособный, стабильный или умирающий персонаж имеет 0 ОЖ. Лечение, которое поднимает его ОЖ выше 0, приводит его в сознание и делает снова полностью дееспособным, так же, как если бы он никогда не снижал свои ОЖ до 0. Маг сохраняет способность чтения заклинаний, которую он имел перед понижением ОЖ до 0. (Конечно, если персонаж имеет несмертельное повреждение, равное или превышающее его ОЖ, он должен переносить все его соответствующие неудобства; см. Несмертельные Повреждения на стр. 146 Руководства Игрока.)

Например, Лидду ударили дубиной холмовой гиганта на 26 очков урона, но у неё оставалось только 14 ОЖ. Она уменьшает свои ОЖ до 0. Она должна немедленно сделать спасбросок по Стойкости с УС 14 (УС 10 +4, потому что урон лежит в пределах от 20 до 30 очков). Она выбрасывает 5 и падает без сознания и начинает умирать. (Ещё немного и она бы умерла.)

На следующий ход, она должна преодолеть УС 10 в спасброске по Стойкости, чтобы стабилизироваться. Она выбрасывает 13, что достаточно, для того, чтобы не умереть, но не достаточно, чтобы стабилизироваться. На следующий ход УС увеличивается до 11, и она выбрасывает 16. Так как этот результат превышает УС по крайней мере на 5 очков, Лидда стабилизируется, но остается без сознания. Предположим, что друзья её не лечили, она должна преодолеть УС 10 спасброска по Стойкости 1 час спустя, чтобы остаться стабилизированной.

ГЛОБАЛЬНЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Если одна атака наносит достаточно урона, чтобы вызвать спасбросок против глобальных повреждений (обычно 50 очков, хотя, если вы используете варианты системы – см. Пороги и Результаты Глобальных Повреждений выше – эта цифра кардинально изменится), цель атаки делает спасбросок по Стойкости как обычно. Если спасбросок провален, ОЖ цели падают до 0, и она должна немедленно сделать попытку второго спасброска по Стойкости (УС 10 + 2 за каждые 10 очков урона, нанесённого атакой или эффектом), чтобы определить, умрёт ли цель, будет ли она умирать или будет просто недееспособна (как указано выше).

ЗА ШИРМОЙ: СМЕРТЬ И УМИРАНИЕ

Этот вариант системы увеличивает шанс персонажа на выживание в бою против монстров, которые наносят огромные количества урона за атаку, так как любой персонаж с 0 ОЖ против такого существа имеет шанс на выживание. Вариант устраняет страх того, с чем сталкивается каждый персонаж высокого уровня: получить урон от атаки существа, которое приближает его к 0 ОЖ, зная, что будет вторая атака и что она, вероятно, нанесёт достаточно урона, чтобы убить персонажа.

Этот вариант также уменьшает часть фактора глобальных повреждений, где один проваленный спасбросок не будет ставить на грань жизни и смерти. В поединках против монстров, к которым могут легко нанести 50 или больше очков урона за один удар – не такая уж редкость на высоких уровнях – вариант избавляет от мыслей “Кто будет первым, кто выбросит естественный результат 1?”

Например, Тордек «взорван» пламенным дыханием старого красного дракона. Провалив его спасбросок, он получает 88 очков огненного урона. К счастью, Тордек носит *высшее кольцо сопротивляемости огню*, которое уменьшает этот урон на 20 очков - до 68. Это число намного ниже, чем его текущие ОД, но урон а достаточно, чтобы вызвать спасбросок по Стойкости против глобальных повреждений с УС 15 (согласно правилам в *Руководстве Игрока*). К сожалению, Тордек выбрасывает естественный результат 1 и его ОД падают до 0. Теперь он должен сделать попытку спасброска по Стойкости, чтобы посмотреть, повреждён ли он просто, умирает ли он или эта атака убивает его. УС - 22 ($10 + 12$, потому что урон начёт от 60 до 70 очков). На сей раз Тордек выбрасывает 23 – он недееспособен. Тордек остаётся в сознании, но может предпринять только стандартное действия или действия передвижения (плюс свободные действия) каждый раунд, а если он предпринимает стандартное действие, он должен сделать другой спасбросок по Стойкости с УС 22, чтобы остаться недееспособным после предпринятия такого действия. Если он проваливает этот спасбросок, или если он получает даже одно очко смертельного урона, он падает без сознания и начинает умирать (или может быть сразу убит).

ОЧКИ ДЕЙСТВИЯ

Очки действия (ОД) дают персонажам средства существенно затронуть игру, улучшая важные броски или раскрывая специальные способности. Каждый персонаж имеет ограниченное число ОД, и как только ОД тратятся, они пропадают навсегда.

ПРИОБРЕТЕНИЕ ОЧКОВ ДЕЙСТВИЯ

Начинающий (1-ый уровень) персонаж начинает игру с 5 ОД. Персонаж выше 1-ого уровня начинает игру с множеством ОД равным $5 + 1/2$ его текущего уровня персонажа.

Каждый раз, когда персонаж продвигается на уровень, он получает множество ОД, равных $5 + 1/2$ его нового уровня персонажа. Некоторые престиж-классы могли бы позволить более быстрое приращение, по выбору Мастера.

Очки Действия и Существующие Игры

Добавление ОД в существующую кампанию, проводится легко, так как персонажи не должны проводить никаких специальных изменений. Каждый персонаж просто получает множество ОД равных $5 + 1/2$ его текущего уровня персонажа.

ЗА ШИРМОЙ: ОЧКИ ДЕЙСТВИЯ

Очки действия дают игрокам некоторый контроль над плохими результатами бросков. Хотя это не слишком влияет на ход среднего столкновения, но всё же есть вероятность, что персонаж переживёт чрезвычайно важное столкновение. Запас ОД даже позволяет осторожным игрокам подвергать их персонажей большему риску, усиливая напряженность игры и открывая двери и ещё более героических действий. Этот вариант также снижает вероятность того, что вся приключенческая группа падёт жертвой одного мощного эффекта, типа *круга смерти* или *облака смерти*.

Очки действия также повышают вероятность успешного использования самой мощной способности персонажа. Например, хотя обычный эффект на столкновение может быть минимален, те которые вещи расстраивают паладина больше, чем промах при карающем ударе – случай, который становится менее вероятным при использовании ОД (?).

Как говорилось, ОД могут также привести персонажей к «хождению по головам» (полагаясь на ОД для своего спасения), а Мастера заставить подсознательно увеличить трудность столкновений (так как персонажи, более вероятно, преуспеют против противников равной силы). Это здорово, пока персонажи имеют запас таких очков, но если они заканчиваются, столкновения, которые иначе были бы просто сложными, могут стать смертельным. Держите в памяти доступное вашим персонажам число ОД при проектировании столкновений.

Для Мастеров, которые волнуются о том, что ОД увеличивают уровень силы персонажей без какихлибо последствий, есть лёгкое решение. Просто думайте о каждом очке действия как о магической вещи с одним использованием при широком диапазоне возможных эффектов. С этой аналогией, становится легко оправдать сокращение количества сокровищ, балансирующего наращивание ОД. Обратите внимание, что это – просто инструмент для Мастера, заинтересованного в осторожном контроле уровня силы персонажа; ОД никогда не должны продаваться.

Очко действия в грубом приближении эквивалентны магической вещи, стоящей 100 зм за уровень персонажа (так как, чем выше уровень персонажа, тем мощнее эффект).

НИПы и Очки Действий

Большинство НИПов, вероятно не должны иметь ОД, из-за дополнительной сложности, которую это создаст. Однако, в случае важных злодеев и ли других существенных персонажей, Мастер может предоставить им соответствующее число ОД на использование против персонажей игрока. Множество ОД равно 1/2 уровня НИПа.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОЧКОВ ДЕЙСТВИЯ

Вы можете потратить 1 ОД, чтобы добавить его к одному броску к d20, или чтобы предпринять специальное действие, или улучшить использование навыка.

Вы можете потратить 1 ОД за раунд. Если вы тратите очко чтобы использовать специальное действие (см. ниже), вы не можете потратить другое в том же самом раунде, чтобы улучшить результат броска, и наоборот.

Добавление к Результату Броска

Когда вы тратите 1 ОД, чтобы улучшить бросок d20, вы добавляете результат броска 1d6 к вашему броску d20 (включая броски атаки, спасброски, проверки или любой другой бросок d20), чтобы помочь вам достичь или превысить целевое число. Вы можете объявить использование 1 ОД, чтобы изменить бросок d20 после того, как сделан бросок, но прежде, чем Мастер объявляет эффект этого броска. Вы не можете использовать ОД, чтобы изменить результат броска d20, когда вы берёте 10 или берёте 20.

В зависимости от уровня персонажа (см. таблицу ниже), персонаж мог бы быть способен бросить больше чем один d6, когда он тратит 1 ОД. В этом случае примените самый высокий результат, и игнорируйте другие броски. Персонаж 15-ого уровня, например, получает 3d6 и выбирает лучший результат из трёх. Так, если бы он выбросил 1, 2 и 4, он применил бы 4 к его броску d20.

Уровень Персонажа	Бросков Кубика
1-7	1d6
8-14	2d6
15-20	3d6



Специальные Действия

Персонаж может исполнить некоторые задачи, тратя ОД. В дополнение к действиям, описанным ниже, некоторые престиж-классы или навыки (см. ниже), могут позволить расход ОД, чтобы получить или активизировать определенные способности, по выбору Мастера.

Активизация

Способности: персонаж может потратить 1 ОД, чтобы получить ещё одно использование классовой способности, которая имеет ограниченное число использований в день. Например, монах мог бы потратить ОД, чтобы получить ещё одно использование его способности Оглушающего Кулака, или паладин мог бы потратить ОД, чтобы провести дополнительную карающую атаку.

Повышение Защиты

персонаж может потратить 1 ОД как свободное действие при сражении в защите. Это даёт ему двойную выгоду в защитном сражении (+4 бонус уклонения к КЗ; +6, если он имеет 5 или больше рангов в Акробатике).

Подражание Навыку

в начале хода персонажа, он может потратить 1 ОД как свободное действие, чтобы получить выгоду от навыка, который он не имеет. Он должен выполнять требования навыка. Он получает

выгоду до начала его следующего хода.

Дополнительная Атака: в течение любого раунда, в котором персонаж берёт действие полной атаки, он может потратить 1 ОД, чтобы сделать дополнительную атаку с его самым высоким бонусом атаки. ОД могут использоваться этим способом и в ближней и в дальней атаке.

Повышение Заклинания: персонаж может потратить 1 ОД как свободное действие, чтобы увеличить эффективный уровень заклинателя одного из его заклинаний на 2. Он должен сказать об использовании ОД перед чтением заклинания.

Вспомнить Заклинание: маги, которые готовят свои заклинания заранее, могут потратить 1 ОД, чтобы вспомнить только что потраченное заклинание. Заклинание может быть снова прочитано позже без влияния на другие готовые заклинания. Это использование ОД - свободное действие и может быть проведено только в том же самом раунде, в котором прочитано заклинание. Непосредственные маги, типа колдунов и бардов, могут потратить 1 ОД, чтобы прочитать заклинание, не используя одно из их ежедневных ячеек заклинания. Это использование ОД - свободное действие и может быть проведено только сразу после прочтения заклинания.

Стабилизация: когда персонаж умирает, он может потратить 1 ОД, чтобы стабилизоваться на его текущем количестве ОЖ.

Улучшение Навыков

Использование ОД открывает целый диапазон возможных навыков. Однако, наиболее лёгкий путь для персонажей - просто улучшить существующие навыки, чтобы использовать в своих интересах ОД - в этом случае персонаж не должен тратить их драгоценные ячейки навыка просто, чтобы получить способность использовать их ОД. Ниже приведены несколько примеров того, как ОД могут использоваться с существующими навыками. Если не указано другого, каждый эффект требует для активизации свободного действия и длится 1 раунд.

Бой Вслепую: вы можете потратить 1 ОД, чтобы отрицать ваш шанс промаха для одной атаки.

Боевой Опыт: вы можете потратить 1 ОД, чтобы удвоить бонус к Классу Защиты, предоставленному навыком. Например, если вы берете штраф -3 к вашему броску атаки, вы получаете бонус уклонения +6 к КЗ.

Уклонение: вы можете потратить 1 ОД, чтобы увеличить предоставленный навыком бонус уклонения на +2. Эффект длится весь бой.

Улучшенный Критический Удар: вы можете потратить 1 ОД, чтобы удвоить ваш диапазон критической угрозы. Так как два удвоения равны утроению, эта выгода увеличивает ваш диапазон угрозы с 19-20 до 18-20, с 17-20 до 15-20 или с 15-20 до 12-20, включая эффект вашего навыка Улучшенный Критический Удар. Эта выгода складывается с выгодой от Улучшенного Критического Удара, но не с другими эффектами на увеличения диапазона угрозы.

Улучшенная Инициатива: вы можете потратить 1 ОД, чтобы удвоить бонус к проверкам инициативы с +4 до +8.

Метамагические Навыки: вы можете потратить 1 ОД, чтобы добавить эффект любого метамагического навыка, который вы имеете, к заклинанию, которое вы читаете. Заклинание читается с его нормальным уровнем (без любой регулировки уровня из-за навыка) и не занимает никакого дополнительного времени для чтения.

Повышенное заклинание автоматически поднимает фактический уровень заклинания до самого высокого уровня я заклинания, которое вы можете читать. Например, если волшебник 7-ого уровня с навыком Повышение Заклинания читает *огненные ладони* и тратит 1 ОД, чтобы усилить заклинание, заклинание рассматривают, как будто это было заклинание 4-ого уровня во всех отношениях, даже при том, что волшебник подготовил его как обычно (как заклинание 1-ого уровня).

Могучий Удар: вы можете потратить 1 ОД, чтобы удвоить бонус к броску урона, предоставленному навыком. Например, если вы берете штраф -3 к вашему броску атаки, вы добавляете +6 к вашему броску урона.

Талант к Магической Школе: вы можете потратить 1 ОД, чтобы удвоить увеличение УС спасброска, предоставленное навыком, с +1 до +2.

Проникающее Заклинание: вы можете потратить 1 ОД, чтобы удвоить бонус к проверке уровня мага, предоставленное навыком, с +2 до +4. Эффект длится в течение всего столкновения.

БОЕВЫЙ ФРОНТ

Боевые правила в *Руководстве Игрока* преднамеренно игнорируют направление взгляда существа. Правила предполагают, что существа постоянно двигаются и перемещаются, смотря во всех направлениях во время боя. В этом варианте, фронт – направление, куда направлены ваши голова и тело – очень сильно влияет на то, куда вы ходите и как сражаетесь.

Этот вариант делает бой более сложным, но открывает новые стратегические варианты для ПИ и монстров. Это хороший выбор, если вашей группе нравится тактическая сложность П&Д сражений, и вы не против проводить много времени сражаясь с плохими парнями. Вариант не изменяет уровень силы вашей и гры.

Этот вариант заменяет стандартные правила для окружения и создает новые условия для использования способности плута скрытая атака.

ФРОНТ

Все ПИ и большинство монстров имеют фронт: направление на смежный квадрат, на который смотрит персонаж или существо. Это означает, что Среднее существо, стоящее в данном квадрате имеет восемь возможных фронтов. Три квадрата на которые смотрят Маленький или Средний персонаж - его передняя зона. Три квадрата позади него - его тыловая область. Квадраты слева и справа - его фланги. Большинством персонажей смотрят больше квадратов, но они все равно могут смотреть в одном из восьми направлений. Их переднюю областью остаются квадраты перед ними (включая те, которые расположены на передних углах); их тыловой областью остаются квадраты позади них (включая те, которые расположены на тыловых углах); а их флангами остаются квадраты непосредственно с их боков.

Для многих миниатюр, совершенно очевидно, куда они смотрят; у них есть лица (или морды – прим. перев.), а также они размахивают оружием в этом же направлении. Но некоторые миниатюры смотрят в одном направлении, а их оружие в другом, и поэтому неясно, где их фронт. Чтобы не путаться за игровым столом, лучше отметить фронт каждой миниатюры маленькой точкой или стрелкой на подставке. Таким образом каждый будет знать, где у миниатюры фронт.

Некоторые существа просто не имеют никакого фронта. См. Существа без Фронта, ниже.

ФРОНТ И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Фронт существенно влияет на передвижение.

Разворот: во время движения вы можете легко развернуться, повернув вашу миниатюру до вступления в новый квадрат. Кроме того, вы можете развернуться в конце вашего передвижения. Эти правила не применяются, если ваше передвижение ограничено 5-футовым шагом; см. ниже.

Если вы не передвигаетесь во время вашего хода, или если ваше передвижение ограничено 5-футовым шагом, вы можете один раз развернуться в любой момент во время вашего хода, как свободное действие. Вы можете развернуться в любом направлении, но вы не можете разворачиваться несколько раз. (Однако, вы также можете развернуться как действие передвижения, но только если вы не используете ваше действие передвижения для чего-либо еще.)

ДОМАШНЕЕ ПРАВИЛО: ПРОВЕРКИ УДАЧИ

Удача в П&Д игре обычно полностью представляется удачей игрока, а не персонажа. Если вы постоянно выбрасываете высокие результаты, как игрок и как бросающий кубик, удачливы, что отражается на персонаже. Если вы бросаете плохо, вы неудачны, и ваш персонаж страдает. Но что, если вы хотите играть за удачливого персонажа? Как вы можете это сделать?

Я создал навык - «Удачливый». Для него нет никаких требований, а выгода состоит в следующем: всякий раз, когда ситуация в игре зависит от случая (обычно представляется броском d%), персонаж делает проверку удачи, которая всегда неизменна на d20. Если результат 15 или выше, персонаж удачлив.

Это может означать одну из двух вещей. Если ситуация, которую я пробую решить, зависит от процентов (типа пари на монете), я увеличиваю шанс «победы» персонажа на 50 %. Поэтому удачливый персонаж (персонаж с навыком «Удачливый», к который преуспевает в проверке удачи) фактически побеждает в 75% случаев (два противопоставленных удачливых персонажа уравновешивают друг друга). Если ситуация не столь четка, я просто использую здравый смысл.

Я ограничиваю использование навыка несколькими способами. Во-первых, если персонаж проваливает проверку удачи, я не позволяю ему использовать навык до следующей сессии игры. Это не позволяет народу постоянно просить о проверках удачи - они используют проверку в действительно нужных ситуациях. Во-вторых, я позволяю одному персонажу делать проверку удачи только в одной и той же ситуации. Третье, применение навыка настолько сильно зависит от мнения Мастера, что я редко имею больше, чем одного или двух игроков в отряде, выбирающих этот навык.

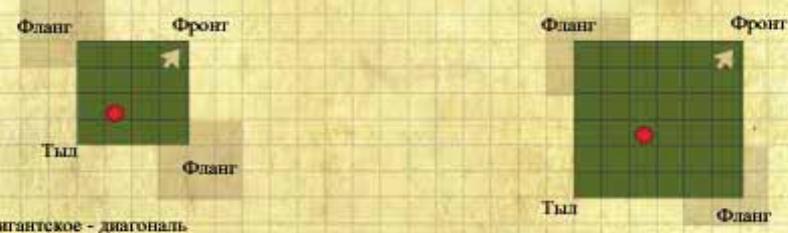
Проверка удачи – сложное правило при суждении и требует дополнительного планирования. Это может быть интересно. Игроки удачливых персонажей, кажется, наслаждаются тем маленьким дополнительным преимуществом, которое они получают в необычных ситуациях, а те, кто не имеет этого навыка, кажется, не слишком возражают против этого.

- Эд Старк

*Фронт существует в зависимости
от его размера*

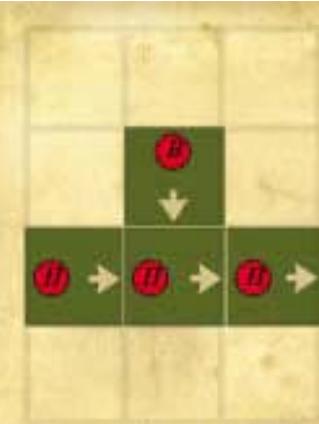


Исполинское

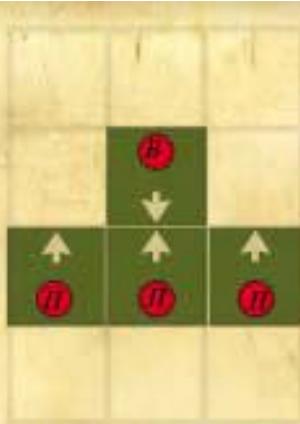


Один квадрат = 5 фут.

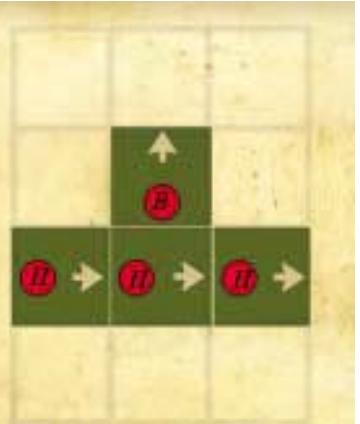
Нормальное Передвижение: по направлению взгляда вы можете двигаться в любой квадрат с нормальной стоимостью передвижения. Во время движения вы можете изменить направление, после того как вы входите в каждый новый квадрат. Просто скажите, куда вы идёте, если это имеет значение (типа того, когда рядом враги), и поставьте вашу миниатюру нужным образом. (Если ваша миниатюра находится на квадратной подставке, подставка может быть больше самой миниатюры. В этом нет ничего страшного, просто помните, что независимо от вашего фронта, размер и форма вашего местоположения фактически никогда не меняются.)



Когда шут проходит мимо воина, он вызывает свободную атаку. Поскольку воин стоит с фланга, он получает бонус +2 к его атаке.



Шут может пройти мимо воина боком, не разворачиваясь, но переход из одного квадрата в другой будет стоить в два раза больше. Воин всё ещё получает свободную атаку, но не имеет бонуса +2, т.к. шут стоит к нему лицом.



Если шут проходит за спиной воина, тот ещё может провести свободную атаку, но со штрафом -10, т.к. шут находится у него в тылу. Воин получает бонус +2 к атаке, т.к. шут стоит к нему лицом.

Свободные Атаки

Один квадрат = 5 футам

Перемещение Задом или Боком : вообще, перед началом движения, вы обычно поворачиваете вашего персонажа в нужном направлении. (Как описано выше, вы можете свободно проделать такой разворот во время передвижения.) Однако, иногда вам нужно будет двигаться не изменяя вашего фронта, чтобы избежать свободной атаки с фланга или тыла во время движения. Чтобы войти в боковой или задний квадрат, нужно заплатить два квадрата передвижения.

5-футовый Шаг : при взятии 5-футового шага, вы можете двигаться в любой смежный квадрат, даже если эти квадраты сзади вас или сбоку . Вы не изменяете направление взгляда при взятии 5-футового шага. (Однако, вы можете, один раз развернуться как свободное действие; см., Разворот, выше.)



Плут А не получает скрытой атаки против гоблина, даже при наличии воина с другой стороны гоблина. Но и воин, и шут А получают бонус +2 к атакам, т.к. они окружают гоблина.

Плут Б может проводить скрытые атаки против гоблина до тех пор, пока он стоит в тылу гоблина. Если гоблин повернётся, шут должен обойти гоблина, чтобы продолжать атаковать скрытно.

Один квадрат = 5 фут

ФРОНТ И АТАКА

Вообще, персонаж может напасть в любой квадрат в его передней области без штрафа. Это означает, что персонаж, делающий по линю атаку должен тщательно продумать, когда он возьмёт скрытое действие, чтобы развернуться. Например, если Тордек на 6-ом уровне е стоит лицом к буке и спиной к гоблину, он может напасть на буку, развернуться (скрытое действие) к гоблину, а затем напасть на гоблина. Но потом он не может ещё раз развернуться. Он останется спиной к буке.

Персонаж, который не хочет разворачиваться к противнику, может напасть на него со штрафом -5, если тот находится с фланга и со штрафом -10, если тот находится с тыла .

Персонажи могут проводить дальние атаки в любой квадрат за их передней областью без штрафа, как показано в сопровождающей диаграмме. Штрафы за дальние атаки во фланговые и тыловые области те же самые, что и при ближнем бою .

Фронт Противника

Мало того, что ваш фронт влияет на ваши атаки, но также на ваши атаки влияет и фронт противника . Если вы нападаете на противника с фланга (или из более дальнего квадрата, если вы имеете длинное оружие или дальнее оружие), вы получаете бонус +2 к броску атаки. Вы не нуждаетесь ни в ком напротив вас с другой стороны вашего противника. Если вы нападаете с тыла а противника (или более дальним квадратом), вы получаете бонус +4 к броску атаки.

Скрытая атака

Плут может наносить урон скрытой атакой всякий раз, когда его противник не подготовлен или когда плут нападает оружием ближнего боя с тыла. Он не нуждается ни в ком непосредственно напротив него, чтобы получить дополнительный урон. Стандартные правила для иммунитета существуют к скрытой атаке все еще они применяются. Например, ползун имеет тыловую область, но он иммунен к урону от скрытой атаки, потому что это - растение. И наоборот, фазма не имеет фронта или тыла, но вы все еще восприимчива к дополнительному урону от скрытой атаки, если выловите ее неподготовленной.

ФРОНТ И ВОСПРИЯТИЕ

Намного проще увидеть то, что происходит у вас спереди, и намного легче прокрасться сзади кого-нибудь.

Проверки Внимательности: персонажи получают штраф -5 к проверкам Внимательности, чтобы обнаружить вещи сбоку от них и -10 для их тыла. Навык Боевая Внимательность (см. уточнение), устраняет этот штраф. Существа без фронта (см. ниже) и существа с способностью кругового зрения, не берут этот штраф.

Подготовленные Действия: вы не можете подготовить действие, чтобы ответить происходящему сзади вас, вы должны видеть, что там происходит (типа поворачивающиеся ручки двери). Но вы можете подготовить действие для триггера на основе звука (типа щелкающего замка).

ДРУГИЕ СИТУАЦИИ

Вариант фронта требует еще некоторых изменений в правилах.

Существа без Фронта

Некоторые существа не имеют никакого реального фронта, потому что они могут двигаться, нападать и чувствовать противников одинаково хорошо в любом направлении. Все элементы и илы являются существами без фронта. Также, существами без фронта являются следующие монстры: светящийся архон, виноградная лоза - убийца, отродье хаоса, чёрная мантисса, лиловый гриб, многорогий бормотун, мимик, фазма, болотный огонёк, ксарн и осьминог (включая гигантского осьминога).

Существа без фронта могут перемещаться или нападать на любой смежный квадрат, и они не могут быть окружены или атакованы с тыла.

Миниатюрные и Меньшие Существа

Миниатюрные и меньшие существа не имеют фронта. Они могут перемещаться или нападать в любом направлении и рассматриваются как существа без фронта.

Навыки и Классовые Способности

Некоторые навыки и классовые способности обеспечивают дополнительные, основанные на фронте, выгоды персонажам, кто их имеет. Также навык Боевая Внимательность (см. уточнение), затрагивает ощущение флангов и тылов персонажа.

Рассечение и Исклучительное Рассечение: дополнительные атаки, предоставленные этими навыками, могут быть сделаны без штрафа и по флангам .

Боевые Рефлексы: персонажи с этим навыком могут проводить свободные атаки без штрафов и по флангам.

Улучшенное Инстинктивное Уклонение: никакой нападающий не получает бонус +2 при атаке на вас с фланга или бонус +4 при атаке на вас с тыла. Только плут на четыре уровня выше вас может нанести урон скрытой атаки, нападая с тыла.

Верховой Бой: персонажи с этим навыком могут напасть на фланговые области со своих скакунов без штрафа.

Веерная Атака: персонажи с этим навыком могут напасть в любую область без штрафа.

Чтение Заклинаний

Заклинания и магические способности , которые имеют области типа линий и конусов, происходят из передней области мага . Маг не может применить заклинание на цель, находящуюся позади него .

Фланговые Атаки

Некоторые монстры имеют атаки и способности , которые достигают фланговых квадратов так же , как и передних. Эти существа не берут никакого штрафа на проведении таких атак по флангам .

Злобоглаз/Гаут: максимум тр и луча (злобоглаз) или два луча (гаут) в каждую фланговую область.

Дьявол, Владыка Бездны : Крылья.

Ускользающая тварь : Щупальца.

Дракон : Крылья.

Стонобраз : Иглы.

Гидра : Укус.

Кракен : Щупальца.

Отюх: Щупальца.

Хлыстник: Корни.

Кальмар, Гигантский: Щупальца.

Скорпион, Чудовищный : Жало.

Тыловые Атаки

Некоторые монстры имеют атаки и способности , которые влияют или атакуют тыловые квадраты, а не передние. Эти существа не берут никакого штрафа за атаки тыловых квадратов.

Аранея: Паутина.

Стрелояс треб: луч Электричества.

Злобоглаз/Гаут: Максимум тр и луча (злобоглаз) или два луча (гаут) в тыловую область.

Плащевик: удар хвостом.

Демон, Бебилит : Паутина.

Демон, Марил ит: удар хвостом.

Дьявол, Владыка Бездны : удар хвостом.

Дракон (любой): удар хвостом или сметение хвостом (см. диаграмму Атак Дракона на следующей странице.)

Формиан(любой) : Жало.

Лилиенда: удар хвостом.

Мантнора : Шипы.

Нага, Тёмная: Жало.

Мрак Ночи, Бредущий в Ночи : Жало.

Фиолетовый Червь : Жало.

Раст: удар хвостом, касание хвостом.

Саламандра : удар хвостом.

Тараск: удар хвостом.

Виверна : Жало.

Крокодил: удар хвостом.

Кит, Касатка : удар хвостом.

Кит, Кашалот : удар хвостом.

Пчела, Гигантская : Жало.

Оса, Гигантская : Жало.

БОЕВАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ [Общий]

Вы настолько проницательны, что практически имеете глаза на затылке .

Выгода: вы не берёте штраф -5 к проверкам Внимательности на флангах . Штраф к проверкам Внимательности в тылу -5.

Нормальне: штраф к проверке Внимательности на флангах – 5, а в тылу -10.

Специальне: воин может выбрать Боевую Внимательность как один из его дополнительных навыков воина (см. страницу 38 Руководства Игровика).



Щиты (дополнительно)

Если вам очень сильно понравилось правило фронтов , вы можете добавить ещё один уровень реализма посредством того , что щиты защищают от атак только с некоторых сторон . Эта “вариант к варианту” система вводит «беззащитный» КЗ для персонажа, к оторого атакова ли со стороны, где он не может защититься щитом . «Беззащитный» КЗ легк о подсчитать: просто вычтите бонус щита к КЗ персонажа (включая его бонус зачарования, если это - магический щит) из нормального КЗ персонажа.

Персонаж, носящий щит должен сказать, носит ли он щит в правой или левой руке . Щит добавляет бонус к КЗ персонажа против атак, направленных из его передней области и фланга со стороны щита, плюс из любых квадратов, которые лежат за этими областями .

Заклинание *щит* обеспечивает бонус к КЗ против атак только из передней области.

ГЕКСАГОНАЛЬНАЯ СЕТКА

Тактические решения типа передвижения и боя лучше всего отслеживать на сетке, но сетке не обязательно быть квадратной . Этот вариант заменяет квадраты шестиугольниками . (Листы с гексагональной сеткой продают во многих магазинах.)

Главное преимущество этого варианта состоит в том, что оно устранило диагональное движение. Персонажи просто двигаются от ячейки к ячейке, изменяя направление по своему усмотрению . Чтобы определять расстояние между двумя ячейками, просто просчитайте самый короткий путь.

Использование гексагональной сетки не сильно изменяет впечатление от игры , но представляет дилемму картографии для Мастера . Большинство зданий и подземелий базируются на 90° и 45° углах , поэтому такие сетки оставляют Мастера с многочисленными половинчатыми шестиугольниками, которые слишком малы для Среднего существа . Используйте этот вариант, только если вы согласны откинуть эти частичные шестиугольники .

ДОМАШНЕЕ ПРАВИЛО: ЗА ЧАРОВАННЫЙ И КАСТЕЛЬНЫЙ КЗ

Для персонажа низкого уровня касательный КЗ, часто не намного ниже , чем обычный КЗ. Но для персонажа высокого уровня, он может отличаться на 5 или даже 10 очков. Много заклинаний и эффектов полагаются только на касательный КЗ цели, не позволяя никаких спасбросков или другой формы спасения от эффекта .

Если ваши персонажи (не имеются в виде ваши НИПы) имеют большое различие между касательным и обычным КЗ, можно позволить бонусы зачарования, улучшающие касательный КЗ персонажа или существа .

Однако эта система не устраняет проблему окончательно ; большие монстры, типа драконов, все ёще имеют тенденцию иметь плачевно низкий касательный КЗ , но выручает персонажей, которые полагаются на защищающие их магически доспехи – т.е. персонажей, касательный КЗ которых очень низкий .

- Энди Коллинс

В зависимости от размера, существа занимают один или более шестиугольников на сетке, как показано в сопровождающей диаграмме.

Области заклинаний также изменены; обратитесь к диаграмме на следующей странице.

ГЕКСАГОНАЛЬНАЯ СЕТКА И ФРОНТЫ

Вариант гексагональной сетки хорошо работает в сочетании с вариантом фронтов, предоставляемый вашей П&Д игрой больше чувства тактической перестрелки в боевых играх. Если это подходит для вашей игровой группы, используйте приведенные здесь диаграммы, чтобы определить фронт, фланги и тыл согласно правилам фронтов.



ПЕРЕМЕННЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

Если статические модификаторы для бросков атаки, проверок и других бросков d20 сделали игру слишком предсказуемой, вы можете пробовать использовать переменные модификаторы.

По существу, система переменных модификаторов заменяет любой модификатор выше, чем +1 или ниже, чем -1, одним или более дополнительными кубиками, которые добавляются или вычитаются из основного броска d20.

ЗА ШИРМОЙ: ПЕРЕМЕННЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

В среднем, переменный модификатор на $\frac{1}{2}$ очка выше или ниже статического модификатора - другими словами, средний результат проверки с переменным бонусом на $\frac{1}{2}$ очка выше, чем та же самая проверка со статическим бонусом, в то время как средний результат к проверке с переменным штрафом - на $\frac{1}{2}$ очка ниже. Так как большинство проверок, проводимых ПИ имеет бонус, а не штраф, эта система для ПИ чуть выгодней. Однако, она также увеличивает хаотичность результата, хаотичность полезнее для монстров, а не ПИ.

Если вы используете этот вариант, не позволяйте одному игроку пользоваться и переменными, и статическими модификаторами. Все броски d20 должны использовать систему переменных модификаторов. Можно позволить некоторым персонажам использовать переменные модификаторы, а другим использовать статические модификаторы, но здесь есть риск получить чувство неравенства между персонажами.

Гексагональные Зоны Заклинаний



10-футовый радиус

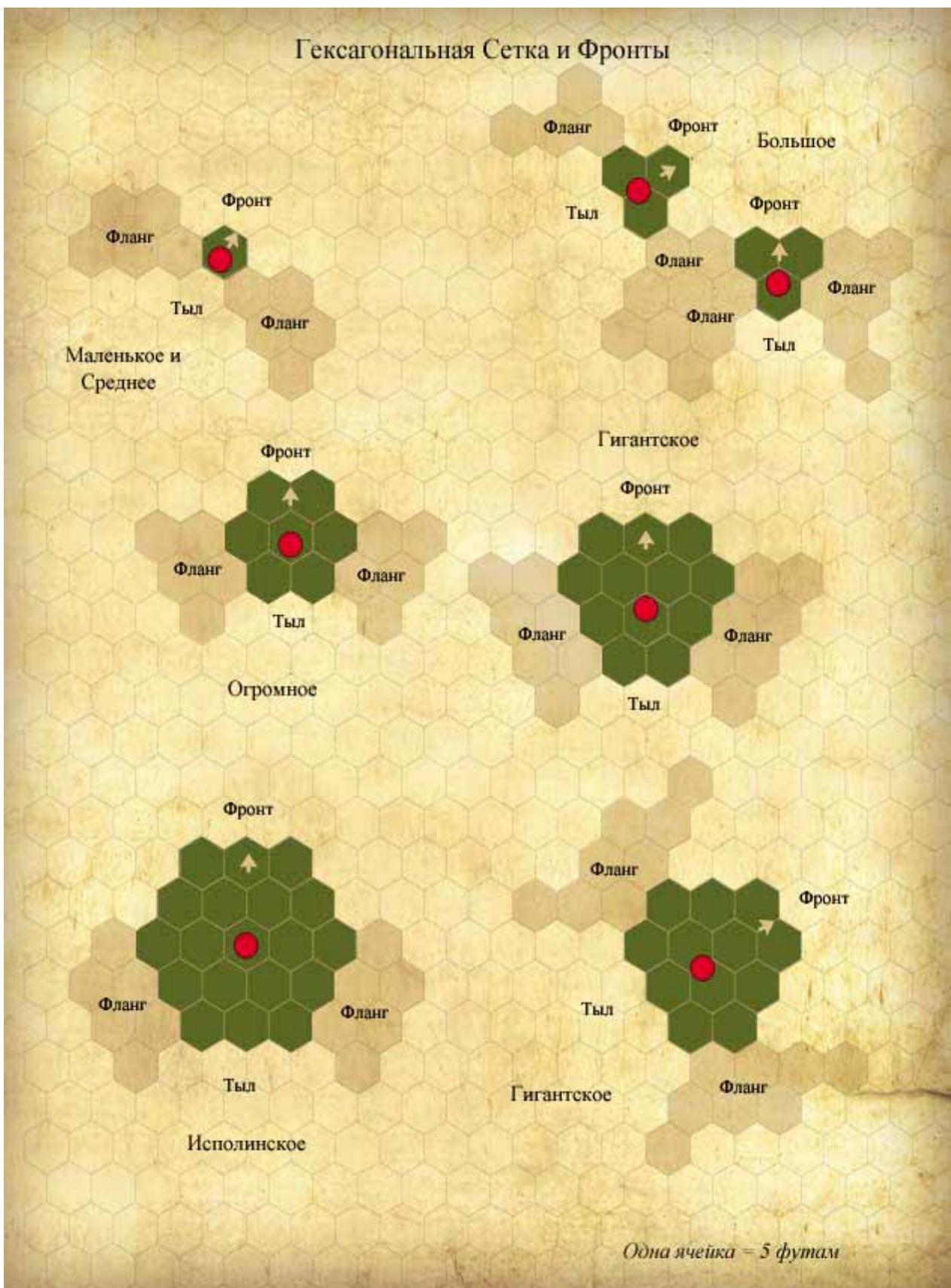
30-футовый конус

20-футовый радиус

60-футовый конус

Одна ячейка = 5 футам

Гексагональная Сетка и Фронты



Вместо того, чтобы бросить 1d20+4 для определения успеха атаки, игрок бросил бы 1d20+1d8. Фактический модификатор, который добавляют к броску 1d20 мог бы тогда быть любой цифрой от 1 до 8, делая заключительный результат намного мен ее предсказуемым, даже при том, что средний результат останется , фактически , тем же самым.

Проще говоря , за каждое очко бонуса или штрафа больше 1, “размер кубика ” переменного модификатора увеличивается на один шаг, как показано в таблице.

Начиная с модификатора +11 или -11, ситуация повторяется за каждые 10 очков. Бонус +13 это те же самое, что бонус +10 (+1d20) плюс бонус +3 (+1d6), и, таким образом , персонаж бросил бы 1d20 и добавил бы 1d20 + 1d6. Точно так же штраф -15 - те же самые штрафы -10 (-1d20) и штрафы -5 (-1d10), сложенные вместе. Когда Таблица Переменные Штрафы даёт штраф типа “ -(1d20 + 1d10)”, это означает, что надо сложить вместе броски кубика в круглых скобках – это и будет общий штраф к проверке.

Используйте переменные модификаторы только при выполнении броска d20. Не применяйте их при выполнении бросков урона , определении ОЖ , процентных бросках или любом другом броске, который не использует d20.

Переменные Бонусы

Статический Бонус	Кубик	Средний Бонус
+1	+1	+1
+2	+1d4	+2.5
+3	+1d6	+3.5
+4	+1d8	+4.5
+5	+1d10	+5.5
+6	+1d12	+6.5
+7	+2d6	+7
+8	+3d4	+7.5
+9	+2d8	+9
+10	+1d20	+10.5
+11	+1d20+1	+11.5
+12	+1d20+1d4	+13
+13	+1d20+1d6	+14
+14	+1d20+1d8	+15
+15	+1d20+1d10	+16
+16	+1d20+1d12	+17
+17	+1d20+2d6	+17.5
+18	+1d20+3d4	+18
+19	+1d20+2d8	+19.5
+20	+2d20	+21
... и так далее.		

Переменные Штрафы

Статический Штраф	Кубик	Средний Штраф
-1	-1	-1
-2	-1d4	-2.5
-3	-1d6	-3.5
-4	-1d8	-4.5
-5	-1d10	-5.5
-6	-1d12	-6.5
-7	-2d6	-7
-8	-3d4	-7.5
-9	-2d8	-9
-10	-1d20	-10.5
-11	-(1d20+1)	-11.5
-12	-(1d20+1d4)	-13
-13	-(1d20+1d6)	-14
-14	-(1d20+1d8)	-15
-15	-(1d20+1d10)	-16
-16	-(1d20+1d12)	-17
-17	-(1d20+2d6)	-18
-18	-(1d20+3d4)	-18.5
-19	-(1d20+2d8)	-19.5
-20	-2d20	-21
... и так далее.		

«ВЗЯТЬ 10» И «ВЗЯТЬ 20»

Избегайте использовать переменные модификаторы, когда персонаж «берёт 10» или «берёт 20» при проверке умения. Так как эти два правила полагаются на некоторый уровень предсказуемости, персонаж, который «берёт 10» или «берёт 20», должен применить нормальный статический модификатор к его броску вместо того, чтобы использовать менее предсказуемый переменный модификатор. Иначе, даже простые задачи могут стать излишне опасными.

НОВАЯ СИСТЕМА БРОСКОВ

Это, возможно, самый фундаментальный вариант к правилам d20: не используйте d20! Вместо этого, бросайте 3d6 всякий раз, когда бы вы бросали d20, применяя обычные бонусы и штрафы. Возможные результаты при броске 3d6 (или любом другом многократном броске) формируют параболический график, то есть шанс того, что выпадет средний результат гораздо больше, чем максимальный и минимальный результаты.

ПРАВИЛА БРОСКОВ

Эта система требует некоторых изменений к процессу бросков кубика.

Автоматические Успехи и Провалы: Автоматические успехи (для бросков атаки и спасбросков) получаются при естественном результате 18, а автоматические промахи при естественном результате 3. Это происходит не так часто, как в стандартных П&Д правилах (менее 1%, в отличие от 5%).

«Взять 20» и «Взять 10»: в этом варианте вы не можете использовать «взять 20». Вместо этого, у вас есть два новых варианта: вы можете «взять 16», что показывает удешевлённое время выполнения задачи, или вы можете «взять 18», время выполнения задачи увеличивается в 100 раз. Как и с вариантом «взять 20», вы можете «взять 16» и «взять 18», только когда у вас очень много времени, когда вас не отвлекают, и когда задача не несет никаких последствий при провале. Для проверки, которая обычно требует стандартного действия, «взять 16» эквивалентно 1 минуте, а «взять 18» - 10 минутам.

Правила для «взять 10» остаются неизменными.

Диапазон Угрозы: поскольку больше не возможно выбросить естественный результат 19 или 20, в этом варианте диапазоны угрозы оружия изменяется. Обратитесь к следующей таблице.

Старый Диапазон Угрозы	Новый Диапазон Угрозы
20	16-18
19-20	15-18
18-20	14-18
17-20	14-18
15-20	13-18

ЗА ШИРМОЙ: НОВАЯ СИСТЕМА БРОСКОВ

Вообще, этот вариант приводит к более ровной игре, потому что здесь будет гораздо меньше очень хороших или очень плохих бросков. Мало того, что вы больше не сможете выбросить 1, 2, 19 или 20, но большинство бросков будут около 10.5. При d20 всякий результат одинаково вероятен; у вас есть 5%-й шанс на результат 18 и 5%-й шанс на результат 10. С 3d6 есть только одна возможная комбинация кубиков, которая приведёт к результату 18 (три шестёрки), но есть двадцать четыре комбинации, которые приведут к результату 10. Игроки потеряют сильные чувства от крайних бросков - но они станут более значимыми, когда они действительно выпадут. Хорошие результаты броска - фундаментальная игровая награда, и это изменяет отношение к игре, когда награда несколько более сильна, но намного менее часта.

Когда вы используете этот вариант, равновесие игры чуть-чуть смещается. Бросок 3d6 даёт вам намного больше средних бросков, что подходит сильной стороне в бою. А в П&Д игре это - почти всегда ПИ. Большинство монстров - особенно монстров с низким УСТ, с которыми сталкиваются ПИ - чтобы повредить ПИ полагаются на удачный бросок. При броске 3d6, такие удачные броски намного менее вероятны. В честной битве, в которой каждый выбрасывает 10, ПИ должны побеждать почти каждый раз. Этот вариант бросков придерживается среднего результата (здесь надо задуматься о понижении УСТ монстров, с которыми сталкиваются группы).

Другой нюанс - вариант больше влияет на бонусы, а на результат броска меньше, просто потому что результат броска - почти всегда в пределах нескольких очков от 10. Ранги умения персонажа, показатели характеристик и снаряжение имеют большее влияние на успех и провал, чем в стандартных П&Д правилах.

С этим вариантом , самый узкий диапазон угрозы становится ещё более узким (4.6% это не 5%), а новый диапазон 14-18 (16%) располагается между старыми диапазонами 18-20 и 17-20. Но так как навык Улучшенный Критический Удар и заклинание *остриё* удваивает диапазоны угрозы, персонажи вс ё ещё улучшают их оружие.

В таблице нет диапазона угрозы 16-20, потому что никакая комбинация оружия, навыков и магии не может достигнуть этого диапазона в стандартных П&Д правилах.

УРОВЕНЬ СТОЛКНОВЕНИЯ МОНСТРА

Всякий раз, когда группа сталкивается с четырьмя или больше одинаковыми монстрами, снизьте их УСт на 1. Например , один тролль это УСт 5, и два тролля - УСт 5 у каждого (и, таким образом , УСт столкновения - 7). Но четыре тролля – УСт только 4 каждый (что создаёт столкновение с УСт - 8).

Монстры с дробными УСт снижают свой УСт до следующей дроби, когда их в группе четыре или больше; гоблин (обычно УСт 1/2) получает УСт 1/3, например.

ДОМЕН УДАЧИ

Даруемая доменом Удачи сила изменяется , потому что простой переброс не столь же полезен в этом варианте , как в стандартных правилах. При перебросе жрец с доступом к Дому Удача бросает 4d6 (вместо 3d6), откидывая наименьший результат . Например, если бы вы выбросили 2, 5, 6 и 6, вам надо откинуть 2 и вы получите результат 17.

Заклинания домена Удачи также изменяются, *благоприятный шанс* заменяет *защиту от энергии* на 3-ем уровне , а *массовый благоприятный шанс* заменяет *разрушение чар* на 5-ом уровне.

Благоприятный Шанс

Воплощение

Уровень: Удача 3

Компоненты: В, С, М, DF

Время чтения : 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Касаемое Существо

Продолжительность : 1 минута/уровень; см. текст

Спасбросок: (безопасное) Воля отрицает

Сопротивление заклинаниям : Да (безопасное)

При броске атаки, спасбросок не, проверках характеристики или проверках умения, субъект бросает 4d6 и отбрасывает самый низкий результат , вместо того, чтобы бросать 3d6. Если при броске все четыре кубика выдают 1, заклинание немедленно прерывается.

Материальный Компонент: кусочек меди.

Массовый Благоприятный Шанс

Воплощение

Уровень: Удача 5

Дальность: Близко (25 футов. + 5 фут./за 2 уровня)

Цель: Одно существо/за 3 уровня, соседние существа не должны быть дальше, чем 30 фут от другого.

Продолжительность : 1 раунд/за уровень; см. текст

Как *благоприятный шанс*, за исключением того, что это заклинание затрагивает несколько целей, а продолжительность меньше . Если при броске все четыре кубика выдают 1, заклинание немедленно прерывается только для данного субъекта , а если этот субъект сам маг, то оно прерывается для всех .

ВСЕ КУБИКИ БРОСАЮТ ИГРОКИ

В больших боях игроки часто мало влияют на события когда не их очередь. Это может привести к скуче, если внимание игрока рассеивается между его ходами, угрожая отвести его от событий.

Один метод решить эту проблему состоит в том, чтобы заставить игроков бросать кубики . Страница 25 Руководства *Ведущего* представляет вариант бросков защиты , в котором игрок выбрасывает КЗ его персонажа против каждой атаки, вместо того, чтобы использовать стандартное статическое число КЗ персонажа. Этот вариант замедляет игру (так как теперь каждая атака требует, чтобы два броска кубика определили успех вместе одного).

Опция, которая избегает этого недостатка – отдать все броски кубиков в течение боя в руки игроков.

АТАКА И ЗАЩИТА

С этим вариантом, ПИ делают их атаки точно так же, как и в стандартных правилах. Но это не касается их противников. Каждый раз, когда враг нападает на ПИ, игрок персонажа бросает проверку защиты. Если эта проверка защиты равна или превышает показатель атаки врага, атака не достигает цели.

Чтобы определить показатель атаки существа, добавьте 11 к стандартному модификатору атаки существа (число, которое использовало бы существо, бонус или штраф к его броску атаки, если бы оно нападало в обычной ситуации, используя стандартные правила). Например, огр имеет стандартный модификатор атаки +8 с его палицей. Это означает, что его показатель атаки - 19.

Чтобы сделать проверку защиты, бросьте 1d20 и добавьте любые модификаторы, которые обычно применяются к вашему Классу Защиты (доспех, размер, уклонение и т.п.). Фактически это тот же самый бросок d20, с добавлением вашего общего КЗ и вычитанием 10.

Показатель Атаки: 11 + бонус атаки врага

Проверка Защиты: 1d20 + модификаторы КЗ персонажа

Если игрок выбрасывает естественный результат 1 при проверке защиты, то противник персонажа угрожает критической атакой (так же, как если бы он выбросил естественный результат 20 при его броске атаки). Проведите другую проверку защиты; если персонаж снова не в состоянии избежать атаки, противник выполняет критическую атаку.

Когда ПИ нападает на противника, он делает бросок атаки против КЗ противника как обычно.

СПАСБРОСКИ И ПОКАЗАТЕЛИ СПАСБРОСКА

С этим вариантом, НИПы и другие противники больше не делают спасброски, чтобы избежать специальных атак ПИ. Вместо этого, каждое существо имеет показатель Стойкости, Реакции и Воли. Этот показатель эквивалентен 11 + модификатор спасброска по Стойкости, Реакции и Воли существа.

Всякий раз, когда вы читаете заклинание или используете специальную атаку, которая вынуждает противника сделать спасбросок, вместо этого необходимо сделать магическую проверку, чтобы определить ваш успех.

Чтобы сделать магическую проверку, бросьте 1d20, добавьте все нормальные модификаторы к любому УС, требуемому заклинанием или специальной атакой (включая соответствующий модификатор характеристики, уровень заклинания при чтении заклинания и так далее).

Если результат магической проверки равен или превышает соответствующий показатель (Стойкость, Реакция или Воля, в зависимости от специальной способности), существо затрагивается заклинанием или специальной атакой, как будто оно провалило свой спасбросок. Если результат ниже чем показатель Стойкости, Реакции или Воли существа, существо будет считаться преуспевшим в его спасброске.

Магическая Проверка: 1d20 + уровень заклинания + модификатор характеристики + другие модификаторы

Показатель Стойкости: 11 + модификатор спасброска врага по Стойкости

Показатель Реакции: 11 + модификатор спасброска врага по Реакции

Показатель Воли: 11 + модификатор спасброска врага по Воле

Если игрок выбрасывает естественный результат 20 при магической проверке, снаряжение существа может получить урон (так же, как если бы оно выбросило естественный результат 1 при его спасброске; см., Выживание Вещей после Спасброска, страница 177 *Руководства Игрока*).





СОПРОТИВЛЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯМ

Если ПИ имеет сопротивление з аклинаниям, его игрок делает проверку сопротивления заклинаниям против каждого накладываемого заклинания, которое позволяет сопротивление заклинаниям. Проверка сопротивления заклинаниям - 1d20 плюс сопротивление заклинаниям ПИ минус 10.

Для преодоления сопротивления заклинания УС проверки равен 11 + уровень заклинателя напада ющего плюс любые модификаторы, которые обычно применяются к проверке уровня мага нападающего. Эта величина известна как показатель уровня нападающего мага. Если проверка сопротивления з аклинаниям равна или превышает это число, заклинание не в состоянии преодолеть сопротивление заклинаниям ПИ.

Чтобы преодолеть сопротивление заклинаниям существа, игрок делает проверку показателя уровня мага (1d20 + уровень мага) против сопротивления заклинаниям существа также, как в стандартных правилах.

Проверка Сопротивления Заклинаниям: 1d20 + СЗ - 10

Показатель Уровня Мага: 11 + уровень нападающего мага + модификаторы

ЗА ШИРМОЙ: ИГРОКИ, БРОСАЮЩИЕ КУБИК

Этот вариант уменьшает работу Мастера , так как он больше не должен делать броски атаки, спасброски или проверки уровня мага, чтобы преодолеть сопротивление заклинаниям за его НИПов и монстров. Это может освободить его внимание для более важных вещей, типа тактики НИПов , специальных эффектов заклинаний, ландшафта, и т.п.

И наоборот, требует ся, чтобы игроки стали намного более активными и осведомлёнными в том, что происходит . Игроки больше не будут отдыхать между своими ходами : они будут бросать кубики больше, чем когда-либо прежде – что (среди других выг од) даст им чувство причастности и контроля над их успехами и провалами.

Один недостаток состоит в том, что Мастер теперь не сможет подправлять положение при столкновении . Так как Мастер не бросает кубик, он не может изменить результат, чтобы выправить положение . Таким образом, Мастеру надо будет более расчётивым при оценке УС и УСт.

Магия Глава Пятая

Эта глава представляет варианты, которые изменяют работу магии в кампании, от альтернативных систем чтения заклинаний до метамагических компонентов и новых правил для магических вещей. Некоторые из этих вариантов, типа правил магического рейтинга, затрагивают почти всех персонажей в течение их карьер. Другие, типа правил вещей-приживал, затрагивают только тех персонажей, которые идут определенным путем. Некоторые из вариантов, представленных здесь, дают вам инструменты, при помощи которых вы можете олицетворить и настроить ваш мир кампании. Например, вариант списков призыва позволяет вам придать особенность и индивидуальность заклинанию, отражающих разницу между магами и делающими каждого из них уникальными.

Варианты в этой главе расположены в возрастающем порядке их вероятного воздействия на кампанию. Более ранние варианты, типа магического рейтинга или метамагических компонентов, вероятно, не столь сильно изменят игру, на сколько более поздние варианты. Конечно, здесь сложно измерить силу влияния, так как каждая кампания отлична от другой, но это даёт Мастеру общую идею относительного значения каждого варианта.

Не все эти варианты совместимы. В общем случае, каждый вариант изменяет определенную область основных правил, но оставляет остальную часть правил неизменной. Если вы используете несколько вариантов в одной кампании, позаботьтесь оценить, как эти варианты взаимодействуют друг с другом.

МАГИЧЕСКИЙ РЕЙТИНГ

Магический рейтинг персонажа измеряет силу его заклинаний и магических способностей. Он заменяет уровень мага при определении диапазона, цели, эффектов, области, продолжительности, проверки рассеивания, трудности рассеивания, проверке уровня мага, преодолении сопротивления заклинаниям и всех других эффектах заклинания или магических способностей, основанных на его уровне мага. Вариант не имеет никакого эффекта на экстраординарные или сверхъестественные способности.

МАГИЧЕСКИЙ РЕЙТИНГ ДЛЯ СТАНДАРТНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Все классы персонажа имеют магический рейтинг (MP), который увеличивается с каждым уровнем, подобно базовому бонусу атаки. Чтобы найти полный MP для мультиклассового персонажа, сложите MP персонажа от каждого из его классов.

Например, волшебника 6-ого уровня/плута 4-ого уровня рассматривают как мага 7-ого уровня при определении диапазона, продолжительности и других эффектов его заклинания. Его заклинание призыва существа длится 7 раундов, его удар молнии причиняет $7d6$ урона, он бросает $1d20+7$ при проверке рассеивания, проверка уровня мага, преодолении сопротивления заклинаниям и т.д. Он всё ещё не получает заклинания 4-ого уровня (как если бы он не был нормальным волшебником 7-ого уровня).

Дополнительный Вариант: если Мастер захочет воспрепятствовать мультиклассированию между классами с очень различным наборами заклинаний, он может постановить, что MP от тайных классов колдовства (бард, колдун и волшебник) не складываются с MP от божественных классов колдовства (жрец, друид, паладин и следопыт). (MP от не-колдовских классов - варвар, воин, монах и плут - складываются со всеми другими MP.) Эта система приводит к тому, что каждый персонаж, фактически, имеет два MP: тайный MP и божественный MP. Используя этот вариант, друид получил бы больше выгоды от мультиклассирования в следопыта, чем в барда.

Таблица 5-1: Магический Рейтинг по Классам

Уровень Класса	A ¹	B ²	C ³
1-ый	1	0	0
2-ой	2	1	0
3-ий	3	1	0
4-ый	4	2	1
5-ый	5	2	1
6-ой	6	3	1
7-ой	7	3	1
8-ой	8	4	2
9-ый	9	4	2
10-ый	10	5	2
11-ый	11	5	2
12-ый	12	6	3
13-ый	13	6	3

14-ый	14	7	3
15-ый	15	7	3
16-ый	16	8	4
17-ый	17	8	4
18-ый	18	9	4
19-ый	19	9	4
20-ый	20	10	5

1 - используйте колонку А для уровней барда, жреца, друида, колдуна и волшебника.

2 - используйте колонку В для уровней монаха, паладина и следопыта.

3 - используйте колонку С для уровней варвара, воина и плута.

МАГИЧЕСКИЙ РЕЙТИНГ ДЛЯ ДРУГИХ КЛАССОВ

Для не упомянутых здесь классов, используйте следующие руководящие принципы, при определении МР класса. Примеры - все престиж-классы, представленные в *Руководстве Ведущего*.

Используйте первую колонку, если класс предоставляет...

- +1 уровень мага больше, чем раз в два получаемых уровня.

Примеры: тайный фокусник, архимаг, невиданный рыцарь, иерофант, мастер знаний, мистический теург, вызыватель.

- Заклинания 6-ого уровня или выше.

Используйте вторую колонку, если класс предоставляет...

- +1 уровень мага, по крайней мере, один раз, но не больше, чем раз в два получаемых уровня.

- Заклинания до 5-ого уровня. Примеры: убийца, чёрный страж.

- Бонусные заклинания. Пример: ученик дракона.

• По крайней мере, три сверхъестественных или магических способности. Примеры: тайный лучник, идущий за горизонт, теневой танцор.

Для всех других классов используйте третью колонку. Примеры: дварфский защитник, дуэлянт.

МАГИЧЕСКИЕ РЕЙТИНГИ ДЛЯ МОНСТРОВ

Эта же система относится к способности чтения заклинаний монстров. У каждого существа есть Интеллектом, по крайней мере, 1 очко, МР базируется на его типе и КЖ. Как правило, чтобы определить МР существа некоторого типа, используйте соответствующую колонку в Таблице 5-1, его оценку магии (для этой цели рассматривайте КЖ монстра как эквивалент уровню класса):

Первая Колонка: фей, пришелец.

Вторая Колонка: мутант, дракон, элементаль, нежить.

Третья Колонка: животное, конструкция, гигант, гуманоид, магическая bestия, чудовищный гуманоид, растение, насекомые.

Есть два исключения к общему правилу. Во-первых, если существо имеет врожденную способность к чтению заклинаний (типа ламассу) или, по крайней мере, три сверхъестественных или магических способности (типа юань-ти), оно использует или колонку для его типа существа, или вторую колонку, смотря, какая лучше.

Во-вторых, существа без показателя Интеллекта (типа насекомых, илов, некоторой нежити и большинства конструкций) не имеют никакого МР. Если такое существо так или иначе получает показатель Интеллекта (типа применения шаблона, который иначе не изменяет его тип), используйте третью колонку, чтобы определить его МР.

Если монстр имеет или получает уровни класса, МР для этого класса складывается с МР монстра от его КЖ (точно также, как это работает для мультиклассовых персонажей). Например, и гончий архон (6 КЖ пришелец), и драконовая черепаха (12 КЖ дракон) имеют МР 6. Если бы любое из этих существ получило бы уровень колдуна, например, его МР улучшился бы до 7 (благодаря МР 1, который имеет колдун 1-ого уровня), и существо стало бы читать его заклинаний на эффективном уровне мага 7.

Система МР не влияет на уровень мага существа, экстраординарные или сверхъестественные способности. Для магических способностей в качестве отправной точки используйте нормальный уровень мага существа, как дано в его описании, а не МР, полученный по этой системе.

Например, магические способности демона хезроу имеют МР 13 (так как он читает заклинания как маг 13-ого уровня), а не МР 10 (из-за его 10 КЖ из первой колонки в таблице). Однако, если бы хезроу позднее получил бы уровни класса, МР для его магических способностей повысился бы соответственно его полученным уровням.

Существа с различными уровнями мага для различных способностей используют наиболее благоприятный результат по вышеупомянутыми правилам. Например, гиосфинкс - маг 14-ого уровня для

большинства его магических способностей, но он может использовать любое заклинание *символа* как маг 18-ого уровня. Он имел бы MP 18.

ВАРИАНТЫ ПРИЗЫВА СУЩЕСТВ

Заклинания *призыва существ* и *призыва природного союзника* обеспечивают эффективные и универсальные варианты для магов любого уровня. В дополнение к их очевидной эффективности во время боя, каждое заклинание призыва может потенциально добавить дальнейшее разнообразие и интерес группам вызывателей или даже отдельным призывающим. Это изменение может быть столь же простым, как позование группе вызывателей доступа к монстрам только одного мировоззрения или под типа, или столь же сложным, как создание индивидуальных списков призыва для каждого мага.

ТЕМАТИЧЕСКИЕ СПИСКИ ВЫЗЫВАНИЯ

Тематические списки вызывания обеспечивают много интересных возможностей для различных призывающих, и они могут добавить огромное количество нюансов и персонажей к магам в вашей игре. С этим вариантом, вы выбираете монстров, доступных магу или группе магов, выбирая тему, которой будут принадлежать вызываемые монстры. Выбирая различные темы для различных групп магов, вы даёте каждой группе призыва уникальный оттенок.

Чтобы создать список, просто начните со списка монстров в *Руководстве Игрока* и добавьте и ли удалите существ соответствующего уровня силы. Это уменьшает доступ отдельно к магу к количеству монстров на каждом уровне, но заклинания сохраняют универсальность и эффективность.

Однако, если создавать список бесцельно, эта процедура может привести к совершенно случайным спискам. Сначала определитесь с основной концепцией или темой. Выберите тему из упомянутых ниже, или создайте её с нуля. Как только вы определитесь с темой, пробуйте ограничить ваш список только теми существами, которые соответствуют теме.

Типовые темы включают мировоззрение (закон, хаос, добро или зло), тип базового существа (животное, элементаль, нежить или пришелец, например), подтип существа (огненный или меняющий форму) и шаблоны (типа не божители или демоны).

Простой выбор темы не всегда приводит к совершенному списку, иногда оставляя уровни и без подходящего монстра. Но, тем не менее, пока вы имеете шаблоны, которые соответствует теме, вы можете решить эту проблему. Просто выберите основного монстра, и примените шаблон, который соответствует теме, затем сравните УСт монстра, его КЖ и специальные способности с монстрами, доступными на данном уровне заклинания. Если монстр, кажется, соответствует силе и способностям монстров на этом уровне заклинания в *Руководстве Игрока*, вероятно, его можно добавить к списку тематических монстров.

Например, при построении типового списка для группы Защитников Мирового Камня, которая описана ниже, был только один монстр из существующего списка *призыва природного союзника V*, который соответствовал теме (Большой земной элементаль). Хотя ангел - магическая бестия, обычно не является субъектом заклинания *призыва природного союзника*, его копающая способность и кислотная слюна сделали ангела естественным для этого списка. Добавление шаблона земного существа из *Руководства Иных Миров* сделало ангела соответствующий уровень силы. Кроме того, добавленный шаблон обеспечил более сильную связь с Мировым Камнем и связью с Элементным Планом Земли.

Пример Тематического Списка: Защитники Мирового Камня

На вершине пологого холма стоит Мировой Камень, соединяющий Материальный план с Элементным Планом Земли. Могучая природная магия Мирового Камня олицетворяет мощь Природы. Однако, эта сила привлекает тех, кто хочет воспользоваться ею в корыстных целях, а не во благо защиты Природы. Группа друидов охраняет Мировой Камень от таких вторжений, а Камень, в свою очередь, дарует им великую силу вызова земных существ. Если вы используете этот вариант в вашей кампании, друиды, посвященные защите Мирового Камня, вызывают следующих монстров заклинанием *призыва природного союзника*.

Существо	Шаблон	Мировоззрение	УСт
<i>Призыв природного союзника I</i>			
Барсук	-	Н	1/2
Собака	Земля ¹	Н	1/3
<i>Призыв природного союзника II</i>			
Элементаль, Маленький (земля)	-	Н	1
Волк	Земля ¹	Н	1
<i>Призыв природного союзника III</i>			

Ужасный барсук	-	Н	2
Ужасная ласка	Земля ¹	Н	2
Каменый щип ¹	-	Н	2
Призыв природного союзника IV			
Элементаль, Средний (земля)	-	Н	3
Земной мифрит	-	Н	3
Мефит сол яной	-	Н	3
Ксорн, младший	-	Н	3
Призыв природного союзника V			
Анкег	Земля ¹	Н	4
Элементаль, Большой (земля)	-	Н	5
Призыв природного союзника VI			
Элементаль, Огромный (земля)	-	Н	7
Носорог	Земля ¹	Н	6
Ксорн, средний	-	Н	6
Призыв природного союзника VII			
Элементаль, великий	-	Н	9
Ксорн, старший	-	Н	8
Призыв природного союзника VIII			
Сталкер Дюн ²	-	НВ	9
Галеб Дур ²	-	Н	9
Призыв природного союзника IX			
Элементаль, стар ейшина (земля)	-	Н	11
Единорог, небесный charger	Земля ¹	НД	14

1 – Появился в Руководстве Иных Мир ов.

2 – Появился в Руководстве Монстр ов II.

Пример Тематического Списка а: Свет Небес

Группа жрецов, следующих учению Иеронеуса и Кореллона Ларетиана, и несколько добрых (мироизрение) призывают объединились ради достижения общих целей . Состоящая в основном из людей и эльфов, организация , также включает не скольких аазимаров и полу -небожителей. Посредством призыва небесных существ, эта группа пытается развеять ужас, который вселён во многих людей другими магами и приблизить Материальный план ближе к идеалам Верхних Планов. Члены списка призываляемых существ Света Небес приведены ниже.

Существо	Шаблон	Мировоззрен ие	УСт
Призыв существа I			
Собака	Небесный	ЗД	1/3
Ястреб	Небесный или воздушный ¹	ХД	1/3
Морская свинка	Небесный	НД	1/2
Призыв существа II			
Собака, є здовая	Небесный	ХД	1/2
Орел	Небесный или воздушный ¹	ХД	1/2
Призыв существа III			
Ужасный барсук	Небесный	ЗД	2
Элементаль, Маленький (воздух или огонь)	-	Н	1
Гиппогриф	Небесный или воздушный ¹	ХД	2
Призыв существа IV			
Светящийся Архон	-	ЗД	2
Бариур ²	-	ХД	3
Гигантский орел	Небесный или воздушный ¹	ЗД	4
Лев	Небесный	ХД	4
Призыв существа V			
Гончий Архон	-	ЗД	4
Бурый ме дведь	Небесный	ЗД	5
Элементаль, Средний (воздух или огонь)	-	Н	3
Призыв существа VI			
Эладрин, бралани	-	ХД	6
Элементаль, Большой (воздух или огонь)	-	Н	5
Белый медведь	Небесный	ЗД	6
Призыв существа VII			
Элементаль, Огромный (воздух ил и огонь)	-	Н	7
Гвардинал, эворал	-	НД	7

<i>Призыв существа VIII</i>			
Элементаль, высший (воздух или огонь)	-	Н	9
Ужасный медведь	Небесный	ЗД	9
<i>Призыв существа IX</i>			
Элементаль, старейшина (воздух или огонь)	-	Н	11
Рух	Небесный или воздушный ¹	ЗД	11

1 – Появился в *Руководстве Иных Миров*.

2 - Появился в *Книге Великих Действий и Руководстве Иных Миров*.

Пример Тематического Списка а: Просители Йеногу

Свободный союз адептов диких гноллей, сумасшедших человеческих жрецов и призывателей, и горстки отчаянных магов ещё более экзотического происхождения, почитает Йеногу, Принца-Демона Гноллей. За их преданность, Йеногу позволяет им вызывать миньонов прямо из его легионов демонических и теневых гноллей и демонов. Если вы используете этот вариант списка в вашей кампании, маги, посвященные Йеногу, вызывают следующих монстров заклинание *м призыва существа*, независимо от их класса.

Существо	Шаблон	Мировоззрение	УСт
<i>Призыв существа I</i>			
Ужасная крыса	Демонический	X3	1/3
<i>Ястреб</i>			
	Демонический	X3	1/3
<i>Призыв существа II</i>			
Упырь (экстрапланарный)	-	X3	1
Гноль	Демонический	X3	1
Гиена	Демонический	X3	1
<i>Призыв существа III</i>			
Демон, дретч	-	X3	2
Элементаль, Маленький (земля или огонь)	-	Н	1
Гноль, воин 1-ого уровня	Демонический	X3	2
Гиена	Теневой ¹	X3	2
<i>Призыв существа IV</i>			
Ужасная гиена (как ужасный волк)	Демонический	X3	4
Ужасная гиена (как ужасный волк)	Теневой ¹	X3	4
Вурдалак (экстрапланарный)	-	X3	3
Стонобраз	-	X3	3
<i>Призыв существа V</i>			
Элементаль, Средний (земля или огонь)	-	Н	3
Гноль, варвар 4-ого уровня	Демонический	X3	5
Мараш ²	-	З3	5
<i>Призыв существа VI</i>			
Элементаль, Большой (земля или огонь)	-	Н	5
Отродье хаоса	-	XН	7
Гноль, следопыт 5-ого уровня	Демонический	X3	6
<i>Призыв существа VII</i>			
Элементаль, Огромный (земля или огонь)	-	Н	7
Демон, барбазу	-	X3	5
Гноль, плут 7-ого уровня	Теневой ¹	X3	8
<i>Призыв существа VIII</i>			
Элементаль, высший (земля или огонь)	-	Н	9
Гноль, воин 8-ого уровня	Демонический	X3	9
Демон, врок	-	X3	9
<i>Призыв существа IX</i>			
Элементаль, старейшина (земля или огонь)	-	Н	11
Демон, бебилит	-	X3	10
Демон, хезроу	-	X3	11

1 – Появился в *Руководстве Иных Миров*.

2 - Появился в *Руководстве Монстров II*.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ СПИСКИ ПРИЗЫВАНИЯ

В этом варианте, каждый маг имеет уникальный список монстров, которых он может вызвать любым единственным заклинанием *призыв a существа* или *призыва природного союзника*. Когда маг первый раз получает доступ к заклинанию *призываания*, она выбирает из списка одного монстра. Этот выбранный монстр - единственный монстр, которого он может призвать этим заклинанием. Мастер может выбрать средства, посредством которых персонажи могут добавить монстров к их списку призываляемых существ, но важно, что бы метод был по следовательным для всех магов. Вот некоторые соображения по поводу того, как определить, когда маг может добавить монстров к своему списку призываания.

Добавьте одного монстра к одному списку призываания всякий раз, когда открывается доступ к новому уровню з заклинаний. Большинство персонажей, использующих эту опцию, не будет иметь большого количества монстров, доступных для каждого заклинания. Больше всего подходит для персонажей с доступом к большому количеству *призывающих* заклинаний (типа жрецов и друидов).

Добавьте одного монстра к каждому списку призываания всякий раз, когда открывается доступ к новому уровню заклинаний. У персонажей, использующих эту опцию, большинство монстров доступны от их низко-уровневых (или полученных в самом начале) заклинаний *призываания*, а некоторые от заклинаний, полученных на более высоких уровнях. Больше всего подходит для персонажей с доступом к большому количеству *призывающих* заклинаний (типа жрецов и друидов).

Добавьте одного монстра к одному списку призываания, к которому заклинатель имеет доступ (или знает, для персонажей с ограниченным числом известных заклинаний) всякий раз, когда открывается доступ к новому уровню заклинаний. Подобно первой опции, хотя каждый список примерно в два раза больше.

Добавьте одного монстра к каждому списку призываания, к которым заклинатель имеет доступ (или знает, для персонажей с ограниченным числом известных заклинаний) всякий раз, когда открывается доступ к новому уровню заклинаний. Подобно второй опции, хотя каждый список примерно в два раза больше.

Добавьте монстра к соответствующему списку призываания всякий раз, когда персонаж является свидетелем того, как другой маг вызывает это существо. С этим вариантом, Мастер мог бы также потребовать успешной проверки Определения Заклинаний (УС 15 + уровень заклинания), чтобы узнать, как вызвать новое существо.

Примеры индивидуальных списков, представленные ниже, были составлены, используя процедуру «добавьте одного монстра к одному списку призываания всякий раз, когда открывается доступ к новому уровню заклинаний». Оба вышеупомянутых мага имеют доступ к заклинаниям 9-ого уровня на 17-ом уровне. Поэтому им лучше просто выбирать монстра из их самого высокого доступного списка на уровнях с 1-ого по 17-ый. Однако, из-за того, что количество заклинаний 9-ого уровня, которые они могут читать каждый день, строго ограничено, они часто добавляют к спискам призываивания монстров низшего уровня на уровнях класса с 18-ого по 20-ый. Это объясняет необычный порядок уровней в конце индивидуальных списков призываания. Например, когда Кальдарк Эберсон достигает 18-ого уровня, он имеет доступ только к двум заклинаниям 9-ого уровня в день. Хотя он готовит заклинание *призыва существа IX* почти каждый день, старший земной элементаль - лучший выбор почти в каждом бою, а добавление нового монстра к его списку *призыва существа IX* не очень ему поможет. Вместо этого, он добавляет в его список *призыва существ VIII* небесного ужасного тигра.

ЗА ШИРМОЙ: СПИСКИ ПРИЗЫВАНИЯ

Большой потенциал этого варианта требует, чтобы вы дифференцировали призывателей и назначили каждому различные списки, предоставляя определенное различие каждой группе. Вот несколько путей, которыми вы можете категоризировать магов, к которым используют заклинания призываания.

По специализации волшебников (волшебник против вызывателя; другие волшебники специалисты могли бы также иметь уникальные списки).

По классам (волшебник против колдуна, тайный против божественного, каждый класс и так далее).

По расе (дварфы вызывают земных существ, эльфы вызывают нежить и так далее).

По родине (национа, город, план и так далее).

По месту проживания (например, около вулкана маг вызывает огненных существ).

По мировоззрению мага.

По роду.

По гильдиям.

По индивидуальным признакам.

Пример Индивидуального Списка: Кальдарк Эберксон

Жрец-дварф со склонностью к ближнему бою, Кальдарк Эберксон имел значительный успех в использовании в первом раунде боя вызова физически мощного монстра, а затем прикрывался им в бою. Индивидуальный список призыва Кальдарка описан ниже.

Список был создан, используя процедуру, в которой маг получал доступ к новому монстру для одного списка при каждом получении уровня. С тактикой Кальдарка и его индивидуальностью, первым монстром, выбираемым на любом уровне заклинания был большой, физически мощный монстр. Последующие монстры на том же самом уровне заклинания обычно были очень подвижны и /или имели магические способности.

Уровень	Существо	Шаблон	Мировоззрение	УСт
Призыв существа I				
1-ый	Барсук	Небесный	ЗД	1/2
2-ой	Ястреб	Небесный	ЗД	1/2
Призыв существа II				
3-ий	Волк	Небесный	ЗД	1
4-ый	Акула, Средняя	Небесный	ЗД	1
Призыв существа III				
5-ый	Чёрный медведь	Небесный	ЗД	2
6-ой	Элементаль, Маленький (огонь)	-	Н	1
Призыв существа IV				
7-ый	Лев	Небесный	ЗД	4
8-ый	Сияющий Архон	-	ЗД	2
Призыв существа V				
9-ый	Бурый медведь	Небесный	ЗД	5
10-ый	Элементаль, Средний (огонь)	-	Н	3
Призыв существа VI				
11-ый	Ужасный лев	Небесный	ЗД	7
12-ый	Кит, огса	Небесный	ЗД	7
Призыв существа VII				
13-ый	Слон	Небесный	ЗД	9
14-ый	Гвардинал, эворал	-	НД	9
Призыв существа VIII				
15-ый	Земной элементаль, большой	-	Н	9
16-ый	Лилленд	-	ХД	7
18-ый	Ужасный тигр	Небесный	ЗД	10
Призыв существа IX				
17-ый	Земной элементаль, старший	-	Н	11
19-ый	Рух	Небесный	ЗД	11
20-ый	Гвардинал, леонал	-	НД	12

Пример Индивидуального Списка: Генна Гринботл

Друид-полурослик, одобряющий дальний верховой бой со своей ездовой собаки, Генна Гринботл, предпочитает вызывать подвижных монстров, способных не отставать от её верхового животного, и достаточно шустрых, чтобы они могли быстро занять позицию между ней и её противниками.

Список был создан, используя процедуру, в которой маг получал доступ к новому монстру для одного списка при каждом получении уровня. С тактикой Генны и её индивидуальностью, первым монстром, выбираемым на любом уровне заклинания было быстрое животное, обычно способное к полёту. Последующие монстры на том же самом уровне заклинания имеют тенденцию быть большими четвероногими животными, способными быть верховыми животными.

Уровень	Существо	Шаблон	Мировоззрение	УСт
Призыв природного союзника I				
1-ая	Сова	-	Н	1/4
2-ой	Волк	-	Н	1
Призыв природного союзника II				
3-ий	Ужасная летучая мышь	-	Н	2
4-ый	Медведь, чёрный	-	Н	2
Призыв природного союзника III				
5-ый	Орел, гигантский	-	НД	3
6-ой	Ужасный волк	-	Н	3
Призыв природного союзника IV				
7-ой	Стрелоястреб, подросток	-	Н	3
8-ой	Единорог	-	ХД	3

Призыв природного союзника V				
9-ый	Грифон	-	Н	4
10-ый	Медведь, полярный	-	Н	4
Призыв природного союзника VI				
11-ый	Слон	-	Н	7
12-ый	Ужасный медведь	-	Н	7
Призыв природного союзника VII				
13-ый	Стрелоистреб, взрослый	-	Н	8
14-ый	Элементаль, большой	-	Н	9
16-ый	Ужасный тигр	-	Н	8
20-ый	Джинн (гений)	-	НД	5
Призыв природного союзника VIII				
15-ый	Рух	-	Н	9
19-ый	Ужасная акула	-	Н	9
Призыв природного союзника IX				
17-ый	Земной элементаль, старший	-	Н	11
18-ой	Единорог, небесный charger	-	ХД	13

МЕТАМАГИЧЕСКИЕ КОМПОНЕНТЫ

С этим вариантом, маги могут произвать более мощные заклинания, используя редкие и экзотические метамагические компоненты при чтении заклинаний, вместо стандартных материальных компонентов заклинаний (или в дополнение к другим компонентам заклинаний, если заклинание не имеет никаких материальных компонентов).

Маги, использующие метамагические компоненты, читают заклинания, как будто применяют к ним определенные метамагические навыки. В остальном, процесс чтения заклинания функционирует так же, как если бы персонаж читал стандартную версию заклинания. Например, Миали может читать расширенный огненный шар, используя огненный опал за 1900 зм (метамагический компонент), вместо кусочков гуano летучей мыши и серы (материальные компоненты). Волшебник не должен готовить такое заклинание как высокоуровневое заклинание, а колдун не использует высокоуровневый слот заклинания и не берёт полно-раундовое действие, чтобы прочитать заклинание. Маги могут использовать метамагические компоненты, не имея уместного метамагического навыка. Маг во время чтения заклинания просто решает, использовать ли материальный компонент (если есть) указанный в *Руководстве Игрока* или метамагический компонент, указанный в этом варианте. В любом случае процесс чтения заклинания потребляет материальный компонент или метамагический компонент.

Персонаж не может использовать метамагический компонент, чтобы добавить эффект метамагического навыка к заклинанию или эффекту, созданному магической вещью. Если заклинание имеет тайный материальный компонент или божественное средоточие (обозначенное в описании заклинания как M/DF), то чудотворец должен иметь уместный метамагический компонент в дополнение к его святому символу. Некоторые заклинания, которые имеют дорогостоящие материальные компоненты, не могут быть усилены при помощи метамагических компонентов, а некоторые заклинания не имеют метамагических компонентов, потому что к ним бесполезно добавлять эффект метамагического навыка.

СПЕЦИФИЧЕСКИЕ МЕТАМАГИЧЕСКИЕ КОМПОНЕНТЫ

Таблица 5-2: Метамагические Компоненты содержит список метамагических компонентов для заклинаний из *Руководства Игрока*. Есть множество способов добавить уникальные для вашей кампании метамагические компоненты, потому что каждое представленное здесь заклинание имеет только один метамагический компонент и, таким образом, только один метамагический эффект, связанный с ним. Сделать это - отличный способ добавить определенную специфику к вашему миру кампании. Возможно все ваши метамагические компоненты - алхимические реактивы, или, возможно, дварфы в вашем мире в качестве метамагических компонентов используют только необработанные драгоценные камни. По-настоящему злые маги могли бы использовать ужасные, отвратительные компоненты. Обнаружение нового метамагического компонента - также полезная деятельность для магов, которые имеют время для исследования заклинания.

Таблица представляет широкое разнообразие компонентов, каждый из которых принадлежит одной из следующих категорий.

Дорогие Версии Существующих Материальных Компонентов

Истинное зрение, например, в качестве материального компонента требует редкой мази. Достаточно легко вообразить, что, используя больше количества мази, продолжительность заклинания может быть увеличена. Просто скажите “больше того же самого” – и получите прекрасный метамагический компонент для

заклинаний, которое уже имеет дорогие материальные компоненты. Также можно спроектировать компонент, который является дорогой версией свободного материального компонента. *Отилюков упругий шар* имеет в качестве материального компонента кристаллическую полусферу. Она не имеет стоимости, и вы можете найти его мешочек с компонентами заклинаний. Метамагический компонент заклинания – кристаллическая сфера стоимостью 850 зм – просто дорогая версия материального компонента, данного в *Руководстве Игрока*.

Драгоценные камни

Многие из заклинаний в *Руководстве Игрока* уже требуют дорогих драгоценных камней, а игроки обращаются к ним, что мощные магические эффекты иногда требуют драгоценных камней, обработанных или истёртых в порошок. Драгоценные камни хорошо использовать в качестве метамагических компонентов (с точки зрения персонажа), потому что их удобно хранить, их можно находить в сокровищницах, к тому же уже были случаи, что драгоценные камни выступали в качестве источника магической силы. Это прекрасный выбор для особенно мощных метамагических компонентов (которые максимизируют, расширяют или ускоряют заклинания), потому что драгоценный камень легко может стоить 5000 зм или больше.

Драгоценности и Предметы Искусства

Драгоценности и предметы искусства также хорошо подходят для метамагических компонентов. Крайне здорово использовать золотой медальон как метамагический компонент для гипноза, например. Подобно драгоценным камням, драгоценности и предметы искусства хорошо работают как особенно дорогие метамагические компоненты, потому что их легко представить в качестве дорогостоящих вещей, и они могут быть найдены в сокровищницах.

Другие Сокровища

Иногда, оружие или другая часть сокровища (обычно магическое по своей природе) находят применение в качестве метамагических компонентов. Для персонажей, сталкивающихся с большим количеством хорошо-снаряжённых НИПов и способных использовать сокровище как метамагический компонент – это часто полезная альтернатива простой продаже вещей. Персонажи высокого уровня, к оторвавшимся от обычной жизни с помощью +1 бонусом зачарования, дважды подумают, выбрасывать эту вещь или нет, если они знают, что это метамагический компонент для ускоренной версии *оружия-поборника*.

Метамагические Компоненты На Основе Растений

Некоторые заклинания, особенно заклинания друида, имеют грибы, травы или другие метамагические компоненты, полученные из редких растений. Эти метамагические компоненты, часто называемые «друидскими» вещами в Таблице 5-2, имеют потенциально преимущество для ПИ, потому что лишь некоторые персонажи могут иметь способность выращивать и культивировать эти растения, таким образом, экономя деньги.

Чтобы выращивать и собирать метамагические компоненты на основе растений, персонаж должен сначала посеять и прорастить семена, что занимает один месяц за каждые 1000 зм стоимости метамагического компонента. В конце этого времени персонаж должен сделать проверку Профессии (травник) (УС 20 + 1 за каждые 1000 зм метамагического компонента), чтобы успешно собрать растение. Персонаж может вырастить несколько метамагических компонентов одновременно, но каждый компонент помимо первого добавляет 1 к УС проверки Профессии (травник), проводимой в это время.

Алхимические Метамагические Компоненты

Алхимия представляет другой традиционный источник для метамагических компонентов. Описание в Таблице 5-2, которое содержит некоторую форму слова «алхимический» – метамагический компонент, созданный при помощи умения Ремесло (алхимия).

ДОМАШНЕЕ ПРАВИЛО: МЕТАМАГИЯ И КОЛДУНЫ I

Колдун, который хочет лучше использовать его метамагические навыки, включая возможность использования Ускоренного Заклинания, может рассмотреть версию метамагического заклинания как уникальное известное заклинание. Он должен знать любые метамагические навыки, которые он применяет к заклинанию, и он должен знать неизменённую версию заклинания. Например, колдун 10-го уровня, который знает *волшебную стрелу* и навык Ускоренное Заклинание, может добавить к его списку известных заклинаний, «ускоренную волшебную стрелу», рассчитывая её как одно из заклинаний 5-ого уровня.

- Джеймс Вьятт

Когда персонаж придумывает алхимический метамагический компонент, применяйте правила в описании умения Ремесла на страницах 70 -71 из *Руководства Игрока*, за исключением того, что о вычисления проводятся в золотых монетах, а не серебряных. Любая новая алхимическая субстанция (типа алхимического синного порошка, который является метамагическим компонентом для *усыпления*) и что-либо относящееся к алхимии, имеет УС проверки Ремесла (алхимия) равный 15. Алхимически дистиллированные метамагические компоненты (например, см. *луч истощения*) имеют УС 20, а алхимически очищенные метамагические компоненты (см. *превращение предмета*), имеют УС 25.

Алхимические метамагические компоненты могут делаться очень долго, так что это часто плохой выбор (с точки зрения персонажа) для особенно дорогих компонентов.

Таблица 5-2: Метамагические Компоненты

Название Заклинания	Метамагический Эффект	Метамагический Компонент	Минимальная Стоимость
<i>Кислотный туман</i>	Продление	Порошок из копыта горгоны	940 зм
<i>Брызги кислоты</i>	Увеличение	Кожа редкой лягушки	20 зм
<i>Подмога</i>	Продление	Специально подготовленная вода	340 зм
<i>Хождение по воздуху</i>	Ускорение	Закрытый пузырёк с воздушным элементалем	3500 зм
<i>Сигнал тревоги</i>	Расширение	Редкий мел	1000 зм
<i>Оружие -поборник</i>	Ускорение	Оружие с бонусом зачарования +1	2300 зм
<i>Смена обличья</i>	Тихое и Неподвижное	Зеркало с серебряной оправой	830 зм
<i>Анализ заклятия</i>	Увеличение	Травы, опрысканные трутницей	940 зм
<i>Увеличение животного</i>	Продление	Рог оленя албиноса	790 зм
<i>Почтовое животное</i>	Продление	Minuscule ошейник с золотым колокольчиком	340 зм
<i>Превращение в животных</i>	Продление	Редкая разновидность омелы	1200 зм
<i>Восставший труп</i>	Тихое	Кровавый оникс	570 зм
<i>Оживление вешней</i>	Увеличение	Золотая марионеточная нить	940 зм
<i>Оживление деревьев</i>	Тихое	Поросль редкого дерева	1100 зм
<i>Живая веревка</i>	Увеличение	Медный thread	190 зм
<i>Преграда жизни</i>	Расширение	Череп с высеченными рунами	3300 зм
<i>Преграда магии</i>	Расширение	Железная стружка	3700 зм
<i>Антитатия</i>	Продление	Квасцы, впитавшиеся в древнюю кровь	1200 зм
<i>Преграда растениям</i>	Продление	Редкое масло	640 зм
<i>Волшебный глаз</i>	Тихое	Мех ужасной летучей мыши	640 зм
<i>Волшебный з амок</i>	Ускорение	Платиновый порошок	2300 зм
<i>Печать чародея</i>	Тихое	Редкие краски	20 зм
<i>Волшебное зрение</i>	Продление	Земной кварц	790 зм
<i>Высшее волшебное зрение</i>	Продление	Земной кварц	790 зм
<i>Пробуждение разума</i>	Усиление	Специально обработанные экскременты отюха	1700 зм
<i>Паубное превращение</i>	Увеличение	Маленькая серебряная клетка	790 зм
<i>Порча</i>	Тихое	Маленькая глиняная маска	190 зм
<i>Дубовая кора</i>	Продление	Сердцевина старого дуба	340 зм
<i>Медвежья выносливость</i>	Продление	Дистиллированный алкоголь	340 зм
<i>Массовая Медвежья Выносливость</i>	Продление	Дистиллированный алкоголь	940 зм
<i>Проклятье</i>	Повышение +1	Глаз Фаирнота	720 зм
<i>Сжатый кулак Бигби</i>	Неподвижное	Декоративные золотые костишки	1200 зм
<i>Сокрушающая длань Бигби</i>	Неподвижное	Декоративные платиновые костишки	1400 зм
<i>Могучая длань Бигби</i>	Неподвижное	Декоративные бронзовые костишки	940 зм
<i>Сжимающая длань Бигби</i>	Неподвижное	Декоративные серебряные костишки	1100 зм
<i>Преграждающая длань Бигби</i>	Неподвижное	Декоративные латунные костишки	790 зм
<i>Стена клинов</i>	Усиление	Режущее оружие с бонусом зачарования + 2	1300 зм
<i>Богохульство</i>	Повышение +2	Специально обработанное перо из крыла архона	3100 зм
<i>Бычья сила</i>	Продление	Адамантовый порошок	340 зм
<i>Массовая бычья сила</i>	Продление	Адамантовый порошок	940 зм
<i>Кошачьяловость</i>	Продление	Пузырек ртути	340 зм
<i>Массовая кошачья ловкость</i>	Продление	Пузырек ртути	940 зм
<i>Насыление страха</i>	Усиление	Древнее основание {землю} костей к порошку	700 зм
<i>Цепная молния</i>	Оптимизация	Кусок магнитного камня размером с кулачок	4350 зм
<i>Живой посох</i>	Продление	+1 боевой посох	2301 зм
<i>Молот хаоса</i>	Усиление	Протоплазма из Лимбо	1900 зм
<i>Очарование животного</i>	Тихое	Высококачественный хл. юст	301 зм
<i>Очарование чудовищ</i>	Ускорение	Гранат	4600 зм
<i>Массовое очарование чудовищ</i>	Тихое	Гранат	1600 зм
<i>Очарование человека</i>	Неподвижное	Редкое масло	250 зм
<i>Леденящий металл</i>	Продление	Замёрзшая ключевая вода	450 зм
<i>Леденящее прикосновение</i>	Усиление	Перчатка, сделанная из кости	700 зм
<i>Круг смерти</i>	Расширение	Порошок из чёрного жемчуга	4850 зм
<i>Подслушивание/Подглядывание</i>	Продление	Кварц	650 зм
<i>Плащ хаоса</i>	Продление	Щит с бонусом зачарования +1	1153 зм

Двойник

<i>Облако смерти</i>	Повышение +2	Очищенный хлорин	2300 зм
<i>Сверкающие брызги</i>	Тихое и Неподвижное	Порошок рубина, алмаза и сапфира	700 зм
<i>Приказ</i>	Повышение +3	Маска из слоновой кости	1350 зм
<i>Высший приказ</i>	Продление	Маска из слоновой кости	1350 зм
<i>Управление растениями</i>	Повышение +2	Алхимический дефолиант	1900 зм
<i>Управление нежитью</i>	Продление	Ритуальный святой символ доброго божества	450 зм
<i>Озарение</i>	-	-	-
<i>Общение с природой</i>	Расширение (см. текст заклинания)	Руническая карта территории	3750 зм
<i>Понимание языков</i>	Продление	Иностранный словарь	250 зм
<i>Конус холода</i>	Повышение +1	Конус из кварца	1050 зм
<i>Смятение</i>	Расширение	Ореховые скорлупы арианта	3150 зм
<i>Малое смятение</i>	Продление	Ореховую скорлупу с «друид ского» букой	250 зм
<i>Освящение</i>	Продление	Святая вода и золотая пыльца	450 зм
<i>Связь с иным миром</i>	-	-	-
<i>Зарождение</i>	Тихое	Череп животного, которое умерло от болезни	750 зм
<i>Предосторожность</i>	Продление	Шкура ракша сы	1250 зм
<i>Вечный огонь</i>	Повышение +1	Чистый р убин	500 зм
<i>Власть над растениями</i>	Продление	Алхимический дефолиант	1650 зм
<i>Власть над нежитью</i>	Повышение +2	Маска из кости	3100 зм
<i>Власть над водами</i>	Продление	Вода от солёного озера или песок из непроходимой пустыни	850 зм
<i>Власть над погодой</i>	Продление	Кристаллическая сфера	1450 зм
<i>Власть над ветрами</i>	Повышение +2	Дым с Элементного Плана Воздуха (в бутылочке)	2300 зм
<i>Сотворение пищи и воды</i>	-	-	-
<i>Сотворение высшей нежити</i>	-	-	-
<i>Сотворение нежити</i>	-	-	-
<i>Сотворение воды</i>	-	-	-
<i>Ползучая гибель</i>	Продление	Редкая многоножка из джунглей	1450 зм
<i>Гнетущее отчаяние</i>	Расширение	Слёзы коаты	3150 зм
<i>Лечение опасных ран</i>	Усиление	Алхимический бальзам	1900 зм
<i>Массовое лечение опасных ран</i>	Усиление	Медная петля с Плана Положительной энергии	3900 зм
<i>Лечение лёгких ран</i>	Усиление	Алхимический бальзам	700 зм
<i>Массовое лечение лёгких ран</i>	Усиление	Медная петля с Плана Положительной энергии	2300 зм
<i>Лечение царапин</i>	Ускорение	Алхимический бальзам	1375 зм
<i>Лечение ран</i>	Усиление	Алхимический бальзам	1100 зм
<i>Массовое лечение ран</i>	Усиление	Медная петля с Плана Положительной энергии	2700 зм
<i>Лечение тяжёлых ран</i>	Усиление	Алхимический бальзам	1500 зм
<i>Массовое лечение тяжёлых ран</i>	Усиление	Медная петля с Плана Положительной энергии	3100 зм
<i>Осквернение воды</i>	-	-	-
<i>Пляшущие огоньки</i>	Продление	Хаотические с ветлячки из Лимбо	25 зм
<i>Тьма</i>	Тихое	Уголь, добытый и хранимый в полной тишине	450 зм
<i>Тёмное зрение</i>	Продление	Агат	450 зм
<i>Дневной свет</i>	Тихое и Неподвижное	Алхимическая полироль	1500 зм
<i>Оцепенение</i>	Продление	Шерсть от «сатирских» овец	25 зм
<i>Оцепенение чудовища</i>	Ускорение	Нижняя челюсть громадины Умбры	3000 зм
<i>Похоронный звон</i>	Повышение +3	Рунический погребальный благословения	1950 зм
<i>Защита от смерти</i>	Продление	Хна, которая применялась в качестве татуировки	850 зм
<i>Поиск живого</i>	Расширение	Чёрные кристаллические линзы	1350 зм
<i>Глубокий сон</i>	Повышение +2	Алхимический сонный порошок	1500 зм
<i>Полная тьма</i>	Тихое	Масло, извлечённое и хранимое в полной тишине	650 зм
<i>Замедление яда</i>	Продление	Специально обработанная чешуя армадилла	450 зм
<i>Замедленный огненный шар</i>	Продление	Огненный опал	1450 зм
<i>Требование</i>	Повышение +1	Золотой проводок и небольшая часть субъекта	1850 зм
<i>Осквернение</i>	Продление	Осквернённая вода и золотая пыльца	450 зм
<i>Уничтожение</i>	Тихое и Неподвижное	Святой или осквернённый символ отмеченный анафемой	4400 зм
<i>Обнаружение животных или растений</i>	Увеличение	Пять +1 стрел	235 зм
<i>Обнаружение хаоса</i>	Тихое и Неподвижное	Линза из матового стекла	700 зм
<i>Обнаружение зла</i>	Тихое и Неподвижное	Линза из матового стекла	700 зм
<i>Обнаружение добра</i>	Тихое и Неподвижное	Линза из матового стекла	700 зм
<i>Обнаружение закона</i>	Тихое и Неподвижное	Линза из матового стекла	700 зм
<i>Обнаружение магии</i>	Тихое и Неподвижное	Короткий холодный железный жезл	275 зм
<i>Обнаружение яда</i>	Увеличение	Специально обработанный язык змеи	25 зм
<i>Обнаружение наблюдения</i>	Расширение	Украшенная драгоценными камнями маска домино	3150 зм
<i>Обнаружение в потайных дверей</i>	Продление	Моток медных и серебряных проводов	250 зм
<i>Обнаружение западни</i>	Продление	Божественный жезл из тёмного дерева	250 зм
<i>Чтение мыслей</i>	Повышение +2	Платиновый диск	1100 зм
<i>Обнаружение нежити</i>	Продление	Специально обработанный череп без челюстей	250 зм
<i>Эдикт</i>	Повышение +2	Специально обработанная протоплазма отродья хаоса	3100 зм
<i>Переносящая верь</i>	Ускорение	Золотая руда, добывшая на Астрально м Плане	4600 зм
<i>Планарный якорь</i>	Продление	Гравированная руна арианской фигурка якоря	850 зм
<i>Блокировка измерений</i>	Расширение	Адамантовое оружие	Разная
<i>Уменьшение растений</i>	Увеличение	Высококачественные ножницы	650 зм

<i>Распознание лжи</i>	Увеличение	Набор золотых чешуек	850 зм
<i>Распознание местоположения</i>	-	-	-
<i>Маскировка</i>	Продление	Высококачественный краски	250 зм
<i>Дезинтеграция</i>	Усиление	Пойманный в ловушку войдстоун	3100 зм
<i>Малое изгнание</i>	Повышение +2	Специальный благословленный святой символ	2100 зм
<i>Развеяние хаоса</i>	Ускорение	Сапфир	5400 зм
<i>Развеяние зла</i>	Ускорение	Алмаз	5400 зм
<i>Развеяние добра</i>	Ускорение	Чёрный опал	5400 зм
<i>Развеяние закона</i>	Ускорение	Жёлтый корунд	5400 зм
<i>Развеяние магии</i>	Расширение	Холодная железная статуэтка	2550 зм
<i>Высшее развеяние магии</i>	Расширение	Холодная железная статуэтка	4350 зм
<i>Смещение</i>	Продление	Специально обработанные зубы ускользающего	650 зм
<i>Повреждение нежити</i>	Увеличение	Щепоть земли со святой могилы	25 зм
<i>Сокрушающее оружие</i>	Продление	Точильный камень, сделанный из надгробной плиты	1050 зм
<i>Предсказание</i>	-	-	-
<i>Божественное благоволение</i>	Продление	Каллиграфические священные писания	250 зм
<i>Божественная мощь</i>	Тихое и Неподвижное	Святой символ, сделанный из платины и драг. камней	1900 зм
<i>Подчинение животного</i>	Увеличение	Адамантовый ошейник	650 зм
<i>Подчинение чудовища</i>	Увеличение	Украшенный и зумрудами адамантовый ошейник	1850 зм
<i>Подчинение человека</i>	Ускорение	Украшенный сапфирами адамантовый ошейник	5400 зм
<i>Злая судьба</i>	Повышение +2	Вырезанная к уклка	700 зм
<i>Дромиджево появление</i>	-	-	-
<i>Вечный сон</i>	-	-	-
<i>Орлиное великолепие</i>	Продление	Изумруд	450 зм
<i>Массовое орлиное великолепие</i>	Продление	Изумруд	1250 зм
<i>Землетрясение</i>	Расширение	Белый гранит с Элементного Плана Земли	5550 зм
<i>Поток элементалей</i>	Усиление	Редкий ладан (воздушный), алхимическая жидкость (вода) драгоценные камни (огонь) или мифриловая руда (земля)	3900 зм
<i>Устойчивость стихиям</i>	Продление	Микстур а лечения ран	300 зм
<i>Истощение жизни</i>	Усиление	Специально подготовленный череп вампира	3900 зм
<i>Бессилие</i>	Усиление	Специально подготовленный череп духа	1900 зм
<i>Увеличение человека</i>	Продление	Редкие «друидские» бобы	250 зм
<i>Массовое увеличение человека</i>	Продление	Редкие «друидские» ягоды	850 зм
<i>Опутывание</i>	Расширение	Алхимическое удобрение	1350 зм
<i>Речь златоуста</i>	Повышение +2	Золотые статуэтки	1100 зм
<i>Щит неизменности</i>	Ускорение	Отгравированный платиновый кубик	2200 зм
<i>Удаление надписей</i>	Увеличение	Листки из растений	250 зм
<i>Прогулка в эфире</i>	Продление	Кусок эфирного тела	1450 зм
<i>Эфирность</i>	Продление	Статуэтка, вырезанная из эфирного тела	1850 зм
<i>Эвардовы чёрные щупальца</i>	Расширение	Сущность крадущегося в ночи	3150 зм
<i>Поспешное отступление</i>	Продление	Редкие перцы	250 зм
<i>Взрывчатые руны</i>	Повышение +3	Редкий пигмент	2550 зм
<i>Разящее око</i>	Продление	Специально обработанный глаз злобоглаза	1250 зм
<i>Изготовление</i>	-	-	-
<i>Огонь фей</i>	Расширение	«Друидские» грибы	1350 зм
<i>Псевдожизнь</i>	Продление	Редкий алкоголь	450 зм
<i>Обман зрения</i>	Расширение	Нефритовый порошок	4000 зм
<i>Ужас</i>	Повышение +2	Пух гигантского орла	1900 зм
<i>Падение пёрышком</i>	Увеличение	Жир чёрного гуся	250 зм
<i>Слабоумие</i>	Повышение +2	Полированная обсидиановая сфера	2300 зм
<i>Кратчайший путь</i>	Продление	Браслеты из lodestone	1250 зм
<i>Поиск ловушек</i>	Продление	Золотая лупа	450 зм
<i>Перст смерти</i>	Увеличение	Специально забальзамированный палец	1450 зм
<i>Семена пламени</i>	Усиление	«Друидские» жёлуди или ягоды	2700 зм
<i>Огненный щит (любая версия)</i>	Продление	Алхимический фосфор	1900 зм
<i>Огненная буря</i>	Оптимизация	Застывшая лава действующего вулкана	7000 зм
<i>Огненная ловушка</i>	Повышение +3	Золота пыльца	1975 зм
<i>Огненный шар</i>	Расширение	Огненный опал	1900 зм
<i>Горящая стрела</i>	Усиление	Кремневая с трела	1500 зм
<i>Горящий клинок</i>	Продление	Высококачественная сабля	315 зм
<i>Небесный огонь</i>	Усиление	Самородная сера с Элементного Плана Огня	2300 зм
<i>Пылающий шар</i>	Увеличение	Порошковое холодное железо	450 зм
<i>Вспышка</i>	Тихое	Порошковый магний	25 зм
<i>Окаменение</i>	Повышение +2	Змеиная голова и едузы	2700 зм
<i>Полёт</i>	Продление	Перо сокола альбиноса	650 зм
<i>Туманное облако</i>	Ускорение	Дымчатые алмазы	3000 зм
<i>Запрет</i>	Усиление	Святая вода и редкий ладан	4200 зм
<i>Узилище</i>	Увеличение	Порошок из р убина	3000 зм
<i>Предвидение</i>	Продление	Перо небесной колибри	1850 зм
<i>Лисья хитрость</i>	Продление	Гранат	450 зм
<i>Массовая лисья хитрость</i>	Продление	Гранат	1250 зм
<i>Освобождение</i>	Неподвижное	Бальзам скользкости	1000 зм

плюс 1500 зм за в 60 фут³

<i>Свобода перемещения</i>	Неподвижное	Бальзам скользкости	1000 зм
<i>Газообразная форма</i>	Неподвижное	Разлитый в бутылки дым из кратера вулкана	650 зм
<i>Врата</i>	Ускрение	Чёрный жемчуг	8600 зм
<i>Миссия/Обет</i>	Продление	Золотая нарукавная повязка	850 зм
<i>Малый обет</i>	Продление	Украшенн ая драгоценностями нарукавн ая повязка	1250 зм
<i>Нетленные останки</i>	Продление	Бальзамирующая жидкость	550 зм
<i>Призрачный звук</i>	Повышение +2	Воск священной свечи	275 зм
<i>Прикосновение упрыя</i>	Продление	Земля с логовища джасти	450 зм
<i>Гигантское насекомое</i>	Продление	Части редкого насекомого	850 зм
<i>Находчивость</i>	Неподвижное	Ликер воображения	650 зм
<i>Сверкающая пыльца</i>	Расширение	Измельчённый топаз	1950 зм
<i>Сфера неуязвимости</i>	Расширение	Жемчуг	3150 зм
<i>Малая сфера неуязвимости</i>	Расширение	Жемчуг	4350 зм
<i>Охранные руны</i>	Повышение +2	Ладан и пыльца алмаза	1700 зм
<i>Высшии е охранные руны</i>	Повышение +2	Ладан и пыльца алмаза	3100 зм
<i>Чудо-жады</i>	Усиление	Сухофрукты Треанта	700 зм
<i>Добрая надежда</i>	Продление	Факел с латунной гравировкой	650 зм
<i>Скольжение</i>	Увеличение	Шкура борова	250 зм
<i>Стражи</i>	Повышение +1	Редкий ладан	1450 зм
<i>Указание</i>	Продление	Молебен	25 зм
<i>Порыв ветра</i>	Расширение	Сложный лакированный вентилятор	1950 зм
<i>Святилище</i>	Расширение	Травы, масла и ладан	4750 зм plus extra for spell
<i>Мираж</i>	Увеличение +3	Корни растения из Арбореи	3150 зм
<i>Удержание нежити</i>	Увеличение +2	Серы Абиссала	1500 зм
<i>Поражение</i>	Увеличение +1	Сердце, вырезанное из онекса	1250 зм
<i>Ускорение</i>	Продление	Редкие кофейные зерна	850 зм
<i>Полное исцеление</i>	Увеличение +1	Сердце, вырезанное из алебастра	1250 зм
<i>Массовое полное исцеление</i>	Увеличение +1	Сердце, вырезанное из алебастра	1850 зм
<i>Исцеление скакуна</i>	Ускорение	Алхимический бальзам	3800 зм
<i>Раскалённый металл</i>	Продление	Мифриловая окалина	450 зм
<i>Рука помощни</i>	Увеличение	Рука из слоновой кости	650 зм
<i>Пир героеv</i>	Продление	Редкие специи	1250 зм
<i>Героизм</i>	Продление	Отличное бренди	650 зм
<i>Высший геройзм</i>	Продление	Отличный виски	1250 зм
<i>Укрытие от животных</i>	Продление	Бархатная повязка на глаза	250 зм
<i>Укрытие от нежити</i>	Повышение +3	Вышитый щёлковый платок	1350 зм
<i>Удержание животного</i>	Повышение +2	Декоративные стальные перчатки	1100 зм
<i>Удержание чудовища</i>	Повышение +2	Гравированый жезл из холодного железа	2300 зм
<i>Массовое удержание чудовища</i>	Повышение +2	Гравированый жезл из холодного железа	3900 зм
<i>Удержание человека</i>	Повышение +2	Гравированый слиток из холодного железа	1100 зм
<i>Массовое удержание человека</i>	Повышение +2	Гравированый слиток из холодного железа	3100 зм
<i>Удержание врат</i>	Ускорение	Ключ из чёрного дерева	2200 зм
<i>Аура с взяости</i>	Продление	Щит с бонусом закрования +1	1153 зм
<i>Святая кара</i>	Усиление	Ключевую воду из элизиума	1900 зм
<i>Святой меч</i>	Продление	Священные свечи	850 зм
<i>Святое слово</i>	Повышение +2	Специально обработанный хвост демона	3100 зм
<i>Чудовищное искушение</i>	Усиление	Губка с Элементного Плана Воды	3500 зм
<i>Гипнотический узор</i>	Повышение +2	Палочки из ладана	1100 зм
<i>Гипноз</i>	Тихое и неподвижное	Золотой медальон	700 зм
<i>Леяний штурм</i>	Продление	Палочка из слоновой кости с выгравированной снежинкой	850 зм
<i>Опознание предмета</i>	-	-	-
<i>Невидимое письмо</i>	Повышение +4	Редкие чернила	3850 зм
<i>Мнимая стена</i>	Повышение +2	Солнечный жезла и линзы из матового стекла	1900 зм
<i>Наделение чудесной силой</i>	-	-	-
<i>Коллапс</i>	Продление	Стеклянная статуэтка	1850 зм
<i>Заточение</i>	Повышение +2	Нефритовая сфера	3900 зм
<i>Вспыхивающаяся туча</i>	Продление	Разлитый в бутылки самородн ая сера и морскую мгл а	1650 зм
<i>Нанесени е опасных ран</i>	Оптимизация	Обсидиан овый святой символ	3150 зм
<i>Массовое нанесени е опасных ран</i>	Оптимизация	Обсидиан овый святой символ	5550 зм
<i>Нанесени е лёгких ран</i>	Оптимизация	Обсидиан овый святой символ	1350 зм
<i>Массовое нанесени е лёгких ран</i>	Оптимизация	Обсидиан овый святой символ	3750 зм
<i>Нанесени е црапин</i>	Ускорение	Обсидиан овый святой символ	1375 зм
<i>Нанесени е ран</i>	Оптимизация	Обсидиан овый святой символ	1950 зм
<i>Массово е нанесени е ран</i>	Оптимизация	Обсидиан овый святой символ	4350 зм
<i>Нанесени е серьёзных ран</i>	Оптимизация	Обсидиан овый святой символ	2550 зм
<i>Массово е нанесени е серьёзных ран</i>	Оптимизация	Обсидиан овый святой символ	4950 зм
<i>Безумие</i>	Повышение +1	Дистиллированн ая вода из Лимбо	1450 зм
<i>Нашествие насекомых</i>	Продление	Изогнутый посох с вырезанными рунами	1050 зм
<i>Невидимость</i>	Продление	Ресницы Джани	450 зм
<i>Высшая невидимость</i>	Продление	Ресницы Джани	850 зм
<i>Массовая невидимость</i>	Продление	Ресницы Ифрита	1450 зм
<i>Отмена невидимости</i>	Продление	Кристаллическая призма	650 зм
<i>Стальное тело</i>	Продление	Железная кукла	1650 зм

<i>Железное дерево</i>	Продление	Чёрное дерево , в форме цели	Разная
<i>Прыжок</i>	Ускорение	Мифрилов ая пружина	2200 зм
<i>Острие</i>	Продление	Точильный камень с прожилками пирита	650 зм
<i>Открывание</i>	Тихое	Золотой ключ	450 зм
<i>Направление</i>	-	-	-
<i>Знание легено</i>	-	-	-
<i>Леомундова потайной сундук</i>	Продление	Сеть, сделанн ая из эфирного тела	1050 зм
<i>Леомундово надёжное пристанище</i>	Продление	<i>Miniscule</i> модель дома	850 зм
<i>Леомундова хижина</i>	Продление	Ожерелье из кристаллических бусинок	650 зм
<i>Леомундова ловушка</i>	-	-	-
<i>Левитация</i>	Увелич ение	Петля из шкуры мантакоры	250 зм
<i>Свет</i>	Тихое	Фосфоресцирующий мох	25 зм
<i>Молния</i>	Расширение	Чешуя синего дракона	2550 зм
<i>Исполнение простых желаний</i>	-	-	-
<i>Дуб-защитник</i>	Продление	Алхимическое удобрение	1250 зм
<i>Поиск существа</i>	Увелич ение	Специально подготовленный мех адского пса	850 зм
<i>Поиск предмета</i>	Увелич ение	Разлапистая ветка темного дерева	450 зм
<i>Скоростр</i>	Продление	Бульжник из древнего ипподрома	250 зм
<i>Копытебельная</i>	Расширен ие	Причудливая смола	725 зм
<i>Достиги маага</i>	Продление	Мифрилов ая цепь	250 зм
<i>Волшебная рука</i>	Увелич ение	Лапа обезьяны	25 зм
<i>Магический круг против хаоса</i>	Расширение	Специально подготовл енnyий святой символ	2550 зм
<i>Магический круг против зла</i>	Расширение	Специально подготовл енnyий святой символ	2550 зм
<i>Магический круг против добра</i>	Расширение	Специально подготовл енnyий святой символ	2550 зм
<i>Магический круг против порядка</i>	Расширение	Специально подготовл енnyий святой символ	2550 зм
<i>Волшебный клык</i>	Расширение	Специально обработанный зуб акулы	250 зм
<i>Высший волшебный клык</i>	Расширение	Специально обработанный зуб ужасной акулы	650 зм
<i>Волшебный сосуд</i>	Продление	Драгоценный камень или кристалл	1100 зм
<i>Волшебная с трела</i>	Усиление	Две +3 стрелы	734 зм
<i>Волшебные уста</i>	-	-	-
<i>Волшебный камень</i>	Усиление	Красочный мрамор	700 зм
<i>Волшебное облачение</i>	Продление	Рас ширтый пояс	650 зм
<i>Волшебное оружие</i>	Продление	Алхимически дистиллированн ая кровь	250 зм
<i>Высшее волшебное оружие</i>	Продление	Алхимически очищенная кровь	750 зм
<i>Великое созидание</i>	Продление	Сущность фазма	1050 зм
<i>Образ</i>	Повышение +2	Редкий пигмент	1500 зм
<i>Восстановление предмета</i>	Увелич ение	Алхимический пластырь	450 зм
<i>Знак правосудия</i>	-	-	-
<i>Лабиринт</i>	Увелич ение	Гравированный ро г минотавра	1650 зм
<i>Сияние с камнем</i>	Продление	Резная каменн ая статуэтк а	650 зм
<i>Мелкова кислотная стрела</i>	Усиление	Четыре высококачественны х дротика	1200 зм
<i>Починка</i>	Увличение	Алхимическ ий пластырь	25 зм
<i>Сообщение</i>	Увелич ение	Каллиграфические надписи на пергаменте	25 зм
<i>Метеоритный дождь</i>	Оптимизация	Кусок метеорита	8600 зм
<i>Скрытие разума</i>	Продление	Подбитая малахитом лент а	1650 зм
<i>Туман безволия</i>	Повышение +3	Специально подготовленные щупальца иллитида	3750 зм
<i>Малое созидание</i>	Продление	Сок хлыстника	850 зм
<i>Малый образ</i>	Повышение +2	Редкий пигмент	1100 зм
<i>Сотворение чуда</i>	-	-	-
<i>Таинственный мираж</i>	Повышение +3	Зеркал о, посеребрённое в Байтопии	3750 зм
<i>Отражени е</i>	Продление	<i>Miniscule</i> вашей куклы	450 зм
<i>Ложный путь</i>	Повышение +2	Золоты е проводка, свитые в силуэт существа	1100 зм
<i>Фальшивый двойник</i>	Повышение +1	Причудлив ая марионетк а	1250 зм
<i>Изменение памяти</i>	Повышение +2	Алхимически с нюхательны е соли	1900 зм
<i>Миг предвидения</i>	Ускорение	Прекрасное Элизианское вино	7800 зм
<i>Размыкание Морденкайнена</i>	Увличение и Расширение	Заманенный в ловушку <i>voidstone</i>	8600 зм
<i>Верный пёс Морденкайнена</i>	Продление	Специально подготовленные зубы мерцающей собаки	1050 зм
<i>Озарение Морденкайнена</i>	Ускорение	Рубиновый колокольчик	6200 зм
<i>Великолепный особняк Морде нкайнена</i>	Продление	Миниатюрный портал	1465 зм
<i>Кабинет Морде нкайнена</i>	Продление	Заманенный в ловушку туман с Теневого план а	1050 зм
<i>Скаун</i>	Ускорение	Специально подготовленные волосы пегаса или кошмара	2200 зм
<i>Движение почвы</i>	Увелич ение	Редкая почв а с Элементного Плана Земли	1250 зм
<i>Обезвреживание яда</i>	Продление	Специально под отовленный язык юань -ти	750 зм
<i>Кошмар</i>	Повышение +2	Редкие специи	2300 зм
<i>Необнаружимость</i>	Продление	Резная решётка из черного дерева	700 зм
<i>Нистулова ложная аура</i>	Повышение +3	Аметист овое ожерелье	1350 зм
<i>Скрытие предмета</i>	Продление	Чешуя химеры	550 зм
<i>Туманная завеса</i>	Продление	Серебрян ая чаша	250 зм
<i>Открытие/З акрытие</i>	Увелич ение	Серебряный ключ	25 зм
<i>Гнев закона</i>	Усиление	Часть механизма с плана Механики	1900 зм
<i>Отилюков ледяной шар</i>	Усилен ие	Кристаллическая сфера	2700 зм
<i>Отилюков упругий шар</i>	Увеличен ие	Кристаллическая сфера	850 зм
<i>Отилюков переносящий шар</i>	Увеличен ие	Кристаллическая сфера	1650 зм

<i>Неудержимая пляска Отто</i>	Тихое	Расшитые ботинки с золотыми пуговицами	1650 зм
<i>Полёт над землёй</i>	Продление	Специально подготовленная шкура из крыла дракона	1050 зм
<i>Совиня мудрость</i>	Продление	Опал	450 зм
<i>Массовая совиня мудрость</i>	Продление	Опал	1250 зм
<i>Создание прохода</i>	Продление	Золотой миниатюрный совок	1050 зм
<i>Бесследное передвижение</i>	Продление	Плащ из перьев	250 зм
<i>Постоянство</i>	-	-	-
<i>Постоянный образ</i>	Повышение +2	Редкий пигмент	2700 зм
<i>Устойчивый образ</i>	Повышение +2	Редкий пигмент	2300 зм
<i>Воображаемый убийца</i>	Повышение +1	Кошмарная гравюра	850 зм
<i>Призрачный скакун</i>	Продление	Платиновая подкова	650 зм
<i>Дверь через эфир</i>	Тихое	Сделанный Джаспером ключ	1450 зм
<i>Потусторонний союзник</i>	-	-	-
<i>Высший потусторонний союзник</i>	-	-	-
<i>Малый потусторонний союзник</i>	-	-	-
<i>Планарные узы</i>	Повышение +2	Серебряная окантовка вокруг магического круга	2700 зм
<i>Высшие планарные узы</i>	Повышение +2	Золотая окантовка вокруг магического круга	3500 зм
<i>Малые планарные узы</i>	Повышение +2	Медная окантовка вокруг магического круга	2300 зм
<i>Уход в иной мир</i>	Ускорение	Шелковая мантиса с лунными камнями	6200 зм
<i>Рост растений</i>	Увеличение	Алхимически выращенные с емена	650 зм
<i>Яд</i>	Оптимизация	Яд в иверны	3000 зм
<i>Педенящий луч</i>	Увеличение	Голубой сапфир	1650 зм
<i>Превращение</i>	Продление	«Друидский» кокон тутового шелкопряда	850 зм
<i>Превращение предмета</i>	Продление	Алхимически очищенная ртуть	1650 зм
<i>Слово силы слеп ота</i>	Увеличение	Корунд	1450 зм
<i>Слово силы смерть</i>	Увеличение	Корунд	1850 зм
<i>Слово силы о глушение</i>	Увеличение	Корунд	1650 зм
<i>Молебен</i>	Расширение	Благословленные священные писания на пергаменте	2550 зм
<i>Фокусы</i>	Увеличение	Белые шёлковые перчатки	25 зм
<i>Радужная сфера</i>	Повышение +2	Алмаз	3900 зм
<i>Радужные брызги</i>	Повышение +2	Алмаз	3100 зм
<i>Радужная стена</i>	Повышение +2	Алмаз	3500 зм
<i>Сотворениела мени</i>	Тихое	Кольцо, вырезанное из кремния	250 зм
<i>Заданный образ</i>	Повышение +2	Редкий пигмент	2700 зм
<i>Проекция</i>	Продление	Кристальное зеркало	1450 зм
<i>Защита от стрел</i>	Продление	Кусочек шкуры панцирницы	450 зм
<i>Защита от хаоса</i>	Продление	Платиновый порошок	250 зм
<i>Защита от энергии</i>	Продление	Красные (огонь), чёрные (кислота), зелены е (звук) синие (электричество) или белы е (холод) шпинели	650 зм
<i>Защита от зла</i>	Продление	Платиновый порошок	250 зм
<i>Защита от добра</i>	Продление	Платиновый порошок	250 зм
<i>Защита от закона</i>	Продление	Платиновый порошок	250 зм
<i>Защита от магии</i>	Продление	Осколки алмаза	2150 зм
<i>Любопытные глаза</i>	Увеличение	Специально подготовленный глаз злобоглаза	1050 зм
<i>Высшие любопытные глаза</i>	Увеличение	Специально подготовленный глаз злобоглаза	1650 зм
<i>Очищение пищи и питья</i>	-	-	-
<i>Пиротехника</i>	Повышение +2	Источник огня и алхимически й катализатор	1100 зм
<i>Тушение огня</i>	Увеличение	Вода из экстрапланарной реки Океанус	650 зм
<i>Ярость</i>	Продление	Прекрасный мёд	650 зм
<i>Радужный узор</i>	Повышение +2	Призма из дымчатого кварца	1900 зм
<i>Оживление</i>	-	-	-
<i>Отличная память Рэри</i>	-	-	-
<i>Ментальная связь Рэри</i>	Продление	Яичная скорлупа дракона	1050 зм
<i>Луч слабости</i>	Увеличение	Церемониальный кинжал электрума	250 зм
<i>Лучистощения</i>	Повышение +1	Алхимически дистиллированный пот	650 зм
<i>Лучмороза</i>	Увеличение	Белый мрамор, вырезанный в форме сосульки	25 зм
<i>Чтение магии</i>	Продление	Минеральная призма	25 зм
<i>Уменьшение жи вотовых</i>	Повышение +3	Кусок железа украшенный топазами	1950 зм
<i>Уменьшение человека</i>	Повышение +3	Кусок железа украшенный бирюзой	1350 зм
<i>Массовое уменьшение человека</i>	Повышение +3	Кусок железа украшенный бирюзой	3150 зм
<i>Пристанище</i>	-	-	-
<i>Регенерация</i>	Усиление	Специально приготовленная кровь тролля	3500 зм
<i>Реинкарнация</i>	-	-	-
<i>Излечение слепоты/ глухоты</i>	Тихое	Кружок украшенный жемчугом	650 зм
<i>Снятие проклятия</i>	-	-	-
<i>Излечение болезни</i>	-	-	-
<i>Изгнание страха</i>	Продление	Алхимически приготовленная боевая краска	250 зм
<i>Излечение паралича</i>	Увеличение	Сожжённый ладан	450 зм
<i>Отторжение металла или камня</i>	Расширение	«Друидское» молодое деревце	5550 зм
<i>Отторжение насекомых</i>	Расширение	Редкая змеиня кожа	3150 зм
<i>Отторжение дерева</i>	Расширение	Миниатюрный украшенный драгоценностями фонарь	4350 зм
<i>Отторжение</i>	Расширение	Татуировка из алхимических чернил (временные)	4700 зм
<i>Сопротивляемость</i>	Продление	Шёлковый плащ	25 зм

<i>Сопротивляемость энергии</i>	<i>Продление</i>	<i>Красные (огонь), чёрные (кислота), зелёные (звук) синие (электричество) или белые (холод) шпинели</i>	<i>450 зм</i>
<i>Восстановление</i>	-	-	-
<i>Высшее восстановление</i>	-	-	-
<i>Малое восстановление</i>	Усиление	Алхимический бальзам	1100 зм
<i>Воскрешение</i>	-	-	-
<i>Изменение тяготения</i>	Ускорение	Lodestone, добытый в Пандемониуме	7400 зм
<i>Праведная моць</i>	Продление	Ритуальный святой символ	1050 зм
<i>Трюк с верёвкой</i>	Продление	Верёвка, сплетённая из шелка паука	450 зм
<i>Ржавчина</i>	Усиление	Декоративная мифриловая перчатка	1900 зм
<i>Убежище</i>	Повышение +2	Ожерелье Джаспера	700 зм
<i>Испуг</i>	Продление	Ритуальная кость нежити	450 зм
<i>Сверкающий узор</i>	Расширение	Жемчужная призма	5550 зм
<i>Плаящий луч</i>	Усиление	Рубин с Элементного Плана Огня	1100 зм
<i>Защитный экран</i>	Повышение +2	Расшищая маскировочная ткань	3500 зм
<i>Наблюдение</i>	Повышение +3	Алхимически очищенная азотная кислота	3150 зм
<i>Высшее наблюдение</i>	Повышение +2	Алхимически очищенная азотная кислота	3100 зм
<i>Сотворение звуков</i>	Увеличение	Редкая глина	650 зм
<i>Плаящий свет</i>	Оптимизация	Жёлтый топаз	2550 зм
<i>Тайная страница</i>	-	-	-
<i>Видение невидимого</i>	Продление	Порошок из бирюзы	450 зм
<i>Притворство</i>	Повышение +2	Коралловая статуэтка	2300 зм
<i>Посланье</i>	-	-	-
<i>Печать чёрной змеи</i>	Повышение +2	Янтарный порошок	2000 зм
<i>Изоляция</i>	Продление	Алхимическая мазь	1450 зм
<i>Тени</i>	Повышение +1	Жемчуг с Теневого плана	1850 зм
<i>Вызов теней</i>	Повышение +1	Жемчуг с Теневого плана	850 зм
<i>Высший вызов теней</i>	Повышение +1	Жемчуг с Теневого плана	1450 зм
<i>Воплощение теней</i>	Повышение +1	Алмаз с Теневого плана	1050 зм
<i>Высшее воплощение теней</i>	Повышение +1	Алмаз с Теневого плана	1650 зм
<i>Тропа теней</i>	Продление	Чёрный турмалин	1250 зм
<i>Ползун</i>	Усиление	Редкие травы	3900 зм
<i>Полное превращение</i>	Продление	Зеленовато-голубой кружок	1850 зм
<i>Дребезги</i>	Расширение	Кристаллический куб	1950 зм
<i>Щит</i>	Ускорение	Украшенный драгоценностями браслет	2200 зм
<i>Щит веры</i>	Продление	Ритуальный пергамент	250 зм
<i>Щит закона</i>	Продление	Щит с бонусом зачарования +1	1153 зм
<i>Прикрытие</i>	Увеличение	Два изумруда и платиновое кольцо	550 зм
<i>Дубинка</i>	Продление	«Друидская» дубовая дубина или боевой посох	250 зм
<i>Электрошок</i>	Оптимизация	Декоративную перчатку электрума	1350 зм
<i>Крик</i>	Продление	Декоративный платиновый гонг	3150 зм
<i>Высший крик</i>	Продление	Декоративная платиновая труба	5550 зм
<i>Уменьшение предметов</i>	Продление	Алхимически очищенная слюда	650 зм
<i>Тишина</i>	Тихое	Серебряная маска	450 зм
<i>Безмолвный образ</i>	Повышение +2	Редкий пигмент	700 зм
<i>Подобие</i>	-	-	-
<i>Убийство</i>	Повышение +3	Обсидиановый шлем	3750 зм
<i>Усыпление</i>	Повышение +2	Алхимически очищенный солнечный порошок	700 зм
<i>Метель</i>	Продление	Бутылка из слоновой кости	650 зм
<i>Замедление</i>	Повышение +2	Жидкий янтарь	1500 зм
<i>Силок</i>	-	-	-
<i>Размягчение земли и камня</i>	Увеличение	Специально приготовленная грязь из Hades	450 зм
<i>Густой туман</i>	Ускорение	Дымчатый алмаз	4600 зм
<i>Песнь разлада</i>	Расширение	Гравированная рунами ракушка	3750 зм
<i>Заточение души</i>	-	-	-
<i>Звуковой взрыв</i>	Повышение +1	Костяная с вистулька	450 зм
<i>Разговор с животными</i>	Продление	Маска животного	250 зм
<i>Разговор с мёртвыми</i>	Повышение +3	Золотая кадuceя	2550 зм
<i>Разговор с растениями</i>	Продление	Нефритовая маска	650 зм
<i>Призрачная рука</i>	Увеличение	Расписанная фосфором перчатка	450 зм
<i>Неуязвимость к заклинанию</i>	Продление	Лунный камень	850 зм
<i>Высшая неуязвимость к заклинанию</i>	Продление	Лунный камень	1650 зм
<i>Сопротивление заклинаниям</i>	Продление	Когти ракша	1050 зм
<i>Волшебный посох</i>	-	-	-
<i>Отражение заклинаний</i>	Усиление	Цирконий	3100 зм
<i>Паук</i>	Продление	Мех драйдера	450 зм
<i>Шипы</i>	Повышение +2	Базальтовый кинжал	1500 зм
<i>Каменные шипы</i>	Повышение +2	Обсидиановый кинжал	1900 зм
<i>Божественное оружие</i>	Увеличение	Высококачественная версия оружия	Разная
<i>Статуя</i>	Продление	Известковая статуэтка	1450 зм
<i>Состояние</i>	Продление	Лента из Электрума	450 зм
<i>Зловонное облако</i>	Усиление	Сера с Элементного Плана Огня	1500 зм
<i>Изменение формы камня</i>	-	-	-

<i>Каменная кожа</i>	Продление	Чистый алмаз	1300 зм
<i>Беседа с камнем</i>	Продление	Каменная маска	1250 зм
<i>Обращение камня в плоть</i>	-	-	-
<i>Гроза гнева</i>	Усиление	Сердцевина дуба, раздробленного молнией	3900 зм
<i>Внушение</i>	Повышение +2	«Друидский» мёд	1500 зм
<i>Множественное внушение</i>	Повышение +2	«Друидский» мёд	2700 зм
<i>Призыв музыкального инструмента</i>	-	-	-
<i>Призыв существа I</i>	Продление	Жемчуг	250 зм
<i>Призыв существа II</i>	Усиление	Жемчуг	1100 зм
<i>Призыв существа III</i>	Усиление	Жемчуг	1500 зм
<i>Призыв существа IV</i>	Усиление	Жемчуг	1900 зм
<i>Призыв существа V</i>	Усиление	Жемчуг	2300 зм
<i>Призыв существа VI</i>	Усиление	Жемчуг	2700 зм
<i>Призыв существа VII</i>	Усиление	Жемчуг	3100 зм
<i>Призыв существа VIII</i>	Усиление	Жемчуг	3500 зм
<i>Призыв существа IX</i>	Усиление	Жемчуг	3900 зм
<i>Призыв природного союзника I</i>	Продление	«Друидская» омела	250 зм
<i>Призыв природного союзника II</i>	Усиление	«Друидская» омела	1100 зм
<i>Призыв природного союзника III</i>	Усиление	«Друидская» омела	1500 зм
<i>Призыв природного союзника IV</i>	Усиление	«Друидская» омела	1900 зм
<i>Призыв природного союзника V</i>	Усиление	«Друидская» омела	2300 зм
<i>Призыв природного союзника VI</i>	Усиление	«Друидская» омела	2700 зм
<i>Призыв природного союзника VII</i>	Усиление	«Друидская» омела	3100 зм
<i>Призыв природного союзника VIII</i>	Усиление	«Друидская» омела	3500 зм
<i>Призыв природного союзника IX</i>	Усиление	«Друидская» омела	3900 зм
<i>Вызов стихии</i>	Продление	Расшигая рунами красная ткань	450 зм
<i>Солнечный луч</i>	Расширение	Сулица с рунами из фосфора	4950 зм
<i>Солнечный ожог</i>	Расширение	Идол, вырезанный из солнечного камня	5550 зм
<i>Знак сме рти</i>	Повышение +2	Алмазный и опаловый порошки	13500 зм
<i>Знак страха</i>	Повышение +2	Алмазный и опаловый порошки	3700 зм
<i>Знак безумия</i>	Повышение +2	Алмазный и опаловый порошки	8500 зм
<i>Знак боли</i>	Повышение +2	Алмазный и опаловый порошки	3300 зм
<i>Знак убеждения</i>	Повышение +2	Алмазный и опаловый порошки	7700 зм
<i>Знак сна</i>	Повышение +2	Алмазный и опаловый порошки	3300 зм
<i>Знак оглушения</i>	Повышение +2	Алмазный и опаловый порошки	8100 зм
<i>Знак слабости</i>	Повышение +2	Алмазный и опаловый порошки	8100 зм
<i>Резонанс</i>	Продление	Набор высококачественных камертонов	1250 зм
<i>Симпатия</i>	Продление	Раздробленный жемчуг	2150 зм
<i>Жуткий смех Таши</i>	Увеличение	Высококачественные краски	450 зм
<i>Телекинез</i>	Увеличение	Железный жезл с серебряной окантовкой	1250 зм
<i>Телепортация</i>	Ускорение	Янтарный и изумрудный кулон	5400 зм
<i>Телепортация объекта</i>	Ускорение	Янтарный и изумрудный браслеты	7000 зм
<i>Высшая телепортация</i>	Ускорение	Янтарное и изумрудное ожерелье	7000 зм
<i>Круг телепортации</i>	Продление	Чистый янтарь	2850 зм
<i>Безвременье</i>	Повышение +2	Порошок из алмаза, изумруда, рубина и сапфира	8500 зм
<i>Тензевор парящий диск</i>	Продление	Фляга ртути	250 зм
<i>Тензеворово преобразование</i>	Продление	Микстур а медвежьей выносливости, бычьей силы, кошачьей ловкости и героизма	1650 зм
<i>Остановка времени</i>	Усиление	Специально приготовленная кость титана	3900 зм
<i>Языки</i>	Продление	Медная модель змийкураты	750 зм
<i>Прикосновение усталости</i>	Повышение +2	Пот росомахи	275 зм
<i>Прикосновение глупости</i>	Тихое	Декоративная бронзовая перчатка	450 зм
<i>Преобразование металла в дерево</i>	Расширение	Святой символ из чёрного дерева с жемчугом	4950 зм
<i>Преобразование грязи в камень</i>	Повышение +1	Алхимическая глина	1050 зм
<i>Преобразуйте ка мя в грязь</i>	Повышение +1	Алхимическая глина	1050 зм
<i>Путешествие через растения</i>	Тихое	Редкие травы	1250 зм
<i>Луковница</i>	-	-	-
<i>Превращение в дерево</i>	Продление	Платок, сотканный из «друидских» листьев	450 зм
<i>Древесный путь</i>	Тихое	Редкие травы	1050 зм
<i>Истинное воскрешение</i>	-	-	-
<i>Истинное зрение</i>	Продление	Глазная мазь	1500 зм
<i>Меткий удар</i>	Ускорение	Лук с бонусом зачарования +1	2330 зм
<i>Успокоение нежити</i>	Расширение	Раздробленный алмаз	4850 зм
<i>Неопределенное мировоззрение</i>	Продление	Расщипленный бархатный саван	450 зм
<i>Проклятое место</i>	Расширение	Травы, масла и ладан	4750 зм plus extra for spell
<i>Аура скверны</i>	Продление	Щит с бонусом зачарования +1	1153 зм
<i>Скверна</i>	Усиление	Пыль из Hades	1900 зм
<i>Невидимая служа</i>	Продление	Униформа камердинера	250 зм
<i>Прикосновение вампира</i>	Оптимизация	Специально подготовленный клык вампира	2550 зм
<i>Покров</i>	Повышение +2	Покрывала из пряжи из электрума	2700 зм
<i>Чревовещание</i>	Увеличение	Писания на отличном пергаменте, скатанном в конус	250 зм
<i>Доблесть</i>	Продление	Медный медальон	25 зм
<i>Видение</i>	-	-	-

Вопль баньи и	Увеличение и Расширение	Заманенная в ловушку сущность баниш и	8600 зм
Огненная стена	Продление	Фосфор и магний	950 зм
Силовая стена	Продление	Любой драгоценный камень	1050 зм
Ледяная стена	Продление	Гравированный рунами кварц	850 зм
Железная стена	Увеличение	Алхимически очищенное железо и золото	1300 зм
Каменная стена	Увеличение	Гравированный рунами гранит	1050 зм
Стена колю чек	Продление	Шипы от редких кровавых роз	1050 зм
Искривление древесины	Увеличение	Выключатель, вырезанный из «друидского» чёрного дуба	450 зм
Плавающее дыхание	Продление	Декоративно вырезанный тростник	650 зм
Хождение по воде	Продление	Коралловые нарукавные повязки	650 зм
Волны истощения	Расширение	Окантованный алмаз	4950 зм
Волны усталости	Расширение	Окантованный алмаз	2550 зм
Паутина	Повышение +2	Ритуальный шёлк драйдера	1100 зм
Смертный ужас	Повышение +1	Кошмарная гравюра	1850 зм
Смерч	Продление	Разлитый в бутылки буранс Элементного Плана Воздуха	1650 зм
Шепчущий ветер	Продление	Разлитый в бутылки последний вздох друида	450 зм
Хождение по ветру	Продление	Облачный пар из Аркадии	1350 зм
Стена ветров	Продление	Специально подготовленное перо лиллена	650 зм
Исполнение желаний	-	-	-
Изменение формы дерева	-	-	-
Слово хаоса	Повышение +2	Специально подготовленные жала формиана мирмарха	3100 зм
Слово возврата	Ускорение	Декоративный изумрудный святой символ	7000 зм
Область тишины	Расширение	Миниатюрная платиновая лягушка с оборванными струнами	3150 зм
Область истины	Повышение +2	Серебряный и золотой молоточки	1100 зм

Примечание переводчика: в словаре по официальной русской версии правил нет перевода навыка Widened Spell. Больше всего подходит «расширенное заклинание», но этот перевод уже используется для навыка Enlarge Spell. В неофициальных переводах Enlarge Spell переводится как раз как «Увеличенное Заклинание», а Widened Spell переводится как «Расширенное Заклинание». Именно так я здесь и использовал перевод.

Заклинания расположены в алфавитном порядке английского алфавита.

Планарные Метамагические Компоненты

Некоторые метамагические компоненты добываются вне Материального плана, особенно в играх, где планарное путешествие обычно е дело . Иные Миры имеют экзотические субстанции, а так же более чистые, увеличенные версии общих веществ, и вполне обоснованно, что (например) редкая почва с Элементного Плана Земли могла бы сделать ваше заклинание движения почвы более мощным.

Чистота - главное соображение для метамагических компонентов этого вида; их получение - не просто вопрос перехода на соответствующий план и выкапыванию горсток и нужного материала. Как правило, требуется день очистки и проверки Знаний (Иные Миры) с УС 30, чтобы найти достаточно количество нужного сырья в его самой чистой форме, которое послужит компонентом. Поскольку для сырья нет никакой оценки стоимости, планарные метамагические компоненты - плохой выбор (с точки зрения Мастера) в качестве более дорогих метамагических компонентов, хотя это несколько компенсируется фактом, что требуются заклинания высокого уровня, чтобы достигнуть других планов, а также эти планы – опасные места.

Ритуальные Метамагические Компоненты

Некоторые вещи становятся метамагическими компонентами после того, как они были подготовлены посредством древних ритуалов. Выполнение всего ритуала занимает один день за каждые 500 зм (или части этой) ценности метамагического компонента. Под конец необходимо сделать проверку Знания (религия) с УС 25, если компонент для духовного заклинания или проверку Знания (магия) с УС 25, если компонент для тайного заклинания, чтобы успешно закончить процесс создания.

Если вещь, используемая в качестве ритуального компонента, не имеет определённой ценности, ритуальные метамагические компоненты могут быть плохим выбором для мощных и высокоуровневых заклинаний (для Мастера), потому что персонаж с достаточно большими рангами в уместном умении должен просто прятать время, чтобы получить нужный компонент.

Причудливые Метамагические Компоненты

Заклинание *тым а* имеет метамагический компонент “уголь, добытый и хранимый в полной темноте”. Хоть такую вещь для ПИ не очень трудно за получить, есть определённое неудобство, так как компонент может «испортиться». Если уголь, необходимый для заклинания *тым а* (или масло, необходимое для полной *тымы*) подвергается воздействию света до прочтения заклинания, он теряет его специальные свойства и становится обычным. Но легенды и рассказы народов изобилуют примерами дополнительной силы, присущей от обычных вещей, обработанных необычными способами. Если вы используете такие причудливые метамагические компоненты - которые встречаются в Таблице 5-2 достаточно редко – обратите внимание на то,

как они изменяют игру. Если ПИ уклоняются от приключений в пользу работы шахтёром ради добычи угля, ситуация выходит из под контроля .



Части Монстр ов

Некоторые из метамагических компонентов, перечисленных в Таблице 5-2 - части монстров. Некоторые игроки хотят, чтобы их персонажи потрошили своих убитых противников, «собирая» метамагические компоненты для более позднего использования и продажи.

Есть справедливое предположение и имеются precedents, что некоторые части существ сохраняют силу после того, как оно умирает. Множество культур реального мира имеют ритуалы, использующие части животных по этой же самой причине. Фэнтези-литература имеет богатые традиции использования компонентов типа рогов единорога и чешуи дракона.

Но сбор частей тела монстров не обходится без проблем. С точки зрения баланса, шкура ракшасы стоит 1250 зм , что равносильно тому, что каждая ракшаса в игровом мире содержит в своей сокровищнице дополнительные 1250 зм , которые сама ракшаса использовать не может. Это также сокровище, которое ПИ не могут приобрести никаким другим путем кроме убийства ракшасы, в противоположность нормальному сокровищу, которое ПИ могло бы заполучить обманом или прогнав ракшасу. Требование для частей монстров быть специально подготовленным и особенно повышает степень сложности - что мы и подразумевали - так большая часть стоимости складывается из специальной подготовки и ингредиента, а не из самого факта уничтожения монстра . Это несколько решает проблему, но не устраняет её, потому что игрок, персонаж которого имеет достаточно много рангов в умении Профессия (набивка чучел), может захотеть узнать УС для того, чтобы изготовить

метамагический компонент самому. Если сбор частей монстров становится обычным делом в вашей игре, тщательно контролируйте количество других сокровищ, которые вы выделяете. Но извлечение зубов случайного дисплейсера не будет нарушать игру.

Вторая, и более щекотливая проблема состоит в том, что многие игроки находят сбор частей монстров неприятным занятием, а некоторые игроки, могут играть за персонажей, которых выведет из равновесия сама мысль о расчленении мёртвых. Мало того, что для некоторых сбор нежелателен, но это также грозит потенциальным конфликтом между персонажами, которые хотят захватывать своих противников (из милосердия или ради информации) и тех, кто хочет их убивать. Тщательно оцените перспективы ваших игроков и их персонажей, и подумайте о том, какой П&Д игрой вы хотите управлять.

ЗА ЗАНАВЕСОМ: МЕТАМАГИЧЕСКИЕ КОМПОНЕНТЫ

Если вы используете этот вариант, вы можете обнаружить, что персонажи будут меньше брать метамагические навыки, потому что они могут просто заплатить за случайный метамагический эффект, используя метамагический компонент. Маги, использующие метамагические компоненты неоднократно, могут отставать от других ПИ в богатстве, потому что метамагические компоненты весьма дороги. Хотя использование метамагических компонентов более дорогое удовольствие, чем чтение заклинания со свитка с метамагической версией заклинания, маг получает больше выгоды от метамагических компонентов, потому что он может использовать его собственный уровень заклинателя и показатель характеристики, чтобы установить параметры заклинания , типа УС спасброска, урон и диапазон. Метамагические компоненты дают магам большую гибкость, потому что они могут или читать заклинание как обычно, или получать дополнительное преимущество от метамагического компонента.

Метамагические компоненты - эффективный инструмент для магов-НИПов, в частности для тех, у кого часто имеется лишь несколько раундов, чтобы прочитать заклинание до окончания столкновения. Но так как метамагические компоненты дороги, такой НИП может израсходовать больше своих сокровищ чем, обычно.

Если ваши персонажи интересуются сбором частей монстров, требуется 10 минут и проверка умения Профессия (набивка чучел) с УС 15, чтобы тщательно вырезать нужную часть, и 1 час и УС 20, чтобы сохранить эту часть в целости и сохранности, чтобы она не загнила. Материалы самого бальзамирования стоят одну десятую рыночной цены законченного метамагического компонента. Если и вы не используете *нетленные останки*, орган монстра портится после 15 минут, если вы не успели получить метамагический компонент.

С некоторыми монстрами вполне очевидно, сколько специфической части они имеют – злобоглаз имеет только один центральный глаз, который может использоваться в качестве метамагического компонента для *высшего любопытного глаза*. Как правило, один монстр обеспечивает достаточное количеством субстанции для одного прочтения заклинания (типа ужасного меха летучей мыши, необходимого для *в олишебного глаза* или чешуи химеры, необходимой для *сокрытия предмета*). В некоторых случаях, количество частей, которые могут быть получены от одного существа, определяется природой монстра (один минотавр может снабдить компонентами два заклинания *лабиринт*, а каждое из четырех копыт горгоны может использоваться для одного прочтения заклинания *кислотный туман*). Если число получаемых частей не очевидно или не обязательно следует общим правилам, предполагайте, что один монстр может обеспечить до 1d4 отдельных частей, которые являются подходящими для метамагических компонентов. (Эта относится к таким компонентам как ресницы и джанни, необходимые для *невидимости* или кровь тролля, необходимой для *регенерации*.)

НЕПОДГОТОВЛЕННАЯ МЕТАМАГИЯ

Одна из наиболее радикальных концепций, недавно введенных в П&Д игры – метамагические навыки. Эти навыки позволяют магам переделывать диапазоны их заклинаний, область, урон, требуемые компоненты и даже время чтения. В то время как такие варианты существовали в предыдущих изданиях игры, они обычно требовали, чтобы маг использовал другие заклинания, чтобы затронуть его магию, вместо того, чтобы положиться на чистый талант.

Однако, эта новая опция имеет свою цену, особенно для тех магов, которые готовят заклинания (типа жрецов, друидов и волшебников). Такие персонажи должны планировать заранее, какое заклинание они желают использовать с их метамагическим навыком, и готовить это заклинание в соответствующем слоте высокого уровня заклинания. Это требование вынуждает персонажа предугадывать, какое заклинание будет необходимо в определенной ситуации. Если заклинатель ожидает, что он будет обездвижен, неподвижное заклинание было бы крайне ценно – но, какое? Если персонаж ожидает, что он будет красться, он должен рассмотреть использование Безмолвного Заклинания для одного или нескольких его заклинаний – но, для скольких? Во многих случаях, это выбор неудачен, начиная с окончания использования магом его тихой *волшебной стрелы* в обычном бою и заканчивая его увеличенным *огненным шаром* в месте, слишком маленьким, чтобы использовать в своих интересах расширенный диапазон.

ДОМАШНЕЕ ПРАВИЛО: МЕТАМАГИЯ И КОЛДУНЫ I I

В моей игре некоторые игроки, которые управляют колдунами, чувствуют, что они ущемлены правилами метамагических навыков. Они не любят тратить полнораундовые действия, при использовании тех немногих метамагических навыков, которые они знают, и они особенно не любят быть не способными использовать навык Ускорение Заклинания. Я придумал решение, которое работает на меня.

Я позволяю колдунам, которые знают метамагические навыки «резервировать» (по существу, готовить) слоты заклинаний под использование метамагических навыков, которые они знают. Например, колдун 10-ого уровня может читать три заклинания 5-ого уровня и пять заклинаний 4-ого уровня в день (плюс набор заклинаний более низкого уровня). Я позволяю ему отмечать любые из этих слотов (или любые другие, которые он имеет) как зарезервированные для использования со специфическим метамагическим навыком. Он мог бы сказать, что один из его слотов 5-ого уровня – слот Ускорения Заклинания, а два из его слотов заклинания 4-ого уровня зарезервированы для Усиления Заклинания. Я постановляю, что для резервирования необходимо 15 минут за слот заклинания.

Колдун, когда он резервирует ячейки, не должен выбирать конкретное заклинание для слота. Он, конечно, определяет уровень заклинания: заклинание только 0-го или 1-ого уровня может заполнить ячейку Ускорения Заклинания – это может быть *волшебная стрела*, *доспехи мага* или любое другое заклинание 1-ого уровня, которое он знает. Усиление Заклинания добавляет два уровня к фактическому уровню заклинания, поэтому усиленные версии заклинаний 2-ого уровня занимают слоты 4-ого уровня. Если колдун позже днем изменил свое мнение, он может «освободить» слот, что также занимает 15 минут за слот. В противном случае, слоты остаются «зарезервированными» до прочтения заклинания или до ночного сна, когда все слоты колдуна возвращаются в нормальное состояние.

- Эд Старк

Персонажи, которые не готовят заклинания заранее (типа бардов и колдунов), имеют огромное преимущество, если они хотят использовать их метамагические навыки "моментально"; то есть во время чтения заклинания. Цена – увеличенное время чтения заклинания (что делает бесполезным выбор навыка Ускорения Заклинания для таких персонажей), но эта цена несравнима с ценой других магов.

Два различные системы, описанные ниже, дают больше разнообразия и вариантов для использующего метамагию мага. С любым из этих вариантов, маг не должен готовить метамагические версии его заклинаний заранее (если он обычно готовит заклинания) или тратить полно -раундовые действия при чтении метамагических заклинаний (если он не готовит заклинания). И, при этом, метамагические заклинания не занимают слоты высокоуровневых заклинаний.

Вместо этого, «цена» использования метамагического навыка применяется в одной из двух ипостасях. Первая отображается в качестве дополнительных слотов заклинаний. Вторая ограничивает количество раз использования навыка в день.

Для обоих этих вариантов, требования для взятия я метамагического навыка и непосредственно эффекты навыка, остаются теми же самыми, какие даны в описаниях навыков (кроме случаев, когда отмечено другое).

Независимо от варианта, который вы используете, навыки Коварная Магия и Стойкая Магия (оба из Сеттинга ЗАБЫТИЕ КОРОЛЕВСТВА ®) не используют нормальные правила метамагии. Так как они автоматически затрагивают все заклинания мага, они никогда не требуют высокоуровневых слотов или не имеют предела по максимальному уровню заклинания, которое они затрагивают.

ЕЖЕДНЕВНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

С этим вариантом, персонаж, который выбирает метамагический навык, получает три ежедневных использования этого навыка, которые он может решить использовать "моментально" без предварительной подготовки, увеличенного уровня заклинания или увеличенного времени чтения заклинания. Персонаж может решить применить эффект одного из его метамагических навыков к заклинанию непосредственно перед прочтением заклинания.

Максимальный уровень заклинания, к которому заклинатель может применить метамагический навык, равен максимальному уровню заклинания, который он может прочитать (основанный на его уровне и показателях характеристик) минус регулировка уровня заклинания метамагического навыка. Если результат этого вычисления - меньше 0, персонаж не может применить навык к любому его заклинанию.

Например, волшебник 5-ого уровня обычно способен читать заклинания до 3-его уровня. Если он хочет применить к заклинанию свой навык Безмолвного Заклинания (который использует ячейку заклинания на один уровень выше, чем нормальный), максимальный уровень заклинания, к которым он может применить это навык равен 3 минус 1, т.е. 2. Таким образом, он может сделать любое из этого заклинаний 0-ого, 1-ого или 2-ого уровня тихими. Если она имеет навык Оптимизации Заклинания, он может применить этот навык только к заклинаниям 0-ого уровнями (так как оптимизированное заклинание обычно читается как заклинание на три уровня выше, а 3 минус 3 = 0). Ускорение Заклинания было бы бесполезно для этого волшебника, так как он не может применить этот навык даже к заклинанию 0-ого уровня.

Маг может применить боле одного метамагического навыка к заклинанию, или даже тот же самый метамагический эффект не сколько раз (если позволено в соответствии с описанием навыка). Однако, чтобы определить максимальный уровень заклинания, которое можно затронуть таким образом, складывайте вместе все регулировки уровня заклинания, данные для различных навыков. Волшебник 9-ого уровня может увеличить и усилить любое заклинание 2-ого уровня и ниже (так как его максимальный уровень заклинания равен 5, а полная регулировка уровня заклинания для Усиления Заклинания и Расширение Заклинания = 3). Если навык может быть применен не сколько раз к одному и тому же заклинанию (типа Усиления Заклинания), каждое применение считается как одно из трех ежедневных использований мага.

Каждый раз, когда персонаж выбирает метамагический навык, он получает три ежедневных использования того навыка. Многократные выбор того же самого навыка складываются. Например, если маг выбирает Усиление Заклинания дважды, она может использовать навык шесть раз в день, а не три.

В этом варианте навык Повышения Заклинания функционирует немного по-другому. Вы можете использовать навык Повышения Заклинания, чтобы увеличить фактический уровень заклинания до максимального уровня заклинания, которые вы можете читать. Например, жрец 3-его уровня может повысить заклинание 0-ого или 1-ого уровня до 2-ого уровня, в то время как друид 17-ого уровня может повысить заклинание 0-ого уровня через 8 уровней до 9-ого. Заклинание рассматривают как заклинание этого уровня для определения УС спасброска и подобных эффектов, но оно не требует слота высокоуровневого заклинания.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СЛОТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

С этим вариантом, маг должен расходовать дополнительные слоты заклинаний, чтобы применить эффекты метамагических навыков. Эти слоты заклинаний должны иметь уровень, равный или выше самого заклинания, изменяемого метамагическим навыком. В сущности, персонаж платит за метамагический эффект «расходуя» другое заклинание того же самого или более высокого уровня. Магу нет необходимости готовить метамагическую версию заклинания раньше срока, а фактический уровень заклинания и время чтения не изменяется.

Количество дополнительных требуемых слотов заклинания равно регулировке уровня заклинания навыка. Например, волшебник, который хочет прочитать ускоренную *волшебную стрелу*, израсходовал бы само заклинание *волшебной стрелы*, плюс четыре дополнительных заклинания 1-го уровня или выше.

Если заклинатель имеет больше, чем один класс мага, все дополнительные израсходованные слоты заклинания должны взяться из того же самого класса мага, что и заклинание, которое будет изменено. Жрец 7-го уровня /волшебник 4-го уровня, который хочет прочитать оптимизированное *лечение ран*, не может потратить ни одной из его слотов заклинания волшебника - они все должны быть из его жреческой способности чтения заклинаний.

Персонаж может израсходовать бонусные заклинания от специализации в школе только на заклинания из этой школы (поэтому волшебник может потратить его бонусное заклинание воплощения 3-го уровня, чтобы заплатить за метамагические навык, применяемый к другому заклинанию воплощения, но не к заклинанию любой другой школы). Он не может расходовать доменные заклинания, чтобы заплатить за метамагический навык, даже если заклинание - доменное заклинание.

В случае навыка Повышения Заклинания, заклинатель расходует один дополнительный слот заклинания за каждый фактический уровень, который он желает добавить к заклинанию. Чтобы повысить *огненный щар* до заклинания 5-го уровня, маг должен израсходовать два дополнительных слота заклинания 3-го уровня или выше.

ЗА ШИРМОЙ: НЕПОДГОТОВЕННАЯ МЕТАМАГИЯ

Первый вариант ограничивает непосредственно эффект метамагического навыка на уровне силы персонажа, также, как в стандартных правилах. Персонаж, который выбирает Ускорение Заклинания, не может немедленно начать ускорение его самого мощного заклинания - он должен довольствоваться использованием навыка только на его самом слабом заклинании. И снова, как со стандартными правилами, вариант устанавливает ограничение по «минимальному уровню заклинателя» для каждого навыка, так как навыки бесполезны, пока заклинатель не способен к чтению заклинания достаточно высоко го уровня, чтобы использовать в своих интересах метамагический навык.

В отличие от стандартных правил, однако, персонаж с метамагическим навыком не должен сравнивать ценность метамагически затронутого заклинания с заклинанием более высокого уровня. Заклинатель не должен решать, предпочитает ли он иметь усиленную *волшебную стрелу* или нормальную *молнию*, так как усиленная *волшебная стрела* не требует слота высокоразвитого заклинания.

Персонаж, использующий первый вариант - особенно тот, который должен готовить заклинания заранее - почти наверняка, использует его метамагические навыки намного чаще, чем без этого варианта. Сначала, может показаться, как будто персонаж получил существенную силу, *but that's to be expected when a new option becomes available*. В конечном счете, предел ежедневных использований препятствует этой новой способности выйти из-под контроля, а просто факт, что персонаж должен был потратить слот навыка, чтобы получить способность, становится балансирующим фактором.

Второй вариант является более и менее ограничительным, чем стандартная версия метамагии, или чем первый вариант. С одной стороны, персонаж, который полагается на метамагические навыки, чтобы повысить силу его заклинаний, тратит его доступные заклинания катастрофически быстро. Неосторожный маг, может истратить весь свой набор заклинаний за одну битву!

С другой стороны, этот вариант позволяет магу применять метамагические навыки сразу к его самому мощному заклинанию. Заклинатель 9-го уровня, который выбирает Ускорение Заклинания, может ускорить даже его заклинание 5-го уровня - но по стоимости четырех дополнительных слотов заклинания 5-го уровня, которые имеют лишь немногие маги 9-го уровня. Это означает, что метамагические навыки имеют более сильное влияние на бой, поскольку персонажи «оживляют» их самыми мощными заклинаниями с момента, когда они выбирают навык.

Маг может применить более одного метамагического навыка к заклинанию, или даже тот же самый метамагический эффект не один раз (если позволено соответствующим описанием навыка). Он должен просто заплатить дополнительную стоимость в слотах заклинания. Например, волшебник, читающий неподвижное и тихое заклинание *невидимости* потратил бы два слота заклинания в дополнение к заклинанию *невидимости*: один за Неподвижное Заклинание и второй за Безмолвное Заклинание.

Если маг не имеет достаточно го количества слотов заклинания, чтобы прочитать метамагическое заклинание, он не может применить этот метамагический эффект к заклинанию.

ОБЪЕДИНЕНИЕ ВАРИАНТОВ

Вы можете объединить два метамагических варианта, представленных выше. Используя объединенную систему, увеличенное метамагией заклинание стоило бы дополнительные слоты (как отмечено во втором варианте), но заклинатель будет иметь максимальный уровень заклинания, к которому он может применить его метамагические навыки (как в первом варианте). Этот объединенный подход ограничивает немедленный эффект метамагических навыков в игре (из -за предела уровня заклинания), одновременно назначая очень реальную стоимость за их использованию (дополнительные слоты заклинаний).

ОЧКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Система очков заклинаний (OZ), представленная здесь, позволяет магам более свободно выбирать, какие заклинания они читают каждый день.

Каждый маг имеет запас OZ, основанных на классе и уровне (см. Таблицу 5 -3: Очко Заклинаний в День). Персонажи также получают бонусные OZ из -за высокого показателя характеристики (также, как обычный маг получил бы бонусные заклинания из -за высокого показателя характеристики; см. Бонусные Очки Заклинаний и Бонусные Заклинания ниже). Эти OZ обеспечивают магическую силу заклинаний мага: он тратит OZ, соответствующие уровню заклинания читаемого заклинания (см. Чтение Заклинаний ниже). После того, как OZ потрачены, они не восстанавливаются до того, пока маг не отдохнёт достаточное время и не подготовит новые заклинания (см. Подготовка Заклинаний ниже).

Таблица 5 -3: Очко Заклинаний в День

Уровень	Бард	Жрец, Друид, Волшебник	Паладин, Следопыт	Колдун
1-ый	0	2	0	3
2-ой	0	4	0	5
3-ий	1	7	0	8
4-ый	5	11	0	14
5-ый	6	16	0	19
6-ой	9	24	1	29
7-ой	14	33	1	37
8-ой	17	44	1	51
9-ый	22	56	1	63
10-ый	29	72	4	81
11-ый	34	88	4	97
12-ый	41	104	9	115
13-ый	50	120	9	131
14-ый	57	136	10	149
15-ый	67	152	17	165
16-ый	81	168	20	183
17-ый	95	184	25	199
18-ый	113	200	26	217
19-ый	133	216	41	233
20-ый	144	232	48	249

ПОДГОТОВКА ЗАКЛИНАНИЙ

С этим вариантом, маги всё ещё готовят заклинания как обычно (предполагая, что они обычно готовят заклинания). В действительности, маги, которые готовят заклинания, настраивают их список “известных заклинаний” в течение дня. Они не должны готовить несколько copies того же самого заклинания, так как они могут читать любую комбинацию их готовых заклинаний каждый день (до максимума их OZ).

Например, Миали волшебник 4 -ого уровня имеет показатель Интеллекта 16. При использовании системы OZ, она подготовила бы четыре заклинания 0-ого уровня, четыре заклинания 1 -ого уровня (три плюс её бонусное заклинание за высокий Интеллект), и три заклинания 2 -ого уровня (два плюс её бонусное заклинание

за высокий Интеллект). Эти заклинания составляют её полный список заклинаний, которые она может читать в течение дня, хотя она может читать любую их комбинацию, пока она имеет достаточное количество ОЗ.

Бонусные Очко Заклинаний и Бонусные Заклинания

Любой маг, который обычно получал бы бонусные заклинания за высокий показатель характеристики, получает вместо этого бонусные ОЗ. Что приводит к тому, что персонаж может читать больше своих заклинаний каждый день.

Чтобы определить число бонусных ОЗ, получаемых за высокий показатель характеристики, сначала найдите строку для показателя характеристики персонажа в Таблице 5 -4: Бонусные Очко Заклинаний. Используйте те же самые показатели характеристики, какие обычно предоставляют бонусные заклинания за класс персонажа (Мудрость для жрецов и друидов, Интеллект для волшебников, и т.д.).

Затем, найдите столбец, показывающий самый высокий уровень заклинания, которое способен читать персонаж, основываясь на его уровне класса (даже если он не имеет достаточно высокого показателя характеристики, чтобы читать заклинания этого уровня). На пересечении строки и столбца, вы найдёте, получаемые персонажем бонусные ОЗ. Эта цифра может измениться, когда меняется показатель характеристики персонажа (как при повышении показателя характеристики из -за повышения уровня персонажа или при применении заклинания *исполнения желаний*) и при изменении его уровня.

Например, Миали волшебник 4 -ого уровня имеет показатель Интеллекта 16 и она способна читать заклинания 2 -ого уровня. Число в Таблице 5 -4 на пересечении строки 16 -17 и 2 -ого столбца - 4, поэтому Миали имеет 4 дополнительных ОЗ, которые она может потратить каждый день (в дополнение к её 11 очкам, которые она получает из -за того, что она волшебник 4 -ого уровня).

ДОМАШНЕЕ ПРАВИЛО: ЕЖЕДНЕВНЫЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

Эта система неподготовленной магии предназначена для магов, которые обычно готовят свои заклинания заранее (включая жрецов, друидов, паладинов, следопытов и волшебников). Маг, используя этот вариант, готовит то же самое количество заклинаний за уровень заклинания, как обычно. Однако, вместо того, чтобы готовить точную комбинацию заклинаний, которые он может прочитать в этот день (типа двух заклинаний *волшебной стрелы* и одного заклинания *достех мага* для волшебника 2 -ого уровня с Интеллектом 14), маг готовит список заклинаний для каждого уровня заклинаний, из которого он может неподготовлено читать.

Например, этот волшебник 2 -ого уровня с Интеллектом 14 подготовил бы четыре различных заклинания 0 -ого уровня и три различных заклинания 1 -ого уровня. В течение дня, она может прочитать любую комбинацию этих четырёх заклинаний 0 -ого уровня общим количеством четыре, и любую комбинацию трёх заклинаний 1 -ого уровня общим количеством три. В действительности, список готовых заклинаний персонажа рассматривают как список известных заклинаний колдуна.

В отличие от того, что может сделать колдун, маг, использующий эту систему, не может читать заклинание низшего уровня вместо высокоуровневого заклинания. Если вы используете этот вариант, определите, сохраняют ли жрецы и друиды их нормальные варианты неподготовленной магии (заклинания *излечения* или *причинения* для жрецов, заклинания *призыва природного союзника* для друидов). Вы можете решить, что персонаж должен подготовить рассматриваемое заклинание, чтобы иметь его в наличии для неподготовленной магии, или что так оно заклинания всегда будет доступным для неподготовленной магии (как будто персонаж подготовил его "бесплатно").

Барды и колдуны, очевидно, не могут использовать эту систему, так как они уже имеют их собственный метод для неподготовленной магии. Для бардов, их способность чтения заклинаний просто часть их классовых способностей, так что никакое реальное изменение здесь и не нужно. Колдуны, в этом смысле, всё ещё имеют преимущество перед волшебниками, но многосторонность, полученная волшебником определенно перевешивает уровень силы колдуна. Чтобы компенсировать этот факт, рассмотрите предоставление колдуну одного дополнительного заклинания в день для каждого уровня заклинания, кроме самого высокого. Колдун 1 -ого уровня, таким образом, был бы способен читать одно дополнительное заклинание 0 -ого уровня каждый день, в то время как колдун 6 -ого уровня будет способен читать один дополнительное заклинание 0 -ого, 1 -ого и 2 -ого уровней.

В последней кампании по 2 -ой редакции AD&D, которую я проводил, я включил этот вариант неподготовленной магии для всех магов в кампании. До некоторой степени, система похожа на использование колдуном его ежедневного распределения заклинаний, но она даёт большую гибкость.

- Энди Коллинс

Если бы Интеллект Миали увеличился до 20 из-за заклинания *лисьей хитрости* или *повязки интеллекта* +4, она не получила бы никаких дополнительных ОЗ, так как эти эффекты дают лишь временное изменение, а не постоянное. Однако, когда она достигает 5-ого уровня, её бонусные ОЗ увеличились бы с 4 до 9 (так как она теперь способна к чтению заклинаний 3-го уровня и, таким образом, она использует этот столбец), а её общее количество ОЗ увеличилось бы с 15 до 25.

Персонаж, к оторый обычно получает бонусные заклинания от классовой способности (типа специализации волшебника или доступа к домену), может вместо этого подготовить дополнительное заклинание соответствующего уровня, домена и/или школы. Персонаж не получает никаких дополнительных ОЗ (и, таким образом, не может читать больше заклинаний, чем обычно), но дополнительная гибкость к способности использовать бонусное заклинание не один раз в день восполняет это.

Например, волшебник специалист может подготовить одно дополнительное заклинание из выбранной школы каждого уровня заклинания, которые он может читать. Жрец может подготовить одно доменное заклинание (выбранное из числа его доступный доменных заклинаний) каждого уровня заклинания, который он может читать.

Например, если бы Миали был в опло тителем, она могла бы подготовить одно дополнительное заклинание за уровень, но это заклинание должно было бы быть из школы воплощения. Как только оно подготовлено, она может использовать это заклинание точно так же, как и любое другое её заклинание, читая его так часто, пока у неё есть ОЗ. Once it is prepared, she can use that spell just like any of her other spells, casting it as often as she has points.

Другой пример: на 1-ом уровне, Джозан жрец получает бонусное заклинание 1-ого уровня, которое должно быть отобрано из одной из его двух доменов. Как только оно готово, он может использовать это доменное заклинание точно так же, как любое его другое заклинание, читая это так часто, пока он имеет ОЗ.

Для классовых способностей, которые предоставляют бонусные заклинания неустановленного уровня заклинания (типа бонусных заклинаний ученика дракона), персонаж вместо этого получает множество бонусных ОЗ, равные у двоенному самому высокому уровню заклинания, который он может читать, минус 1 (минимум 1 ОЗ) каждый раз, когда он получает бонусное заклинание. Эта фиксированная цифра - одна не увеличивается позже, по мере получения уровня - хотя более поздняя награда может быть большей, в соответствии со способностью персонажа читать заклинания.

Например, воин 4-ого уровня/колдун 4-ого уровня, который получает уровень ученика дракона, получает бонусное заклинание. Так как персонаж способен к чтению заклинаний 2-ого уровня, она получает 3 бонусных ОЗ ($2 \times 2 = 4$, $4 - 1 = 3$).

Таблица 5-4: Бонусные Очки Заклинаний

-Бонусные Очки Заклинаний (по Максимальному Уровню Заклинания)-

Очки	0-ой	1-ый	2-ой	3-ий	4-ый	5-ый	6-ой	7-ой	8-ой	9-ый
12-13	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14-15	-	1	4	4	4	4	4	4	4	4
16-17	-	1	4	9	9	9	9	9	9	9
18-19	-	1	4	9	16	16	16	16	16	16
20-21	-	2	5	10	17	26	26	26	26	26
22-23	-	2	8	13	20	29	40	40	40	40
24-25	-	2	8	18	25	34	45	58	58	58
26-27	-	2	8	18	32	41	52	65	80	80
28-29	-	3	9	19	33	51	62	75	90	107
30-31	-	3	12	22	36	54	76	89	104	121
32-33	-	3	12	24	38	56	78	104	119	136
34-35	-	3	12	27	48	66	88	114	144	161
36-37	-	4	13	28	49	76	98	124	154	188
38-39	-	4	16	31	52	77	110	136	166	200
40-41	-	4	16	36	57	84	117	156	186	220
42-43	-	4	16	36	64	91	124	163	208	242
44-45	-	5	17	37	65	101	134	173	218	269
46-47	-	5	20	40	68	104	148	187	232	283
48-49	-	5	20	45	73	109	153	205	250	301
50-51	-	5	20	45	80	116	160	212	272	323

и так далее...

Неподготовленное Чтение Заклинаний

Персонажи, которые читают все свои заклинания неподготовлено - типа бардов и колдунов - не готовят заклинания. Они могут читать любое заклинание, которое они знают, тратя необходимое количество ОЗ.

Персонажи со способностью неподготовлено читать ограниченное число заклинаний (типа друидов, которые могут неподготовлено читать заклинание *призыва природного союзника* вместо другого заклинания того же самого уровня), всегда считаются как персонажи, которые уже подготовили такие заклинания, не тратя любые слоты заклинаний, чтобы сделать так. Таким образом, они могут читать такие заклинания в любое время, если они имеют достаточное количество ОЗ.

Под этой системой, домен Лечения становится относительно слабым выбором для добрых (мировоззрение) жрецов, так как они получают меньше выгоды от этого домена. См. Неподготовленные Чудотворцы в Главе 2: Классы для способов решить эту дилемму.

Восстановление Очков Заклинаний

Маги восстанавливают потерянные ОЗ всякий раз, когда они могли бы обычно восстанавливать заклинания. Это требует того же самого количества отдыха и подготовки, или времени концентрации, как и для нормального класса. Без этого периода отдыха и умственной подготовки, сознание мага не готово восстановить свою силу. Очки заклинаний не отделимы от тела; они – его часть. Использование ОЗ утомляет сознание, и без необходимого отдыха, они не восстанавливаются.

ЧТЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Каждое заклинание стоит некоторое количество ОЗ. Чем выше уровень заклинания, тем больше ОЗ оно стоит. Таблица 5-5: Затраты Очков Заклинаний описывают стоимость каждого заклинания.

Таблица 5-5: Затраты Очков Заклинаний

Уровень Заклинания	Затраты Очков Заклинаний
0	0 ¹
1-ый	1
2-ой	3
3-ий	5
4-ый	7
5-ый	9
6-ой	11
7-ой	13
8-ой	15
9-ый	17

1 - заклинания 0 -ого уровня не стоит никаких ОЗ. Если маг способен читать заклинания 0 -ого уровня, она может в день читать столько заклинаний 0 -ого уровня, сколько будет 3 + количество ОЗ, полученных данным классом на 1-ом уровне.

ЗА ШИРМОЙ: ОЧКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Система ОЗ глобально расширяет многосторонность магов. Так как они больше не привязаны к использованию определенного числа слотов заклинаний, они могут намного более легко приспособиться к ситуациям. В действительности, ОЗ делают всю работу классов более похожей на колдуна, а колдуна (или барда) даже более похожим на колдуна. Вообще, маги становятся более мощными - хотя они не способны к чтению заклинаний любого заклинания, которое они не могли читать прежде, они теперь способны к чтению заклинаний большего количества заклинаний высокого уровня в день и больше трех заклинаний, которые ему нужны. Если жрец 15 -ого уровня должен читать *полное исцеление* дважды в течение приключения, он может сделать это (но ничего больше).

Один балансирующий фактор - стоимость для магов за увеличение урона и нанесимого им заклинанием. Эта стоимость помогает поддерживать баланс между заклинаниями различного уровня. *If you didn't have to pay more for a 9d6 lightning bolt than for a 5d6 lightning bolt (a 3rd-level spell costing 5 spell points), then the 9d6 lightning bolt would cost barely more than half as much as a 9d6 cone of cold (a 5th-level spell costing 9 spell points), even though both spells deal equal damage.*

Если вы используете этот вариант, рассмотрите добавление других игровых элементов, которые влияют (или находятся под влиянием) на ОЗ. То могут быть магические вещи, которые предоставляют (или стоят) ОЗ, навыки, которые предоставляют бонусные ОЗ (или снижают стоимость некоторых заклинаний), специальные способности, которые иссушают ОЗ магов, и т.д.

Маги используют их полный нормальный уровень заклинателя для того, чтобы определить эффекты их заклинаний в этой системе, с одним существенным исключением. Заклинания, которые наносят несколько кубиков урона, основанных на уровне заклинателя (типа *волшебной стрелы*, *пальющего света* или *молнии*), наносят урон, как будто они прочитаны персонажем минимального уровня класса, способного к чтению заклинания. Заклинания, урон которых частично базируется на уровне заклинателя, но не наносят несколько кубиков урона, основанных на уровне заклинателя (типа *создания пламени* или *заклинаний нанесения*), используют нормальный уровень мага, чтобы определить урон. Используйте нормальный уровень заклинателя персонажа для всех других эффектов, включая диапазон и продолжительность.

Например, *огненный шар* наносит несколько кубиков урона, основанных на уровне заклинателя, поэтому, когда заклинание читается волшебником, использующим эту систему, оно наносит 5d6 очков урона (как будто заклинание прочитано волшебником 5-ого уровня; уровень, который является минимальным уровнем волшебника, способного к чтению заклинания *огненный шар*). Колдун, который читает это же самое заклинание, наносит 6d6 очков урона, начиная с минимального уровня колдуна, способного к чтению заклинания *огненный шар*, который равен 6.

Персонаж может заплатить дополнительные ОЗ для увеличения кубика урона на осимого заклинанием. Каждое 1 дополнительное ОЗ, потраченное во время чтения заклинания, увеличивает эффективный уровень заклинателя заклинания на 1 при определении наносимого урона. Персонаж не может увеличить уровень заклинателя наносящего урон заклинания выше его собственного уровня заклинателя, или выше нормального максимума, позволенного заклинанием.

Например, даже на 7-ом уровне, *молния* Миал наносит только 5d6 очков урона (точно так же, как волшебник 5-ого уровня), если она не тратит дополнительные ОЗ. Если она потратит 1 дополнительное ОЗ (делающее *молнию* стоимостью 6 очков, а не 5), заклинание нанесет 6d6 очков урона. Второе дополнительное ОЗ увеличит урон до 7d6 очков, но Миали не может потратить больше очков, чем 7, так как её уровень заклинателя только 7-ой. Была бы она была 10-ого уровня или выше, она могла потратить максимум 5 дополнительных ОЗ для этого заклинания, поднимая урон до 10d6, максимум, позволенный для заклинания *молния*.

Точно так же, её заклинание *волшебная стрела* выстреливает только одну стрелу, если она не тратит дополнительные ОЗ. Дополнительные 2 ОЗ увеличивают уровень заклинателя с 1-ого до 3-его, предоставляя ей одну дополнительную стрелу. Она может потратить максимум 6 дополнительных ОЗ в этой манере, увеличивая её эффективный уровень заклинателя до 7-ого, для определения урона и предоставления ей четырёх стрел. Если она была бы на 9-ом уровне или выше, она могла бы потратить максимум 8 дополнительных ОЗ, что дало бы ей пять стрел (точно так же, как заклинатель 9-ого уровня).

МЕТАМАГИЯ И ОЧКИ ЗАКЛИНАНИЙ

В системе очков заклинаний, Мастер имеет два варианта для того, как отсуживать метамагические эффекты. В любом случае, магам не обязательно специально готовить метамагические версии их заклинаний – они могут просто захотеть применить метамагический эффект во время чтения заклинания. Это не увеличивает время чтения заклинания.

Первая опция применяет дополнительную стоимость в ОЗ к любому заклинанию с метамагическим навыком. Эта опция даёт персонажу максимальную гибкость в его выборе чтения заклинаний. Фактически, персонаж должен заплатить за заклинание, как будто за высокоуровневое заклинание, основанное на регулировании от метамагического навыка. Если метамагический эффект(ы) увеличивает фактический уровень заклинания выше того, на который персонаж способен прочитать заклинание, он не может читать заклинание таким способом.

Например, на 7-ом уровне Миали способна к чтению заклинаний 4-ого уровня. Она может усилить заклинание 2-ого уровня или неподвижно прочитать заклинание 3-его уровня, или усилить и неподвижно прочитать заклинание 1-ого уровня. Она не может усилить заклинание 3-его уровня или неподвижно прочитать заклинание 4-ого уровня (так как выполнение любой из этих вещей поднимет эффективный уровень заклинания до 5-ого).

Уровень заклинателя заклинания при определении эффектов нанесения урона (см. выше), не изменяется, даже если метамагический эффект увеличивает минимальный уровень заклинателя этого заклинания. Например, ускоренный *огненный шар* всё ещё наносит урон, как будто он прочитан с аклинателем 5-ого уровня, если заклинатель не хочет платить, дополнительные ОЗ для увеличения уровня заклинателя.

Например, если бы Миали усилил её *волшебную стрелу*, она стоила бы Миали 5 ОЗ (как будто это заклинание 3-его уровня), но будет выстрелена только одна стрела, которая нанесёт (1d4+1×1.5) очков урона. Если она потратит дополнительные 6 ОЗ (общее количество 11), уровень заклинателя *волшебной стрелы* увеличится до 7-ого, и заклинание будет выстреливать четыре стрелы, наносящие (4d4+4×1.5) очков урона.

Вторая опция более проста, но менее гибка. Здесь каждый выбор метамагического навыка позволяет персонажу применять эффекты навыка три раза в день без какой-либо дополнительной стоимости в ОЗ. В этой опции применяется нормальный предел для максимального уровня заклинания. (Волшебник 7-ого уровня не может усилить никакое заклинание более чем на 2 уровня, например).

Вы даже можете объединить эти опции, позволяя магам с метамагическим навыком использовать навык три раза в день свободно, но любые дополнительные использования в тот же самый день будут стоить дополнительные ОЗ. Просто выберите этот подход, если вам удобно работать с персонажами, читающими большое количество метамагических заклинаний.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ МАГИ

Персонаж с не-складывающимися способностями к чтению заклинаний от нескольких классов (типа жреца/волшебника) имеет отдельные значения ОЗ для каждого класса мага. Такие персонажи могут тратить ОЗ только на заклинания, предоставленные этим классом. Бонусные ОЗ из-за высокого показателя характеристики применяются к каждому значению ОЗ отдельно, даже если один и тот же показатель характеристики привязан к большему, чем одному классу мага. В редких ситуациях, когда персонаж подготовил или знает одно и то же заклинание в двух различных слотах (типа друида/следопыта, готовящего *замедление яда* и как заклинание друида 2-ого уровня и заклинание следопыта 1-ого уровня), персонаж может читать заклинание, используя любые ОЗ, но заклинание рассматривают как читаемое заклинателем уровня класса, от которого взяты ОЗ.

Например, жрец 5-ого уровня/бард 2-ого уровня имеет 15 ОЗ (плюс бонусные ОЗ из-за высокой Мудрости) для его жреческих заклинаний и 0 ОЗ (плюс бонусные ОЗ из-за высокого Обаяния) для его заклинаний барда. Когда он читает *лечение ран*, ОЗ для этого заклинания должны быть взяты из его жреческих ОЗ. Если он знает *лечение лёгких ран* как заклинание барда и также подготовил его как жреческое заклинание, он может прочитать заклинание или как жрец, или как бард. Как жреческое заклинание, заклинание читается на 5-ом уровне и излечивает $1d8+5$ очков урона; как заклинание барда, оно читается на 2-ом уровне и излечивает $1d8+2$ очков урона.



РАЗНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Когда персонаж теряет слоты заклинаний (типа получения отрицательного уровня), он вместо этого теряет ОЗ, требуемые для чтения его заклинаний самого высокого уровня.

Заклинания, которые позволяют персонажу вспоминать или перечитывать заклинания, не функционируют в этой системе. Вещи, которые функционируют подобным образом, могут работать, но по-другому - они восстанавливают множество ОЗ, требуемых для чтения заклинаний этого уровня. *Жемчужина силы для заклинаний 3-го уровня*, например, восстановил бы 5 ОЗ персонажа.

ВАРИАНТ ОЧКОВ ЗАКЛИНАНИЙ: ВЫНОСЛИВОСТЬ

В системе выносливости, маги могут потенциально читать большое число заклинаний в день, но каждое прочтение заклинания - потенциальное время на здоровье мага и его выносливость. Работа с магической энергией опасна и не бесплатна, по крайней мере, столь же трудна, как тяжёлый физический труд.

Этот вариант системы ОЗ не изменяет путь, которым персонаж готовит заклинания, читает их, восстанавливает ОЗ, и любые другие правила этой системы. Однако, совокупность ОЗ мага представляет физический, а не только ментальный, предел его силы чтения заклинаний.

Когда общее количество ОЗ мага уменьшается на половину и меньше, он становится утомлённым.

Когда его ОЗ уменьшается до одной четверти от его максимума или меньше, он становится истощённым.

Например, на 1-ом уровне Джозан жрец имеет 3 ОЗ (2 от его уровня +1 бонусное очко из-за высокой Мудрости). Он вступает в бой, читая *благословение* на его союзников, тратя 1 из его 3 ОЗ. Это никак на нём не оказывается, так как Джозан всё ещё имеет больше половины его максимальных ОЗ. Если в течение боя он читает *божественное благоволение*, тратя ещё одно ОЗ, он становится утомлённым, так как он имеет только одну треть его ОЗ. После боя он спонтанно читает *лечение лёгких ран* на Тордека, тратя его последнее ОЗ. Мало того, что он использовал его дневной лимит заклинаний, но он всё ещё истощил себя.

ДОМАШНЕЕ ПРАВИЛО: УПРОЩЕННЫЕ НИПЫ-МАГИ

Я люблю управлять НИПами-магами высокого уровня, потому что они могут бросить вызов и удивить моих игроков. Иногда, однако, я чувствую, что я не отыгрываю злого волшебника или жреца по полной. Эти персонажи, как предполагается, невероятно интеллектуальны или, по крайней мере, достаточно интуитивны, и всё же, когда я выбираю их заклинания до начала приключения, я не всегда могу предугадать, что сделают мои игроки. Поэтому я начинаю хитрить ... немного.

Когда я создаю злого НИПа-мага, который готовит заклинания, я записываю заклинания, которые готовит персонаж, но лишь лучшие для двух или трёх уровней. Затем я выбираю один или два заклинания каждого уровня чуть хуже, на которых захотел бы сосредоточиться мой злой волшебник, жрец или друид. Наконец, я записываю слоты заклинаний, по уровням, которые персонаж оставил открытым. Я позволяю моему НИПу использовать эти слоты, чтобы читать заклинания "на ходу", предполагая, что мой невероятно интеллектуальный или мудрый подопечный готовит "только правильные заклинания" для любой ситуации. Вот как может выглядеть список заклинаний НИПа-мага 9-ого уровня, считая, что у него Интеллект 22:

Готовые Заклинания Волшебника (4/6/6/4/3/2; спасбросок УС 16 + уровень заклинания): 0 - *оцепенение*, 3 свободных слота; 1 - *удержание врат, волшебная стрела, защита от добра*, 3 свободных слота; 2 - *смена обличья, чтение мыслей, псевдожизнь*, 3 свободных слота; 3 - *огненный шар, удержание человека*, 2 свободных слота; 4 - *сфера неуязвимости, малый ледяной штурм, превращение*; 5 - *облако смерти, пагубное превращение*.

Никакие заклинания не повторяются. Некоторые заклинания (особенно низшего уровня), могут быть не боевыми, но вероятно вписываются в тему персонажа или ситуации. Я хочу, чтобы мой НИП был гибким, но не подавляющим. Он всё ещё может читать *волшебную стрелу* четыре раза, если хочет, но не шесть.

Если я даю метамагические навыки НИПу, я не позволяю ему читать метамагические заклинания "на лету". Эти заклинания требует специальной подготовки, поэтому, если я хочу, чтобы мой НИП волшебник имел неподвижную версию *телепортации* или ускоренную *волшебную стрелу*, я помещаю его в соответствующий слот заклинания.

- Эд Старк

Восстановление Очков Заклинаний

В системе выносливости, маги должны отдохнуть, чтобы вернуть их ОЗ и восстановить их физическое состояние. Общее количество ОЗ персонажа привязано непосредственно к его уровню усталости. Если истощённый персонаж отдыхает в течение 1 часа, он становится утомлённым - а его ОЗ повышаются до одной трети его нормального максимума (дроби округляются вниз). Второй час отдыха увеличивает ОЗ мага до двух третей его максимума. Требуются другие 6 часов отдыха, чтобы пополнить последнюю треть его ОЗ и удалить физические эффекты колдовства.

Заклинания, которые удаляют усталость и истощение (типа *полного исцеления* и *восстановления*), оставляют реципиента с двумя третьими его нормального максимума ОЗ.

Как в стандартных правилах, маг должен отдохнуть в течение полных 8 часов перед подготовкой нового распределения заклинаний в течение дня. Даже если истощённый маг восстанавливает его потерянную энергию и ОЗ, он не может изменить заклинания, которые он подготовил, без 8-и часового отдыха.

Обычная Усталость: если бы мага подвергнули некоторому другому эффекту, который сделал бы его утомлённым или истощённым, он соответственно теряет ОЗ. Если он становится утомлённым, его общее количество ОЗ снижается до половины его нормального максимума (округляется вниз), а если он становится истощённым, его ОЗ снижаются до $\frac{1}{4}$ его нормального максимума.

Дополнительные Варианты Выносливости

Как развитие варианта этой системы, все маги получают бонусные ОЗ, основанные на их показателях Телосложения, а не на показателях характеристик, которые обычно предоставляют бонусные заклинания. Этот вариант отражает идею, что сила чтения заклинаний привязана к физическому здоровью мага. Это также по существу требует, чтобы маг имел два высоких показателя характеристики, хотя большинство магов так или иначе одобряют высокий показатель Телосложения.

Второй дополнительный вариант позволил бы магу превысить его нормальное количество ОЗ, но при огромном личном риске. Делая так, необходимо успешно провести проверку Концентрации (УС 20 + уровень заклинания). Каждый раз, когда персонаж читает заклинание, на которое он не имеет достаточных ОЗ и впоследствии проваливает проверку Концентрации, он получает смертельный, и несмертельный урон, равный уровню читаемого заклинания. Отчаянный (или неосторожный) маг может буквально ввести себя в бессознательное состояние при чтении заклинаний в этой манере.

ПЕРЕЗАРЯЖАЕМАЯ МАГИЯ

В этом варианте, маг не имеют чёткого предела на количество заклинаний в день. Вместо этого, требуется время, чтобы собрать магическую энергию, требуемую для чтения заклинаний специфического уровня, поэтому персонажи должны ждать множество раундов, минут или часов перед чтением такого заклинания снова. Заклинания с мгновенной продолжительностью или продолжительностью, измеряемой в раундах, могут быть прочитаны несколько раз в день. Заклинания более длинной продолжительности, читаемые вне боя имеют, время перезарядки, измеряемое в минутах или часах.

В своей основе вариант прост. Хорошо отдохнувший маг может читать любое заклинание, которое он знает или подготовил, но затем делается бросок кубика, чтобы узнать, сколько должно пройти раундов прежде, чем заклинание этого уровня станет доступным снова (если это заклинание в общем временем перезарядки), или, на сколько теряется доступ к этому заклинанию (если это заклинание со специфическим временем перезарядки). Слоты заклинаний не расходуются; они просто становятся временно недоступными.

Перезарядка не требует никаких действий и не вызывает свободных атак. Пока маг жив, он естественно перезаряжает его энергию.

С этим вариантом, все маги фактически становятся неподготовленными магами подобно колдунам, выбирая заклинание каждый раунд из списка. Для колдунов и бардов, список установлен (также, как для колдунов и бардов, которые не используют вариант), но другие маги выбирают их доступные заклинания, когда они готовят заклинания на день. С этим вариантом, нет нужды готовить то же самое заклинание больше, чем в одном слоте. Поскольку колдуны и барды не имеют гибкости выбора новых заклинаний каждый день, их общее время перезарядки короче.

Некоторые классы, типа жреца и друида, ограничивают способность неподготовленного чтения заклинаний. Такой персонаж может преобразовать любое заклинание в его ежедневном списке в соответствующее заклинание (или типа *лечения ран* *лечения* или *причинения ран* для жреца, или *призыва природного союзника* для друида), но такая замена преобразованное заклинание в ежедневном списке жреца с броском заклинания в его месте. Это случается только один раз за уровень заклинания, потому что после этого умственное заклинание *лечения* или *причинения*, появляется в списке заклинаний, как будто оно было готово.

Этот вариант различает два вида заклинаний: заклинания с общим временем перезарядки (обычно не больше, чем несколько раундов) и заклинания с о специфическим временем перезарядки (от нескольких минут до часов).

Время Перезарядки для Других Заклинаний

Таблица 5-7: Время Перезарядки Заклинаний, включает все заклинания, описанные в *Руководстве Игрока*. Каждое обозначено как с общим временем перезарядки, специфическим временем перезарядки, измеренным в минутах или часах, или примечанием, что заклинание запрещено магам, когда используется этот вариант. Для заклинаний из других источников, которые не упомянуты здесь, используйте эту таблицу как руководство, держа в памяти следующее.

Ориентированные на бой и заклинания с короткой продолжительностью (до 1 раунда за уровень) обычно используют общее время перезарядки. А заклинания с более длинной продолжительностью имеют специфическое время перезарядки (чем дольше продолжительность, тем дольше время перезарядки).

Любое заклинание с дорогим материальным компонентом или ОО (очки опыта) компонентом имеет общее время перезарядки.

Зачарования обычно имеют специфическое время перезарядки в пределах от 30 минут до 12 часов. Это ограничение предотвращает от просто очарования каждого в таверне в течение нескольких минут.

Заклинания, которые создают вещи, имеют специфическое время перезарядки, измеряемое в часах.

Ясновидение обычно имеет специфическое время перезарядки, часто около 6 часов, предотвращая злоупотребление в руках любопытных персонажей.

Мощные иллюзии и постоянные заклинания -«ловушки» имеют специфическое время перезарядки от 12 часов до 1 дня, если только они не дороги для чтения.

ЗАКЛИНАНИЯ С ОБЩИМ ВРЕМЕНЕМ ПЕРЕЗАРЯДКИ

Заклинания, которые имеют общее время перезарядки это те, которые читаются в бою, те, у которых более длительное время чтения, и те, у которых есть ОО или дорогие материальные компоненты. Как только персонаж читает заклинание с общим временем перезарядки, он не может читать другое заклинание этого же уровня, пока не пройдёт определённое количество раундов.

Таблица 5-6: Общее Время Перезарядки, говорит, сколько раундов должно пройти после того, как прочитано заклинание с общим временем перезарядки прежде, чем другое заклинание этого уровня становится доступным.

Таблица 5-6: Общее Время Перезарядки

Уровень Заклинания	Бард, Волшебник	Жрец, Друид, Паладин, Следопыт, Колдун
Наиболее высокий	1d4+1 раундов	1d6+1 раундов
Второй наиболее высокий	1d4+1 раундов	1d6+1 раундов
Третий наиболее высокий	1d4 раундов	1d4+1 раундов
Четвертый наиболее высокий	1d4 раундов	1d4+1 раундов
Пятый наиболее высокий	1d3 раундов	1d4 раундов
Шестой наиболее высокий	1d3 раундов	1d4 раундов
Седьмой самый высокий	1 раунд	1d3 раундов
Восьмой самый высокий	1 раунд	1d3 раундов
Девятый наиболее высокий	0	1 раунд
Десятый наиболее высокий	0	1 раунд

Например, Миали - волшебник 4-ого уровня. Её заклинания 2-ого уровня (самый высокий уровень, который она может читать) и заклинания 1-ого уровня (второй самый высокий уровень, которые она может читать), берут 1d6+1 раундов для перезарядки, а её заклинания 0-ого уровня (третий самый высокий уровень, который она может читать), берут 1d4+1 раундов для перезарядки. Когда она достигает 5-ого уровня, её заклинания 3-его 2-ого уровня берут 1d6+1 раундов для перезарядки и её заклинания 1-ого и 0-ого уровня берут 1d4+1 раундов для перезарядки. (Заклинания со специфическим временем перезарядки имеют их собственное время перезарядки, которое не соответствует этим значениям.)

Другой пример: Хеннет колдун 10-ого уровня читает *огненный шар* в первом раунде боя. Как только он читает это заклинание, он бросает 1d4, чтобы определить его время перезарядки. Он выбрасывает 2, так что он должен подождать 2 раунда прежде, чем он восстановит доступ к заклинаниям 3-его уровня. В следующем раунде, он читает *телеportацию*, одно из его заклинаний самого высокого уровня. Выбросив 4 на 1d4, Хеннет встреможен тем, что он должен ждать 5 (1d4+1) раундов прежде, чем он сможет *телефортироваться* снова. В следующем раунде, он читает *волшебную стрелу*, выбрасывая 1d3 позже и получая результат 1 для перезарядки

в 1 раунд. В следующем раунде, Хеннет восстанавливает доступ к его заклинаниям 3 -ьего уровня, поэтому он может прочитать другой *огненный шар*, если ему нравиться, или он может прочитать *волшебную стрелу* снова (потому что 1 раунд перезарядки для его заклинаний 1-ого уровня истёк).

Метамагия и Общее Время Перезарядки

Маги, которые готовят заклинания, просто помещают метамагические версии заклинаний в соответствующие слоты заклинаний, и они читаются на их фактическом уровне. Например, чтение ускоренной *волшебной стрелы* вынуждает мага перезаряжать его заклинание 5 -ого уровня, а не его заклинание 1 -ого уровня. Колдуны и барды берут полно -раундовое действие, чтобы добавить метамагию к любому заклинанию, которое они знают, а чтение этого заклинания вынуждает перезаряжать по фактическому уровню метамагического заклинания. Например, расширенное заклинание *ускорения*, прочитанное колдуном требует броска перезарядки как для заклинания 4-ого уровня.

ЗАКЛИНАНИЯ СО СПЕЦИФИЧЕСКИМ ВРЕМЕНЕМ ПЕРЕЗАРЯДКИ

Большинство долговременных сервисных заклинаний имеют специфическое время для перезарядки, поэтому маги просто не могут читать их когда и где угодно. Время может варьироваться от простых 5 минут (для *бычьей силы*) до 4 часов (для *телеporta ции*), до полного дня или 24 часов (для *ходждения по ветру*). Специфическое время перезарядки - время, которое должно пройти прежде, чем персонаж сможет прочитать это специфическое заклинание снова; он может читать другое заклинание того же самого уровня в следующем раунде, если ему так надо.

ДОМАШНЕЕ ПРАВИЛО: ПЕРЕЗАРЯДКА МАГИЧЕСКИХ ВЕЩЕЙ

Если ваш персонаж имеет любимый посох или жезл, возможно, вы беспокоитесь о том, что настанет момент, когда вы, наконец, израсходуете последний заряд. Воин об этом не думает, когда держит в руках меч, так почему же это должны делать вы?

Чтобы перезарядить заряженную магическую вещь, персонажу нужны некоторые материалы (включая саму заряженную вещь). Создатель должен также выполнить все требования, чтобы создать вещь на пустом месте, включая надлежащий навык создания вещи. Определите стоимость, необходимую для этого процесса:

Сначала, заплатите 10% базовой цены вещей (не, включая любые дорогостоящие материальные компоненты или затраты ОО) в качестве задатка. Этот расход отражает факт, что перезарядка вещи является более дорогостоящей, чем простое создание новой вещи. (Если в вашей вещи осталось не больше 10% её зарядов, легче просто создать новую вещь.) Этот расход никак не влияет на время, требуемое для перезарядки вещи.

Во вторых, определите, какой процент зарядов был израсходован. Для жезлов и посохов, вычтите оставшиеся заряды из 50, затем умножьте результат на 2. Жезл *волшебных стрел* с 19 оставшимися зарядами, например, используется на 62% ($50-19=31$; $31\times 2=62$). Для других вещей с зарядами или пределами их использования, вычтите использованное число из максимального числа, затем разделите на максимальное число. *Колокольчики открытия* могут использоваться 10 раз, поэтому колокольчики с 3 оставшимися зарядами используются на 70% ($10-3=7$; $7/10=0.7$).

Третье, умножьте этот процент на базовую цену вещи. Этот расход представляет стоимость материалов, необходимых для перезарядки вещи. Перезарядка магической вещи требует одного дня за каждые 1000 зм материальной стоимости, определенной в этом шаге. Заплатите любые затраты в ОО соответствующие для этой вещи.

Быстрее и обычно дешевле перезарядить вещь, чем создать её или купить новую. Преимущество этого варианта состоит в том, что он позволяет персонажам лучше управлять их ресурсами. С другой стороны, когда перезарядка вещей более экономична, чем закупка новых или легче доставания микстур или свитков, которые копируют то же самое заклинание, вы можете обнаружить, что персонажи не используют эти варианты. Один из балансирующих факторов заряжаемых вещей - высокая предоплата (по сравнению с микстурами и свитками), а этот вариант разрушает этот фактор. Если вы замечаете, что ваши персонажи игнорируют микстуры и свитки в пользу перезарядки магических вещей, вы можете захотеть ограничить доступ к этому варианту.

- Энди Коллинс

Метамагия и Заклинания со Специфическим Временем Перезарядки

Мало того, что заклинания со специфическим временем перезарядки используют более высокие слоты, если к ним применяются метамагические навыки, но и каждый +1 фактический уровень заклинания удваивает время перезарядки. Например, тихое заклинание *очарования человека* занимает слот заклинания 2-ого уровня и имеет время перезарядки 2 часа.

ЗА ШИРМОЙ: ПЕРЕЗАРЯЖАЕМАЯ МАГИЯ

Это мощный вариант, потому что маги могут читать их основные боевые и лечащие заклинания целый день. Это означает, что ПИ выходят почти на каждое столкновение полностью здоровыми, а маги редко полностью исчерпывают их заклинания. Маги могут иметь не сколько утилитарных и защитных заклинаний со специфическим временем перезарядки, которые они не будут способны читать перед каждым боем, но они всегда имеют доступ к их боевым и лечащим заклинаниям самого высокого уровня. И именно эти заклинания в значительной степени определяют вклад мага в исход столкновения.

Как и с самыми мощными вариантами, перезаряжаемая магия работает, только если каждый маг в кампании использует её, включая мощных магов-НИПов. Вариант лича, который перезаряжает свою магию, является ужасом для ПИ высокого уровня.

Как Мастер, вы должны спланировать действия партии ПИ, которые могут участвовать в приключениях и целый день, начиная сражение в более или менее отдохнувшем состоянии. Эта перспектива может быть волнующей для игроков, которые больше не должны стоять и разочаровываться от отступления к городу в тот момент, когда они находятся на кульминации приключения. Но когда ПИ не нужно отступать, чтобы лечиться и готовить новые заклинания, Мастер будет управлять большим количеством столкновений за игровую сессию, что означает некоторую дополнительную подготовку.

Как правило, группа из четырёх ПИ, которая включает двух различных магов с перезаряжаемой магией, может справиться со столкновениями с УСт, равным среднему уровню персонажей +2. Поединки будут более кровопролитными; каждая комната в подземелье становится столь же рискованной, как кульминационный момент типичного приключения. Но ПИ выходят на бой в полной боевой готовности, поэтому их уже не взять измором. Если ваша группа любит сокрушительные, затяжные, *set-piece* сражения, вариант перезаряжаемой магии позволяет вам справиться с большинством из них.

Персонажи достигают новых уровней быстрее и в терминах времени игрока за игровым столом, и в терминах времени персонажа в игровом мире. Вы можете расценить это как дополнительное преимущество, или вы можете уменьшить вознаграждения в ОО, чтобы скомпенсировать этот факт.

Вариант перезаряжаемой магии делает магов более сильными в целом, и это делает не-магов более сильными, если вы предполагаете, что они становятся полностями излечеными после каждого столкновения. Но в некотором отношении это также делает их более слабыми. Даже самый мощный волшебник не может читать два заклинания огненного шара подряд. Заклинание *телепортации* имеет специфическое время перезарядки 4 часа, поэтому персонаж не может телепортироваться куда-нибудь, прочитать заклинание, затем телепортироваться снова (если он не использует слово *возврата* или *высшую телепортацию*). Стратегии, которые полагаются на повторное использование того же самого заклинания, здесь не действуют, если рассматриваемое заклинание имеет специфическое время перезарядки. В зависимости от стратегии, есть шанс на успех может быть улучшиться или ухудшиться, если персонаж полагается на заклинания с общим временем перезарядки. Короче говоря, перезаряжаемый вариант даёт магам намного больше силы в обмен на несколько меньшую гибкость в отношении и заклинаний с общим временем перезарядки, значительно меньшую гибкость в отношении заклинаний со специфическим временем перезарядки.

Есть очевидный путь для персонажей, компенсирующий уменьшенную гибкость: свитки. Вообще, свитки становятся более полезными в этом варианте, так что они могут быть более распространены. И наоборот, волшебные палочки несколько менее полезны, потому что каждый маг может использовать его основное заклинание много раз. Когда персонаж может читать *молнию* пятьдесят раз за один час, то полностью заряженная палочка *молнии* намного менее впечатльна. Если вы используете этот вариант, снизьте процент малых и средних жезлов в Таблице 7-1 в *Руководстве Ведущего* на 5 %, и увеличение процента малых и средних свитков на то же самое количество.

Одно менее очевидное изменение, предлагаемое этим вариантом - то, что заклинания низшего уровня сохраняют большую важность для магов высокого уровня. С правилом общей перезарядки, даже самый могущественный маг не может использовать его лучше ее заклинаний больше двух-трёх раз в главном сражении. Заклинания на два, три или четыре уровня ниже максимального читаются в то время, пока маг ждёт тяжёлой артиллерии, которую нужно перезарядить.

Как Мастер, вы должны научиться обращаться с другими тонкостями изменений, вызванными этим вариантом. Монстры с магическими способностями, используемыми по желанию, несколько приближены, потому что истинные маги могут часто читать заклинания. Монстры с магическими способностями не становятся более слабыми - и их УСт не должен снижаться - но они чувствуют себя менее специализированными и более похожими на магов со статическим списком заклинаний.

Таблица 5-7: Время Перезарядки

Название Заклинания	Время Перезарядки
<i>Кислотный туман</i>	Общее
<i>Брызги кислоты</i>	Общее
<i>Подмога</i>	5 минут
<i>Хождение по воздуху</i>	1 час
<i>Сигнал тревоги</i>	4 часа
<i>Оружие -поборник</i>	5 минут
<i>Смена обличья</i>	4 часа
<i>Анализ заклятия</i>	Общее
<i>Увеличение живо тного</i>	Общее
<i>Почтовое животное</i>	6 часов
<i>Превращение в животных</i>	24 часа
<i>Восставший труп</i>	Общее
<i>Оживление вещей</i>	Общее
<i>Оживление деревьев</i>	Общее
<i>Живая веревка</i>	Общее
<i>Преграда жизни</i>	Общее
<i>Преграда магии</i>	Общее
<i>Антитатия</i>	Общее
<i>Преграда растениям</i>	Общее
<i>Волшебный глаз</i>	Общее
<i>Волшебный замок</i>	1 час
<i>Печать чародея</i>	Общее
<i>Волшебное зрение</i>	30 минут
<i>Высшее волшебное зрение</i>	30 минут
<i>Проекция в астрал</i>	Общее
<i>Отпущение грехов</i>	Общее
<i>Гадание</i>	6 часов
<i>Пробуждение разума</i>	Общее
<i>Паузное превращение</i>	Общее
<i>Порча</i>	Общее
<i>Изгнание</i>	Общее
<i>Дубовая кора</i>	1 час
<i>Медвежья выносливость</i>	5 минут
<i>Массовая Медвежья Выносливость</i>	30 минут
<i>Проклятие</i>	Общее
<i>Сжатый кулак Бигби</i>	Общее
<i>Сокрушающая длань Бигби</i>	Общее
<i>Могучая длань Бигби</i>	Общее
<i>Сжимающая длань Бигби</i>	Общее
<i>Преграждающая длань Бигби</i>	Общее
<i>Неволя</i>	Общее
<i>Стена клинов</i>	Общее
<i>Богохульство</i>	Общее
<i>Благословление</i>	30 минут
<i>Освящение воды</i>	Общее
<i>Благословление оружия</i>	5 минут
<i>Усыхание</i>	Общее
<i>Глухота/Слепота</i>	Общее
<i>Мерцание</i>	Общее
<i>Размытый образ</i>	5 м инут
<i>Разрушение чар</i>	1 час
<i>Бычья сила</i>	5 минут
<i>Массовая бычья сила</i>	30 минут
<i>Огенные ладони</i>	Общее
<i>Призыв молнии</i>	Общее
<i>Призыв грозы</i>	Общее
<i>Умиротворение животных</i>	Общее
<i>Умиротворение</i>	Общее
<i>Кошачья ловкость</i>	5 минут
<i>Массовая кошачья ловкость</i>	30 м инут
<i>Насыление страха</i>	Общее
<i>Цепная молния</i>	Общее
<i>Живой посох</i>	6 часов
<i>Молот хаоса</i>	Общее
<i>Очарование животного</i>	1 час
<i>Очарование чудовищ</i>	1 час
<i>Массовое очарование чудовищ</i>	1 час
<i>Очарование человека</i>	1 час
<i>Леденеющий металл</i>	Общее
<i>Леденящее прикосновение</i>	Общее
<i>Круг смерти</i>	Общее

<i>Подслушивание/Подглядывание</i>	Общее
<i>Плац хаоса</i>	Общее
<i>Двойник</i>	Общее
<i>Облако смерти</i>	Общее
<i>Сверкающие брызги</i>	Общее
<i>Приказ</i>	Общее
<i>Высший приказ</i>	Общее
<i>Управление растениями</i>	1 час
<i>Управление нежитью</i>	1 час
<i>Озарение</i>	6 часов
<i>Общение с природой</i>	6 часов
<i>Понимание языков</i>	4 часов
<i>Конус холода</i>	Общее
<i>Смятение</i>	Общее
<i>Малое смятение</i>	Общее
<i>Осияние</i>	30 минут
<i>Связь с иным миром</i>	6 часов
<i>Заражение</i>	Общее
<i>Предосторожность</i>	Общее
<i>Вечный огонь</i>	Общее
<i>Власть над растениями</i>	30 минут
<i>Власть над нежитью</i>	30 минут
<i>Власть над водами</i>	1 час
<i>Власть над погодой</i>	Общее
<i>Власть над ветрами</i>	4 часа
<i>Сотворение пищи и воды</i>	24 часа
<i>Сотворение высшей нежити</i>	Общее
<i>Сотворение нежити</i>	Общее
<i>Сотворение воды</i>	30 минут
<i>Ползучая погибель</i>	Общее
<i>Гнетущее отчаяние</i>	Общее
<i>Лечение опасных ран</i>	Общее
<i>Массовое лечение опасных ран</i>	Общее
<i>Лечение лёгких ран</i>	Общее
<i>Массовое лечение лёгких ран</i>	Общее
<i>Лечение царапин</i>	Общее
<i>Лечение ран</i>	Общее
<i>Массовое лечение ран</i>	Общее
<i>Лечение тяжёлых ран</i>	Общее
<i>Массовое лечение тяжёлых ран</i>	Общее
<i>Осквернение воды</i>	Общее
<i>Пляшущие огоньки</i>	Общее
<i>Тьма</i>	4 часа
<i>Тёмное зрение</i>	6 часов
<i>Дневной свет</i>	4 часа
<i>Оцепенение</i>	Общее
<i>Оцепенение чудовища</i>	Общее
<i>Похоронный звон</i>	Общее
<i>Защита от смерти</i>	5 минут
<i>Поиск живого</i>	4 часа
<i>Глубокий сон</i>	Общее
<i>Полная тьма</i>	24 часа
<i>Замедление яда</i>	6 часов
<i>Замедленный огненный шар</i>	Общее
<i>Требование</i>	30 минут
<i>Осквернение</i>	30 минут
<i>Уничтожение</i>	Общее
<i>Обнаружение животных или растений</i>	Общее
<i>Обнаружение хаоса</i>	Общее
<i>Обнаружение зла</i>	Общее
<i>Обнаружение добра</i>	Общее
<i>Обнаружение закона</i>	Общее
<i>Обнаружение магии</i>	Общее
<i>Обнаружение яда</i>	5 минут
<i>Обнаружение наблюдения</i>	Общее
<i>Обнаружение в пособниках</i>	Общее
<i>Обнаружение западни</i>	Общее
<i>Чтение мыслей</i>	Общее
<i>Обнаружение нежити</i>	Общее
<i>Эдикт</i>	Общее
<i>Переносящая д верь</i>	Общее
<i>Планарный якорь</i>	Общее
<i>Блокировка измерений</i>	24 часа

<i>Уменьшение растений</i>	4 часа
<i>Распознание лжи</i>	6 часов
<i>Распознание местоположения</i>	6 часов
<i>Маскировка</i>	4 часа
<i>Дезинтеграция</i>	Общее
<i>Малое изгнание</i>	Общее
<i>Развеяние хаоса</i>	Общее
<i>Развеяние зла</i>	Общее
<i>Развеяние добра</i>	Общее
<i>Развеяние закона</i>	Общее
<i>Развеяние магии</i>	Общее
<i>Высшее развеяние магии</i>	Общее
<i>Смешение</i>	Общее
<i>Повреждение нежити</i>	Общее
<i>Сокрушающее оружие</i>	5 минут
<i>Предсказание</i>	6 часов
<i>Божественное благоволение</i>	5 минут
<i>Божественная мощь</i>	5 минут
<i>Подчинение животного</i>	Общее
<i>Подчинение чудовища</i>	12 часов
<i>Подчинение человека</i>	12 часов
<i>Злая судьба</i>	Общее
<i>Дромиджево появление</i>	Общее
<i>Вещий сон</i>	Общее
<i>Орлиное великолепие</i>	5 минут
<i>Массовое орлиное великолепие</i>	30 минут
<i>Землетрясение</i>	12 часов
<i>Поток элементалей</i>	1 час
<i>Устойчивость стихиям</i>	6 часов
<i>Истощение жизни</i>	Общее
<i>Бессилие</i>	Общее
<i>Увеличение человека</i>	5 минут
<i>Массовое увеличение человека</i>	30 минут
<i>Опутывание</i>	Общее
<i>Речь златоуста</i>	Общее
<i>Щит неизменности</i>	30 минут
<i>Удаление надписей</i>	Общее
<i>Прогулка в эфире</i>	30 минут
<i>Эфирность</i>	30 минут
<i>Эвардовы чёрные щупальца</i>	Общее
<i>Поспешное отступление</i>	30 минут
<i>Взрывчатые руны</i>	24 часа
<i>Разящее око</i>	Общее
<i>Изготавление</i>	4 часа
<i>Огонь фей</i>	Общее
<i>Псевдожизнь</i>	30 минут
<i>Обман зрения</i>	24 часа
<i>Ужас</i>	Общее
<i>Падение пёрышком</i>	Общее
<i>Слабоумие</i>	Общее
<i>Кратчайший путь</i>	4 часа
<i>Поиск ловушек</i>	30 минут
<i>Перст смерти</i>	Общее
<i>Семена пламени</i>	1 час
<i>Огненный щит</i>	Общее
<i>Огненная буря</i>	Общее
<i>Огненная ловушка</i>	24 часа
<i>Огненный шар</i>	Общее
<i>Горящая стрела</i>	Общее
<i>Горящий клинок</i>	Общее
<i>Небесный огонь</i>	Общее
<i>Пылающий шар</i>	Общее
<i>Вспышка</i>	Общее
<i>Окаменение</i>	Общее
<i>Полёт</i>	5 минут
<i>Туманное облако</i>	Общее
<i>Запрет</i>	Общее
<i>Узилище</i>	Общее
<i>Предвидение</i>	1 час
<i>Лисья хитрость</i>	5 минут
<i>Массовая лисья хитрость</i>	30 минут
<i>Освобождение</i>	Общее
<i>Свобода перемещения</i>	1 час

<i>Газообразная форма</i>	5 минут
<i>Врата</i>	Общее
<i>Миссия/Обет</i>	Общее
<i>Малый обет</i>	Общее
<i>Непленные останки</i>	Общее
<i>Призрачный звук</i>	Общее
<i>Прикосновение упыря</i>	Общее
<i>Гигантское насекомое</i>	30 минут
<i>Находчивость</i>	4 часа
<i>Сверкающая пыльца</i>	Общее
<i>Сфера неуязвимости</i>	Общее
<i>Малая сфера неуязвимости</i>	Общее
<i>Охранные руны</i>	Общее
<i>Высшие охранные руны</i>	Общее
<i>Чудо-ягоды</i>	6 часов
<i>Добрая надежда</i>	30 минут
<i>Скольжение</i>	Общее
<i>Стражи</i>	24 часа
<i>Указание</i>	5 минут
<i>Порыв ветра</i>	Общее
<i>Святилище</i>	Общее
<i>Мираж</i>	6 часов
<i>Удержание нежити</i>	Общее
<i>Поражение</i>	Общее
<i>Ускорение</i>	Общее
<i>Полное исцеление</i>	Общее
<i>Массовое полное исцеление</i>	Общее
<i>Исцеление скакуна</i>	Общее
<i>Раскалённый металл</i>	Общее
<i>Рукопомощь</i>	6 часов
<i>Пир героев</i>	24 часа
<i>Героизм</i>	1 час
<i>Высший героизм</i>	30 минут
<i>Укрытие от животных</i>	4 часа
<i>Укрытие от нежити</i>	4 часа
<i>Удержание животного</i>	Общее
<i>Удержание чудовища</i>	Общее
<i>Массовое удержание чудовища</i>	Общее
<i>Удержание человека</i>	Общее
<i>Массовое удержание человека</i>	Общее
<i>Удержание врат</i>	5 минут
<i>Аура святости</i>	Общее
<i>Святая кара</i>	Общее
<i>Святой меч</i>	Общее
<i>Святое слово</i>	Общее
<i>Чудовищное искушение</i>	Общее
<i>Гипнотический узор</i>	Общее
<i>Гипноз</i>	Общее
<i>Ледяной шторм</i>	Общее
<i>Опознание предмета</i>	Общее
<i>Невидимое письмо</i>	Общее
<i>Мнимая стена</i>	24 часа
<i>Наделение чудесной силой</i>	Общее.
Замечание : вы не можете заново читать это заклинание или готовить другое заклинание в этом слоте, пока субъект наполнен этим заклинанием	
<i>Коллапс</i>	Общее
<i>Заточение</i>	Общее
<i>Воспламеняющаяся туча</i>	Общее
<i>Нанесение опасных ран</i>	Общее
<i>Массовое нанесение опасных ран</i>	Общее
<i>Нанесение лёгких ран</i>	Общее
<i>Массовое нанесение лёгких ран</i>	Общее
<i>Нанесение царапин</i>	Общее
<i>Нанесение ран</i>	Общее
<i>Массовое нанесение ран</i>	Общее
<i>Нанесение серьёзных ран</i>	Общее
<i>Массовое нанесение серьёзных ран</i>	Общее
<i>Безумие</i>	Общее
<i>Нашествие насекомых</i>	5 минут
<i>Невидимость</i>	5 минут
<i>Высшая невидимость</i>	Общее
<i>Массовая невидимость</i>	30 минут
<i>Отмена невидимости</i>	30 минут

<i>Стальное тело</i>	30 минут
<i>Железное дерево</i>	12 часов
<i>Прыжок</i>	5 минут
<i>Острое</i>	1 час
<i>Открывание</i>	5 минут
<i>Направление</i>	Общее
<i>Знание легенд</i>	Общее
<i>Леомундов потайной сундук</i>	Общее
<i>Леомундово надёжное пристанище</i>	12 часов
<i>Леомундова хижина</i>	12 часов
<i>Леомундова ловушка</i>	24 часа
<i>Левитация</i>	5 минут
<i>Свет</i>	1 час
<i>Молния</i>	Общее
<i>Исполнение простых желаний</i>	Общее
<i>Дуб-защитник</i>	12 часов
<i>Поиск сущего ства</i>	4 часа
<i>Поиск предмета</i>	30 минут
<i>Скороход</i>	24 часа
<i>Колыбельная</i>	Общее
<i>Доспехи мага</i>	6 часов
<i>Волшебная рука</i>	Общее
<i>Магический круг против хаоса</i>	4 часа
<i>Магический круг против зла</i>	4 часа
<i>Магический круг против добра</i>	4 часа
<i>Магический круг против порядка</i>	4 часа
<i>Волшебный клик</i>	5 минут
<i>Высший волшебный клик</i>	6 часов
<i>Волшебный сосуд</i>	Общее
<i>Волшебная стрела</i>	Общее
<i>Волшебные уста</i>	24 часа
<i>Волшебный камень</i>	5 минут
<i>Волшебное облачение</i>	6 часов
<i>Волшебное оружие</i>	5 минут
<i>Высшее волшебное оружие</i>	6 часов
<i>Великое созидание</i>	12 часов
<i>Образ</i>	Общее
<i>Восстановление предмета</i>	6 часов
<i>Знак правосудия</i>	Общее
<i>Лабиринт</i>	Общее
<i>Слияние с камнем</i>	4 часа
<i>Мелфова кислотная стрела</i>	Общее
<i>Починка</i>	6 часов
<i>Сообщение</i>	Общее
<i>Метеоритный дождь</i>	Общее
<i>Сокрытие разума</i>	12 часов
<i>Туман безволия</i>	6 часов
<i>Малое созидание</i>	6 часов
<i>Малый образ</i>	Общее
<i>Сотворение чуда</i>	12 часов
<i>Таинственный мираж</i>	Общее
<i>Отражение</i>	30 минут
<i>Ложный путь</i>	6 часов
<i>Фальшивый двойник</i>	Общее
<i>Изменение памяти</i>	Общее
<i>Мис преодоления</i>	6 часов
<i>Размыкание Морденкайнена</i>	Общее
<i>Верный пёс Морденкайнена</i>	6 часов
<i>Озарение Морденкайнена</i>	Заклинание не применяется
<i>Великолепный особняк Морденкайнена</i>	6 часов
<i>Кабинет Морденкайнена</i>	24 часа
<i>Скаакун</i>	6 часов
<i>Движение почвы</i>	1 час
<i>Обезвреживание яда</i>	1 час
<i>Кошмар</i>	Общее
<i>Необнаружимость</i>	6 часов
<i>Нистулова ложная аура</i>	24 часа
<i>Сокрытие предмета</i>	24 часа
<i>Туманная завеса</i>	Общее
<i>Гнев закона</i>	Общее
<i>Отилюков ледяной шар</i>	Общее
<i>Отилюков упругий шар</i>	Общее
<i>Отилюко в переносящий шар</i>	Общее

<i>Неудержимая пляска Отто</i>	Общее
<i>Полёт над землёй</i>	6 часов
<i>Совиня мудрость</i>	5 минут
<i>Массовая совиня мудрость</i>	30 минут
<i>Создание прохода</i>	6 часов
<i>Бесследное передвижение</i>	6 часов
<i>Постоянство</i>	Общее
<i>Постоянный образ</i>	24 часа
<i>Устойчивый образ</i>	30 минут
<i>Воображаемый убийца</i>	Общее
<i>Призрачный скакун</i>	6 часов
<i>Дверь через эфир</i>	12 часов
<i>Потусторонний союзник</i>	24 часа
<i>Высший потусторонний союзник</i>	24 часа
<i>Малый потусторонний союзник</i>	24 часа
<i>Планарные узы</i>	24 часа
<i>Высшие планарные узы</i>	24 часа
<i>Малые планарные узы</i>	24 часа
<i>Уход в иной мир</i>	Общее
<i>Рост растений</i>	24 часа
<i>Яд</i>	Общее
<i>Педенящий луч</i>	Общее
<i>Превращение</i>	30 минут
<i>Превращение предмета</i>	12 часов
<i>Слово силы слеп ота</i>	Общее
<i>Слово силы смерть</i>	Общее
<i>Слово силы о глушение</i>	Общее
<i>Молебен</i>	5 минут
<i>Фокусы</i>	Общее
<i>Радужная сфера</i>	Общее
<i>Радужные брызги</i>	Общее
<i>Радужная стена</i>	Общее
<i>Сотворение пламени</i>	Общее
<i>Заданный образ</i>	12 часов
<i>Проекция</i>	Общее
<i>Защита от стрел</i>	6 часов
<i>Защита от хаоса</i>	5 минут
<i>Защита от энергии</i>	1 час
<i>Защита от зла</i>	5 минут
<i>Защита от добра</i>	5 минут
<i>Защита от закона</i>	5 минут
<i>Защита от магии</i>	4 часа
<i>Любопытные глаза</i>	Общее
<i>Высшие любопытные глаза</i>	Общее
<i>Очищение пищи и питья</i>	5 минут
<i>Пиротехника</i>	Общее
<i>Гашение огня</i>	Общее
<i>Ярость</i>	5 минут
<i>Радужный узор</i>	Общее
<i>Оживление</i>	Общее
<i>Отличная память Рэри</i>	Заклинание не применяется
<i>Ментальная связь Рэри</i>	4 часа
<i>Луч слабости</i>	Общее
<i>Лучистощения</i>	Общее
<i>Лучмороза</i>	Общее
<i>Чтение магии</i>	Общее
<i>Уменьшение животных</i>	6 часов
<i>Уменьшение человека</i>	30 минут
<i>Массовое уменьшение человека</i>	30 минут
<i>Пристанище</i>	Общее
<i>Регенерация</i>	Общее
<i>Реинкарнация</i>	Общее
<i>Излечение слепоты/ глухоты</i>	Общее
<i>Снятие проклятия</i>	Общее
<i>Излечение болезни</i>	Общее
<i>Изгнание страха</i>	Общее
<i>Излечение паралича</i>	Общее
<i>Отторжение металла или камня</i>	Общее
<i>Отторжение насекомых</i>	4 часа
<i>Отторжение дерева</i>	Общее
<i>Отторжение</i>	Общее
<i>Сопротивляемость</i>	5 минут
<i>Сопротивляемость энергии</i>	1 час

<i>Восстановление</i>	Общее
<i>Высшее восстановление</i>	Общее
<i>Малое восстановление</i>	Общее
<i>Воскрешение</i>	Общее
<i>Изменение тяготения</i>	Общее
<i>Праведная молчь</i>	5 минут
<i>Трюк с верёвкой</i>	6 часов
<i>Ржавчина</i>	5 минут
<i>Убежище</i>	5 минут
<i>Испуг</i>	Общее
<i>Сверкающий узор</i>	Общее
<i>Палящий луч</i>	Общее
<i>Защитный экран</i>	24 часа
<i>Наблюдение</i>	Общее
<i>Высшее наблюдение</i>	6 часов
<i>Сотворение звуков</i>	6 часов
<i>Палящий свет</i>	Общее
<i>Тайная страница</i>	12 часов
<i>Видение невидимого</i>	4 часов
<i>Притворство</i>	24 часа
<i>Послание</i>	Общее
<i>Печать чёрной змеи</i>	24 часа
<i>Изоляция</i>	24 часа
<i>Тени</i>	Общее
<i>Вызов теней</i>	Общее
<i>Высший вызов теней</i>	Общее
<i>Воплощение теней</i>	Общее
<i>Высшее воплощение теней</i>	Общее
<i>Тропа теней</i>	24 часа
<i>Ползун</i>	24 часа
<i>Полное превращение</i>	4 часа
<i>Дребезги</i>	Общее
<i>Щит</i>	30 минут
<i>Щит веры</i>	30 минут
<i>Щит закона</i>	Общее
<i>Прикрытие</i>	24 часа
<i>Дубинка</i>	30 минут
<i>Электрошок</i>	Общее
<i>Крик</i>	Общее
<i>Высший крик</i>	Общее
<i>Уменьшение предметов</i>	24 часа
<i>Тишина</i>	30 минут
<i>Безмолвный образ</i>	Общее
<i>Подобие</i>	Общее
<i>Убийство</i>	Общее
<i>Усыпление</i>	Общее
<i>Метель</i>	Общее
<i>Замедление</i>	Общее
<i>Силок</i>	12 часов
<i>Размягчение земли и камня</i>	6 часов
<i>Густой туман</i>	Общее
<i>Песнь разлада</i>	Общее
<i>Заточение души</i>	Общее
<i>Звуковой взрыв</i>	Общее
<i>Разговор с животными</i>	30 минут
<i>Разговор с мёртвыми</i>	30 минут
<i>Разговор с растениями</i>	30 минут
<i>Призрачна я рука</i>	30 минут
<i>Неуязвимость к заклинанию</i>	1 час
<i>Высшая неуязвимость к заклинанию</i>	1 час
<i>Сопротивление заклинаниям</i>	30 минут
<i>Волшебный посох</i>	24 часа
<i>Отражение заклинаний</i>	4 часа
<i>Паук</i>	1 час
<i>Шипы</i>	6 часов
<i>Каменные шипы</i>	6 часов
<i>Божественное оружие</i>	Общее
<i>Статуя</i>	6 часов
<i>Состояние</i>	24 часа
<i>Зловонное облако</i>	Общее
<i>Изменение формы камня</i>	6 часов
<i>Каменная кожа</i>	Общее
<i>Беседа с камнем</i>	30 минут

<i>Обращение камня в плоть</i>	Общее
<i>Гроза гнева</i>	Общее
<i>Внущение</i>	30 минут
<i>Множественное внущение</i>	30 минут
<i>Призыв музыкального инструмента</i>	Общее
<i>Призыв существа I</i>	Общее
<i>Призыв существа II</i>	Общее
<i>Призыв существа III</i>	Общее
<i>Призыв существа IV</i>	Общее
<i>Призыв существа V</i>	Общее
<i>Призыв существа VI</i>	Общее
<i>Призыв существа VII</i>	Общее
<i>Призыв существа VIII</i>	Общее
<i>Призыв существа IX</i>	Общее
<i>Призыв природного союзника I</i>	Общее
<i>Призыв природного союзника II</i>	Общее
<i>Призыв природного союзника III</i>	Общее
<i>Призыв природного союзника IV</i>	Общее
<i>Призыв природного союзника V</i>	Общее
<i>Призыв природного союзника VI</i>	Общее
<i>Призыв природного союзника VII</i>	Общее
<i>Призыв природного союзника VIII</i>	Общее
<i>Призыв природного союзника IX</i>	Общее
<i>Вызов стаи</i>	Общее
<i>Солнечный луч</i>	Общее
<i>Солнечный ожог</i>	Общее
<i>Знак смерти</i>	Общее
<i>Знак страха</i>	Общее
<i>Знак безумия</i>	Общее
<i>Знак боли</i>	Общее
<i>Знак убеждения</i>	Общее
<i>Знак сна</i>	Общее
<i>Знак оглушения</i>	Общее
<i>Знак слабости</i>	Общее
<i>Резонанс</i>	12 часов
<i>Симпатия</i>	Общее
<i>Жуткий смех Таши</i>	Общее
<i>Телекинез</i>	Общее
<i>Телепортация</i>	4 часа
<i>Телепортация объекта</i>	4 часа
<i>Высшая телепортация</i>	4 часа
<i>Круг телепортации</i>	Общее
<i>Безвременье</i>	Общее
<i>Тензеров парящий диск</i>	6 часов
<i>Тензерово преобразование</i>	Общее
<i>Остановка времени</i>	4 часа
<i>Языки</i>	1 час
<i>Прикосновение усталости</i>	Общее
<i>Прикосновение глупости</i>	Общее
<i>Преобразование металла в дерево</i>	6 часов
<i>Преобразование грязи в камень</i>	6 часов
<i>Преобразуйте меня в грязь</i>	6 часов
<i>Путешествие через растения</i>	4 часа
<i>Душевоква</i>	Общее
<i>Превращение в дерево</i>	24 часа
<i>Древесный путь</i>	24 часа
<i>Истинное воскрешение</i>	Общее
<i>Истинное зрение</i>	Общее
<i>Меткий удар</i>	5 минут
<i>Успокоение нежити</i>	Общее
<i>Неподелимо мировоззрение</i>	24 часа
<i>Проклятое место</i>	Общее
<i>Аура скверны</i>	Общее
<i>Скверна</i>	Общее
<i>Невидимая служа</i>	6 часов
<i>Прикосновение вампира</i>	Общее
<i>Покров</i>	12 часов
<i>Чревовещание</i>	5 минут
<i>Доблесть</i>	5 минут
<i>Видение</i>	6 часов
<i>Вопль баньи и</i>	Общее
<i>Огненная стена</i>	Общее
<i>Силовая стена</i>	Общее

<i>Ледяная стена</i>	Общее
<i>Железная стена</i>	12 часов
<i>Каменная стена</i>	12 часов
<i>Стена колючек</i>	Общее
<i>Искривление древесины</i>	5 минут
<i>Плавающее дыхание</i>	4 часа
<i>Хождение по воде</i>	4 часа
<i>Волны истощения</i>	Общее
<i>Волны усталости</i>	Общее
<i>Паутина</i>	5 минут
<i>Смертный ужас</i>	Общее
<i>Смерч</i>	Общее
<i>Шепчущий ветер</i>	30 минут
<i>Хождение по ветру</i>	24 часа
<i>Стена ветров</i>	Общее
<i>Исполнение желаний</i>	Общее
<i>Изменение формы дерева</i>	6 часов
<i>Слово хаоса</i>	Общее
<i>Слово возврата</i>	Общее
<i>Область тишины</i>	24 часа
<i>Область истины</i>	30 минут

Прим. Перев. – заклинания приведены в алфавитном порядке английской версии.

Контрзаклинания и Рассеивание

Если заклинание с о специфическим временем перезарядки используется, чтобы противостоять или рассеивать другое заклинание, специфическое время перезарядки не применяется. Вместо этого, рассмотрите это заклинание как заклинание с общим временем перезарядки этого уровня.

Например, если жрец 5-ого уровня читает *полную тьму*, чтобы рассеять заклинание *дневного света*, он может прочитать другое заклинание 3 -ьего уровня (включая *полную тьму*) 1d6+1 раундами позже. Если он, вместо этого, читает *полную тьму*, чтобы затемнить проход, он не может использовать *полную тьму* снова в течение 24 часов, но его другое заклинание 3-ьего уровня доступно для чтения.

ЛЕГЕНДАРНОЕ ОРУЖИЕ

Этот вариант – простая система правил, которая позволяет характеристикам оружия улучшаться наряду с их владельцами. Персонаж, владеющий легендарным оружием – будь то меч, топор, лук или даже магический посох – имеет право на один из престиж -классов склонов, представленных ниже. Пока владелец не принимает престиж-класс, легендарное оружие – просто я магическая вещь с небольшим бонусом зачарования (обычно +1 или +2, или даже +3, для действительно мощного легендарного оружия). Но, взяв уровни в престиж-классе, персонаж может открыть и использовать более продвинутые силы оружия. Обычно, владелец получает доступ к набору соответствующих оружия навыков, специальным характеристикам, привязанным к цели оружия, или даже к магическим повышениям к собственным умениям и способностям.

В каждом случае, престиж -классы склона, связанные со специфическим оружием, определяют, из какой из его характеристик владелец имеет право извлекать выгоду. Описания типового легендарного оружия в этой секции детализируют определенные характеристики каждого оружия. Таким образом, каждый склон отличен от другого, даже лишь с четырьмя разновидностями престиж -классов, из которых можно выбирать .

СКИОНЫ

Прим. перев. – более менее благозвучного перевода для данного контекста я подобрать не смог, поэтому выбрал это слово. Для П&Д звучит вроде неплохо.

Скионов бывает столько же, сколько и легендарных вещей, но каждый из них попадает в одну из четырёх групп, основанных на предназначении владельца вещи. Каждое типовое оружие, описанное в этой секции, привязано к одному из следующих престиж -классов.

Боевой Скион: это престиж-классы для владельцев легендарного оружия, сделанного для воинов, варваров, следопытов, монахов и некоторых паладинов.

Скион Веры: это престиж-классы предназначены для персонажей, владеющих легендарным оружием божественной силы – жрецов, друидов и паладинов.

Скион Заклинаний: этот класс для персонажей, владеющих легендарным оружием, предназначенным для использования тайными магами, типа волшебников, колдунов и иногда бардов.

Быстрый Скион: этот класс для тех, кто владеет легендарным оружием, которое использует или улучшает скрытность владельца, его скорость или ловкость (в общем смысле). Плуты – превосходные кандидаты на этот класс, как и барды, следопыты и некоторые монахи.

Правила и Ограничения

Ни один из престиж -классов скионов не предоставляет персонажу никакого владения новым оружием или доспехами. Таким образом, скион вполне возможно будет не опытным с его легендарным оружием, если только он не возьмёт необходимый навык владения оружием.

В дополнение к выполнению требований для соответствующих престиж -классов (которые диктует само оружие), персонаж, желающий принять класс скиона, должен также соблюдать некоторый другой правила и ограничения.

Специализация в Оружии: скион, который не выполняет требования по уровню воина для навыка Специализации в Оружии, всё ещё может выбирать этот навык, но только для типа оружия (типа военного или экзотического), что и его легендарное оружие.

Скион, который приобретает квалификацию соответствующего навыка Специализации в Оружии как обычно (то есть выполняет все нормальные требования для навыка), может выбрать и пр изменить навык к любому типу оружия.

Потеря Легендарного Оружия: легендарное оружие никогда не может быть потерянно навсегда, поскольку судьба всё равно вернёт его их законному владельцу. В практическом смысле это означает, что персонаж, который вложил уровни в соответствующие престиж-классы, отклоняет большинство специальных способностей класса, пока оружие не возвращается, потому что эти способности привязаны к оружию. Таким образом, как Мастер, вы должны гарантировать, что оружие и его владелец не расстанутся надолго - если, конечно, цель приключения не состоит в том, чтобы возвратить оружие. В большинстве случаев, оружие должно быть возвращено в конце столкновения, или должно быть достаточно близко, что владелец смог вернуть его при разумном усилии.

Разрушение Легендарного Оружия: каждое легендарное оружие имеет его собственную прочность и ОЖ. Рассматривайте вещь, как будто она имеет большую прочность и больше ОЖ, основанных на его максимально возможном бонусе зачарования, даже если владелец еще не квалифицирован, чтобы извлекать пользу из этого высокого бонуса.

Как было сказано, при обычных обстоятельствах, легендарное оружие не ломается: любая попытка сломать оружие автоматически проваливается, а оружие, рассматривают как имеющее иммунитет ко всем эффектам, которые могли бы его уничтожить (типа заклинания *дезинтеграции*, дыхательного оружия дракона и т.д.).

Однако, если нападающий достаточно глуп, чтобы делать попытку ломания легендарного оружия, воюющие стороны должны все ещё делать противопоставленные броски атаки. Если побеждает скион, он может немедленно нанести урон оружию нападавшего, как если бы атаку начал скион.

Единственное исключение из этого правила - если персона, нападающая на легендарное оружие, сама владеет легендарным оружием. В этом случае, нападающий может нанести урон оружию защитника, если он выигрывает противопоставленный бросок атаки. Однако, защитник также немедленно делает его собственную попытку ломания оружия против легендарного оружия нападающего. Если защитник выигрывает противопоставленный бросок, он может нанести урон оружию нападающего - даже если его собственное оружие было повреждено или разрушено нападавшим.

Восстановление сломанного легендарного оружия никогда не должно быть легким делом. Это должен быть результат эпических поисков, возможно, используя помощь с других планов, трудных ритуалов и рискованных рейдов.

Получение Дополнительного Легендарного Оружия: если владелец легендарного оружия так или иначе получает другое легендарное оружие, связанное с теми же самыми престиж -классом скиона, он может использовать это оружие, только как будто он не имеет уровней в соответствующем престиж-классе оружия, и она не может передать выгоды от его уровня я скиона новому оружию. Если персонаж приобретает оружие, связанное с другим престиж-классом скиона, он мог бы начать продвигать уровни в престиж -классе скиона для этого оружия, предполагая, что он выполняет требования.

Уровень связи, которое требует легендарное оружие от его владельца, не позволяет ему разделить его внимание между двумя и более такими оружиями одновременно. Таким образом, владелец двух легендарных оружий должен выбрать, на каком оружии он желает сосредоточиться с каждым новым уровнем персонажа, на основании ее выбора престиж -класса.

Экс-Скионы: владелец, который больше не выполняет требования его престиж-класса скиона, теряет способность получать доступ к специальным способностям его легендарного оружия (как отмечено в типовом оружии ниже), которые соответствуют фактическому уровню скиона. Он сохраняет основные особенности престиж-классов приведенных в их описании (ББА, ББС и даже уровень мага, когда сказано), но оружие предоставляет владельцу только магические способности. Аналогично, скион, который больше не обладает его легендарным оружием (из-за потери, уничтожения, порыва или некоторой другой причины), теряет все выгоды, которые предоставляет оружие (хотя он все еще сохраняет основные особенности класса). Экс -скион не

может прогрессировать в престиж -классах, пока он не исправляет проблему, или, еще раз не выполняет требования класса или восстанавливая оружие.

Это ограничение не препятствует скиону брать уровни в другом классе, или использовать способности, уже полученные в качестве скиона, в то время как он делает так. Если новый класс некоторым способом не нарушает требования скиона (типа, требования другого мировоззрения), или описание оружия не определяет штрафы за продвижение в другом классе, тогда единственное препятствие для продвижения в другом классе состоит в том, что скион не получает новых сил от оружия.

БОЕВОЙ СКИОН

Боевой скион зарабатывает свое право сражаться специфическим легендарным оружием, или потому что оружие досталось ему как наследственная семейная реликвия или потому, что он поддерживает принципы, для которых оружие было первоначально создано. В то время как персонажи любого класса могут, в конечном счете, приобрести квалификацию класса боевого скиона, те, кто владеет оружием профессионально - воины, варвары, следопыты и паладины - являются идеальными кандидатами.

Нет двух одинаковых боевых скионов, на основании оружия, которое предоставляет им доступ к этому престиж-классу. Один скион мог бы владеть семейным оружием-реликвией, которое обеспечивает его способностями, нужными для поддержания чести и семьи. Другой мог быть поборником храма зла, использующего свой легендарный меч, чтобы доказать, что он имеет право быть им. Третий может владеть топором, молотом или посохом, посвященным его профессии или его расе, со способностями, которые привлекают их силы.

Со всеми получаемыми силами, боевой скион не так уж сильно отличается от любого другого воина, варвара, следопыта или паладина, к оторый использует его долю сокровищ, чтобы модернизировать его любимое оружие. Что действительно отличает его - факт, что оружие ведёт персонажа специфическим путём, формируя его будущие продвижения.

Кубик Жизней: d10.

Требования

Чтобы квалифицироваться для боевого скиона, персонаж должен выполнять критерии, данные в описании его специфического оружия. (Для примера, см. Клинок Дракона ниже.)

Классовые умения

Классовые умения боевого скиона (и ключевые характеристики к каждому умению) - Лазание (Сила), Ремесло (Интеллект), Приручение животного (Обаяние), Запугивание (Обаяние), Прыжки (Сила), Верховая Езда (Ловкость) и Плавание (Сила).

Очки Умений на Каждом Уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Таблица 5-8: Боевой Скион

Уровень	Базовый Бонус		Спасбросок по		
	Атаки	Стойкости	Реакции	Воле	Специальное
1-ый	+1	+2	+0	+0	Бонусный навык
2-ой	+2	+3	+0	+0	-
3-ий	+3	+3	+1	+1	-
4-ый	+4	+4	+1	+1	Бонусный навык
5-ый	+5	+4	+1	+1	-
6-ой	+6	+5	+2	+2	-
7-ой	+7	+5	+2	+2	Бонусный навык
8-ой	+8	+6	+2	+2	-
9-ый	+9	+6	+3	+3	-
10-ый	+10	+7	+3	+3	Бонусный навык

Классовые способности

Всё следующее - классовые способности престиж-класса боевой скион.

Легендарное оружие, связанное с классом обеспечивает уникальный набор дополнительных специальных способностей, которые детализированы в описании оружия. (Для примера, см. Клинок Дракона ниже.) Эти способности накапливаются в дополнение к уже отмеченным в столбце Специальное в Таблице 5-8. Однако, так как эти способности - функции оружия, а не владелеца, они пропадают, если легендарное оружие, которое их предоставило, теряется. Особенности, упомянутые в Таблице 5-8, сохраняются, даже если оружие потеряно.

Бонусные Навыки: на 1-ом уровне боевой скион получает бонусный навык . После этого, он получает дополнительный бонусный навык на 4-ом, 7-ом, и 10-ом уровне. Эти бонусные навыки должны быть взяты из списка навыков, отмеченных как бонусные навыки воина в Таблице 5 -1: Навыки на странице 90 Руководства Игровика . Боевой скион должен выполнять все требования, чтобы взять бонусный навык.

Клинок Дракона

По общему мнению, вырезанный из клыка великого вирма красн ого дракона, полуторный меч, известный как Клинок Дракона служил множеству владельцев, от кровожадных военачальников до ищущих сокровища авантюристов. Это легендарное оружие, которое обеспечивает много выгод его владе льцу, но большинство выгод применяется, только если владелец имеет уровни в боевом скионе .

Требования: любой персонаж может владеть Клинком Дракона как +2 полуторным мечом, а также получать выгоду от специальной способности храбрость, описанной ниже. Боевой скион, владеющий Клинком Дракона, получает дополнительные специальные способности, если персонаж выполняет следующие критерии.

Базовый бонус атаки: +9.

Умения: Знание (магия) 6 рангов.

Навыки: Улучшенный Критический Удар (полуторный меч), Повышенная Воля.

Атрибуты: Клинок Дракона имеет следующие атрибуты:

Очки Прочности/ Жизней: 20/55.

Уровень Заклинателя: 15-ый.

Ценность: для любого другого персонажа, кроме боевого скиона, который выполняет вышеупомянутые требования, Клинок Дракона стоит столько же , сколько Средний +2 полуторный меч , который предоставляет способность храбрости (рыночная цена 14335 зм).

Специальные Способности: Клинок Дракона обеспечивает множество специальных способностей его владе льцу, в зависимости от уровня класса в боевом скионе (см. таблицу ниже).

Начальные Способности: когда его находят , Клинок Дракона функционирует как +2 полуторный меч . Любой, кто владеет им, боевой ли он скион или нет, также получает способность храбрости (см. ниже).

Способности, Предоставляемые Клинком Дракона

Уровень

Боевого Скиона	Предоставляемая Способность
-	Храбрость
1-ый	Порча (драконы)
2-ой	Сопротивляющаяся энергия 10
3-ий	Бонус закарования +3 (+5 против драконов)
4-ый	Пугающее присутствие
5-ый	Сопротивляющаяся энергия 20
6-ой	Бонус закарования +4 (+6 против драконов)
7-ой	Бонус уклонения
8-ой	Сопротивляющаяся энергия 30
9-ый	Ужасное присутствие
10-ый	Бонус закарования +5 (+7 против драконов)

Храбрость (Экс): владе лец Клинка Дракона имеет иммунитет к способности дракона ужасное присутствие. Все союзники в пределах 30 футов от владельца получают нравственную помощь +4 к спасброскам против ужа сного присутствия драконов.

Порча (Драконы) (Св): Когда владе лец становится боевым скионом, Клинок Дракона получает способность порчи (драконы). Его бонус закарования рассматриваются на 2 очка выше при нападении на дракона, и он наносит дополнительные 2d6 очков урона при успешном ударе против дракона.

Сопротивляющаяся Энергия (Св): раз в день, когда боевой скион 2-ого уровня и выше получает по крайней мере 1 очко урона от любого типа энергии (кислота, холод, электричество, огонь или звук), он получает сопротивляющуюся энергию 10 к этой форме энергии в течение 1 часа после этого (включая урона, который активизировал способность). Например, если бы скион был охвачен огненным шаром, сопротивляющаяся энергия немедленно вступила бы в силу, сокращая урон, полученный от огненного шара (и любого другого источника а огненного урона в течение следующего часа) на 10 очков.

Как только тип энергии определён, он не может быть изменён для текущего использования способности. Если два или больше типа энергии ударяют скиона одновременно, он может выбрать тип энергии, против которого будет его защищать сопротивляющаяся энергия.

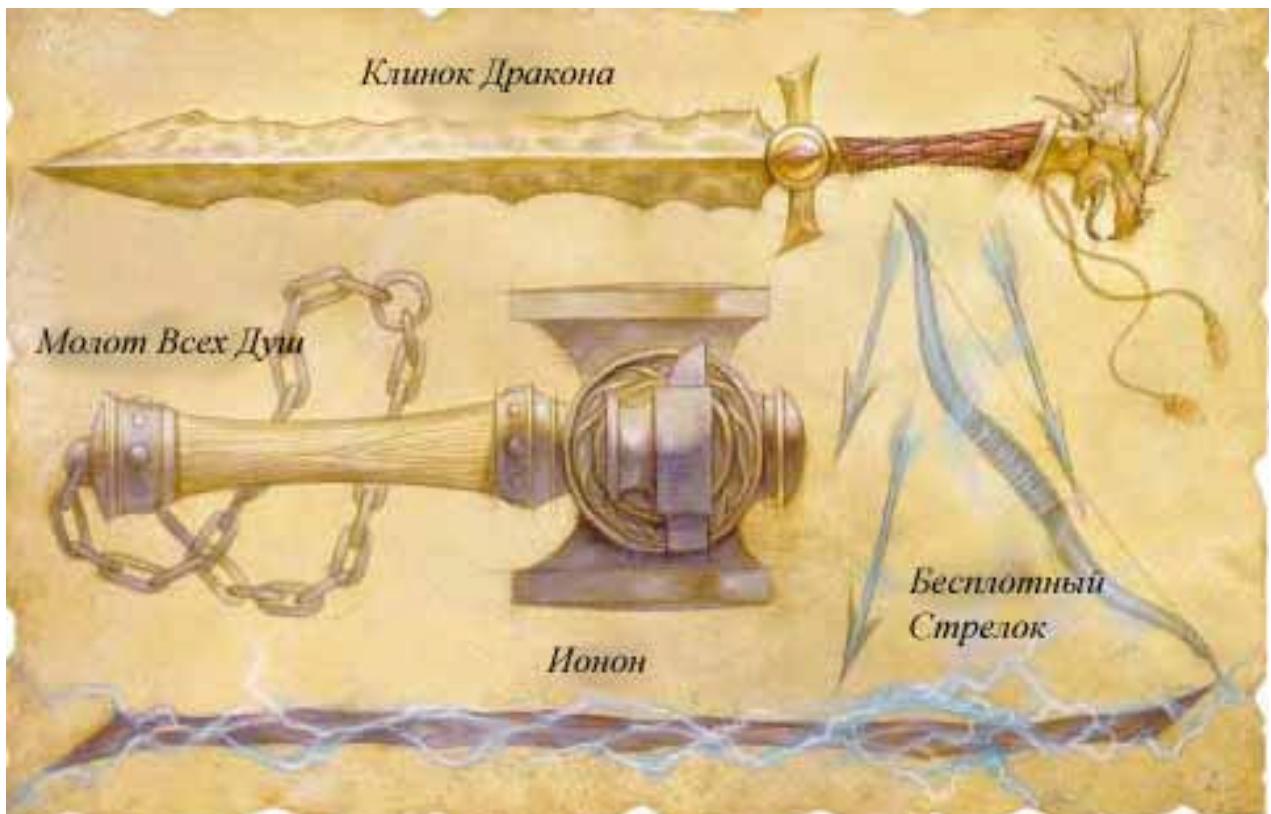
Когда боевой скион достигает 5-ого уровня, сопротивляющаяся энергия предоставленная этой способностью, увеличивается до 20 очков. На 8-ом уровне она увеличивается до 30 очков.

Пугающее Присутствие (Экс): боевой скион 4-ого уровня и выше, владеющий Клинком Дракона, может добавить его уровень класса в качестве бонуса к проверкам Запугивания, сделанным против драконов (или половину его уровня класса в качестве бонуса к проверкам Запугивания, с деланным против не-драконов).

Бонус уклонения (Экс): на 7-ом уровне и выше, боевой скион получает бонус уклонения + 2 к КЗ против существ, по крайней мере, на две категории размера больше, чем он сам.

Ужасное Присутствие (Экс): боевой скион 9-ого уровня и выше может расстроить противников с воим простым присутствием. Эта способность вступает в силу автоматически всякий раз, когда скион атакует или проводит натиск. Существа в пределах 60 футов от скиона подчинены этому эффекту, если они имеют меньше КЖ, чем уровень персонажа скиона.

Потенциально затронутое существо, которое преуспевает в спасброске по Воли (УС 10 + уровень класса + модификатор Обаяния скиона), остается иммунным к ужасному присутствию этого скиона в течение одного дня. При провале, существа с 4 КЖ и меньше - паникуют в течение 4d6 раундов, а существа с 5 и больше КЖ потрясены на 4d6 раунда. Ужасным присутствием скиона можно затронуть даже драконов.



СКИОН ВЕРЫ

Скион веры носит его легендарное оружие от имени своего божества - или, в случае друида, во имя служения Природе. Легендарное оружие обычно попадает в руки скиона веры или в качестве подарка его религиозного ордена, или в качестве благословения его божества. Из-за божественной природы этого оружия, жрецы, друиды и паладины идеально подходят для этого престиж-класса, хотя другие классы также могут квалифицироваться в них.

Божественное легендарное оружие должно быть редким и уникальным. Конечно, никакое божество не создало бы несколько копий одного и того же оружия. Таким образом, каждое оружие должно предоставить различные способности, кроме специальных случаев. Например, двойное оружие могло бы быть создано специально для того, чтобы разить врагов церкви, или, возможно, уничтожать (или создавать) нежить. Божественный легендарный меч ордена, посвященного лечению, мог бы даже быть не столько оружием, сколько инструментом облегчения страдания других.

Скион веры обычно имеет высокий статус в своем ордене. Его владение легендарным оружием подразумевает, что он имеет покровительство своего божества, или что он больше связан с природой, чем другие члены его ордена, в случае друида. Тем не менее, в зависимости от мировоззрения его божества, владение оружием можно рассматривать как приглашение, чтобы взять частицу божества.

Кубик Жизней : d8.

Требования

Чтобы квалифицироваться для скиона веры, персонаж должен выполнять критерии, данные в описании его специфического оружия . (Для примера, см. *Молот Всех Душ* ниже.)

Классовые умения

Классовые умения скиона веры (и ключевые характеристики к каждому умению) - Коцентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Переговоры (Обаяние), Полное исцеление (Мудрость), Знание (магия) (Интеллект), Знание (природа) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Верховая Езда (Ловкость), Определение Заклинаний (Интеллект) и Выживание (Мудрость).

Домены и Классовые Умения: жрец, который получает дополнительные классовые умения из его домена, может рассмотреть эти умения как классовые умения для скиона веры. См. Божества, Домены и Доменные заклинания, страница 32 *Руководства Игрока* для дополнительной информации.

Очки Умений на Каждом Уровне : 2 + модификатор Интеллекта.

Классовые способности

Всё следующее - классовые способности престиж -класса скион веры.

Легендарное оружие, связанное с классом обеспечивает уникальный набор дополнительных специальных способностей, которые детализированы в описании оружия. (Для примера, см. *Молот Всех Душ* ниже.). Эти способности накапливаются в дополнение к уже отмеченным в столбце Специальное в Таблице 5-9. Однако, так как эти способности - функции оружия, а не владельца, они пропадают, если легендарное оружие, которое их предоставило, теряется. Особенности, упомянутые в Таблице 5-9, сохраняются, даже если оружие потеряно.

Заклинаний в День/Известные Заклинания: на каждом уровне скиона веры, персонаж получает новое заклинание в день (и известные заклинания, если применимо), как будто он также получил уровень в классе мага, к которому он принадлежал перед добавлением уровня престиж -класса скиона . Если персонаж имел больше одного класса мага перед становлением скиона веры, игрок должен решить, к которому классу у добавлять каждый уровень скиона веры для определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Специальные Способности: уровни скиона веры складываются с уровнями других классов при определении эффективности следующих способностей: животные-компаньоны, положение рук, специальные верховые животные, обращение или изгнание нежити, оборотничество (включая дополнительные ежедневные использования или увеличенный диапазон размеров или типов существ) и понимание животных.

Например, друид 5-ого уровня/скион веры 6-ого уровня мог принять оборотничество четыре раза в день (включая миниатюрных существ) и добавит 11 (плюс модификатор Обаяния) к его проверкам понимания животных. Его животного-компаньона рассмаатривают как животного друида 11-ого уровня.

Таблица 5-9: Скион Веры

Уровень	ББА	Стойкости	Реакции	Воле	Спасбросок по Заклинаний в День/Известные Заклинания
1-ый	+0	+2	+0	+2	+1 уровень существующего божественного класса магии
2-ой	+1	+3	+0	+3	+1 уровень существующего божественного класса магии
3-ий	+2	+3	+1	+3	+1 уровень существующего божественного класса магии
4-ый	+3	+4	+1	+4	+1 уровень существующего божественного класса магии
5-ый	+3	+4	+1	+4	+1 уровень существующего божественного класса магии
6-ой	+4	+5	+2	+5	+1 уровень существующего божественного класса магии
7-ой	+5	+5	+2	+5	+1 уровень существующего божественного класса магии
8-ой	+6	+6	+2	+6	+1 уровень существующего божественного класса магии
9-ый	+6	+6	+3	+6	+1 уровень существующего божественного класса магии
10-ый	+7	+7	+3	+7	+1 уровень существующего божественного класса магии

Молот Всех Душ

Молот Всех Душ, как говорят, был создан Морадином – Отцом Двардов непосредственно по образу его собственного оружия - *молота Души*. Это символизирует славу дварфийской расы.

Требования: любой персонаж может владеть *Молотом Всех Душ* как +2 боевым адамантовым молотом, а также получать бонус Ремесла и способность знание душ, описанную ниже. Скион веры, владеющий *Молотом Всех Душ*, получает дополнительные специальные способности, если персонаж выполняет следующие критерии.

Раса: Дварф.

Мировоззрение: Законное добро е.

Базовый бонус атаки: +7.

Умения: Ремесло (ковка доспехов) или Ремесло (ковка оружия) 10 ра нгов.

Навыки: Мастерство Доспеха (тяжёлые), Повышенная Стойкость, Могучий Удар, Любимое Оружие (боевой молот).

Заклинания: Способность читать *защиту от зла* как духовное заклинание.

Ограничения: если владелец *Молота Всех Душ* становится другого мировоззрения, кроме законного доброго, или нападает на законно го добро го, законн ого нейтральн ого или нейтрального добро го дварфа, он теряет все специальные способности , предоставленные престиж -классами скиона веры. Чтобы восстановить эти способности , скион должен получить заклинание *отпущения грехов* от дварфа жреца Морадина.

Обслуживание : владелец *Молота Всех Душ* должен ударять молотом о наковалью по крайней мере раз в неделю . Отказ исполнять эту задачу уменьшает бонус зачарования молота на 1. Несколько отказов не складываются (то есть если молот не ударялся по наковальне две недели, снижение не увеличивается до 2).

Атрибуты: *Молот Всех Душ* имеет следующие атрибуты:

Очки Прочности/Жизней: 30/76.

Уровень Заклинателя: 15-ый.

Ценность: для любого другого персонажа, кроме скиона веры, к который в выполняет вышеупомянутые требования, *Молот Всех Душ* стоит столько же , сколько Средний +2 боевой адамантовый молот , которые представляют бонус Ремесла и способность знания всех душ (рыночная цена 21812 зм).

Способности , предоставленные Молотом Всех Душ

Уровень Сиона Веры

Предоставляемая Способность

-	Бонус Ремесла
-	Знание душ
1-ый	Покарать зло 1/день
2-ой	Стойкость душ +2
3-ий	Метание и возврат
4-ый	Бонус зачарования +3
5-ый	Покарать зло 2/день
6-ой	Стойкость душ +4
7-ой	Бонус зачарования +4
8-ой	Стойкость душ +6
9-ый	Покарать зло 3/день
10-ый	Бонус зачарования +5

Специальные Способности: *Молот Всех Душ* обеспечивает множество специальных способностей для своего владельца, в зависимости от уровня класса персонажа в престиж -классах скиона веры (см. таблицу выше).

Начальные Способности: когда его находят, *Молот Всех Душ* функционирует как +2 боевой адамантовый молот . Любой, кто владеет им, также получает бонус к Ремеслу и способность знания душ (см. ниже).

Бонус Ремесла (Экс): владелец *Молота Всех Душ* получает +5 бонус озарения ко всем проверкам Ремесла, связанным с камнем или металлом. Эти бонусы увеличиваются на +1 на каждый уровень класса скиона веры, включая 1-ый уровень.

Знание Душ (Св): три раза в день владелец *Молота Всех Душ* может использовать полно -раундовое действие, чтобы консультироваться со Знанием его дварфийских предков. Это даёт персонажу бонус к любой проверке Знания (сделанной как часть действия), равный его уровню скиона веры (если есть) + его бонус Мудрости (если есть). (По усмотрению Мастера, если проверка Знания непосредственно связана с дварфами , бонус, предоставленный уровнем скиона веры персонажа , удваивается.) Проверку рассматривают как проверку у тренированного умения, даже если персонаж не имеет никаких рангов в этом умении Знания.

Покарать Зло (Св): раз в день, скион веры, владеющий *Молотом Всех Душ* , может атакой покарать зло. Атака может быть атакой ближнего или дальнего боя, но она наносится *Молотом Всех Душ* . Владелец добавляет 4 к его броску атаки и наносит 2 дополнительных очка урона за уровень в скионе веры. Если владелец случайно ударяет существа, которое не является злым, удар не имеет никакого эффекта, но способность всё равно расходуется. Владелец может использовать эту способность дважды в день на 5-ом уровне и три раза в день на 9-ом уровне.

Стойкость Душ (Св): скион веры 2-ого уровня и выше, владеющий *Молотом Всех Душ* , получает выносливость от поддержки его предков, получая +2 бонус зачарования к Телосложению. На 6-ом уровне бонус увеличивается до +4 и на 8-ом уровне до +6.

Метание и Возвращение (Св): три раза в день, склонившись, владеющий Молотом Всех Душ, может рассмотреть оружие как метательное, возвращающееся оружие (см. описания специальных способностей на страницах 225 и 226 Руководства Ведущего). Формирование этой способности - свободное действие и длится 1 раунд.

СКИОН ЗАКЛИНИЯЙ

Иногда волшебное оружие - не столько оружие, сколько магическое устройство в форме оружия. Скион заклинаний - идеальный владелец для легендарного оружия этого вида. Волшебные клинки и подобные вещи - оружие существенной магической силы, и их владельцы часто имеют великие магические судьбы. Такие персонажи могли бы владеть мечом фей или клинком демона, или магическим посохом, который является важным символом его или её тайного ордена.

Владение магическим легендарным оружием - великная ответственность, потому что оружие содержит большую магическую силу. Тайные маги, признающие специфическое оружие, обычно выказывают владельцу легендарного оружия большое уважение - или, возможно, страх - что они никогда бы не сделали по отношению к другим из их рода, тем, кто не имеет такого оружия.

Кубик Жизней: d6.

Требования

Чтобы стать скионом заклинания, персонаж должен выполнять критерии, данные в описании его специфического оружия. (Для примера, см. Ионон ниже.)

Классовые умения

Классовые умения скиона заклинаний (и ключевые характеристики каждого умения) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Знание (все умения, выбираются индивидуально) (Интеллект), Профессия (Мудрость) и Определение Заклинаний (Интеллект).

Очки Умений на Каждом Уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Классовые способности

Всё следующее - классовые способности престиж -классов скионов заклинаний.

Легендарное оружие, связанное с классом обеспечивает уникальный набор дополнительных специальных способностей, которые детализированы в описании оружия. (Для примера, см. Ионон ниже). Эти способности накапливаются в дополнение к уже отмеченным в столбце Специальное в Таблице 5 -10. Однако, так как эти способности - функции оружия, а не владельца, они пропадают, если легендарное оружие, которое их предоставило, теряется. Особенности, упомянутые в Таблице 5-10, сохраняются, даже если оружие потеряно.

Заклинаний в День/Известные Заклинания: на каждом уровне скиона заклинания, персонаж получает новое заклинание в день (и известные заклинания, если применимо), как будто он также получил уровень в классе мага, к которому он принадлежал перед добавлением уровня престиж -класса. Он, однако, не получает выгоду как любой другой персонаж при получении уровней в том же классе (метамагические навыки или навыки создания вещей, и так далее). Если персонаж имел больше одного класса мага перед становлением скиона веры, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень скиона заклинания для определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Ионон, Погоны Сжигания

Созданный волшебником из чистого элементного огня, Ионон соединяет владеющего с Элементным Планом Огня. Погоны сделаны из полированного обсидиана и всегда оббиты сине-белым пламенем. Это пламя не наносит никакого урона владельцу.

Требования: любой персонаж может владеть Иононом как +Пыл ающий/+Пылающий боевой посох, а также получать выгоду от специальной способности сопротивляемости огню, описанной ниже. Скион заклинания, владеющий Иононом, получает дополнительные специальные способности, если персонаж выполняет следующие критерии.

Мировоззрение: Любое не-законное.

Умения: Знание (магия) 5 рангов, Знание (Иные Миры) 5 рангов, Определение Заклинаний 10 рангов.

Навыки: Усиление Заклинания.

Заклинания: Способность читать волшебные заклинания 4-ого уровня, включая, по крайней мере, три заклинания с огненным дискриптором.

Специальное: по крайней мере один раз ОЖ должны были быть уменьшены до -1 или ниже уроном от огня.

Таблица 5 -10 Скион Заклинания

Уровень	ББА	Стойкости	Спасбросок по		Заклинаний в День/Известные Заклинания	магии
			Реакции	Воле		
1-ый	+0	+0	+0	+2	+1 уровень существующего божественного класса	магии
2-ой	+1	+0	+0	+3	+1 уровень существующего божественного класса	магии
3-ий	+1	+1	+1	+3	+1 уровень существующего божественного класса	магии
4-ый	+2	+1	+1	+4	+1 уровень существующего божественного класса	магии
5-ый	+2	+1	+1	+4	+1 уровень существующего божественного класса	магии
6-ой	+3	+2	+2	+5	+1 уровень существующего божественного класса	магии
7-ой	+3	+2	+2	+5	+1 уровень существующего божественного класса	магии
8-ой	+4	+2	+2	+6	+1 уровень существующего божественного класса	магии
9-ый	+4	+3	+3	+6	+1 уровень существующего божественного класса	магии
10-ый	+5	+3	+3	+7	+1 уровень существующего божественного класса	магии

Ограничения : Если *Ионон* схвачен существом с уязвимостью к холоду, пламя оружия временно теряет силы. Специальные способности всего посоха (кроме своего бонуса зачарования) бездействуют. Существо, схватившее посох, получает 1 очко огненного урона в каждом раунде, пока держит оружие.

Обслуживание : Чтобы сохранять свои силы, *Ионон* должен храниться в теплоте. Если посох проводит, по крайней мере, 1 час в области, где температура - ниже 50°F, его пламя временно угасает. Специальные способности всего посоха (кроме своего бонуса зачарования) бездействуют. Эта потеря специальных способностей может быть отложена. Для этого Ионону надо наносить, по крайней мере, 5 очков огненного урона каждый час. (Урон нанесённый посоху для этой цели «считается», даже если посох фактически не получает никакого урона).

Атрибуты: *Ионон* имеет следующие атрибуты.

Очки Прочности/ Жизней: 14/45.

Уровень Заклинателя: 15-ый.

Ценность для любого другого персонажа, кроме скиона заклинаний, который выпадает вышеупомянутые требования, *Ионон* стоит столько же, сколько Средний +1пыл аюций/+1пылающий боевой посох, который предоставляет способность сопротивляемости огню (рыночная цена 24600 зм).

Специальные Способности: *Ионон* предоставляет следующие специальные способности его владельцу, в зависимости от уровня класса персонажа в престиж-классах скиона заклинания (см. таблицу ниже).

Начальные Способности: когда его находят, *Ионон* функционирует как +1пыл аюций/+1пылающий боевой посох. Любой, кто владеет им, также извлекает выгоду из сопротивляемости огню (см. ниже).

Способности, предоставленные Иононом

Уровень Сиона Заклинаний	Предоставляемая Способность
-	Сопротивляемость огню 5
1-ый	Сопротивляемость огню 10, усиленные заклинания
2-ой	Вспомнить заклинание 1/день
3-ий	Огненный щит
4-ый	Сопротивляемость огню 20
5-ый	Бонус зачарования +2/+2, вспомнить заклинание 2/день
6-ой	Уход в иной мир
7-ой	Сопротивляемость, чтобы стрелять 30
8-ой	Вспомнить заклинание 3/день
9-ый	Бонус зачарования +3/+3
10-ый	Иммунитет к огню

Сопротивляемость Огню (Экс): владелец посоха получает сопротивляемость огню 5, даже если он не имеет никаких уровней в классе скиона.

Скион заклинания, владеющий посохом, получает сопротивляемость огню 10. На 4-ом уровне сопротивляемость улучшается до 20, и на 7-ом уровне до 30. Эта сопротивляемость не складывается ни с какой другой сопротивляемостью огню, которую может иметь владелец *Ионона*.

Усиление Заклинаний (Su): три раза в день, скион заклинаний, владеющий *Иононом*, может усилить (как навык Усиления Заклинания) любое волшебное заклинание, которое он читает, которое имеет огненный дискриптор. Он может применить этот эффект к любому заклинанию, уровень которого равен или меньше уровня скиона заклинания, и может даже применить это к магическим способностям, читаемым самим посохом. Формирование этой силы - свободное действие и не имеет никакого эффекта на уровень заклинания или его время чтения.

Вспомнить Заклинание (Mag): как свободное действие, скион заклинания 2-ого уровня и выше , может вспомнить любое волшебное заклинание, которое он только что прочитал, если это заклинание имеет огненный дискриптор, до максимального уровня заклинания , равн ого уровню скиона заклинания. Он либо восстанавливает это заклинание в его списке готовых заклинаний (если он, готовит заклинания) , либо восстанавливает слот заклинания (если он не готовит заклинания). Он может вспомнить только то прочитанное заклинание, которое было прочитано в том же самом раунде, что и использовалась эта способность .

Эта способность может использоваться раз в день на 2-ом уровне, два раза в день на 5 -ом уровне, и три раза в день на 8 -ом уровне.

Огненный щит (Cv): раз в день Ионон может обвить скиона заклинания 3-его уровня и выше т ёплым огненным щитом синего пламени.

Бонус Зачарования (Ex): когда Ионон в руках скиона заклинания 5-ого уровня и выше, бонус зачарования посоха улучшается с +1/+1 до +2/+2. Бонус увеличивается до +3/+3, когда владелец достигает 9-ого уровня скиона заклинания.

Уход в иной мир (Cv): раз в день Ионон может транспортировать скиона заклинания 6-ого уровня и выше на Элементный План Огня, так же, как если бы было прочитано заклинание *уход в иной мир*. Дополнительные желающие персонажи могут сопровождать скиона, как описано в заклинании *ухода в иной мир*. Эффект более точен , чем нормальный для *ухода в иной мир* , выбрасывая скиона в 5-500 ярдах (не милях) от ее места назначения . Скион заклинания должен иметь его собственный метод возвращения, так как Ионон не обеспечивает никакого способа возврата.

Иммунитет к Огню (Ex): на 10-ом уровне, скион заклинания, владеющий Иононом, получает иммунитет к огню.

БЫСТРЫЙ СКИОН

Некоторое легендарное оружие предназначено для рук быстрых и тихих. Быстрый скион мог бы унаследовать свое оружие или приобрести его “случайно”, но оружие - не менышая часть его судьбы чем , легендарное оружие любого другого скиона. Персонажи любого класса могут стать быстрыми скионами, но плуты, барды, следопыты и монахи больше всего извлекают пользу из специальных способностей легендарного оружия, связанного с этим классом.

Оружие служит быстрым скионам для очень многих целей. Плут может использовать его, чтобы увеличить свой доход, в то время как монах мог бы просто учиться своему мастерству с оружием . Бард мог использовать силу богатой истории его оружия для зачарования своей музыки, а следопыт мог бы использовать на охоте . Из всего легендарного оружия, то, что связано с классом быстрый скион, наиболее специфично . Каждое оружие одобряет плутов, монахов, следопытов или бардов, а не широкий диапазон классов, как другое легендарное оружие.

Кубик Жизней : d6.

Требования

Чтобы стать быстрым скионом , персонаж должен выполнять критерии, данные в описании его специфического оружия. (Для примера, см. *Бесплотный Стрелок* ниже.)

Классовые умения

Классовые умения быстрого скиона (и ключевые характеристики и к каждому умению) - Равновесие (Ловкость), Обман (Обаяние), Лазание (Сила), Ремесло (Интеллект), Переговоры (Обаяние), Высвобождение (Ловкость), Маскировка (Ловкость), Прыжки (Сила), Слух (Мудрость), Бесшумность (Ловкость), Выступление (Обаяние), Профессия (Мудрость), Поиск (Интеллект), Проницательность (Мудрость), Внимательность (Мудрость), Плавание (Сила), Акробатика (Ловкость) и Вязание Узлов (Ловкость).

Очки Умений на Каждом Уровне : 6 + модификатор Интеллекта.

Таблица 5-11: Быстрый Скион

Уровень	Базовый Бонус Атаки	Стойкости	Спасбросок по Реакции	Воле	Специальное
1-ый	+0	+0	+2	+0	Бонусное классовое умение
2-ой	+1	+1	+3	+0	Бонусная специальная способность
3-ий	+2	+1	+3	+1	-
4-ый	+3	+1	+4	+1	-
5-ый	+3	+1	+4	+1	Бонусное классовое умение
6-ой	+4	+2	+5	+2	Бонусная специальная способность
7-ой	+5	+2	+5	+2	-
8-ой	+6	+2	+6	+2	-

9-ый	+6	+3	+6	+3	-	
10-ый	+7	+3	+7	+3	-	Бонусная специальная способность

Классовые способности

Всё следующее - классовые способности престиж-классов быстрый скион.

Легендарное оружие, связанное с классом обеспечивает уникальный набор дополнительных специальных способностей ей, которые детализированы в описании оружия. (Для примера, см. *Бесплотный Стрелок* ниже). Эти способности накапливаются в дополнение к уже отмеченным в столбце Специальное в Таблице 5-11. Однако, так как эти способности - функции оружия, а не владельца, они пропадают, если легендарное оружие, которое их предоставило, теряется. Особенности, упомянутые в Таблице 5-11, сохраняются, даже если оружие потеряно.

Бонусное Классовое Умение: на 1-ом, 5-ом и 9-ом уровне быстрый скион может выбрать дополнительное классовое умение из следующего списка: Оценка (Интеллект), Конце нтрация (Телосложение), Расшифровка (Интеллект), Поломка (Ловкость), Перевоплощение (Обаяние), Сбор Сведений (Обаяние), Знание (все умения, взятые {предпринятые} индивидуально) (Интеллект), Ловкость Рук (Ловкость), Язык (Интеллект), Определение Заклинаний (Интеллект), Выживание (Мудрость) и Применение Магических Предметов (Обаяние). После выбора, это умение считают классовым умением быстрого скиона.

Бонусная Специальная Способность: на 2-ом, 6-ом и 10-ом уровне, быстрый скион может выбрать дополнительную специальную способность из следующего списка. Он может выбрать ту же самую способность несколько раз, если хочет, и эффекты будут складываться, если это возможно.

Тайные Заклинания в День/ Известные Заклинания: быстрый скион может получить новые заклинания в день и известные заклинания (если применимо), как будто он также получил уровень в классе мага, к которому он принадлежал перед добавлением уровня престиж-класса. Он, однако, не получает выгод как любой другой персонаж при получении уровней в том же классе (метамагические навыки или навыки создания вещей, и так далее). Если персонаж имел больше одного класса мага перед становлением скиона веры, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень быстрого скиона для определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Музыка бардов: быстрый скион может захотеть получить дополнительные два ежедневных использования способности музыка бардов (как описано на странице 29 *Руководства Игрока*), при условии, что он уже имеет эту способность. Он не получает никаких новых способностей музыки бардов, и при этом его существующие способности музыки бардов не улучшаются в эффективности.

Быстрое перемещение (Экс): если быстрый скион имеет бонус зачарования к его скорости от классовой способности, он может захотеть увеличить этот бонус на 10 фт. Этот бонус зачарования следует тем же самыми правилами, что и его существующий бонус (например, монах, который выбирает эту способность, извлекает выгоду из бонуса зачарования, только если не носит доспехов).

Улучшенное Знание Преданий: быстрый скион может захотеть получить бонус +4 к проверкам Знания Преданий. (Если персонаж не имеет классовой способности Знания Преданий, эта выгода не имеет никакого эффекта.)

Улучшенная Увертливость (Экс): быстрый скион может захотеть получить способность улучшенной увертливости (как описано на странице 42 *Руководства Игрока*), при условии, что он уже имеет способность увертливости.

Улучшенный Одобренный Враг: если быстрый скион имеет, по крайней мере, одного одобренного врага (см. страницу 47 *Руководства Игрока*), бонус, получаемый для бросков урона и некоторых проверок умений против любого одобренного врага улучшается на +2. Персонаж не получает никаких дополнительных одобренных врагов, выбирай эти способность.

Улучшенный Невооруженный Урон: если быстрый скион имеет навык Улучшенный Безоружного Удар, она может захотеть увеличить урон, наносимый его безоружными ударами. Рассмотрите это, как будто уровень монаха персонажа увеличился на четыре. Например, монах 6-ого уровня быстрый скион 2-ого уровня, который выбирает эту способность, увеличит свой урон от безоружного удара с 1d8 до 1d10. (Если персонаж не имеет никаких уровней в монахе, она получает невооруженный урон как монах 4-ого уровня.)

Улучшенное инстинктивное уклонение (Экс): если быстрый скион имеет классовую способность инстинктивного уклонения, она может выбрать улучшенное инстинктивное уклонение. Уровни быстрого скиона складываются с его уровнями в других классах, которые предоставляют инстинктивное уклонение для определения минимального уровня плута, требуемого для окружения персонажа. (См. страницу 26 *Руководства Игрока* для деталей.)

Скрытая атака: если быстрый скион имеет способность скрытой атаки, он может захотеть увеличить дополнительный урон до 2d6 очков.

Быстрое выслеживание (Экс): если быстрый скион имеет навык Выслеживания, он может выбрать эту специальную способность. Быстрый скион с этой способностью может двигаться с его нормальной скоростью

во время выслеживания, не беря нормальный штраф -5. Он берёт только штраф -10 (вместо нормального -20) при перемещении с удвоенной скоростью.

Предчувствие ловушек: если быстрый скион имеет способность предчувствия ловушек, он может взять эту специальную способность и увеличить ей бонус к спасброскам по Реакции и к КЗ против ловушек на 1.

Бесплотный Стрелок

Давным-давно орден жрецов полurosиков создал лук по имени *Бесплотный Стрелок*. С тех пор, он передавался по линии лучших следопытов и плутов, но недавно был потерян, когда его последний владелец был убит на отдыхе в его родной деревне.

Требования: любой персонаж может владеть *Бесплотным Стрелком* как +2 коротким наборным луком (+2 бонус Силы), а также получать выгоду от способности незаметность, описанную ниже. Быстрый скион, владеющий *Бесплотным Стрелком*, получает дополнительные специальные способности, если персонаж выполняет следующие критерии.

Базовый бонус атаки: +6.

Умения: Маскировка 10 рангов, Бесшумность 10 рангов.

Навыки: Выстрел в Упор, Дальняя Стрельба, Незаметность.

Специальное: владелец должен иметь Маленький размер.

Ограничения: *Бесплотный Стрелок* не предоставляет его способность незаметность владельцу, кто не имеет Маленького размера, хотя его бонус зачарования остается.

Атрибуты: *Бесплотный Стрелок* имеет следующие атрибуты.

Очки Прочности/Жизней: 15/55.

Уровень Заклинателя: 15-ый.

Ценность: для любого другого персонажа, кроме быстрого скиона, который выполняет вышеупомянутые требования, *Бесплотный Стрелок*, стоит столько же, сколько Маленький +2 короткий наборный лук (+2 бонус Силы), который предоставляет способность незаметности (рыночная цена 10525 зм).

Специальные Способности: *Бесплотный Стрелок* обеспечивает множество специальных способностей его владельцу, в зависимости от уровня класса персонажа в быстром скионе (см. таблицу ниже).

Начальные Способности: когда его находят, *Бесплотный Стрелок* функционирует как +2 короткий наборный лук (+2 бонус Силы). Любой Маленький персонаж, владеющий им, также получает способность незаметности (см. ниже).

Незаметность (Св): владеющий *Бесплотным Стрелком* может использовать его бонус Мудрости (если есть) в качестве бонуса к его проверкам Маскировка и Бесшумность.

Способности, предоставленные *Бесплотным Стрелком*

Уровень Быстрого Скиона	Представляемая Способность
-	Незаметность
1-ый	Невидимость
2-ой	Призрачное касание
3-ий	Эфемерное присутствие (без следов)
4-ый	Бонус зачарования +3
5-ый	Стрелы Бесплотного Стрелка
6-ой	Высшая невидимость
7-ой	Бонус зачарования +4
8-ой	Эфемерное присутствие (без запаха)
9-ый	Эфирность
10-ый	Бонус зачарования +5

Невидимость (Св): быстрый скион, владеющий *Бесплотным Стрелком* может раз в день стать невидимым как свободное действие. Эффект длится 1 раунд за уровень класса. Для быстрого скиона 6-ого уровня или выше, невидимость, предоставленная этой силой - эквивалент высшей невидимости. Продолжительность - 1 раунд за уровень класса.

Призрачное Касание (Маг): когда *Бесплотным Стрелком* владеет быстрый скион 2-ого уровня и выше, любая стрела из лука может повредить бестелесное существование, как будто оно имеет специальную способность призрачное касание.

Эфемерное Присутствие (Маг): быстрый скион 3-его уровня и выше не оставляет никаких следов и не может быть выслежен.

На 8-ом уровне быстрый скион, имеющий оружие, больше не испускает запаха. Существа со способностью нюхом не могут обнаружить его присутствие посредством этой способности, и при этом он не может быть выслежен нюхом.

Бонус Зачарования (Exs): когда быстрый скион 4-ого уровня и выше носит *Бесплотного Стрелка*, бонус зачарования лука улучшается с +2 до +3. Бонус увеличивается до +4 на 7-ом уровне и до +5 на 10-ом уровне.

Стрелы Бесплотного Стрелка (Mag): три раза в день (но не больше одного раза в раунд), быстрый скион 5-ого уровня и выше может выстрелить специальной стрелой. Стрела работает как касательная атака (игнорирующая доспех, щит и бонусы естественной защиты к КЗ). Стрелы наносят только половину нормального урона, но урон, нанесенный стрелой - урон Мудрости, а не ОЖ. Бонусные кубики урона, если таковые вообще имеются, не применяются к урону, нанесенному такой стрелой.

Эфирность (Mag): на 9-ом уровне и выше, быстрый скион, имеющий *Бесплотного Стрелка* может стать эфирным до 10 раундов в день (которые могут не тратиться все сразу). Активизация этой силы, или дезактивация, чтобы стать материальным - стандартное действие.

ВЕЩИ-ПРИЖИВАЛЫ

Подобно правилам легендарного оружия (см. выше), система вещей-приживалов (ВП) представляет метод, которым персонаж, даже не-маг, может оказаться связанным с определенной магической вещью на протяжении большей части его карьеры. Эти вещи постепенно растут в силе и чувствительности, и, часто, выполняют небольшие задания, подобные живым приживалам, но иногда они осознают свои права.

Чтобы использовать эти правила, персонаж должен выбрать следующий новый навык.

ВЕЩЬ-ПРИЖИВАЛА [Общий]

Выберите постоянную магическую вещь, которой вы обладаете. Вы устанавливаете связь с той магической вещью, а вещь улучшает свои способности по мере получения вами уровней.

Требование: персонаж должен быть, по крайней мере, 3-его уровня, чтобы взять этот навык.

Выгода: устанавливая связь со специфической вещью, вы позволяете этой вещи получать силы, по мере получения вами уровней. Точная природа вещи и сил описана в следующем разделе.

Специальное: если вы теряете выбранную вещь (удалились от неё на непрерывный периода больше, чем на один день за уровень) или если вещь разрушается, вы автоматически теряете 200 ОО за уровень, так же как и все выгоды, полученные от обладания такой вещью (плюс любые ресурсы, которые вы вкладываете в вещь). Если вы возвращаете вещь, вы восстанавливаете эти ОО. Вы можете заменить потерянную или разрушенную ВП после того, как вы продвинулись на один уровень, как будто вы получили ВП впервые.

ТИПЫ ВЕЩЕЙ-ПРИЖИВАЛ

Вещь-приживала должна быть постоянной магической вещью. Как правило, это волшебное оружие (типа меча, топора или лука), жезлы (те, сила которых не зависит от зарядов) или кольца с постоянной магической силой. Мастера могут использовать в качестве вещей-приживал различные чудесные изделия, что потребует применить следующие правила.

Чтобы быть ВП, магическая вещь должна:

- иметь цену, по крайней мере, 2000 зм.
- быть годной к употреблению персонажем (если это оружие, персонаж должно уметь обращаться с соответствующей категорией оружия).

- имеют постоянный магический эффект, который персонаж может (и знает как) использовать.

Имейте в виду, что вещь должна выполнять лишь эти основные критерии. Магическая вещь может иметь функции, которые персонаж не может в настоящее время использовать, и, как только вещь связана с персонажем, он может отделиться от неё на короткое время без всяких последствий.

Интеллектуальные Вещи

Руководство Ведущего содержит правила для интеллектуальных магических вещей. Фактически, любая постоянная магическая вещь может быть интеллектуальной, и на страницах 268-271 есть руководящие принципы по введению и использованию таких созданий в вашей игре.

Этот вариант не зависит от интеллектуальности рассматриваемой вещи, любая ВП, в конечном счёте, становится интеллектуальной. Однако, ВП обычно становятся интеллектуальными постепенно, что уменьшает сложность стандартных правил для интеллектуальных вещей.

СВЯЗЬ С ВЕЩЬЮ-ПРИЖИВАЛОЙ

Когда персонаж выбирает вещь и выбирает навык Вещь-Приживала, он устанавливает постоянную, сверхъестественную связь вещью. Эта связь может быть подавлена *преградой магии* или подобным эффектом, но не может быть рассеяна.

Как только персонаж ста новится связанным с магической вещи, вещь может получить дополнительные силы или интеллект. Персонаж может также начать вкладывать способности в вещь, используя вещь-приживалу, чтобы улучшить его собственные способности.

Используйте Таблицу 5-12: Способности Вещи-Приживалы для определения получаемых вещью способностей, если такие есть, основанных на уровне персонажа её владельца.



Таблица 5-12: Способности Вещи-Приживалы

Уровень Персонажа	Способность
1-ый	Вложение жизненной энергии; вложение рангов умений; вложение слотов заклинаний
7-ой	Самосознание; чувства; общение
10-ый	Специальная способность
14-ый	Специальная способность
18-ый	Специальная способность
21-ый и выше	Одна дополнительная специальная способность за каждые три уровня персонажа выше 20-ого

Вложение Жизненной Энергии

Персонаж 6-ого уровня и ниже, может вложить часть его жизненной силы в ВП, получая взамен бонусные ОО. Эти ОО – фактически, часть вещи, и если вещь потеряна или разрушена, персонаж теряет не только бонусные, но и существующие ОО также.

Когда персонаж хочет вложить его жизненную энергию в его вещь, его общие ОО и все будущие ОО вознаграждений увеличиваются на 10%. Однако, если персонаж теряет вещь, он теряет все полученные бонусные ОО, плюс дополнительные 200 ОО за уровень персонажа.

Например, Миали, персонаж 6-ого уровня с 19000 ОО, хочет вложить часть её жизненной энергии в её ВП кольцо. Она добавляет 1900 ОО (10% от 19 000) к её общему количеству ОО, так что она теперь имеет 20900 ОО. Если она участвует в приключении и зарабатывает ещё 1000 ОО, она фактически получает 1100 ОО (1000 + 10% от 1000), увеличивая её общее количество ОО до 22000, что делает её персонажем 7-ого уровня.

Если она теряет кольцо, она потеряет 2000 ОО, полученные от вложений жизненной силы (1900 ОО она получила первоначально, плюс бонус 100 ОО, которые она заработала позже), плюс дополнительные 1400 ОО (200 ОО за уровень), что составит общую потерю в 3400 ОО. Эта потеря уменьшит её общее количество ОО до 18600 и уровень персонажа до 6-ого.

Вложение Рангов Умений

Всякий раз, когда персонаж с ВП получает очки умени й, он может захотеть поместить некоторые или все эти очки умений в ВП. Он распределяет очки умени й как обычно, но о тмечает, что они теперь принадлежат ВП. За каждые 3 ранга, назначенные ВП, он получает +1 бонус, который он может применить к любому одному умению. Этот бонус может быть применен к умению, в котором он уже имеет максимальные ранги. Он может применить несколько бонусов к одному умению, но он не может иметь больше бонусных очков в умении, чем он имеет в нём рангов.

Если персонаж теряет ВП, отделен от этой вещи более чем на один день за уровень (см. описание навыка Приживала Вещи), или если ВП разрушается, эти очки умени й и бонусы, связанные с ними теряются.

Например, Миали только что достигла 7-ого уровня персонажа, и она берёт уровень волшебника. Из-за её высокого показателя Интеллекта она получает 7 очков умени й. Она назначает 1 очк о умений в каждое из следующих умений:

- Концентрация
- Расшифровка*
- Знание (магия)*
- Знание (Подземелья)*
- Знание (двор и знать)*
- Знание (Иные Мир)
- Определение Заклинаний*

Она использует звездочку, чтобы отметить, что 1 ранг для каждого из шести умений используется для её кольца. Так как это составляет в целом 6 рангов умений в кольце, она получает два бонуса +1, которые она может применить к любому умению. Она решает назначить оба бонуса (общее количество +2) к её умению Концентрации. Миали имеет только 1 ранг в Внимательности, внеклассово умени и. Если она пожелает, она, возможно, применит один +1 бонус к тому умению, но не к обоим.

Вложение Словов Заклинаний

Только маги могут использовать эту опцию. Персонаж с ВП может захотеть вложить один слот заклинания в его ВП и получить бонусный слот заклинания взамен. Единственный слот заклинания должен иметь самый высокий уровень заклинания, который может читать персонаж, а бонусный слот заклинания - всегда на два уровня ниже, чем вкладываемый слот. Когда маг получает (или теряет) уровни, слот заклинания, который вложен в ВП, также изменяется, чтобы он всегда имел самый высокий уровень заклинания, который может читать маг, бонусный слот заклинания также соответственно изменяется, оставаясь на два уровня ниже.

Если маг не имеет словов заклинаний на два уровня ниже самого высокого уровня я заклинания (если он может читать заклинания только 0-ого и 1-ого уровня), он не может использовать эту опцию.

Как и со всеми другими вариантами вложения, если ВП теряется или разрушается, он теряет оба слота заклинаний.

Например, как волшебник 7-ого уровня, Миали может читать заклинания 4-ого уровня. Она хочет вложить один слот заклинания 4-ого уровня в ее кольцо. Кольцо получает дополнительный слот заклинания 2-ого уровня, который Миали может использовать, пока она имеет кольцо. Когда Миали достигает 9-ого уровня, слот заклинания, назначенный кольцу, автоматически становится слотом заклинания 5-ого уровня, а бонусный слот становится слотом заклинания 3-его уровня вместо 2-ого.

Самосознание

Если персонаж с ВП - по крайней мере 7-ого уровня, вещь получает элементарное самосознание. Она получает показатели Интеллекта, Мудрость и Обаяния. Два из этих показателей (по выбору игрока или Мастера) - 10 и 12. ВП также получает показатель Эго (см. Эго Вещи на странице 270 Руководства Ведущего).

Этот последний показатель не должен использоваться в игре очень часто – ВП полностью лояльны к их владельцам, если владелец радикально не изменяет мировоззрение.

Чувства

Если персонаж с ВП - по крайней мере 7-ого уровня, вещь может видеть и слышать в 60-футовом радиусе, как будто это обычное существо. ВП обычно не делает проверок Внимательности или Слуха отдельно от её владельца, но сам владелец получает выгоду от навыка Бдительность при владении такой вещью.

Общение

Если персонаж с ВП - по крайней мере 7-ого уровня я, вещь начинает общаться с владельцем, используя основные эмоции или чувства. Вещь может попробовать сообщить владельцу об опасности, например, выражая чувство ужаса. Она может связываться в этой манере, только если владелец её надел или носит .

Специальная Способность

Когда владелец ВП достигает 10-ого уровня, и на каждом четвёртом уровне после этого, он выбирает новую специальную способность для ВП из следующего списка. Как только способность выбрана, она становится неотъемлемой частью вещи (если не сказано другого). Некоторые способности имеют требования.

Специальная Способность Доспеха, Щита или Оружия: ВП, усиленная этой специальной способностью, получает способность, эквивалентную бонусу +1 (как описано в Таблицах 7-5, 7-6 или 7-14 в *Руководстве Ведущего*), типа специальных способностей лёгкого укрепления, избиения или защиты. Эта способность вносит вклад в полный бонус зачарования вещи и его ценности, но не стоит владельцу ВП никаких денег или времени. Эта способность может использоваться в соединении с нормальными правилами для улучшения существующей магической вещи (см. Улучшение Вещи-Приживалы, ниже, и Добавление Новых Способностей, страница 288 *Руководства Ведущего*). Персонаж может выбрать эту специальную способность несколько раз, каждый раз позволяя ей ВП получать различные способности эквивалентные бонусу +1.

Требование: ВП должна быть магическим доспехом, магическим щитом или волшебным оружием.

Фокусы/Молитвы: ВП, усиленная этой специальной способностью, может читать заклинания 0-ого уровнями. Приживал может читать любое вложенное в него заклинание как стандартное действие (или дольше, что определено временем чтения заклинания), если заклинание не имеет дорогостоящего материального компонента или ОО компонента. ВП не должна быть обеспечена никаким устным или соматическим компонентом, и не должна иметь никаких материальных компонентов, которые стоят менее 1 зм. ВП имеет доступ ко всем заклинаниям 0-ого уровня из любого одного классового списка заклинаний по выбору владельца (принимая во внимание любые ограничения по мировоззрению). ВП может читать множество заклинаний 0-ого уровня в день, как будто она колдун уровня персонажа владельца (хотя владелец не должен быть магом). ВП использует свои собственные показатели характеристик при определении УС спасбросков против заклинания, но читает заклинания 0-ого уровня только по приказу своего владельца. Владелец может использовать свободное действие в свой ход, чтобы отдать такой приказ, или он может дать столько предупреждающих приказов (типа "Если я падаю без сознания, читай на меня лечение царгин") равных его модификатору Обаяния плюс один (минимум один).

Высшая Сила: ВП, усиленная этой специальной способностью, получает любую одну высшую силу, внесенную в таблицу Высших Сил для Интеллектуальных Вещей на странице 270 *Руководства Ведущего*. Вещь использует эту силу как описано, по приказу владельца. Персонаж может выбрать эту специальную способность несколько раз, каждый раз, применяя её к другой высшей силе.

Требование: вещь должна иметь по крайней мере одну малую силу (см. ниже) для каждой высшей силы. Чтобы купить высшую силу, владелец должен потратить столько золота, сколько приведено в столбце Модификатора Базовой цены таблицы Высших Сил для Интеллектуальных Вещей. Процесс усиления вещи этим способом занимает 24 часа.

Высшие Чувства: ВП, усиленная с этой специальной способностью, получает слепое зрение на 30 футов.

Требование: ВП должна уже иметь специальную способность улучшенные чувства (см. ниже).

Улучшенные Чувства: ВП, усиленная этой специальной способностью, получает тёмное зрение на 60 футов.

Увеличенное Самосознание: ВП, усиленная этой специальной способностью, получает +4 к любому одному показателю характеристики и +2 к его другим двум показателям. Вещь теперь может связываться телепатически на языках владельца на расстоянии до 120 футов и может внятно говорить на Общем. Вещь может говорить, читать и понимать один дополнительный язык за каждое бонусное очко Интеллекта. Персонаж может выбрать эту способность несколько раз, каждый раз улучшая все три показателя характеристик вещи и увеличивая число языков, на которых вещь может говорить, читать и понимать.

Малая Сила: ВП, усиленная этой специальной способностью, получает любую одну малую силу, перечисленную в таблице Малых Сил для Интеллектуальных Вещей на странице 269 *Руководства Ведущего*. Вещь использует эту силу как описано, по приказу владельца. Персонаж может выбрать эту специальную способность несколько раз, каждый раз, применяя её к другой малой силе.

Требование: Чтобы купить малую силу, владелец должен потратить столько золота, сколько приведено в столбце Модификатора Базовой цены таблицы Малых Сил для Интеллектуальных Вещей. Процесс усиления вещи этим способом занимает 24 часа.

Специальная Цель и Посвященная Сила : ВП, усиленная этой специальной способностью, получает специальную цель и посвященную силу, выбириаемую её владельцем (см. таблицы Специальные Цели Интеллектуальных Вещей и Посвящённые Цели Вещи на странице 270 *Руководства Ведущего*).

ВП обычно действует более гибко при достижении её специальной цели, чем стандартная интеллектуальная вещь, особенно если её цель противоположна цели её владельца. Однако, если владелец (особенно тот, кто ставит для вещи специальную цель во гл аву угла) последовательно действует против специальной цели вещи, вещь имеет даже больше рычагов воздействия на «владельца». ВП может временно разорвать связь между собой и владельцем, по существу закрывая доступ к любым способностям, которые были вложены в вещь, плюс ко всем её нормальные магические способностям, как будто вещь была потеряна или разрушена. Вещь восстанавливает связь, только если убежден, что владелец будет помогать выполнять её специальную цель.

Никакая ВП не может иметь больше одной специальной цели и одной посвящённой силы.

Требование: Чтобы купить эту способность, владелец должен потратить столько золота, сколько указано в столбце Модификатор Базовой Цены в таблицах Специальные Цели Вещи и Посвящённые Силы Вещи. Процесс усиления вещи этим способом занимает 24 часа.

Использование Заклинаний: ВП, усиленная этой способностью, может читать любое заклинание, которое вложено в неё, как стандартное действие (или дольше, как определено продолжительностью заклинания), пока оно не имеет дорогостоящего материального компонента или ОО компонента. ВП не должна быть обеспечена никаким устным или соматическим компонентом, и не должна иметь никаких материальных компонентов, которые стоят менее 1 зм. ВП должна выполнять требования показателя характеристики для заклинания, но читает заклинание на уровне владельца. ВП может читать заклинание только по приказу владельца (как описано в Фокусах/Молитвах, выше). Если ВП читает вложенное заклинание, то это тоже самое, как будто владелец прочитал его, при определении заклинаний в день и подготовки.

Требование: вещь должна иметь вложенные слоты заклинаний соответствующего уровня заклинания (см. вложение Слотов Заклинания, выше), а владелец должен иметь способность читать заклинания 3-го уровня.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ ВЕЩИ-ПРИЖИВАЛА

ВП получает мировоззрение её владельца и если персонаж изменяет мировоззрение, ВП изменяет мировоззрение соответственно. Однако, если это замена мировоззрения вступает в конфликт с специальной целью (если есть) ВП, вещь не изменяет мировоззрение, и немедленно разъединяет связь между собой и владельцем. Связь может быть восстановлена, только когда владелец изменяется мировоззрение на не конфликтное.

Если ВП изменяет своё мировоззрение на мировоззрение, которое запретило бы использование некоторых из её сил, не привязанных к специальной цели, изменение мировоззрения возможно, никакого разрыва связи не происходит, а вещь не может использовать эти силы, пока её мировоззрение снова не становится совместимым. Например, если нейтральный добрый жезл имеет способность читать фокусы друида, а жезл становится законным добрым, он теряет эту способность. Если вещь-приживала святой мстителю становится не-законной, она теряет все способности, которые имела для того, чтобы быть святым мстителем, но остается +2 холодными железным длинным мечом и сохраняет её другие способности вещи-приживала.

УЛУЧШЕНИЕ ВЕЩИ-ПРИЖИВАЛА

ВП может быть улучшена как и другие магические вещи. Тратя золото (и время, и очки опыта, если персонаж сам делает эту работу), персонаж может добавить новые способности его ВП. Например, если персонаж связывает себя с +1 длинным мечом, то нужно потратить лишь 6000 зм (или 3000 зм и 240 ОО), чтобы добавить другой бонус зачарования +1 или, возможно, специальную способность, которая эквивалентна +1 бонусу (типа хранения заклинаний или пылающий меч). Персонаж может достигнуть этого, даже не имея необходимых навыков создания вещей.

Этот тип усовершенствования не имеет никакого отношения к уровню персонажа владельца, хотя это может затронуть конечный показатель Эго вещи.

НАСЛЕДОВАНИЕ ВЕЩИ-ПРИЖИВАЛА

Иногда персонажи умирают, после чего другие персонажи подбирают и используют их вещи; этот ход событий - неотъемлемая часть П&Д игры. Когда персонаж находит или так или иначе вступает во владение ВП другого персонажа, могут случиться две вещи.

Соревнование Эго: ВП обычно сопротивляется использованию другим персонажем. Если ВП имеет показатель Эго, она автоматически будет сопротивляться другому владельцу, даже если связь была прервана

(возможно, потому что владелец мёртв). Правила для конфликтов Эго могут быть найдены в разделе Вещи против Персонажей на странице 271 *Руководства Ведущего*. Обычно, интеллектуальная вещь сопротивляется его владельцу, только если есть конфликт между индивидуальностями или целыми ями. ВП предполагает, что любое использование её кем-то другим, кроме того, с кем она связана (или предварительно связана) - это конфликтная ситуация, и поэтому она сопротивляется каждый раз, когда новый владелец пытается использовать её.

Если новый владелец выигрывает соревнование Эго, он может благополучно владеть вещью в течение 1 часа, но не может получить доступ ни к одной из способностей ВП, полученный через его связь (типа вложенных ОО, рангов умений или слотов заклинаний, или любых специальных способностей, которые имеет ВП, которые - не просто особенность магической вещи). ВП может говорить с её новым владельцем (если оно имеет эту способность), но ведёт себя в лучшем случае недружелюбно и может быть необычайно враждебно. Если мировоззрения ВП и нового владельца совпадают, ВП может стать менее враждебной через некоторое время, но всегда, когда возможно, старается вызвать соревнование Эго.

Новый Владелец Может Делать Попытки Связи: новый владелец может пытаться связаться с вещью, выбирая навык Вещь-Приживала (при дополагая, что он выполняет требование). Что происходит затем, зависит от его уровня персонажа по сравнению с самым высоким уровнем персонажа предыдущего владельца.

Новый Владелец - того же самого или более высокого уровня: связь устанавливается. Новый владелец получает все выгоды от способностей ВП, а мировоззрение ВП изменяется в соответствии с мировоззрением её нового владельца. Если ВП в вещь вложены ранги умений и/или слоты заклинаний, они становятся доступными для нового владельца, добавляясь к его общим количествам. Если ВП имеет слоты заклинаний, новый владелец может получить доступ к ним, только если он уже может читать заклинания соответствующих уровней.

Новый Владелец более низкого уровня: устанавливается частичная связь. Мировоззрение ВП изменяется в соответствии с новым владельцем, и новый владелец может использовать все специальные способности и силы ВП. Однако, новый владелец не может извлечь выгоду из вложенных рангов умений или слотов заклинаний, пока его уровень персонажа не сравняется или не превысит самый высокий уровень предыдущего владельца ВП.

Истинное Наследование

Персонаж может сам передать ВП. Эта передача может быть проведена, когда владелец жив, или в качестве завещания, если владелец умирает. Если живой персонаж по доброй воле передаёт ВП новому владельцу с соответствующим мировоззрением, немедленно происходит соревнование Эго, но новый владелец получает ситуационный бонус +10 к проверке. Если побеждает новый владелец, ВП не вызывает соревнование Эго снова, если новый владелец не делает что-то такого, чтобы нарушить его мировоззрение или затруднить достижение специальной цели ВП (если есть). Фактически ВП не имеет нового владельца, пока новый владелец не выбирает навык Вещь-Приживала, но он на сотрудничает с её новым владельцем.

ПРОБУЖДЕНИЕ СИЛ И СПОСОБНОСТЕЙ

Вместо того, чтобы давать свободу выбора игрокам при выборе специальных способностей для ВП, Мастер может решить создать вещи со «спящими» способностями, которые могут быть пробуждены только при установлении связи между персонажем и вещью. В этом случае Мастер сохраняет больше контроля над тем, какие новые способности и странные вещи будут введены в его игру, но он реально ограничивает вероятность того, что персонаж и возьмут навык Создания Вещи.

Мастер может смешивать пробуждаемые способности с позволением персонажам выбирать новые способности их приживалам. Эта система может поддерживать обе концепции.

КОЛДОВСТВО

Колдовство - подобно заклинаниям, но оно может быть взято персонажами не-магами. Этот вариант позволяет персонажам, которые знают правильные ритуальные жесты и фразы колдовства, достигнуть мощных магических эффектов. Колдовство не использует слоты заклинаний, вы не должны готовить его заранее, и вы можете использовать колдовство неограниченное количество раз в день.

Колдовство имеет недостатки: оно отнимает много времени на прочтение, а успех не велик. Колдовство часто дорогое, а иногда для ритуала требуются дополнительные участники. Некоторое колдовство работает только при определенных условиях, типа полной луны.

Наиболее важный недостаток - колдовство редко проходит бесследно, если маг не в состоянии исполнить ритуал правильно. Оно может отразиться на маге, взорваться каскадом магической энергии или ослабить барьер между мирами, позволяя враждебным пришельцам пробраться на Материальный план.

Этот вариант даёт магическую силу не -магам, но колдовство само по себе обычно слишком специфично, чтобы увеличивать силу персонажа в общем смысле. Поскольку большинство заклинаний колдовства требуют академических умений типа Знания, так или иначе для колдовства всё равно лучше подходят маги .

Колдовство позволяет ввести мощные магические эффекты в игре у низшего уровня при управляемых условиях. ПИ всё ещё будут использовать обычные заклинания, а не дорогое, опасное колдовство всякий раз, когда они могут. Колдовство также более специфично, чем заклинания, поэтому Мастер может ввести его в игру, не волнуясь, что колдовство станет неуправляемым в определённой ситуации.

Если вы хотите, чтобы персонажи в вашей игре низкого уровня ненадолго посетили Истард, вы можете ввести колдовство *поездка Хротгара*. Поскольку оно требует строительства соломенной хижины в середине леса и работает только во время зимнего солнцестояния, вы не будете волноваться о персонажах, исследующих Внешние Планы всякий раз, когда им этого захочется . Если вы с другой стороны дали свободный доступ для ПИ низкого уровня к заклинанию *ход в иной мир*, они могут блуждать по Иным Мирам, пока они не столкнутся с первым пришельцем более мощным, чем они (что верно почти для любого пришельца).

ОБНАРУЖЕНИЕ КОЛДОВСТВА

Загадочные тома и книги заклинаний, заполненные мистическими символами, магические теории обычных волшебных заклинаний, и совершенно бесполезные или непостижимые магические письма часто скрывают инструкции по выполнению ритуалов колдовства. В этих пыльных изданиях, прилежные читатели могут найти колдовские заклинания с реальными магическими силами - рецепты, которые содержат инструкции для достижения мощных магических эффектов.

Если персонажи имеют доступ к хорошо -укомплектованной библиотеке с магической информацией, нахождение набора инструкций для специфического колдовства требует успешной проверки Знания (магия) с УС на 10 очков ниже, чем УС для прочтения колдовского заклинания . Для того, чтобы просто узнать о наличии специфического колдовства, требуется проверка Знания (магия) с УС на 15 очков ниже, чем УС прочтения колдовского заклинания .

ЧТЕНИЕ КОЛДОВСКИХ ЗАКЛИНАНИЙ

В самом простом виде, наложение колдовского заклинания сродни готовке чего-либо согласно рецепту. Вы должны иметь под рукой нужные компоненты, затем использовать ваше умение кулинарии, чтобы выполнить каждый шаг . В терминах игры, это означает иметь требуемые колдовские компоненты, затем преуспеть в ряде проверок умений - часто Знание (магия) - во время наложения колдовства.

Каждое описание колдовского заклинания говорит, сколько успешных проверок умения необходимо выполнить для наложения колдовства. Если иначе не определено, маг делает проверку умения каждые 10 минут. Если требуется проверок более одного умения, проверки могут быть сделаны в любом порядке, по желанию мага. Провал одной проверки умения означает, что прошло 10 минут, и колдовство рискует потерпеть неудачу. Если провалены подряд две проверки, колдовство терпит неудачу. Каждому колдовству соответствует последствие при провале. Даже если колдовство терпит неудачу, наложение колдовства всё равно потребляет все компоненты (включая дорогие материальные компоненты и ОО).

Из-за необычных результатов, возможных при провале, Мастера могут захотеть проводить эти проверки умений в секрете. Это ставит игрока в неизвестность. Если последствие провала немедленно и серьезно (типа смерти, в результате провала заклинания *огни Диса*), эффект очевиден, и сокрытие не имеет смысла .

Многие колдовские заклинания имеют обратную реакцию, т.е. негативный эффект, переданный магом при окончании наложения или при провале проверки (см. Обратную Реакцию, ниже).

Спасброски и Сопротивление Заклинаниям

Если колдовство позволяет спасбросок, формула для вычисления спасброска включена в описание колдовства. Для проверки преодоления сопротивления заклинанию разделите УС проверки умения колдовства на 2, чтобы получить эффективный уровень заклинателя для проверки сопротивления заклинаниям.

ДОМАШНЕЕ ПРАВИЛО: НЕТ СОПРОТИВЛЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЯМ ОТ УРОНА ЭНЕРГИИ

В моей кампании, сопротивление заклинаниям не работает против энергетических атак заклинаний. Сопротивление заклинаниям не может противостоять никакому урону энергии, нанесенному заклинанием, хотя СЗ всё ещё применяется к любым другим эффектам заклинания. Это правило продвигает использование популярных заклинаний с энергетическими атаками, типа *огненного шара* и *молнии*, но всё ещё позволяет сопротивлению заклинаниям остановить эти раздражающие заклинания «спасбросок или смерть».

- Эндрю Финч

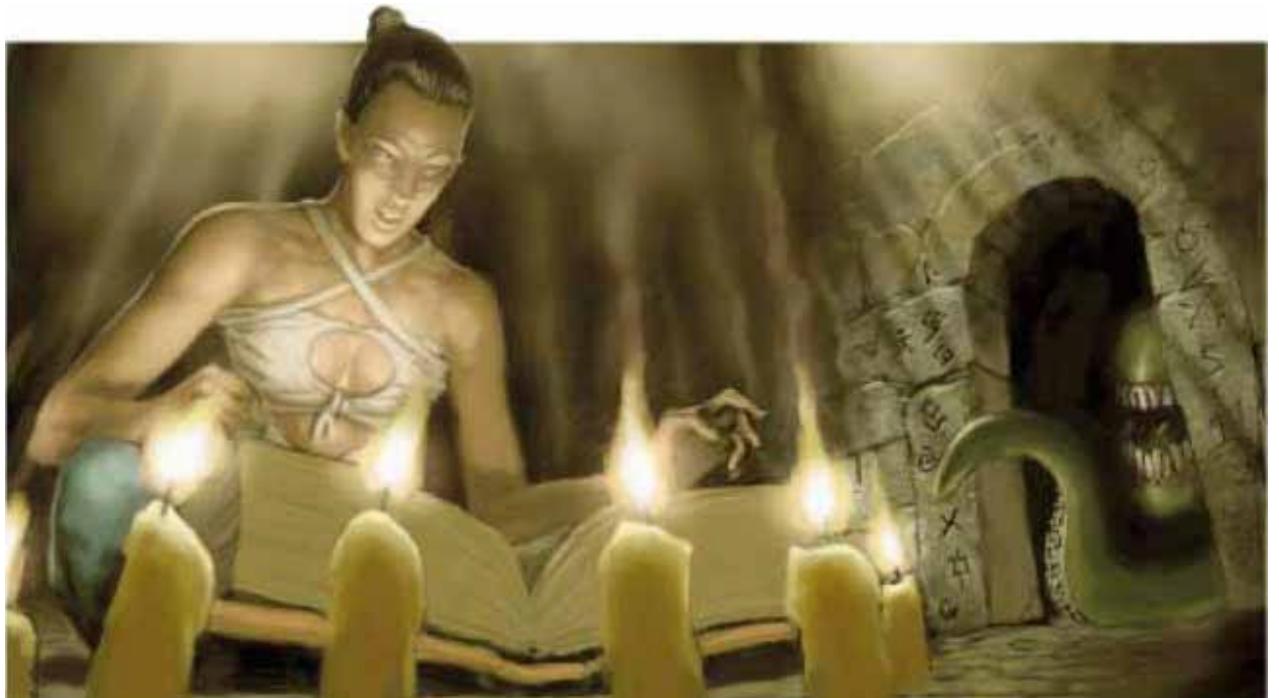
Например, налагающий колдовство *огниДис а* (УС 23) добавил бы +11 к броску d20 при попытке преодолеть сопротивление заклинаниям цели.

Прерывание Колдовства

Колдовство занимает много времени на наложение, но оно не столь же деликатно и требовательно, как традиционные заклинания. Наложение заклинания колдовства не вызывает свободную атаку, и маг может даже делать паузу во время ритуала на короткое время, чтобы сражаться, читать обычные заклинания, или предпринимать некоторые другие действия. За каждый раунд прерываний колдовства, УС всех последующих проверок умений для наложения колдовства увеличивается на 1. Время, потраченное на прерывание колдовства, не рассчитывается как время наложения колдовства.

«Взять 10»

Пока магу не угрожают или его не отвлекают, он может «взять 10». Колдовство с обратной реакцией или подобными вредными аспектами рассчитывают как угрозу, которая препятствует магу «взять 10». Маг никогда не может «взять 20» при попытке закончить колдовство.



КОМПОНЕНТЫ КОЛДОВСТВА

Большинство колдовских заклинаний требует компонентов, мало, чем отличающихся от таких для обычных заклинаний, включая вербальные, соматические, материальные компоненты и средоточие. Кроме того, некоторые заклинания требуют наличия ассистентов (обозначенных в описании заклинания как А) или некоторого вида обратной реакции (ОР), или некоторого количества очков опыта (ОО).

Ассистенты

Некоторые колдовские заклинания требуют нескольких участников для ритуала. Эти маги помощники обязательны для успеха колдовства. Однако, независимо от того, сколько народа собрано в тёмной комнате со свечами, только один персонаж, обычно с самым высоким модификатором в уместном умении – является основным магом, который делает уместные проверки. Ассистенты не могут помочь основному магу преуспеть в проверках посредством выполнения других действий, но, тем не менее, их присутствие требуется для некоторых аспектов ритуала.

Часто, в ритуале колдовства принимают участие больше народа, чем надо. Если основной маг или ассистент убиты или повреждены, один из таких свидетелей может занять их место.

Если колдовство требует проверки, вовлекающие и другое умение кроме Знания (магия), любой ассистент может сделать эту проверку, если он или она имеют более высокий модификатор умения, чем основной маг. Маги, которые одобряют заклинание *поездка Хротгара*, например, держат бардов под рукой, если они сами не квалифицированы высоко в Выступлении (красноречие).

Обратная реакция

Некоторые колдовские заклинания, когда их накладывают, повреждают или иссушают мага некоторым способом. Они имеют компонент обратной реакции: урон, отрицательные уровни или другие эффекты. Маг испытывает эффект обратной реакции независимо от успеха или провала колдовства.

НЕУДАВШЕЕСЯ КОЛДОВСТВО

Когда две проверки умения подряд за канчиваются провалом (не зависимо от того, накладывалось колдовство одним и тем же персонажем), колдовство в целом терпит неудачу. Персонаж, проваливший вторую проверку, испытывает эффект, обозначенный в описании колдовства. Вообще, последствия провала могут быть разделены на следующие категории. (Многие из этих эффектов не упомянуты в типовых колдовских заклинаниях ниже; они приведены здесь для использования в заклинаниях, которые вы можете придумать сами).

Атака: появляется существо, нападающее на мага (и, часто, на любых свидетелей и ассистентов). Описание заклинания говорит Мастеру, какого УСт должно быть существо, как оно себя ведёт, и как долго не исчезает.

Увеличение: колдовство, как предполагалось, должно было ослабить или уничтожить цель, но оно делает цель более мощной. Колдовство, которое наносит урон, могло бы излечить цель или заставить расти в силе, например.

Предательство: колдовство, по-видимому, преуспевает, но предмет колдовства (а, в редких случаях, сам маг) подвергается кардинальному изменению мировоззрения. Через следующие 1d6 минут, мировоззрение субъекта становится полностью противоположным первоначальному (например, законный добрый становится хаотичным злым и т.д.). Субъект в большинстве случаев старается держать его новое мировоззрение в секрете.

Урон: и маг и цель получают урон.

Смерть: кто-то, обычно маг или цель, умирает. Некоторые колдовские заклинания позволяют спасбросок, чтобы избежать этого последствия провала.

Заблуждение: маг верит, что колдовство наложило желаемый эффект, но фактически оно не имеет никакого эффекта или эффект совсем другой.

Неправда: колдовство (обычно предсказание) даёт ложный результат, но маг верит, что результат верен.

Враждебное Заклинание: маг преследуется вредным заклинанием. Описание колдовства даёт определенное заклинание, УС спасброска и другие подробные сведения.

Зеркальное Заклинание: колдовство имеет противоположный эффект тому, что должно было быть.

Отражение: колдовство затрагивает мага, а не цель.

ТИПОВЫЕ КОЛДОВСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Следующие колдовские заклинания — одни из самых знаменитых существующих колдовских заклинаний — что означает, что не больше, чем несколько лучших учёных знают о них (?). The following incantations are among the better-known incantations in existence —which means that no more than a few eldritch scholars know about them. Персонажи могут узнать об их существовании в о время приключений, делая проверку Знания (магия) (см. Обнаружение Колдовства, выше).

Вызов Обитателя

Предсказание

Эффективный уровень: 6-ой

Проверка умения: Знание (магия) УС 20, 6 успеха в

Провал: Неправда

Компоненты: В, С, М, Ср, ОО, ОР

Время наложения: 60 минут

Дальность: Персональная

Цель: Вы

Продолжительность : Мгновенно
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям : нет

Это колдовство входит в контакт с загадочным, экстра планарным существом, известным как Обитатель на Пороге, которое передает информацию о его специфическом знании : двери и другие входы.

Для наложения *вызыва обитателя*, маг должен написать сорок два мистических символа вокруг открытого дверного проема, затем начать рекламировать и молиться.

Если колдовство преуспевает, образ Обитателя – чернильно-чёрная масса щупальц и рта появляется с другой стороны дверного проема. Обитатель на Пороге правдиво отвечает на любые вопросы о специфической двери. Например, Обитатель может сказать магический пароль, который отпирает дверь, сказать, как разоружить ловушку на двери, показать слабости опекуна двери или описать место, которое находится за дверью.

Его ответы ясны и довольно определенны, но несколько кратки. Маг должен смириться с такими краткими ответами, потому что один из сорока двух символов, написанных вокруг дверного проема в о время наложения колдовства, исчезает с каждым словом Обитателя на Пороге, а когда все символы пропадают, Обитатель исчезает.

Если маг задаёт вопрос Обитателю на Пороге относительно того, что не относится к двери, Обитатель отвечает коротким оскорблением, часто таким, что маг держит в секрете. Каждое оскорбление заставляет исчезнуть символ с косяка дверного проёма.

Точная природа Обитателя на Пороге окутана тайной. Некоторые утверждают, что он так или иначе связан с Векной, богом секретов, хотя никто не находил точного подтверждения тому, что Обитатель на Пороге является злым существом.

Опция: если об используемом в качестве средоточия дверном проёме, у Обитателя уже спрашивали ранее, то маг получает бонус +4 к проверке Знания (магия) во время колдовства. Например, если Миали использует *вызов обитателя*, чтобы узнать о Воротах к Отчаянию, то, когда она достигает этих Ворот, она может использовать Ворота как средоточие и получить бонус +4, когда она использует колдовство, чтобы спросить о Высшем Суде Рока.

Провал: если маг проваливает две последовательные проверки Знания (магия), Обитатель на Пороге с радостью сорвёт, продемонстрировав склонность к проказам и жестокости.

Материальный Компонент: сорок два мистических символа, написанные на косяке дверного проёма (требуют материалов, стоящих 500 зм). Как описано выше, эти символы постепенно исчезают в о время действия колдовства.

Средоточие: открытый дверной проем, достаточно большой, чтобы в него прошло Среднее существо.

ОО Компонент: 400 ОО.

Обратная реакция: после разговора с Обитателем на Пороге, заклинатель истощён.

Использование в Кампании: это колдовство - очевидное решение для персонажей, которые «застряли» около особенного непрходимой двери. Обратная реакция истощения делает мало вероятным шанс того, что они немедленно попробуют пройти через дверь после колдовства, а стоимость в ОО гарантирует, что они не будут пробовать использовать *вызов обитателя* на каждой двери, с которой они сталкиваются. Если вы вводите это колдовство в вашу игру, вы даёте ПИ случайный доступ к мощному предсказанию. Но так как это колдовство очень специфично, оно не делает персонажей более мощными. Как правило, проход через дверь привёл бы ПИ к неприятностям гораздо быстрее, чем если бы они были неспособны преодолеть дверь.

Огни Диса

Вызов

Эффективный уровень: 6-ой

Проверка умения : Знание (магия) УС 23, 6 успехов; Знание (религия) УС 23, 2 успеха; Знание (Иные Мирры) УС 23, 1 успех

Провал: Смерть

Компоненты: В, С, М, ОО, А, ОР

Время наложения: 90 минут

Дальность: Касательное

Эффект: 80-фт. радиус взрыв с центром на маге

Продолжительность : Мгновенное

Спасбросок: Реакция половина (УС 19 + модификатор Обаяния мага)

Сопротивление заклинаниям : Да

Это колдовство, выдуманное безумными культуистами, открывает трещину между Материальным планом и Дисом, вторым огненным кругом Девяти Адов. Эта трещина вызывает огромное пожарище, которое уничтожает почти вс ё в непосредственной близи, затем освобождае т могучего дьявола, уничтожающего всё в округе. *Огни Диса* зажигают вс ё, чего они касаются – кроме мага, который транспортируется в Дис, как результат обратной реакции колдовства.

Когда колдовство полно стью завершено, *Огни Диса* заполняют пространство с 80-футовым радиусом вокруг прежнего местоположения мага, нанося 18d6 очков огненного урона (Реакция половины) всем существам и объектам. Дополнительно, все горючие материалы в этом радиусе загораются (как описано в Загорании, страница 303 *Руководства Ведущего*).

В следующем раунде, через трещину проникает владыка бездны, после чего трещина закрывается. Существо начинает уничтожать вс ё в поле своего зрения.

Провал: Смерть персонажа наступает после второго последовательного провала проверки умения.

Материальный Компонент: Редкие мази и темные алхимические смеси, стоящие 5000 зм.

ОО Компонент: 1000 ОО.

Обратная реакция: маг падает без сознания и телепортируется в Дис (спасброска нет).

Ассистенты: Необходимо шесть ассистентов; они поют песнопения и читают молитвы различны м тёмным божествам на протяжении всего ритуала .

Использование в Кампании: очевидно, что компонент обратной реакции достаточно существенен, и большинство ПИ не будут серьёзно рассматривать наложение этого колдовства. Но даже низкие и средние-уровневые персонажи имеют приличный шанс на прохождение всех проверок умений, так что колдовство может обнаружиться в кампании по многим причинам. Например, ПИ могут узнать, что убийственные культуры пробуют провести ритуал *Огни Диса* у их города, и они должны прервать ко лдовство. *Огни Диса* могли бы также иметь место в расследовании, где ПИ должны обнаружить, кто украл редкие алхимические составы. Обычное расследование приводит к тому, что когда ПИ узнают, что пропавшие ингредиенты могут быть материальным компонентом для *Огней Диса*.

Поездка Хротгара

Вызов

Эффективный уровень: 6-ой

Проверка умения: Знание (магия) УС 20, 2 успеха; Выступление (красноречие) УС 20, 4 успеха

Провал: 5d6 очков огненного урона магу

Компоненты: В, С, М, А, ОР

Время наложения: 60 минут

Дальность: Касательное

Цель или Цели: Маг плюс четыре - двенадцать других существ

Продолжительность: Мгновенное

Спасбросок: Воля отрицает (безопасный) (УС 16 + модификатор Обаяния мага)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасное)

Поездка Хротгара - колдовство, основа нное на сказании о Хротгаре, магическом герое-варваре прошлого. Когда поэтическая эпопея о Хротгаре рассказывается в духоте домика в о время зимнего солнцестояния, оратор и его слушатели получают ту же самую награду, что и Хротгар: односторонний переход на Истардский план Иды, где они могут пить и веселиться с самыми великими мифическими воинами.

Чтобы наложить колдовство, маг должен построить маленькую, лишенную окон хижину в середине леса, затем в центре хижины зажечь костёр. У мага в хижине должно быть от 4 до 12 ассистентов. Костёр разжигается и начинается рассказ о Хротгаре.

Так как костёр большой, а хижина маленькая, в хижине быстро становится очень жарко. Это - обратная реакция колдовства; в отличие от большинства компонентов обратной реакции, он затрагивает другие цели колдовства, так же как и мага. Любое существо в хижине должно делать спасбросок по Стойкости каждые 10 минут или переносить эффекты серьёзной высокой температуры (как описано в Опасностях Высокой Температуры, страница 303 *Руководства Ведущего*).

По мере приближения к финалу рассказа о Хротгаре, пламя костра начинает освещать хижину, давать много дыма, но никакой дополнительной высокой температуры или урона. Если заключительная проверка умения преуспевает, пламя пожирает крышу хижины и стены, открывая вид на Истардский план Иды (см. страницу 158 *Руководства Ведущего*).

Материальный Компонент: лишенная окон, соломенная хижина в лесу.

Компонент Обратной реакции: Серьёзная высокая температура.

Ассистенты: требуется четверо; они требуются для озвучивания других персонажей в саге о Хротгаре.

Использование в Кампании: поездка Хротгара – хороша для ПИ среднего уровня, особенно для бардов. Из всех Внешних планов, Истгард, возможно, наиболее гостеприимный для ПИ и самый легкий для работы в продолжительной кампании, поэтому колдовство может быть хорошим путем для удовлетворения потребностей игроков в планарном путешествии, без открывания полной космологии. В руках НИПов, *поездка Хротгара* может быть запасным выходом для варваров налётчиков, которых персонажи преследовали в течение многих месяцев. Или вредный НИП бард может заманить ПИ в тёплую хижину холодной зимней ночью, обещая им чудесные награды, если они просто слушают рассказ....

СОЗДАНИЕ НОВЫХ КОЛДОВСКИХ ЗАКЛИНАНИЙ

Создание уникальных колдовских заклинаний для вашей кампании - необычный акт балансирования игры. Колдовские заклинания специально созданы и много более специфичными, чем заклинания. А так как колдовство зависит от проверок умений, возможно, что персонаж получит доступ к мощной магии прежде, чем он - или кампания – будут готовы к ней. Следующие руководящие принципы помогут вам сбалансировать выгоду колдовства с его отрицательными аспектами, и также определить, насколько трудно накладывать колдовство.

1. Определите Школу: когда вы создаёте колдовское заклинание, сначала решите, в какую школу или школы магии вписалось бы колдовство, если бы это было заклинание. Каждая школа имеет определенный УС, который служит основной проверкой умения УС для колдовства, которое вы разрабатываете. Проконсультируйтесь с описаниями школ магии в Главе 10 *Руководства Игрока*, если вы не уверены, к какой школе должно принадлежать колдовство. Если вы разрабатываете колдовское заклинание, которое могло бы приобрести квалификацию в больше, чем одной школе, выберете самый важный из основных УС. Другие школы добавляют одну треть их УС к общему количеству. Например, *Огни Диса* имеют вызов в качестве его самой важной школы (из-за владыки бездны, которого вызывает колдовство и воплощение как вторую школу (из-за пламенного взыва, который оно создаёт). Таким образом, *Огни Диса* имеют основной УС 41 (30+11) для всех проверок умения, сделанных в о время наложения колдовства.

Каждое резюме ниже определяет диапазон, цель, продолжительность и другие аспекты колдовства, связанного со специфической школой.

Ограждение: УС 32; Дальность: близко; Цель: одно или более существ, никакие два из которых не могут быть дальше 30 фут. друг от друга; Продолжительность: минуты; Спасбросок: Воля отрицает; Сопротивление заклинаниям: да.

Вызов: УС 30; Дальность: близко; Цель: одно существо; Продолжительность: часы (мгновенное для подшколы телепортации); Спасбросок: Воля отрицает (безопасный); Сопротивление заклинаниям: да (безопасное).

Ясновидение: УС 30; Дальность: далеко; Цель: персональная; Продолжительность: минуты; Спасбросок: нет; Сопротивление заклинаниям: нет.

ЗА ШИРМОЙ: СОЗДАНИЕ КОЛДОВСКИХ ЗАКЛИНАНИЙ

Важно понять, что эта система предназначена для создания колдовских заклинаний в качестве отправной точки, а не последнего слова. **Anytime you apply multiple modifiers to a single DC, the potential for accidental consequences or intentional abuse is there .**

Чтобы держать колдовство под контролем, избегайте создавать колдовские заклинания с УС проверки умения ниже 20. Кроме того, вы должны подчеркнуть, насколько быстрее, легче и безопаснее заклинания – чем колдовство. Каждое колдовство, которое вы создаёте, должно иметь, по крайней мере, один компонент, которым создаст трудности для мага, типа стоимости в ОО, дорогостоящего материального компонента или существенного компонента обратной реакции. Поскольку колдовство не требует слов заклинаний – или даже способности чтения заклинаний – вы должны удостовериться, что персонажи не смогут просто накладывать колдовство несколько раз, останавливая только для сна.

Колдовство наиболее эффективно, когда оно специфично; оно всегда должно быть более узконаправленным, чем заклинания, которые выполняют схожие задачи. Заклинание *планарных уз*, например, может заманить в ловушку и заставить служить любого элементала или пришелец льца с 12 КЖ и меньше. Сопоставимое колдовство, *Ксецильгарасп Среди Костей*, вызвало бы одного определенного бебилита по имени Ксецильгарасп для определенной работы: охраны могилы. Если ему будет заказана другая работа, Ксецильгарасп нападает на мага. А если Ксецильгарасп погибает при охране могилы, колдовство после того становится бесполезным.

При специфической задаче, *Ксецильгарасп среди костей* столь же мощное колдовство, как и заклинание *планарных уз*, но нигде больше.

Заклятье: УС 32; Дальность: Близко; Цель: одно живое существо; Продолжительность: минуты; Спасбросок: Воля отрицает ; Сопротивление заклинаниям: да.

Воплощение: УС 34; Дальность: средняя; Область: 5 фут. широкий болт или взрыв 20-фут. радиус ; Продолжительность: мгновенная; Спасбросок: Реакция половина; Сопротивление заклинаниям: Да.

Иллюзии: УС 32; Дальность: касательное; Цель: одно живое существо или **20 cu. ft. of matter** ; Продолжительность: минуты; Спасбросок: Воля не верит ; Сопротивление заклинаниям: нет.

Некромантия: УС 34; Дальность: близко; Цель: одно или более существ или трупы; Продолжительность: мгновенный; Спасбросок: нет; Сопротивление заклинаниям: нет.

Преобразование: УС 32; Дальность: средняя; Цель: одно существо или **20 cu. ft. of matter** ; Продолжительность: раунды; Спасбросок: Стой кость половина (часто безопаснай); Сопротивление заклинаниям: да.

2. Измените УС: следующим шагом определите модификаторы к основному УС, основанному на специфических особенностях вашего ритуала; см. таблицу ниже для списка общих факторов и как они изменяют УС проверки умения. Увеличение основного диапазона колдовства, например, является фактором, который увеличивает УС. Сокращение продолжительности колдовства, с другой стороны, является фактором, который уменьшает УС.

Основные Факторы для Колдовских Заклинаний

Фактор

Модификатор УС Проверки

Проверки умения

Требует проверок, вовлекающих больше одного умения -1

Требует умений из классового списка умений волшебника -1

Время наложения

1 час между проверками -1

Время наложения ограничено (только во время полной луны, например) -4

Время наложения строго ограничено (только во время лунного затмения, например) -8

Дальность

От касательного до близкого /от близкого до касательного +2/-2

От близкого до среднего/от среднего до близкого +2/-2

От среднего до дальнего/от дальнего до среднего +2/-2

Область

Удвоение области/деление на два +3/-3

Цель

Несклонная цель должна быть беспомощна -2

Ограниченные цели (ЮЖ, тип существа и так далее) -3

От одной до нескольких целей +4

Продолжительность

От раундов до минут/от минут до раундов +2/-2

От минут до часов/от часов до минут +4/-2

От часов до дней/от дней до часов +6/-2

От дней до постоянного или мгновенного/от постоянного или мгновенного до ней +10/-4

Средоточие и Материальные Компоненты

Дорогой материальный компонент (500 зм) -1

Дорогой материальный компонент (5000 зм) -2

Дорогой материальный компонент (25000 зм) -4

Дорогое средоточие (5000 зм) -1

Дорогое средоточие (25000 зм) -2

ОО Компонент

За 100 ОО (Макс. 1000 ОО) -1

Ассистенты

10 или меньше -2

11-100 -6

101 и больше -10

Обратная Реакция

За 2d6 очков урона -1

Маг истощён -2

За отрицательный уровень мага -2

ОЖ мага снижаются до -1 -3

Маг заражается болезнью -4

Обратная реакция также затрагивает ассистентов -1

3. Установите Уровень: в самом конце установите эффективный уровень колдовства. Колдовские заклинания соответствуют заклинаниям 6-ого - 9-ого уровня, поэтому вы можете установить эффективный

уровень колдовства, сравнивая, что делает колдовство с тем, чего может достигнуть заклинанием того же уровня. Эффективный уровень определяет множество аспектов колдовства: сколько полных успехов требуется, точный УС спасброска колдовства, а, иногда, точный диапазон колдовства и продолжительность.

Всего Успехов: равны эффективному уровню колдовства.

УС Спасброска: $10 + \text{эффективный уровень колдовства} + \text{модификатор Обаяния мага}$.

Продолжительность и дальность: примите уровень заклинателя равным удвоенному уровню колдовства, используя ту же самую формулу, что и заклинание. Например, колдовство с продолжительностью «минуты» длилось бы 12 минут, если у него эффективный уровень - 6-ой. То же самое колдовство с о средним диапазоном может затронуть цель на расстоянии до 220 фут.

КАМПАНИИ Глава Шестая

Эта заключительная глава книги содержит сборник различных правил и подсистем, которые затрагивают работу кампаний. Эти варианты не изменяют отдельных персонажей или тактику, но представляют мировые изменения - типа правил для чес ти, порчи или здравомысли я - или как управлять игрой вне сцен (типа очков опыта).

В качестве достаточно глобальных эффектов, каждый из этих вариантов может изменить вашу игру или очень сильно, или совсем чуть -чуть. Многие предлагают новые варианты для классов персонажа, навыков, заклинаний, магических вещей и других элементов игры. Если вы включаете один из этих вариантов, попробуйте сочетать его с вариантами для персонажей, чтобы более полно взаимодействовать с вариантом(ами) правил. Например, правила репутации предоставляют себя для создания навыков, заклинаний и магических вещей, которые увеличивают или снижают показатель репутации индивидуума; вы можете или спроектировать их сами, или обсудить с вашими игроками, чтобы придумать интересные варианты.

СВЯЗИ

Эта система описывает отношения в самых долгосрочных кампаниях: дружественный бармен, грубый оружейный мастер или рассеянный мудрец, который направляет ПИ в нужном направлении, являются важными ключевыми персонажами или предлагают необычные умения и знания.

В этом варианте, ПИ имеют одну или более «безымянных» связей, отмеченных в их листах персонажа для более позднего использования. Игрок может определить связь его персонажа в любой момент игры, давая ПИ доступ к дружественному НИПу. Этот вариант особенно подходит кампаниям, в которых много тайн, интриг и взаимодействий. Это особенно эффективно в руках Мастера, который не возражает на ходу импровизировать с новым НИПом.

Например, когда персонаж нуждается в расшифровке надписи на паранитском языке, на котором написано приглашение на театрализованное представление, игрок говорит Мастеру, что он хочет для этой цели определить одну из связей его персонажа. Тогда Мастер описывает, связь с точки зрения персонажа: “Вы покупаете струны для вашей лютни у Отто Гаррелбенча, который является мужем паранитской женщины, Ку'ваты. Она помнит вас как одного из музыкантов, которые выступали на их свадьбе, и они счастливы вам помочь”. В терминах игры, Ку'вата имеет дружественное отношение к ПИ, если только персонаж не сделает чего-то такого, чтобы изменить эти отношения. Она переводит надпись, и может это делать в дальнейшем, если понадобиться. Игрок записывает в листе персонажа, что одна из связей его персонажа - Ку'вата Гаррелбенч, разговаривающая и пишущая на паранитском языке.

НИПЫ и СВЯЗИ

В то время как все установленные связи - дружественные НИПы, это не подразумевает, что все дружественные НИПы определены связями. Вариант связей предназначен, чтобы добавить, но не заменить, другие социальные взаимодействия с не-боевыми НИПами. Это дает игроку шанс вставить незначительного персонажа в развивающуюся историю.

Установленные связи должны быть среди самых устойчивых персонажей кампании. Если только персонажи не полностью тупы или крайне неудачливы, незначительные персонажи, которых они определяют, в качестве связей, всегда будут под рукой. Они доступны везде, где они живут, и они обычно имеют время и склонность помочь их другу ПИ. Главные НИПы - это персонажи (полностью определяемые Мастером), которые не подходят для связей. Игрок не может просто сказать: “Я хочу определить королеву как связь”.

Персонаж, с которым установлена связь не будет рисковать жизнью или средствами ради ПИ, но он делает не которые жертвы для друга. Например, такой персонаж со жжёт пинту масла в полночь, чтобы перевести древний текст или стащи ключ от кладовой замка (при условии, что он его потом вернёт).

Существует корреляция между важностью связи в продолжающейся кампании и количеством помощи, которую персонаж может обеспечить. Другими словами, если вы выбираете мэра в качестве связи, иногда он будет слишком занят, чтобы сразу заняться вашими делами, но он будет очень полезен, когда вы получаете аудиенцию. Бесплатный сапожник, с другой стороны, фактически живет в своем магазине на улице Водяной Улице, что делает его очень доступным, но он мало, чем вам поможет .

ТИПЫ СВЯЗЕЙ

Существует три вида связей: информационные связи, связи влияния и связи умений.

Информационные Связи

Информационные связи полезны своей информацией . Это люди, которые знают все слухи, и они могут отличить правду от вымысла . Некоторые лишь представляют , что творится вокруг , типа бармена, болтливого торговца и капитана стражи. Другие владеют более конкретной информацией , типа армейского сержанта, который знает вс ё о передвижениях отряда, вора, посвящённого в о все преступления в городе, или писца, назначенн ого записывать каждое слово высших жрецов.

Информационная связь в общем случае представлена обывателем или экспертом с одной третей уровня я класса его друга ПИ. Такому персонажу хорошо дать не сколько уровней в другом классе типа волшебника, плуга или воина, если это подходит для данной ситуации . Большинство информаторов тратят свои очки умений на умения взаимодействия типа Переговоров, Сбора Сведений и Проницательности.

Связи Влияния

Связи влияния полезны из -за того, что такие персонажи знают того, кто будет полезен или из -за тех, с кем они связаны . В то время как игрок не может определить королеву в качестве связи, он может определить в качестве связи её горничную . Девица не слишком много знает и не имеет никаких умений, в которых ПИ, возможно, нуждаются , но она могла бы замолвить словечко королеве, и она может, конечно, быть посредником между ПИ и остальной частью окружения королевы. Цель связи влияния состоит в том, чтобы получить доступ и сгладить переговоры с более важным, но менее дружественным НИПом.

Связной имеет одну четверть уровня класса его друга ПИ, и это почти всегда класс НИПа (адепт, аристократ, обыватель, эксперт или воин), если персонаж не находится в окружающей среде типа академии волшебников, где почти каждый имеет определенные уровни класса.

Связи Умений

Контакты умения полезны из -за того, что делают персонажи . Некоторые категории умений особенно Ремесло, Профессия и Знания - редко выбираются ПИ . НИПы имеют эти умения в изобилии, поэтому они и полезны, когда персонажи нуждаются в кузнеце, чтобы отремонтировать рыцарское копьё, честном ювелире, чтобы оценить гигантскую жемчужину, или геральде, который может идентифицировать шлем рыцаря, с двухголовой виверной на его штандарте. Специальная категория связи умений - лингвисты, которые могут сказать вам, что такое “Бри-Ярк!” на гоблинском языке .

Связи умений представлены экспертами с половиной уровней его друга ПИ. Они имеют максимальные ранги в соответствующих умениях, а его самый высокий показатель характеристики находится в ключевой характеристике к рассматриваемому умению. Такие НИПы всегда связывают навык Улучшенноe Умение с его областью специализации .

ПОЛУЧЕНИЕ СВЯЗЕЙ

Персонажи игрока автоматически получают связи по мере продвижения по уровням; см. Таблицу 6-1 ниже. Когда ПИ получает новую потенциальную связь, он должен выбрать, какая это связь - (информация о влиянии или умении), но не определяет её до тех пор, пока не понадобится .

Мультиклассовый персонаж получает связи согласно его уровню класса в каждом из его классов, независимо от того, каков его уровень персонажа. Например, бард 3-его уровня/варвар 2-ого уровня получает новые связи, когда он достигает 6-ого уровня, если он берёт 4-ый уровень в барде, но не получает связей, если он берёт 3-ий уровень в варваре.

Таблица 6-1: Связи

Уровень	A1	B2	C3	D4
1-ый	-	-	-	-
2-ой	1-ая	-	-	-
3-ий	-	1-ая	-	-
4-ый	2-ая	-	1-ая	-
5-ый	-	-	-	1-ая
6-ой	3-ья	2-ая	-	-
7-ой	-	-	-	-
8-ой	4-ая	-	2-ая	-
9-ый	-	3-ья	-	-
10-ый	5-ая	-	-	2-ая
11-ый	-	-	-	-
12-ый	6-ая	4-ая	3-ья	-
13-ый	-	-	-	-

14-ый	7-ая	-	-	-
15-ый	-	5-ая	-	3-ая
16-ый	8-ая	-	4-ая	-
17-ый	-	-	-	-
18-ый	9-ая	6-ая	-	-
19-ый	-	-	-	-
20-ый	10-ая	-	5-ая	4-ая

1 колонка используется для барда.

2 колонка используется для жреца, паладина и плута.

3 колонка используется для воина и колдуна.

4 колонка используется для варвара, друида, монаха, следопыта и волшебника.

РЕПУТАЦИЯ

В этой системе, каждый персонаж получает репутацию определённого вида в качестве его прогресса в карьере, выраженного как бонус репутации. В то время как персонаж время от времени мог бы пробовать использовать в своих интересах его репутацию, обычно репутация персонажа предшествует ему - хочет он это или нет.

Репутация увеличивает не-боевое взаимодействие между персонажами, обеспечивая бонусы к некоторым проверкам умений. Те, кто признает персонажа, более вероятно, или помогут ему, или сделают то, что он просит, если репутация персонажа оказывает положительное влияние на НИПа или монстра, который признает его. Высокий бонус репутации мешает персонажу скрыть свою личность, что может быть проблемой, если он хочет быть не замечен.

ИЗВЕСТНОСТЬ ИЛИ ПОЗОР

Репутация персонажа представляет известность во взаимодействии персонажа с НИПами или монстрами. Большинство персонажей с высоким бонусом репутации (+4 или выше) считаются известным в пределах их Профессии или социального круга. Имеет ли эта слава положительный или отрицательный эффект, зависит от точки зрения персоны, которую имеет персонаж.

Литературные Псевдонимы и Секретные Личности

Если персонаж успешно использует умение Перевоплощения или магию иллюзии, чтобы скрыть свою личность, то его показатель репутации не учитывается.

Персонаж может взять литературный псевдоним (например, как сделал Робин Гуд) или носить маску или другой костюм (например, как Зорро). Если это происходит, персонаж отслеживает репутацию отдельно для его истинной личности и для его альтер эго. Если Бардовский Всадник должен выбраться из города, преодолев охрану, нет лучшего способа, чем просто снять его маску, с прятать оружие и перевоплотиться в Беппо Старьёвщика?

ПРОВЕРКИ РЕПУТАЦИИ

Большинство времени, персонаж не будет использовать его репутацию. Мастер решает, когда репутация персонажа уместна для сцены или столкновения. Когда подходит, Мастер делает проверку репутации для НИПа или монстра, на которого слава персонажа могла бы повлиять некоторым способом.

Проверка репутации равна $1d20 + \text{бонус репутации персонажа} + \text{модификатор Интеллекта монстра или НИПа}$. Мастер может заменить модификатор Интеллекта бонусом умения Знания, если он решает, что прошлые действия персонажа относятся к специфической области деятельности. Например, если персонаж был жрецом, на проверку может повлиять Знание (религия). Дополнительные модификаторы, которые можно применить, следующие:

Персонаж прославлен, известен в дальних странах с положительной или отрицательной стороны	+10
НИП или монстр имеет ту же Профессию или из того же социального круга	+5
Персонаж имеет не большую известность или славу	+2

Стандартный УС проверки репутации - 25. Если НИП или монстр преуспевают в проверке репутации, он или она признают персонажа. Это признание предоставляет бонус, или штраф, для некоторых последующих проверок умений, в зависимости от того, как НИП или монстр реагируют на персонажа.

ПРОВЕРКИ УМЕНИЙ

Когда НИП или монстр с показателем Интеллекта 5 или выше имеют положительное мнение относительно репутации персонажа, персонаж получает бонус к проверкам Обмана, Переговоров, Сбора Сведений и Выступления, равный его бонусу у репутации.

Когда НИП или монстр с показателем Интеллекта 5 или выше имеют отрицательное мнение относительно репутации персонажа, персонаж получает штраф к проверкам Обмана и Запугивания, равный его бонусу репутации.

Бонус или штраф к этим проверкам умений применяются только, когда персонаж взаимодействует с НИПом или монстром, который признаёт персонажа. Другие участники столкновения не затрагиваются репутацией персонажа.



РЕПУТАЦИЯ НИПов

Игроки сами решают, как действуют их персонажи. Однако иногда, Мастер может призвать к проверке умения, используя умение взаимодействия, которое затрагивает репутацию. Например, НИП мог бы использовать Обман, чтобы солгать ПИ, который, в свою очередь, использует Проницательность, чтобы обнаружить ложь. Если НИП пробует запугать ПИ, Мастер может использовать проверку Запугивания для НИПа, чтобы определить, какие персонажи запугиваются им, а какие нет. Точно так же проверка Переговоров может сказать Мастеру, какие персонажи находят НИПа убедительным, а какие нет.

В другой раз, игроки могут захотеть знать, признают ли их персонажи определённого НИПа или монстра. Проверка репутации может помочь Мастеру в этой ситуации. Проверка репутации, чтобы увидеть, признает ли персонаж игрока НИПа или монстра, та же самая, что описана выше. Однако, Мастер должен сделать проверку умения втайне и держать результат в секрете. Это не позволяет игрокам использовать проверки репутации в качестве показателя важности каждого НИПа, с которым они сталкиваются.

Измените результаты проверок умений взаимодействия НИПов и монстров их бонусами репутации, когда они взаимодействуют с персонажами, к которым они признают.

ВЫЧИСЛЕНИЕ РЕПУТАЦИИ

Персонаж игрока имеет показатель репутации, основанный на его уровне класса; Таблица 6-2 суммирует эту информацию для одиннадцати классов персонажа из *Руководства игрока* и пяти классов НИПов из *Руководства Ведущего*.

Мультиклассовый персонаж имеет показатель репутации согласно его уровню класса в каждом из его классов, независимо от того, каков его уровень персонажа. Например, варвар 8-ого уровня и жрец 6-ого уровня имеют показатель репутации +3 (+2 от его варварских уровней, +1 от его жреческих уровней). Его показатель репутации увеличивается до +4, когда он достигает 15-ого уровня, если он берет 7-ой уровень в жреце, и не увеличивается, если он берет 9-ый уровень в варваре.

Для классов, не упомянутых в этом таблице, определите связанный показатель репутации, назначая класс колонке с классами подобного вида. (Например, класс убийцы вероятно имеет тот же самый показатель репутации как плут, а чёрный страж был бы подобен паладину.)

Таблица 6-2: Показатель Репутации

Уровень	A1	B2	C3	D4
1-ый	+0	+0	+0	+1
2-ой	+0	+0	+0	+1
3-ий	+0	+0	+1	+1
4-ый	+0	+1	+1	+1
5-ый	+1	+1	+	+2
6-ой	+1	+1	+1	+2
7-ой	+1	+1	+2	+2
8-ой	+1	+2	+2	+2
9-ый	+2	+2	+2	+3
10-ый	+2	+2	+2	+3
11-ый	+2	+2	+3	+3
12-ый	+2	+3	+3	+3
13-ый	+3	+3	+3	+4
14-ый	+3	+3	+3	+4
15-ый	+3	+3	+4	+4
16-ый	+3	+4	+4	+4
17-ый	+4	+4	+4	+5
18-ый	+4	+4	+4	+5
19-ый	+4	+4	+5	+5
20-ый	+4	+5	+5	+5

1 – используйте для уровней обычного.

2 – используйте для уровней варвара, друида, монаха, следопыта, плута и воина (НИПа).

3 – используйте для уровней жреца, воина, колдуна, волшебника, адепта и эксперта.

4 – используйте для уровней барда, паладина и аристократа.

ЗА ШИРМОЙ: КОГО ЗАТРАГИВАЕТ РЕПУТАЦИЯ?

Трудные и быстрые правила для определения дальности распространения репутации персонажа приносят больше неприятностей, чем пользы; применяется ли репутация в определённой ситуации, лучше всего решать Мастеру. Но вообще, «радиус» репутации персонажа медленно увеличивается, по мере достижения им более высоких уровней.

Например, показатель репутации персонажа низкого уровня мог бы примениться только в ее маленьком городе и селе. Ако времени, когда он достигает 10-ого уровня, каждый в провинции, возможно, слышал о действиях персонажа. Когда он доходит до 15-ого уровня, каждый в стране или регионе мог бы знать о нем.

Но что случается, если персонаж посетит планарный город Сигил? Он никогда не был здесь прежде, и большинство жителей Сигила никогда не было на Материальном плане, поэтому репутация персонажа не следует за ним. Но как только он что-нибудь сделает (участвует в приключении, например), что делает персонажа известным в Сигиле, «радиус» его репутации расширяется, чтобы охватить этот город. Мало того, что жители Сигила рассказывают о его недавних действиях, некоторые могут быть достаточно любопытны, чтобы узнать о достижениях персонажа на Материальном плане перед тем, как он пришел в Город Дверей.

С вариантом репутации на основе случая, персонаж, вновь прибывший на определенное местоположение, имеет показатель репутации 0, пока она не зарабатывает, по крайней мере, $\frac{1}{2}$ очка увеличения репутации, преуспевая в приключении в этом месте. Как только он это делает, она получает выгоду от его полного показателя репутации. (Не отслеживайте репутацию персонажа отдельно для каждой области, люди либо слышали о персонаже, либо нет.)

При использовании увеличения репутации на основе уровня, персонаж имеет право извлекать выгоду из его полного показателя репутации, как только он появляется в новом месте и получает новый уровень, участвуя в приключениях, даже если сами приключения не принесли любое увеличение репутации.

НАВЫКИ НА ОСНОВЕ РЕПУТАЦИИ

Следующие навыки могут изменить бонусы репутации.

Сдержанность (Общий)

Вы менее известны, чем другие представители вашего класса и уровня, или вы желаете оставаться в тени.

Выгода: уменьшите ваш бонус репутации на 3 очка.

Специальное: вы не можете выбрать и навык Сдержанность и навык Слава. Вы или известны, или нет.

Слава (Общий)

Вы имеете лучший шанс на признание.

Выгода: увеличьте ваш бонус репутации на 3 очка.

Специальное: вы не можете выбрать и навык Сдержанность и навык Слава. Вы или известны, или нет.

РЕПУТАЦИЯ НА ОСНОВЕ СЛУЧАЯ

Вместо того, чтобы определять уровень репутации просто по уровнями класса, Мастер может увеличить репутацию персонажей, основываясь на фактических приключениях персонажей. При завершении приключений, он может раздать вознаграждения персонажам, которые участвовали в приключении, представляя на сколько известна (или позорна) стала персонажи из-за их недавних действий.

Этот вариант не очень сильно изменяет игру (за исключением того, что вообще делает вариант репутации). Персонажи имеют небольшой стимул выбирать приключения, которые зарабатывают больше известности, потому что их более поздние социальные взаимодействия будут иметь большую вероятность успеха. Но репутация – палка о двух концах в П&Д игре, потому что она может превратиться в дурную славу в одно мгновение ока. Те же самые крестьяне, которые покупали выпивку ПИ в таверне однажды ночью, могли бы пробовать поймать их за награду неделю спустя после того, как шериф обвинил ПИ в убийстве.

Если персонажи спасли от угрозы всё сообщество, предоставьте каждому ПИ увеличение их репутации на 1 очко при завершении приключения. Если почести получаются от более узкого круга народа, типа торговцев Гилбуртона или друидов Дипвуда, то каждый персонаж получает увеличение в $\frac{1}{2}$ очка. (Отдельное увеличение на $\frac{1}{2}$ очка не имеет никакого эффекта на связанные с репутацией проверки умений, но два таких увеличения дают полное увеличение на 1 очко.) Если персонажи участвовали в приключении, которое непосредственно затрагивают лишь некоторых (или вообще никого) людей, ПИ не получают повышения репутации.

Это решение подобно судейству. Для руководства, Мастер может консультироваться с нижеприведённым списком идей приключений (те же самые, что упомянуты на страницах 44-45 *Руководства Ведущего*), построенным согласно величине эффекта, влияющего на показатель репутации ПИ при успешном завершении приключения. Если ситуация приключения в вашей игре подобна идее из списка, то возможное вознаграждение репутации также должно быть подобным. (Чтобы взять из этого списка случайную идею для приключения, бросьте d%).



1 Очко Репутации При Успешном Завершении

d% Идея Для Приключения

01	Вор украл королевские драгоценности.
02	Гильдия волшебников бросает вызов правящему совету.
03	Между людьми и эльфами усилилась напряженность в отношениях.
04	Два племени орка ведут кровавую войну.
05	Близлежащее королевство начинает вторжение.
06	Пророчество предсказывает злой рок, если артефакт не будет возвращен.
07	Сахуагины нападают на прибрежные деревни.
08	Противоядие магическому яду должно быть найдено прежде, чем умрет герцог.
09	Недавно во звращенный артефакт спутывает силы тайных магов.

- 10 Злой тиран объяви л вне закона неофициально е использование магии.
11 Все dwarfы в подземном городе исчезли.
12 Королевство, известное его волшебниками , готовится к войне.
13 В центре шторма, который идёт на сушу, замечена массивная цитадель.
14 Столица находится в осаде людей, дуэргаров и гноллов.

1/2 Очка Репутации При Успешном Завершении

d% Идея Для Приключения

- 15 Дракон прилетает в город и требует дань.
16 Богатых торговцев убивают в их домах.
17 На горо дской площади найден окаменевший паладин .
18 Культисты похищают потенциальны х жертв.
19 Гоблины наездовых пауках напали на предместья города.
20 Местны е бандиты присоединились к племен и бук.
21 Чёрный страж собирает близлежащих монстров под своё командование.
22 Шахтеры случайно выпустили что -то ужасное, что когда-то было глубоко захоронено.
23 Таинственный туман приносит в город привидения.
24 Работогорцы продолжают совершать набег и на местное сообщество.
25 Огненный элементаль убегает из лаборатории вол шебников.
26 Буки требуют пошлину на оживлённом мосту.
27 Два известных героя сражаются между собой .
28 Древний меч должен быть восстановлен, чтобы нанести поражение монстру.
29 Огры похищают dochь мэра.
30 Сменивший форму иллитид собирает мысленно управляемых слуг.
31 Чума, принес ённая крыса ми-оборотнями , угрожает сообществу.
32 Могильщики и обнаруживают огромны е, заполненны е упыр ями катакомбы под кладбищем.
33 Различны е монстры долго охотились на народ внутри коллектора а столицы .
34 Вампирь охотятся в маленьком городе.
35 Варвары начинают уничтожать деревню в приступе сильной ярости.
36 Гиганты украли рогатый скот у местных фермеров.
37 Необъяснимые бураны приносят зимних волков в обычно мирную область.
38 Злые наемники начинают строить крепость недалеко от поселения.
39 Древнее проклятие превращает невинн ый народ в злых убийц.
40 Таинственные торговцы продают дефектные магические вещи в городе , а затем пытаются скрыться .
41 Злой нобель назначает цену за голову доброго небеля .
42 Колossalны е паразиты появляются из пустыни, нападая на поселения.
43 Сообщество гномов строит лет учий корабль.
44 Воры украли великое сокровище и бегут в Великолепный особняк Морденкайнена .
45 Первый священник - иллюзия.
46 Буллит раз оряет сельхозугодия.
47 Вторжение стиргов заставляет юань-ти селиться ближе к цивилизованным землям.
48 Огромный пожар таинственного происхождения угрожает триантам в лесу.
49 Злой нобель создает гильдию авантюристов, чтобы контролировать и управлять авантюристами.
50 Внезапно все двери в замке короля защищены оберегом с волшебным замком и огненной ловушкой .
51 Редкий тип лягушек, найденных только в изолированной долине, падает подобно дождю на столицу .
52 Пираты договариваются с ведьмами о контроле над использованием реки.

0 Очков Репутации При Успешном Завершении

d% Идея Для Приключения

- 53 Была обнаружена могила старого волшебника.
54 Караван с важны ми товарами собирается пересечь опасную область.
55 Врата на Низшии Планы угрожают принести большое количество демонов.
56 Пропал святой символ первого священника.
57 Злой волшебник создал новый тип голема.
58 Кто-то в городе - оборотень.
59 Зеркало возражения создало злой дубликат героя.
60 Новое строительство открыло ранее неизвестную подземную могилу.
61 В заполненной ловушками могиле захоронен волшебник с его мощными магическими вещами.
62 Маг заставляет други х красть для него.
63 В башне волшебников исчезли ключи к разоружению всех магических ловушек.
64 Волшебник нуждается в особенно редком компоненте для заклинания, найденном только в глубинах джунглей .
65 Найдена карта, показывая местоположение древней магической кузницы .
66 Эмиссар, отправляющийся во враждебное королевство , нуждается в эскорте.
67 Часто посещаемая башня, как предполагается, будет заполнена сокровищами .
68 Горный перевал охраняется мо гучим сфинксом, не дающим прохода.
69 Друид нуждается в помощи по защите его рощи от гоблинов.
70 Горгульи убивают гигантских орлов в горах.

71	Авантурист, исследующий подземелье , не возвратился через неделю.
72	Похороны хорошего воина прерваны врагами, которых он пресёк при жизни.
73	Огромный ужасный волк, очевидно обладающий иммунитетом к магии, организовывает волков в лесу.
74	Остров в центре озера - фактически вершина странной, затопленной крепости.
75	Под Древом Мира захоронен Повелитель Часов Времени.
76	Ребенок потерялся на заброшенном кладбище.
77	Странный зеленый дым вы рывается из пещеры около таинственных руин.
78	Ночью из леса доносятся таинственные стонья.
79	Колдун пытается путешествовать в эфире и исчезает.
80	Поиски паладина для отпущения грехов приводят его к логову тролля, слишком хорошо защищенному для него.
81	Новый нобель стремится очистить диковинную местность от всех монстров.
82	Жрец возрождает давно умершего героя только для того, чтобы обнаружить, что он - не то, о ком они думали.
83	Печальный бард рассказывает в таверне о его заключенных в тюрьму компаньонах.
84	Караван полуросликов должен пройти через диковинную местность, контролируемую анкегами.
85	Невинный человек, собираясь, вешаться, умоляет, чтобы ему помогли.
86	Могила мощного волшебника, заполненная магическими вещами, погрузилась в болото.
87	Кто-то ломает фургоны и телеги, чтобы они не могли двигаться с большой скоростью.
88	Ревнивый конкурент угрожает сорвать свадьбу.
89	Женщина, которая загадочно исчезла годы назад, замечена идущей по поверхности озера.
90	Землетрясение открывает ранее неизвестное подземелье.
91	Обиженный полуэльф нуждается в чемпионе, чтобы тот сражался за него в гладиаторском испытании.
92	Народа с подозрением относится к торговцам полуурока, торгующим вразнос частями золотого дракона на рынке.
93	Тени нежити досаждают большому библиотеке, особенно старому складу.
94	Рассеянный волшебник позволяет его палочке удивления попасть в неправильные руки.
95	Дверь в заброшенном доме в середине города, на самом деле - магический портал.
96	Две части магической вещи находятся в руках непримиримых врагов; третья часть потеряна.
97	Виверны охотятся на пастихов также, как на овец.
98	Злые жрецы собираются в скретном месте вызвать чудовищного бога.
99	Огромный драгоценный камень, возможно, находится в пределах древнего разрушенного монастыря.
100	Людоеды, на драконьих черепахах нанимаются к тому, кто предложит самую высокую цену.

Из вышеупомянутого списка, ясно, что приключения на основе места, в которых ПИ действуют как исследователи, обычно не зарабатывают вознаграждения для репутации. Немного людей заботятся, что четыре храбрых человека очистили подземный зиккурат, полный монстров, потому что они, вероятно, не знают о зиккурате, а тем более, что он полон монстров.

Приключения, которые затрагивают лишь некоторых людей аналогично, не дают вознаграждения для репутации, если рассматриваемые люди не знаменитости. Но приключения, которые затрагивают всё городское население или небольшую область, стоят $\frac{1}{2}$ очка, а приключения, которые затрагивают большой город или нацию, стоят 1 очко.

Природа опасности, которая преодолена, также важна. Просто раздражающие или таинственные опасности, типа зелёного дыма из пещеры (пункт 77 в списке) или сломанных фургонов (пункт 87), не увеличивают репутации ПИ на столько, на сколько опасности, которые создают панику и погромы.

Независимо от серьёзности опасности, если те, кто извлекал выгоду из успеха ПИ, не знали об опасности, от которой ПИ их спасли, вознаграждение для репутации персонажей - 1/2 очка за приключение, в лучшем случае

ЧЕСТЬ

Честь отражает значение персоны в обществе, доверие, благопристойность и лояльность.

Честь может использоваться как инструмент, подобный мировоззрению, для того, чтобы характеризовать персонажей. В редких случаях, честь может заменить мировоззрение. Игра, которая определяет перспективу персонажа, основанную на его чести, а не на его мировоззрении, может всё ещё показывать конфликты между добром и злом, или законом и хаосом; однако эти понятия - идеалы, а не явления, обнаружимые заклинаниями.

Вы можете захотеть использовать честь как часть игровой механики, отслеживая числа, которые изменяются согласно индивидуальным достижениям персонажей. И наоборот, вы можете захотеть избегать механики, также, как система мировоззрения в *Руководстве Игрока*.

Использование чести в вашей игре требует кампаний с понимаемыми кодексами поведения. Индивидуумов, которые действуют в пределах кодекса, другие считают благородными. Те, кто действует вне их кодекса, считаются опозоренными, и им не доверяют. Как Мастер, вы ответственны за создание этих кодексов чести. В этой секции приведено несколько примеров.



ЧЕСТЬ, КАК ЧАСТЬ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ

Эта система предлагает способ определить стартовый показатель чести для каждого персонажа, и как действия персонажа за трагивают его показатель чести после этого.

Стартовая Честь

Мировоззрение персонажа определяет его стартовый показатель чести, с законным и мировоззрениями, этот показатель обычно выше, чем при хаотичных или нейтральных, также как с добрыми мировоззрениями, показатель чести выше, чем при злых или нейтральных.

Мировоззрение

Стартовый Показатель Чести

Законный добрый	25
Нейтральный добрый	20
Хаотический добрый	15
Законный нейтральный	20
Нейтральный	10
Хаотический нейтральный	5
Законный злой	15
Нейтральный злой	5
Хаотический злой	0

Модификаторы

Наследник героя ¹	+2
Наследник неудачника ²	-2

¹ - герой среди предков мог быть успешным торговцем, создателем заклинаний или вещей, победоносный лидер, основатель сообщества, помазанник божий, или кто -то, кто был центром великого пророчества.

² - неудачник среди предков мог быть неудачным торговцем, основателем неудавшегося сообщества, побежденный лидер, предатель, мятежник, изгнаник, злодей или кто -то, кто был центром злого пророчества.

Приобретение Чести

Честь прибывает от действия, а не бездействия. В то время как персонаж может потерять честь, не действуя, он не может получить честь, отказываясь действовать. Действия, которые увеличивают показатель чести, изменяются в зависимости от кодекса каждого персонажа (см. Типовые Кодексы Чести, ниже).

Некоторые примеры действий и их воздействия на показатель чести персонажа приведены ниже.

Действие	Увеличение Показателя Чести
Приобретение собственности	+1
Месть за убийства члена семейства	+5
Завершение назначенной задачи	+3
Завершение великого дела	+5
Нанесение поражения заклятому врагу	+2
Нанесение поражения превосходящему противнику того же самого класса	+1
Нанесение поражения монстрам	+1/УСт выше уровня персонажа
Возможность избежать тюрьмы	+5
Выполнение присяги	+2
Выполнение долга семейства	+7
Представление ценного подарка НИПу	+1
Представление покровительства НИПу	+1
Излечение, лечение болезни или восстановление НИПов	+1
Героическая смерть	+10
Приведение к победе	+5
Создание высококачественной вещи	+1
Спасение жизни другому персонажу при риске собственной жизни	+5
Служение влиятельной персоне	+2
Оскорбительная шутка над врагом	+1
Удаление проклятия	+1
Проявление милосердия к павшим	+1
Победа в соревнования	+1

Потеря Чести

В зависимости от кодекса чести персонажа, постыдные действия - те, которые уменьшают показатель чести - могут включать любые из примеров ниже.

Действие	Уменьшение Показателя Чести
Обвинение в преступлении	-4
Ссылка	-5
Нарушение присяги	-4
Осуждение за преступление	-10
Неудача в выполнении задачи	-3
Убийство невооруженных или беспомощных противников	-5
Проигрыш в соревновании	-1
Потеря высококачественной или магической вещи	-1
Проигрыш низшему противнику того же самого класса	-2
Убийство члена семейства	-3
Неумение в еде или питье	-2
Владение изгойским оружием или вещью	-4
Непристойное с официальным поведение	-2
Отказ от соревнования	-2
Отказ служить вашему хозяину	-3
Прощение покровительства	-2
Пленение	-10
Взятие взятки	-1
Измена	-30

Выгоды от Чести

Важно помнить, что выгоды от чести применяются только при взаимодействии с кем-то, кто разделяет то же самое или подобный кодекс чести. Обратитесь к следующей таблице, используя строку, которая касается вашего показателя чести, когда вы взаимодействуете с кем-то того же вида.

Когда благородный паладин взаимодействует с убийцей или другим, независимо от того, насколько он благородный, выгоды изменяются на штрафы.

Показатель Чести	Эффект
Честь от -1 до -4	Ситуационный бонус +2 к проверкам Обмана, когда цель ведет себя честно.
Честь от -5 до -9	Предыдущий эффект и штраф -1 к спасброску по Воле, когда последствие неудачи спасброска принесло бы позор персонажу.
Честь от -10 до -19	Предыдущие два эффекта и ситуационный бонус +2 к проверкам Запугивания.
Честь от -20 и меньше	Предыдущие три эффекта и -2 к модификатору показателя Лидерства для жестокости (см. страницу 106 <i>Руководства Ведущего</i>).
Честь 0	Никаких выгод или штрафов.
Честь от +1 до +4	Ситуационный бонус +2 к проверке Проницательности, когда цель ведет себя бесчестно.
Честь от +5 до +9	Предыдущая выгода и ситуационный бонус +1 к спасброскам по Воле, когда последствие неудачи спасброска принесло бы позор для персонажа.
Честь от +10 до +19	Предыдущие две выгоды и ситуационный бонус +2 к проверкам Переговоров.
Честь от +20 и больше	Предыдущие три выгоды и +2 модификатору показателя Лидерства для великой славы (см. страницу 106 <i>Руководства Ведущего</i>).

АБСТРАКТНАЯ ЧЕСТЬ

Вот некоторые руководящие принципы для того, чтобы определить честь персонажа согласно действиям персонажа или согласно его мировоззрению.

Измерение Абстрактной Чести

В этой системе игровая механика не измеряет и не отслеживает честь персонажа, также, как игровая механика не измеряет и не отслеживает мировоззрение персонажа. Честь функционирует как инструмент развития индивидуальности персонажа, а не как смириительная р убашка. Как часть создания персонажа, игрок должен решить, намеревается ли он играть за персонажа, как образец доблести, постыдного негодяя или кого-то среднего – возможно, кого-то, кто изо всех сил пытается жить честно, но слишком часто уступает искушению . Как общая директива, рассмотрите эти пять «разрядов» чести.

Бесчестный: бесчестный персонаж не придерживается никакого кодекса, и высказывается о таких кодексах, как о недостижимых идеалах. Такому персонажу нельзя доверять, поскольку предательство естественно для этой персоны, как дыхание. Бесчестный персонаж - обычно хаотичный и зло.

Ненадежный: кодексы - неудобство для ненадёжных персонажей, к оторвые видят их как инструмент, при помощи которого легче управлять другими. Такая персона предала бы почти любого в поддающихся обстоятельствах, но обычно можно надеяться, что он придет на помощь своей гильдии, клану или другой ассоциации. С приоритетом личных интересов, такие персонажи обычно хаотичные или нейтральные, и часто злые.

Благородный в Действии: персонаж может действовать согласно кодексу чести даже при том, что его сердце и сознание не согласны. Подчинение собственных интересов таковым из группы, трудно для такого персонажа, а соответствие идеалам его кодекса - постоянная борьба. При каждой успешной попытке противостоять искушению, однако, решение персонажа становится более сильным. Этот минимальный стандарт чести обычно представляет нейтральное мировоззрение со склонностями к закону.

Благородный в Мысли: очень благородный персонаж не сомневается относительно кодекса или его требований. Такая персона, хоть и подвержена искушениям, легко преодолевает их. Трудности появляются тогда, когда персонаж вынужден искажать правила, впрочем, немного - потому что это очень сложно для очень благородного персонажа. Такие персонажи - обычно законные нейтральные.

Благородный в Душе: образец чести нельзя столкнуть со служебного долга семейству, клану, гильдии или другой ассоциации. Даже подвергать сомнению честь такого персонажа невероятно. Персонажи, столь помешанные на чести, самоотверженны, полностью посвящены их ассоциации и не жалеют жизни своей ради безопасности других. Они, обычно, законные нейтральные или законные добрые.

Выгоды от Чести

В системе абстрактной чести Мастер должен определить, насколько персонаж извлекает выгоду из чести. Персонаж, благородный в душе, должен получить пользы больше, чем ненадежный или бесчестный персонаж, например. Кто-либо с противоположным кодексом чести будет реагировать на персонажа по-другому, чем тот, у кого схожий кодекс.

Потенциальные выгоды от чести включают :

+1 модификатор показателя Лидерства для справедливости и великодушия (см. страницу 106 *Руководства Ведущего*).

сituационный бонус +2 к проверкам Переговоров.

сituационный бонус +2 к проверкам Проницательности, когда цель ведет себя бесчестно.

ситуационный бонус +1 к спасброскам по Воле, когда последствие неудачи спасброска принесло позор персонажу.

По усмотрению Мастера, другие известные партнеры персонажа с репутацией благородного поведения могут также получить бонус.

Если вы также используете правила репутации (см. предыдущую секцию этой главы), вы можете применить бонус к проверкам репутации, основанным на статусе персонажа как благородный или позорный.



ЧЕСТЬ СЕМЕЙСТВА

Общее понятие в играх и беллетристике, которое использует кодексы чести - честь семейства. Идея - персонажи могут «унаследовать» некоторую часть репутации их семейства.

При использовании чести семейства в игровой механике, стартовый показатель чести персонажа можно изменить несколькими факторами, связанными со статусом семейства (благородное или опозоренное), мировоззрением и предпочтением определённому классу, как показано ниже.

Благородное Семейство	Модификатор Показателя Чести
То же самое мировоззрение, что и у семьи	+2
Мировоззрение лежит в одной плоскости с семьёй	+1
Класс, одобренный семейством	+1
Мировоззрение, противопоставленное в одной плоскости	-1
Мировоззрение, противопоставленное в двух плоскостях	-2
Класс, противоположный семейству	-1
Опозоренное Семейство	Модификатор Показателя Чести
То же самое мировоззрение, что и у семьи	-2
Мировоззрение лежит в одной плоскости с семьёй	-1
Класс, одобренный семейством	-1
Мировоззрение, противопоставленное в одной плоскости	+1
Мировоззрение, противопоставленное в двух плоскостях	+2
Класс, противоположный семейству	+1

Например, Регдар пр исходит из благородного семейства и длинной линии воинов. Так как он т оже воин, его стартовый показатель чести увеличивается на +1. Его мировоззрение то же самое , что и у большинства членов его семьи, так что его стартовый показатель чести получает дополнительное увеличение +2.

Руководство создания героя содержит пять таблиц в секции под названием С оздание Вашей Личной Истории, которые имеют информацию, полезную для игровой механики в системе чести. Эти таблицы - Таблица 6: Частная Этика Семейства, Таблица 7: Общественная Этика Семейства, Таблица 8: Религиозные Обязательства Семейства, Таблица 9: Репутация Семейства и Таблица 10: Политические Взгляды Семейства. Эти характеристики семейства, если используется в игре, затрагивают стартовый показатель чести персонажа как показано ниже.

	Модификатор Показателя Чести
Общественная репутация семейства смехотворная а частная этика ненадежная или злая	-2 -2
Общественная репутация семейства вне упрека а частная этика честная или добрая	+2 +2
Общественная репутация семейства незаслуженная , а частная этика честная или добрая а частная этика ненадежная или злая	-2 +2
Вражда семейства с государственной религией Семейство - еретики (совокупное с вышеупомянутым)	-2 -2
Семейство - часть государственной религии Семейство рьяно отстаивает заявленную религию (совокупное с вышеупомянутым)	+2 +2
Добрая репутация семейства Репутация семейства выдающаяся	+1 +2
Репутация семейства главным образом плохая Репутация семейства плохая	-1 -2
Семейство - часть правительства Семейство настоятельно поддерживает правительство (совокупное с вышеупомянутым)	+2 +2
Семейство - лояльная оппозиция правительству Диссиденты в семействе	+0 -2
Радикалы в семействе	-4

При использовании системы абстрактной чести, категории, определенные в Измерении Абстрактной Чести, также относятся к семействам.

Персонажи, столь же благородные что и их семейства, или более благородные, получают больше выгод от чести (см. Выгоды от Чести) чем те, кто менее благороден, чем их семейство.

ТИПОВЫЕ КОДЕКСЫ ЧЕСТИ

Вот некоторые кодексы чести, взятые из литературы и истории.

Моральный кодекс самураев

Моральный кодекс самураев - кодекс самурая древней Японии. Много книг были написаны о том, как самурай не должен жить, включая *Go Rin No Sho* (Книга Пяти Колец) и *Hagakure*. Согласно одной версии кодекса, самурай должен обладать следующими семью доблестями.

Ги (честность и правосудие): самурай действует открыто и честно с другими и стремится к идеалам правосудия. Моральные решения не имеют оттенков серого , только правильно и неправильно.

Ю (героическая храбрость): самурай никогда не боится действовать, а жизнь проживает по полной и прекрасно . Уважение и осторожность перекрывают страх.

Жин (сострадание): самурай пользуется каждой возможностью, чтобы помочь другим, и сам создаёт эти возможности, если их нет. Как сильный индивид, самурай несёт ответственность за использование этой силы для помощи другим.

Рей (вежливая любезность): самурай не имеет оправдания быть жестоким, и никогда не хвалится своей силой . Любезность отличает самурая от животного, и показывает его истинную силу.

Мейо (честь): совесть самурая - судья его чести . Решения, которые он принимает и как он выполняет их - отражение его истинного характера.

Макото (полная искренность): когда самурай сказал, что он должен сделать дело , это значит, что он его сделает. Он не должен давать обещания; слово и дело – одно и то же.

Чуго (ответственность и лояльность): самурай чувствует себя ответственным за его действия и их последствия, и лоялен к народу в его заботе. Лояльность самурая его хозяину неоспорима и несомненна.

Кодекс Рыцаря Защитника

Рыцари Защитники, свободная организация воинов, описанных в *Руководстве Воина*, придерживающиеся этого кодекса чести. Это прекрасный кодекс для законных рыцарей.

Храбрость и предприимчивость в служении Ордену.

Защита любого дела до смерти.

Уважение ко всем пэрам и им подобным ; любезность ко всем низшим .

Бой - слава; битва - истинное испытание самооценки ; война - расцвет рыцарского идеала.

Личная слава выше всего в битве.

Смерть предпочтительна позору.

Омерта

«Обет молчания» Кодекса Ностры нигде не прописан . Это хороший кодекс для гильдии воров или другой преступной организации. Одна из интерпретаций следующая.

Делайте то, что вам говорят ваши старшие.

Всегда ищите способ увеличить богатство Семьи.

Не воруйте и не скрывайте деньги от Семьи.

Уважайте ваших старших в Семье, и в Организации вообще.

Никогда не оставляйте долг неоплаченным.

Никогда не опаздывайте со платой ваших долгов.

Не будьте пойманными.

Если вас поймали - молчите .

Кодекс Паладина

Руководство Игрока предлагает следующий кодекс чести для паладинов.

Никогда не совершайте злых актов.

Уважайте законную власть.

Действуйте с честью (не обманывайте, не мухлюйте, не используйте яд и так далее).

Помогайте тому, кому надо помочь (если они не используют помощь ради злых или хаотичных дел).

Наказывайте тех, кто обижает или угрожает невинным.

Не Давите на Меня

Этот относительно короткий кодекс чести хорошо подходит для варваров, воинов и следопытов.

Я не буду обижен.

Я не буду оскорблён.

Я не буду прислужником .

Я не делаю этих вещей с другим и, и я требую того же самого для себя.

Кодекс Воров

«Благородные » воры в гильдии могли бы соблюдать кодекс, подобный этому.

Никогда не воруй у другого члена гильдии.

Никогда не перебивайте работу у другого вора или не « украдите » работу у другого вора.

Никогда не позволяйте вашим собственным « рабочим местам » сталкиваться с « рабочими местами » гильдии.

Не привлекайте внимание к гильдии, особенно к паханам .

10% вашего «дохода» идут в гильдию; вам всё остальное.

100% предназначенногогильди и идёт в гильдию, и , возможно , вы получите долю.

Не убивайте никого во время работы, кроме как в самообороне. Это привлекает слишком большое внимание.

ПОРЧА

Некоторые места и вещи настолько злы , что взаимодействие с ними оставляет на персонаже реальный и «трудно выводимый» знак или порчу.

Порча это зло. Её воздействие столь глубоко , что изменяет саму реальность . Оружие, которым убили тысячи невинных людей, лес, взросший на земле, впитавший кровь злого божества, книга, обтянутая плотью архиизверга для его ужасных целей и присутствие злого божества - все это источники порчи. Тогда, конечно, появляются кольца....

ПОРЧА И МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Один способ использовать этот вариант системы состоит в том, чтобы при порче заменить мировоззрение. Как способ, описывая ющий персонажа, порча работает несколько по-другому, если стандартная система мировоззрения использует наборы противоположностей (закон и хаос, добро и зло), то порча не имеет никакой противоположности. Вы или заражены, или нет.

В такой системе, зараженные персонажи являются «злыми», считаются угрозой простым людям и, часто, для целых наций. Персонажи без порчи могут действовать альтруистично или эгоистично, любезно или безжалостно, великодушно или скучно, как диктует их совесть. Злой монстр имеет показатель порчи, равный половине его показателя Обаяния, злость нежити получает модификатор +1, а злые пришельцы модификатор +2.

Альтернативно, порча может использоваться в дополнение к мировоззрению. В то время как персонажи с незначительной порчей - не обязательно зло, но достаточно вероятно. Чем больше порчи, которую они приобретают, тем более злыми они становятся. Мастера должны тщательно контролировать порчу и предупреждать, когда персонаж игнорирует её эффект, также, как если бы персонаж действовал вне его мировоззрения.

Если вы включаете порчу в вашу кампанию, вы можете добавить заклинание *обнаружение порчи* к списку заклинаний жреца. Если вы не используете мировоззрение, измените способность паладина *обнаружение зла* на *обнаружение порчи*.

Заклинание *обнаружение порчи* или подобная магическая способность идентична *обнаружению зла*, за исключением того, что обнаруживает присутствие порчи в пределах существа или объекта. При определении силы зараженной ауры, обратитесь к таблице в описании заклинания *обнаружение порчи* (страница 219 *Руководства Игрока*). Найдите существа или показатель порчи объекта в строке для «жреца злого божества»; сила ауры соответствует столбцу, в котором содержится показатель порчи.

ПОЛУЧЕНИЕ ПОРЧИ

Начальное подвергание зараженному месту или зараженному объекту даёт персонажу 1d3 очков порчи.

В течение каждого из 24 часов, прошедших в зараженном месте или с зараженным объектом, персонаж должен делать спасбросок по Стойкости.

Основной УС - 10 +5 за каждые последовательные 24 часа подвергания.

Многократные одновременные подвергания (типа переноса зараженного оружия в зараженном месте) увеличивают УС на +5 за источник подвергания каждые 24 часа. Если персонаж проваливает спасбросок, его показатель порчи увеличивается на 1.

Из-за своих высоких спасбросков по Стойкости, большинство варваров, воинов, монахов, паладинов и следопытов сопротивляются порче лучше, чем члены других классов. Барды, плуты, колдуны и волшебники намного более восприимчивы к порче.

Вещи, Поглощающие Порчу

Некоторые природные вещества поглощают порчу и, таким образом, защищают тех, кто ей подвергается. Примеры включают полностью (без примесей) нефритовую палочку размером с человеческий палец, лист пергамента из кожи годовалого ягнёнка, кусочек пораженного молнией дуба с замысловатой резьбой или шёлковый пояс. Мастер может создать другие вещи, соответствующие его кампании. Независимо от формы или вещества, вещи, поглощающие порчу, стоят 100 зм каждая.

По мере поглощения вещью порчи, она темнеет, смягчается и постепенно изгинает через семь дней. В течение этого времени, вещь поглощает всю порчу, которой она подвержена. Обладание несколькими поглощающими порчу вещами в одно и то же время, может защитить персонажа больше, чем на семь дней, но преимущества не накапливаются бесконечно, как показано в следующей таблице.

Количество Вещей	Дни Защиты
1	7
2	12
3	15
4	16
5	15
6	12
7 или больше	1

Зло и Порча

Просто наличие злого мировоззрения не защищает от порчи – это слишком глубокий эффект для личных верований или моральных кодексов, чтобы отразить это. Только нежить и существа со злым подтипов могут игнорировать порчу.

Конечно, вы можете захотеть, чтобы злые существа становились зараженными добром. Вы можете создать священные места и объекты в вашей кампании, которые заражают злых персонажей. Вы можете сказать, что существа с добрым подтипов являются иммунными к эффектам порчи в таких священных местах, но эти священные места заражают существа злого подтипа.

Альтернативно, вы можете сделать порчу с огласно конфликту между законом и хаосом, наряду или вместо порчи при конфликте добро-против-зла.

Альтернативные спасбросок

Часто, фэнтези литература изображает персонажей, исследующих древние затерянные или запрещённые знания, изменённые этими знаниями. В кампаниях с такими эффектами спасбросок по Стойкости имеет смысл. Однако, вместо этого, вы можете использовать спасбросок по Воле, чтобы определить, заражается ли персонаж. Это подразумевало бы, что барды, жрецы, колдуны и волшебники развиваются сопротивляемость к порче, по мере продвижения по уровням (из-за их хороших спасбросков по Воле), но другим классам пришлось бы гораздо труднее.

Используются ли спасбросок Стойкости или по Воле, жрецы, друиды и монахи являются одинаково стойкими к порче, что отражает знание ужасных секретов, скрытых в недоступных храмах и монастырях. Плути уязвимы в любом случае, объясняется это тем, что воры часто появляются в данном жанре, как невольны «выпускатели» ужаса в мир, когда они крадут что-то такое, что лучше оставить нетронутым.

ЗАРАЖЕННЫЕ МЕСТА

Когда персонаж читает злое заклинание в зараженной области, рассматривайте мага как +1 уровень мага для эффектов заклинания, которые зависят от уровня мага. Когда персонаж читает доброе заклинание в зараженной области, рассматривайте мага как -1 уровень мага для эффектов заклинания, которые зависят от уровня мага. Эти изменения в уровне мага не имеют никакого эффекта на известные заклинания, заклинания в день или наиболее высокий уровень доступных заклинаний.

Если вы используете *Руководство Иных Мирлов*, ряд планов могут причинить порчу. Планы с мягким (?) мировоззрением причиняют порчу как указано в Получении Порчи (см. выше). На планах с тяжёлым (?) мировоззрением, УС спасброска увеличивается на +5 каждые 12 часов вместо каждого 24 часов.

ЭФФЕКТЫ ПОРЧИ

Показатель порчи персонажа применяется как штраф к показателям Телосложения и Мудрости. Таким образом, персонаж с Телосложением 16 и Мудростью 14, получающий показатель инфекции 4, имеет эффективные Телосложение 12 и Мудрость 10. Эти штрафы отражают воздействие порчи на физическое и умственное здоровье персонажа.

Персонажи, поглощённые порчей (см. ниже) и использующие её, могут игнорировать некоторые из этих штрафов. Хотя порча уменьшает показатели характеристики, эффект порчи не рассматривают как повреждение характеристики, истощение характеристики или другой штраф к показателю характеристики, который может быть удален магией.

Зараженный персонаж чувствует штрафы к Телосложению и Мудрости многими способами, от умеренной тошноты, боли или дезориентации до гниения плоти, серьёзному деформированию скелета и непреодолимой тяги к убийствам. Списки эффектов порчи упорядочены от слабых до сильных. Персонаж, который потерял от порчи 25% его Телосложения, заражен слабо. Персонаж, который потерял от порчи 50% его Телосложения, заражен умеренно. Персонаж, который потерял от порчи 75% его Телосложения, заражен сильно. Эффекты в списке предназначены, прежде всего, в качестве особенностей отыгрыша ролей, хотя Мастер может применить незначительные, связанные с игрой, модификаторы, чтобы обозначить некоторые из этих эффектов.

Эффекты Порчи

Слабые

Неожиданная тошнота или рвота

Боль в суставах

Седина

Лёгкая паранойя

Дезориентация
Увеличенная агрессивность
Небольшие галлюцинации
Кашель с кровью
Опльвшие в ёки, затруднение зрения
Бледный, сероватый, мертвенный цвет лица
Помутневшие глаза, сломанные губы
Сальная к ожа, желтоватый «пот»
Утолщение к ожи, её трескание и огрубение
Умеренные
Кости начинают деформироваться и утолщаться
Черный, подобный лишайнику вырост на коже, который постоянно зудит
Красные как пламя раны и шрамы
Затуманенные или все в сосудах глаза, ухудшенное зрение
Впадные губы
Кровоточащие раны и гниль
Кровоточащие глаза, нос, рот, уши или губы
Колтуны в волосах
Эпилептические припадки, которые разрушают тело
Гноящиеся болезненные раны
Студенистая кровь, гной, пауки или насекомые, толстое пастообразное вещество, причуды, или кислая зелёная слизь
Слышит голоса злых духов
Серьезная паранойя
Приступы безумного смеха, не поддающиеся контролю
Игнорирование гигиены и культурных нравов
Сильные
Гниющий нос, на вид как у черепа
Видоизмененные, искаженные пальцы рук и ног, ноги, руки, голова, уши, глаза или зубы начинают расти на нессоответствующих частях тела, затем гнить, высыхать и, в конечном счёте, отваливаться
Искривление позвоночника
Серьёзное деформирование скелета; череп увеличивается и искажается
Огромный нарост на теле
Сгнившие лёгкие и болезненное дыхание
Впавшие глазницы, пылающие жутким зелёным светом
Кожа отваливается от малейшего прикосновения, открывая влажную, красную плоть
Скрученные пальцы рук или ног
Непреодолимая тяга к убийству
Примитивное поведение
Ест несъедобные или живые вещи

Если показатель Телосложения персонажа достигает 0 от эффектов порчи, он умирает - и 1d6 часов спустя он восстаёт как отвратительное, злое существо под управлением Мастера. В какое существо, он превратиться, зависит от его уровня персонажа перед смертью.

Уровень персонажа перед Смертью	В чём превращается
2-ой и ниже	Упырь
3-ий - 5-ый	Вурдалак
6-ой - 8-ой	Сумрак
9-ый и выше	Бодак ¹

1 - Продвигайте бодака, пока его КЖ не станут равны уровню персонажа перед смертью.

Эффекты порчи ужасны при жизни, они ещё хуже для мёртвых. Любое существо, которое умирает, в то время как оно поражено порчей, оживает через 1d4 часа как нежить, обычно зомби соответствующего размера. Сжигание трупа защищает это от этого эффекта.

Поглощение Порчей

Как только показатель порчи персонажа достигает 10 (предполагая, что он ещё живой), он может искать силы великого зла и служения ему. Часто злые культы, храмы злых божеств и вооружённые силы злых военачальников с радостью принимают таких несчастных, давая персонажу доступ к новым источникам силы (см. Престиж-Классы Порчи, ниже).

ОЧИЩЕНИЕ ОТ ПОРЧИ

Снять порчу с персонажем можно несколькими способами, включая заклинание, выполнение добрых дел и очищение в священных источниках. Порча не может быть снята, если зараженный персонаж не хочет очищаться.

Заклинания

Следующие заклинания могут уменьшить показатель порчи, если их читать вне зараженных областей. Никакой персонаж не может уменьшить его показатель порчи любым специфическим заклинанием более одного раза в день (хотя различные заклинания могут уменьшить порчу, если читаются на того же самого персонажа в тот же самый день).

Отпущение грехов: Это заклинание может снять порчу, но с ограничениями. Во-первых, это всегда требует поисков. Во-вторых, маг решает, какое количество очков порчи снимается при чтении заклинания *отпущения грехов*, до максимума, равного уровню мага. Это использование *отпущения грехов* стоит магу 500 ОО. *Отпущение грехов* может уменьшить показатель порчи до 0.

Полное исцеление: Это заклинание уменьшает показатель порчи персонажа на 1 очко за три уровня мага, но не может уменьшить показатель порчи ниже 1.

Сотворение чуда, исполнение желаний: Эти заклинания сами по себе не могут снять порчу, а только продублировать эффекты других заклинаний, упомянутых здесь.

Снятие проклятия, излечение болезни: Эти заклинания уменьшают показатель порчи персонажа на 1 очко, но они не могут уменьшить показатель порчи ниже 1.

Восстановление: Это заклинание уменьшает показатель порчи персонажа на 1 очко за четыре уровня мага, но не может уменьшить показатель порчи ниже 1.

Высшее восстановление: Это заклинание уменьшает показатель порчи персонажа на количество очков, равное уровню жреца, читающего высшее восстановление. *Высшее восстановление* может уменьшить показатель порчи до 0.

Добрые Дела

Просто добрых дел недостаточно, чтобы снять порчу. Персонаж, желающий уменьшить ее показатель порчи посредством добрых дел должен предпринять определенный ритуал под руководством одного из жрецов его божества. Ритуал готовит персонажа к выполнению доброго дела.

Вера каждого божества имеет список ритуальных добрых дел, которые может выполнить верующий, чтобы доказать свою веру в божество. Например, верующий в Св. Катберта может захотеть носить предметы одежды, священные для его веры (и которые идентифицируют его веру) и принять участие в патрулировании определенной части своего дома вместе с милицией или городской охраной. Приключение не является частью доброго дела, и персонаж, принимающий участие в приключении до завершения своего доброго дела, должен начать ритуал заново.

Дела должны повторяться каждый день в течение недели. После завершения, показатель порчи персонажа уменьшается на 1 очко. Персонаж может продолжить дело на следующей неделе или может возвратиться в храм, чтобы предпринять ритуал и начать другое дело.

Альтернативно, дела могут быть поисками, предпринятыми от имени божества. По окончании поисков, показатель порчи персонажа уменьшается на 1 очко за неделю, требуемую для окончания поисков.

Добрые дела могут уменьшить показатель порчи персонажа до 0.

Священные Источники

Источники освящены определенным божеством или расположены в отдаленных областях, требующих длинного и опасного путешествия. За каждый день, который персонаж тратит для отдыха и очищения в священном источнике, его показатель порчи уменьшается на 1 очко. Персонажи, использующие этот метод уменьшения показатель порчи, не могут предпринимать никаких других действий, кроме отдыха, еды, сна и разговоров.

Очищение в священном источнике может уменьшить показатель порчи персонажа до 0.

Очищение Мест и Объектов

Жрецы могут использовать *святыни*, чтобы снять порчу с области, но это требует времени. Заклинание должно оставаться неповрежденным в течение года и одного дня, чтобы снять порчу с места. Если, в течение этого времени, персонаж противопоставлен читает *проклятое место* на некоторую часть или всю область, усилие теряется и должно быть восстановлено другим прочтением заклинания *святыни*. (Заклинание

святилище затрагивает область только с 40 футом, радиусом, так что большие области могут требовать нескольких жрецов, работающих одновременно, чтобы полностью покрыть всю область.)

Не-интеллектуальные вещи, оставленные в *освященной* области в течение года и одного дня снимаются порчу. Вещи, которые имеют показатель Интеллекта (и, таким образом, рассматриваются как конструкции для этой цели) можно очистить, используя только упомянутые выше заклинания.

ПРОКЛЯТЫЕ ПРЕСТИЖ-КЛАССЫ

Два престиж-класса, представленные здесь, используют порчу как источник силы. В зависимости от вашей кампании, несколько очков порчи (или недостаток в них), могли бы быть требованиями для других официальных престиж-классов, типа алиениста или кровавого магуса (из *Тома и Крови*).

ЗАРАЖЕННЫЙ КОЛДУН

Зараженные колдуны имеют легкий доступ к огромной магической силе. Молодые волшебники, недовольные медленным темпом их обучения, маститые учёные, раздражённые ограничениями традиционной магии, крестьянские маги-самоучки, даже те, кто заработал опыт в бесконечных битвах против отвратительного зла и таким образом отвергает порчу - для всех этих магов, порча предлагает путь преодолеть препятствия, которые санкционированная магия мира не может обеспечить. Цена - душа персонажа...

Зараженный колдун может стать любой. Многие из них колдуны или волшебники - некоторые неопытные, некоторые весьма продвинутые - кто натыкается на препятствия или ищет запрещенные секреты порчи в тайных библиотеках. Другие - адепты, которые изучают магию порчи у старшего практика. Некоторые - жрецы или друиды из лых культов, к оторванные учиться у старших, тем же самым способом, которым их культ передавал знания на протяжении многих столетий.

Зараженные колдуны НИПы - встречаются по всему, хотя они обычно очень тщательно скрываются.

Кубик Жизней : d8.

Требования

Чтобы стать зараженным колдуном, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение : Любое не доброе.

Базовый Спасбросок по Воле : +4.

Умения : Концентрация 8 рангов, Знание (магия) 4 ранга.

Заклинания : Способность читать заклинания 1-го уровня.

Порча : показатель порчи персонажа должен быть 4 или выше.

Специальности : должен узнать основы магии порчи от зараженного колдуна, по крайней мере, 4-ого уровня, или, должен вызвать демона или дьявола, чтобы получить наставление.

Классовые умения

Классовые умения зараженного колдуна (и ключевые характеристики к каждому умению) - Обман (Обаяние), Концентрация (Телосложение), Перевоплощение (Обаяние), Маскировка } (Ловкость), Знание (магия) (Интеллект), Знание (Иные Мирры) (Интеллект), и Определение Заклинаний (Интеллект).

Очки Умений на Каждом Уровне : 2 + модификатор Интеллекта

Классовые способности

Всё следующее - классовые способности зараженного колдуна.

Владение оружием и доспехами : зараженные колдуны владеют всем простым оружием. Они не носят доспехи или щиты. Доспех любого типа мешает магическим пасам зараженного колдуна, что может заставить его заклинаний провалиться (если это заклинание имеет соматический компонент).

Заклинаний в День/Известные Заклинания : когда зараженный колдун получает новый уровень, персонаж получает новые известные заклинания и заклинания в день, как будто он также получила уровень в классе колдовства, к которому он принадлежал до того, как добавил престиж-класс. Он, однако, не извлекает любую другую пользу, какую бы извлекает персонаж того же класса. Это по существу означает, что он добавляет уровень зараженного колдуна к уровню того класса колдовства, который он уже имеет, затем определяет известные заклинания, заклинания в день и уровень мага соответственно.

Кровавый Компонент : зараженный колдун должен использовать кровь вместо материальных компонентов для любого заклинания (если заклинание не имеет никакого материального компонента, игнорируйте эту стоимость). Он имеет на выбор два источника крови: свою или чью-то ещё.

Если он использует собственную кровь, то, чтобы получить кровь, нужно сделать небольшой надрез ножом - свободное действие, которое становится нормальной частью чтения заклинания. Использование этой способности наносит 1 очка урона зараженному колдуну, но персонажу не надо делать проверку Концентрации, чтобы успешно читать заклинание, несмотря на рану.

Замена крови для дорогостоящего материального компонента требует большего количества крови. Зараженный колдун наносит себе больше урона, как указано в таблице ниже. Также, чтобы успешно читать заклинание, при использовании крови, чтобы заменить дорогостоящий компонент, зараженный колдун должен делать проверку Концентрации (УС 10 + полученный урон + уровень заклинания).

Стоимость компонента	Наносимый Урон
50 зм и меньше	5
51-300 зм	11
301-750 зм	17
751 зм и больше	23



Если зараженный колдун использует чью-либо кровь, при использовании в качестве материального компонента, применяются правила, данные выше. Если кровь дают по собственной воле (или источник беспомощен) и источник смежен с зараженным колдуном, колдун может сделать небольшой надрез, чтобы получить небольшое количество крови как свободное действие в о время чтения заклинания. (Если источник не желает давать кровь или беспомощен и не находится рядом с колдуном, то требуется столько времени на прочтение заклинания, сколько зависит от обстоятельств при получении крови.)

Ни один единственный источник крови не может использоваться, чтобы заменить дорогостоящий материальный компонент, если текущие ОЖ персонажа или существа не указывают, что их общее количество достаточно высоко, чтобы поглотить весь урон, не снижаясь ниже -10. Например, кровь орка с 6 оставшимися ОЖ не достаточно, чтобы заменить компонент, который стоит 301 зм и больше, потому что орк не может получить необходимые 17 очков урона и не погибнуть.

Подавление Порчи: зараженный колдун, вероятно, накопит высокий показатель порчи в течение своей жизни, и эта порча будет очевидна для окружающих. Порча зараженного колдуна проявляется в ментальных эффектах - безумие, ярость и кошмары - и во внутренних физических эффектах. Если зараженного колдуна расчленить, то будет видно внутреннее разложение персонажа: его тело наполнено кровавым гноем и покрыто странными наростами, даже на внутренних органах. Если зараженный колдун входит в зараженную область, его разложение также немедленно проявляется внешне. Запрещая эти два условия, по внешнему виду невозможно обнаружить зараженного колдуна.

Зараженный колдун больше не применяет его показатель порчи как штраф к его Телосложению, а применяет только половину его показателя порчи как штраф к его Мудрости.

Зараженная Метамагия: зараженный колдун, который изучает метамагические навыки, может применить их, платя дополнительную стоимость в крови. Вытягивая кровь, зараженный колдун может улучшить его заклинания, не используя высококачественных слотов заклинания. Стоимость - множество очков урона Телосложения, равное регулировке слота заклинания метамагическим навыком. Таким образом, чтение усиленного заклинания *прикосновение вампира* стоит зараженному колдуну 2 очка урона Телосложения, потому что усиленное заклинание расходует слот заклинания на два уровня выше нормального. Зараженный колдун не может улучшить заклинание до уровня выше, чем он может читать.

Например, зараженный колдун должен быть, по крайней мере, магом 9-ого уровня, чтобы читать усиленное заклинание *прикосновение вампира* (или, по крайней мере, 10-ого уровня, если персонаж читает как колдун), так как усиленное заклинание требует слота заклинания 5-ого уровня.

Зараженный колдун без показателя Телосложения не может использовать эту способность.

Таблица 6-3: Зараженный Колдун

Уровень	ББА	Спасбросок по				Специальное	Заклинаний в День / Известные
		Стойкости	Реакции	Воле	Способности		
1-ый	+0	+2	+0	+0	Кровавый компонент, подавление порчи, зараженная метамагия, зараженное чтение заклинаний	+1 уровень существующего класса мага	
2-ой	+1	+3	+0	+0	-	+1 уровень существующего класса мага	
3-ий	+2	+3	+1	+1	-	+1 уровень существующего класса мага	
4-ый	+3	+4	+1	+1	-	+1 уровень существующего класса мага	
5-ый	+3	+4	+1	+1	-	+1 уровень существующего класса мага	
6-ой	+4	+5	+2	+2	-	+1 уровень существующего класса мага	
7-ой	+5	+5	+2	+2	-	+1 уровень существующего класса мага	
8-ой	+6	+6	+2	+2	-	+1 уровень существующего класса мага	
9-ый	+6	+6	+3	+3	-	+1 уровень существующего класса мага	
10-ый	+7	+7	+3	+3	-	+1 уровень существующего класса мага	

Зараженное Чтение Заклинаний (Маг): вместо того, чтобы использовать ключевой показатель характеристики для чтения заклинаний, зараженный колдун использует его показатель порчи. Чтобы читать заклинание, зараженный колдун должен иметь показатель порчи, по крайней мере, равный уровню мага. Бонусные заклинания зараженного колдуна базируются на числе, равном показателю порчи персонажа + 10, а спасброски против заклинаний зараженного колдуна имеют УС 10 + уровень заклинания + показатель порчи зараженного колдуна.

Зараженный колдун накапливает порчу для того, чтобы читать его заклинания. Все заклинания, которые читает зараженный колдун – злые заклинания. Он должен делать спасбросок по Стойкости (УС 10 + уровень заклинания) или увеличивать его показатель порчи на 1.

Повышение Уровня: сила порчи соблазнительна. Как только персонаж испытал её соблазны, трудно сопротивляться. Всёкий раз, когда зараженный колдун получает новый уровень и желает продвинуть уровень в некотором другом классе, он должна преуспеть в спасброске по Воли (УС 10 + показатель порчи). Если он проваливает спасбросок, он должна повысить его уровень зараженного колдуна. Если она преуспевает в этом спасброске, он может повысить уровень в некотором другом классе.

ЗАРАЖЕННЫЙ ВОИН

Когда порча персонажа угрожает превысить вместимость его тела и души, он может быть охвачен ею злой силой и преобразоваться в зараженное существо. Такие персонажи чувствуют непреодолимую тягу к областям с порчей, часто идя до тех пор, пока их ноги не начнут кровоточить, уничтожая любого на своём пути. Удачливы хубы авантюристы, милиция или монстры. Неудачливые начинают служить злым культурами Эритнула и Гекстора, и преобразуются в живых служителей зла.

Большинство зараженных воинов были варварами, воинами или следопытами прежде, чем их одолела порча, хотя этот престиж-класс могут взять члены любой расы или класса персонажа. Жрецы, друиды, колдуны и волшебники вместо этого обычно совращаются классом зараженного колдуна.

Зараженные воины НИПы чаще всего встречаются около зараженных областей и служат командующими маленьких групп злых гуманоидов.

Кубик Жизней: d12.

Требования

Чтобы стать зараженным воином, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Любое не добroе.

Базовый бонус атаки: +5.

Порча: показатель порчи персонажа должен быть 10 или больше.

Специальное: персонаж должен определить местонахождение и присоединиться к храму, посвящённому злому божеству.

Классовые умения

Классовые умения зараженного воина (и ключевая характеристика к каждому умению) - Лазание (Сила), Запугивание (Обаяние), Прыжки (Сила), Верховая Езда (Ловкость), Проницательность (Мудрость) и Плавание (Сила).

Очки Умений на Каждом Уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Таблица 6-4: Зараженный Воин

Спасбросок по					
Уровень	ББА	Стойкости	Реакции	Воле	Специальное
1-ый	+1	+2	+0	+0	Подавление порчи
2-ой	+2	+3	+0	+0	Поглощение урона 1/добро
3-ий	+3	+3	+1	+1	Зараженный удар 1/день
4-ый	+4	+4	+1	+1	Поглощение урона 2/добро
5-ый	+5	+4	+1	+1	-
6-ой	+6	+5	+2	+2	Поглощение урона 3/добро
7-ой	+7	+5	+2	+2	Зараженный удар 2/день
8-ой	+8	+6	+2	+2	Поглощение урона 4/добро
9-ый	+9	+6	+3	+3	-
10-ый	+10	+7	+3	+3	Поглощение урона 5/добро

Классовые способности

Всё следующее - классовые способности зараженного воина.

Владение оружием и доспехами: зараженные воины не получают никакого дополнительного владения оружием или доспехами.

Подавление Инфекции: по определению, зараженный воин поражён порчей, но эта порча не очевидна для окружающих. Порча зараженного воина проявляется в ментальных эффектах - бред, гнев и жестокость - и во внутренних физических эффектах. Если зараженного воина расчленить, то будет видно внутреннее разложение персонажа: его тело наполнено кровавым гноем и покрыто странными наростами, даже на внутренних органах. Если зараженный воин входит в зараженную область, его разложение также немедленно проявляется внешне. Запрещая эти два условия, по внешнему виду невозможно обнаружить зараженного колдуна.

Зараженный воин больше не применяет его показатель порчи как штраф для его Телосложения, и применяет только половину его показателя порчи как штраф к его Мудрости.

Поглощение урона (Экс): на 2-ом уровне, зараженный воин получает поглощение урона 1/добро. Величина поглощения урона персонажа увеличивается на 1 очко на каждом чётном уровне после того.

Зараженный Удар (Экс): зараженный воин 3-ьего уровня и выше может придать атаке ближнего боя силу его порчи. Персонаж добавляет его показатель порчи к урону, наносимому атакой ближнего боя, и увеличивая показатель порчи цели на 1.



ЗА ШИРМОЙ: ПОРЧА

Порча может быть добавлена в кампанию очень легко. Вообще, лучше всего ограничить число мест и вещей, которые могут передать порчу, чтобы уменьшить груз вычислений для игроков и Мастеров.

Порча делает зло физической угрозой благосостоянию персонажей. Она может иметь длительное воздействие на персонажей, даже убивая тех, кто остается под влиянием порчи слишком долго.

Если зараженный воин ударяет существо, обладающее иммунитетом к эффектам порчи (типа нежити или существ со злым подтипом), зараженный удар не имеет никакого эффекта.

Зараженный воин может использовать эту способность раз в день по достижению 3-его уровня и один дополнительный раз в день за каждые четыре уровня, полученные после того.

ЗДРАВОМЫСЛИЕ

Этот вариант системы позволяет вам вводить элементы ужасов в вашу игру ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ. В кампаниях, использующих эти правила, персонажи получают новый атрибут по д названием Здравомысле. Эта статистическая функция подобно очкам характеристик, но имеет свою собственную уникальную механику, которая представляется переход персонажа из стабильного и здорового умственного состояния в смятение, слабоумие и ментальную нестабильность. По мере сталкивания персонажа с монстрами, ужасными действиями, мастерами запретных знаний или членами заклинаний, показатель здравомыслия (ПЗ) персонажа и его соответствующая способность действовать, как нормальный член своей расы ухудшаются. Этот постепенный переход частично уравновешивается силами, которые персонаж получает каждый раз, когда он преодолевает ужасающего противника или растёт в умении и опыте, но даже если персонаж растёт в силе, он знает или боится, что ещё большая опасность ждёт его впереди - угроза стать безумным навсегда.

ЧТО ТАКОЕ ЗДРАВОМЫСЛИЕ?

Здравомысле - естественное умственное состояние в обычной жизни. Нормальное умственное равновесие подвергается опасности, когда персонажи противостоят ужасам, объектам или действиям, которые по своей природе отвратительны, неестественны и шокирующие.

Такие столкновения заставляют персонажа терять очки его ПЗ, что, в свою очередь, приводит к временному, неопределённому или постоянному безумию. Умственная стабильность и потерянные очки ПЗ могут быть восстановлены, но психологические шрамы могут остаться.

Безумие наступает, если слишком много очков здравомыслия потеряны за слишком короткое время. Безумие не обязательно наступает, если очки здравомыслия низки, но более низкий ПЗ делает некоторые формы безумия более вероятными после того, как персонаж испытывает эмоциональный удар. Здравомысле персонажа может быть восстановлено в течение нескольких минут, можно оправиться после нескольких месяцев или потерять его навсегда.

Персонаж может восстановить очки здравомыслия и даже увеличить своё Здравомысле до максимума. Однако, увеличение рангов персонажа в умении Знание (запрещённые знания) всегда понижает максимальное Здравомысле на эквивалентное количество.

ОЧКИ ЗДРАВОМЫСЛИЯ

Очки здравомыслия измеряют стабильность сознания персонажа. Этот атрибут обеспечивает способ определить здравомысле, свойственное персонажу, стабильность, которую персонаж может когда-либо иметь, и текущий уровень rationalности, которую персонаж сохраняет, даже после многочисленных ударов и неприятных открытий.

Здравомысле измеряется тремя способами: начальное здравомысле, текущее здравомысле и максимальное здравомысле. Начальное и текущее здравомысле не могут превышать максимальное здравомысле.

Начальное Здравомысле

Начальное здравомысле персонажа равняется его показателю Мудрости, умноженному на 5. Этот показатель представляет текущее здравомысле стартового персонажа, так же как и верхний предел здравомыслия, который может быть восстановлен умением Лечение (см. умение Лечение и Умственное Лечение, позже в этой секции). После создания, текущее здравомысле персонажа часто значительно колеблется, и не может больше никогда быть равным начальному здравомыслию. Изменение показателя Мудрости персонажа изменяет его начальное здравомысле для целей определения до какого счёта можно восстановить здравомысле лечением с умением Лечения. Однако если Мудрость изменяется, текущее здравомысле остаётся неизменным.

Текущее Здравомысле

Текущий показатель здравомыслия персонажа меняется почти так же часто (а иногда и чаще), как и его ОЖ.

Проведение Проверок Здравомыслия: когда персонаж сталкивается с ужасной, неестественной или сверхъестественной ситуацией, Мастер может потребовать, чтобы игрок сделал проверку здравомыслия, используя процентный кубик (d%). Проверка преуспевает, если результат равен или меньше текущего здравомыслия персонажа.

По успешной проверке, персонаж или не теряет очков здравомыслия, или теряет их минимальное количество. Потенциальную потерю здравомыслия обычно показывают как два числа или результат броска, разделённый слешем, типа 0/1d4. Число перед слешем указывает число потерянных очков здравомыслия, если проверка здравомыслия преуспевает (в данном случае есть потери нет); число после слеша указывает число потерянных очков здравомыслия, если проверка здравомыслия терпит неудачу (в данном случае, между 1 и 4 очками).

Текущее здравомыслие персонажа также находится в опасности, когда персонаж читает некоторые книги, изучает некоторые типы заклинаний и пытается читать их. Эти потери здравомыслия обычно происходят автоматическими (никакая проверка здравомыслия не позволяет); персонаж, который хочет предпринять определенную деятельность, утрачивает обозначенное чи сло очков здравомыслия.

В большинстве случаев, новая колеблющая здравомыслие ситуация требует новой проверки здравомыслия. Однако, Мастер всегда сам может решить, когда персонажи делают проверки здравомыслия. Рассматривание нескольких хижин орёженных трупов за один раз или в быстрой последовательности может призвать только к одной проверке здравомыслия, в то время как те же самые трупы, с которыми сталкиваются несколько раз в течение нескольких часов игры, могут потребовать отдельных проверок.

Схождение с Ума: потеря больше, чем несколько очков здравомыслия, может свести персонажа с ума, как описано ниже. Если показатель здравомыслия персонажа понижается до 0 или ниже, он начинает быстро впадать в постоянное безумие. Каждый раунд, персонаж теряет ещё одно очко здравомыслия. Как только ПЗ персонажа достигает -10, он становится безнадёжно, неизлечимо безумным. Умение Лечения может использоваться, чтобы стабилизировать персонажа на пороге постоянного безумия; см. Умение Лечение и Умственное Лечение, ниже.

Описание Мастером колеблющих здравомыслие ситуаций должно всегда оправдывать угрозу благосостоянию персонажа. Таким образом, орда бешеных крыс ужасает, в то время как одна единственная обычная крыса обычно - нет (если только персонаж не имеет соответствующую фобию, конечно).

Максимальное Здравомыслие

Ранги в умении Знание (запрещённые знания) моделируют понимание персонажем аспектов тёмных существ за грань действительности. После того, как это знание получают, о нём никогда не забывают, и персонаж, следовательно, теряет умственное равновесие. Здравомыслие персонажа ослабляется по мере понимания этих скрытых истин. Тако в путь вселенной.

Текущее здравомыслие персонажа никогда не может быть выше, чем 99 минус ранги персонажа в умении Знание (запрещённые знания). Это чи сло (99 минус ранги в умении Знание [запрещённые знания]) - максимальное здравомыслие персонажа.

ПОТЕРЯ ЗДРАВОМЫСЛИЯ

Персонажи обычно теряют здравомыслие в нескольких типовых ситуациях: при столкновении с кем-либо невообразимым, при страдании от серьёзного удара, после прочтения заклинания или при изучении нового заклинания, будучи затронутым некоторым типом магии или специфическим заклинанием, или при чтении запрещённых книг.

Столкновение с Невообразимым

Когда человек ощущает существ и объекты отвратительными ужасными, этот опыт стоит ему некоторой части его сознания, так как такие существа отталкивающие. Мы никогда не помним их слизистой, зловонной, чужеродной природы. Эта инстинктивная реакция - часть людей, эльфов, дварлов и других гуманоидных рас. В эту категорию, мы можем включить сверхъестественные события или агентов, не всегда признаваемых как определенно посвященных темным богам, типа зомби, вампиров, проклятий и так далее (?).

Таблица 6-5: Потеря Здравомыслия от Существ даёт некоторую основную величину потери здравомыслия при столкновении с существами, основанными на их типе и размере. Это только основная величина - Мастер может и должен регулировать отдельных монстров, которых он считает более или менее ужасным, чем другие их размера. Азимар, например, вряд ли представляет ужасный вид, и его, вероятно, нужно рассматривать как гуманоида, а не пришельца. С другой стороны, варгулья - Маленький летающий пришелец, очень похожий на летучую мышь - могла бы вызвать намного больше интуитивной реакции, чем другие Маленькие пришельцы.

Кроме того, некоторые типы чудовищного поведения могли бы вызывать дополнительные проверки здравомыслия, подобно описанным в Серьёзных Удараах, ниже. Например, у иллитида нервирующий вид, но наблюдение того, как он поглощает мозг вашего лучшего друга, должно, конечно, вызвать другую проверку, с потерями, соответствующими ситуациям.

В большинстве П&Д игр, никакой персонаж не должен делать проверку здравомыслия при столкновении с эльфом, дварфом или другой стандартной гуманоидной расой из *Руководства Игрока*, или при столкновении с одомашненными или обычными животными. В некоторых случаях, даже гуманоидные расы типа орков и гоблинов, могли бы быть относительно обычными и не причинять потери здравомыслия.

Специфические Монстры и Здравомыслие: некоторые монстры имеют дополнительные или различные специальные способности при использовании варианта здравомыслия.

Аллип: способность безумия аллипа наносит 2d6 очка урона здравомыслию, а не нормальный эффект.

Дерро: способность безумия дерро защищает этих существ от любой дальнейшей потери здравомыслия. Нормальный дерро (особенно персонаж дерро) отслеживает очки здравомыслия как обычно.

Чудовищные Персонажи и Здравомыслие: в большинстве случаев, Мастер не должен отслеживать показатель здравомыслия монстра, но иногда, особенно когда они находятся под управлением игрока, монстры нуждаются в показателе здравомыслия также, как и другие персонажи.

Таблица 6-5: Потеря Здравомыслия от Существ

Тип Монстра	До Миннат юрного	Размер Монстра					Гигантский	Исполинский
		Маленький	Средний	Большой	Огромный			
Мутант, дракон, ил, пришелец, нежить	1/1d4	1/1d4	1/1d6	1/1d10	1d4/1d10	1d6/1d10	1d6/2d10	
Элементаль, фей, растение, насекомое	0/1d4	1/1d4	1/1d6	1/1d8	1/1d10	1d4/1d10	1d4/2d6	
Конструкция, гигант, магическая бестия, чудовищный гуманоид	0/1	0/1d4	0/1d6	1/1d6	2/2d6	2/2d6	3/3d6	
Животное, гуманоид	0/0 ¹	0/1 ¹	0/1 ¹	0/1d4 ¹	0/1d4	0/1d4	0/1d6	

1 - только животные или гуманоиды действительно причудливого или свирепого вида вызывают такую проверку.

Хотя большинство кампаний, использующих вариант здравомыслия ограничивает игроков созданием персонажей расами, описанными в *Руководстве Игрока*, легко представить мир, где одна или две чудовищные расы настолько обычны или настолько слиты с культурами других рас, что Мастер может представить их как жизнеспособные варианты персонажей игрока. В этом случае, монстры, доступные в качестве расы персонажа игрока никогда не должны вызывать потерю здравомыслия от других персонажей или НИПов, и эти существа должны иметь очки здравомыслия и отслеживать их потери здравомыслия точно так же как и персонажи с расами из *Руководства Игрока*. Монстр никогда не должен терять здравомыслие при наблюдении другого члена его расы (призраки не теряют здравомыслие при столкновении с другими призраками, и так далее). Во всех случаях, причины потери здравомыслия для определенного существа находятся в руках Мастера.

ЭТО ВЗЯТО ИЗ КТУЛХУ

В начале 1900-ых, Н.Р. Лавкрафт написал собрание историй и новелл, которые исследовали идею, что наше понимание мира и законов науки правильное, но это лишь часть истинных секретов вселенной. Что, если, как предложил Лавкрафт в своих работах, наше видение действительности было всего лишь ширмой, за которой скрывалось великое, почти непостижимое зло? Вдохновленная этими тёмными и все же очаровательными идеями, ролевая игра *Зов Ктулху* дала возможность ролевикам исследовать ужасный и очаровательный мир Мифов Ктулху, представляя механизм здравомыслия, как способ измерить эффекты подвергания сознания персонажа этому великому злу.

Великие Старейшины: центром мифов Лавкрафта были Великие Старейшины - богоподобные существа невообразимой силы и неописуемого зла. В видениях Лавкрафта, они настолько далеки от человеческого понимания, что даже знание о их существовании может разрушить здоровое сознание, а их действия настолько далеки от нашего собственного определения этики, что действия зла, совершенного человечеством не могут даже сравниться с возможностями их тёмных желаний. Именно с этими тёмными богами и их многочисленными приспешниками должны столкнуться персонажи. Хотя эти тёмные субъекты слишком мощны, чтобы их победить, храбрый и удачливый персонаж может иногда сорвать планы их миньонов и препятствовать им получить больше точек опоры в нашей реальности.

Запрещённые Знания: умение Знание (запрещённые знания), приведённое в этом варианте представляет Знание тёмных существ, которые Лавкрафт и другие авторы предполагали скрывать за границами реальности. В *Зове Ктулху* это умение называется Мифы Ктулху.

Серьёзные Удары

Отвратительный вид более обычной природы может также стоить очков здравомыслия. Серьёзные удары включают наблюдение внезапной или насильственной смерти, преодоление искажения личности, потеря социального положения, становление жертвой предательства или то, что Мастер Подземелья считает достаточно серьёзным. Следующий список даёт некоторые примеры серьёзных ударов и потери очков здравомыслия, которые они вызывают.

Потеря Здравомыслия¹ Шокирующая Ситуация

0/1d2	Неожиданное нахождение ис корёженного трупа животного
0/1d3	Неожиданное нахождение человеческого трупа
0/1d3	Неожиданное нахождение человеческой части тела
0/1d4	Найдение потока воды с примесью крови
1/1d4+1	Найдение искорёженного человеческого трупа
0/1d6	Пробуждение закрытым в гробу
0/1d6	Найдение насильственной смерти друга
1/1d6	Найдение упыря
1/1d6+1	Встреча кого-то, кто как вы знаете, должен быть мёртвым
0/1d10	Прохождение серьезной пытки
1/d10	Найдение трупа, восстающего из его могилы
2/2d10+1	Найдение как с неба падают гигантские отрубленные головы
1d10/d%	Найдение злого божества

1 - потеря при успешной проверке/потеря при проваленной проверке.

Чтение Заклинаний

Магия полагается на физику истинной вселенной. Читая заклинания, персонажи визуализируют невообразимое, деформируя свои умы в попытке понять чужеродные мысли. Эта визуализация ранит сознание. Хотя маг подвергает себя таким травмам добровольно, он всё равно получает удар.

В этом варианте, чтение заклинаний иссушает некоторое количество здравомыслия. Это правило представляет тот факт, что чтение заклинаний вынуждает сознание рисовать странные узоры и понимать необычные процессы. Мастер может выбирать из трёх вариантов, представленных в таблице ниже, вычитая небольшое, среднее или большое число очков здравомыслия персонажа, который читает заклинание. В кампании, применяющей малую потерю здравомыслия, маг редко штрафуется при чтении заклинаний, особенно если Мастер также хочет дать персонажам сопротивляемость здравомыслия (см. уточнение) в таких делах. В кампании, применяющей среднюю потерю здравомыслия, маг сталкивается с немногим более высоким риском безумия, чем члены других классов, даже если он имеет сопротивляемость здравомыслия. При использовании этой опции, игроки должны, главным образом, выбрать чтение заклинаний только как варианты мультиклассирования. В кампании, применяющей большую потерю здравомыслия, магу трудно участвовать в приключениях регулярно, потому что они понимают, что сложно использовать основные способности их классов без риска сойти с ума.

Таблица 6-6: Потеря Здравомыслия от Чтения Заклинаний

Уровень Заклинаний	Малая Потеря Здравомыслия	Средняя Потеря Здравомыслия	Большая Потеря Здравомыслия
1-ый	1	2	1d6
2-ой	2	4	2d6
3-ий	3	6	3d6
4-ый	4	8	4d6
5-ый	5	10	5d6
6-ой	6	12	6d6
7-ой	7	14	7d6
8-ой	8	16	8d6
9-ый	9	18	9d6

В дополнение к руководящим принципам, представленным для каждой опции кампании выше, Мастер может наложить дополнительные модификаторы на потерю здравомыслия, вызываемую заклинаниями определённого типа, школы или даже определённым заклинанием. Вот некоторые условия, которые Мастер может включить в игру.

- ограждения стоят на 1 очко здравомыслия меньше.
- божественные заклинания стоят 5 дополнительных очков здравомыслия.
- друиды переносят только половину потери здравомыслия при чтении заклинаний (дроби округляются вверх).

- лечащие за клинания не иссушают здравомыслие.
- заклинание *невидимости* и любая его разновидность стоят 1 дополнительное очко здравомыслия.
- заклинания некромантии стоят 2 дополнительных очка здравомыслия.
- маги некоторых классов следуют руководящим принципами одной опции кампании, в то время как маги других классов, следуют руководящим принципам другой опции кампании.

Изучение Заклинаний

Изучение заклинаний, чтение заклинаний, подвергает персонажа непостижимым секретам и может повредить и деформировать сознание. В этом варианте, всякий раз, когда маг изучает новое заклинание, он теряет очки здравомыслия. В большинстве случаев, потеря здравомыслия равна уровню заклинания, но если заклинание включено в том запрещенного знания (см. ниже), потеря может быть большей.

Правила потери здравомыслия при изучении заклинаний прекрасно работают для волшебников, колдунов и других классов чтения тайных заклинаний, которые изучают заклинания по одному или в маленьких группах, но эта потеря может легко сокрушить жреца, друида или другого чудотворца, к оторый получает новый уровень чтения заклинаний (таким образом, за раз «изучая» все заклинания нового уровня). В этом случае, игрок и Мастер должны работать вместе, чтобы определить определенное число изученных заклинаний, при получении доступа к новому уровню чтения заклинаний. Когда сложно определить, сколько заклинаний позволяет выучить магу на данном уровне, хорошим основанием служит норма приобретения заклинания класса волшебник.

Мастер, желающий добавить правила Здравомыслия к богатой магии кампании, или тот, кто желает сохранить больше специфики нормальной П&Д игры, может позволить любому магу изучать небольшое количество заклинаний на каждом уровне, не теряя здравомыслия.

Магия, Затронутая Здравомыслием

Следующие типы магии и специфических заклинаний имеют различные или дополнительные эффекты при использовании варианта Здравомыслия. Для эффектов лечащих заклинаний и магических средств восстановления здравомыслия, см. Восстановление Здравомыслия Магией, позже в этой секции.

Эффекты Ужаса: всякий раз, когда заклинание, существование или другой фактор производят эффект ужаса, который делает цель потрясённой, испуганной или паникующей, замените спасбросок, чтобы избежать эффекта (если применимо) на проверку здравомыслия. При неудавшейся проверке (а иногда даже при успешно), субъект теряет очки здравомыслия вместо того, чтобы испытать нормальный эффект магии. Таблица ниже описывает потери здравомыслия, связанные с каждым заклинанием, которое имеет дискриптор ужаса:

Заклинание	Потеря Здравомыслия при Неудавшейся Проверке	Потеря Здравомыслия при Успешной Проверке
<i>Порча</i> ¹	-	-
<i>Насыщение страха</i>	1d6	1
<i>Злая судьба</i>	1d6	-
<i>Ужас</i>	2d6	1
<i>Воображаемый убийца</i> ²	-	-
<i>Испуг</i>	1d6	1
<i>Знак страха</i>	2d6	-
<i>Смертный ужас</i> ²	-	-

1 - Порча работает как обычно, потому что её эффект менее серьёзен, чем от состояния потрясения.

2 - Воображаемый убийца и смертный ужас работают как обычно, потому что эти заклинания не производят эффектов потрясения, испуга или паники. (Мастер может постановить, что проверка здравомыслия заменяет спасбросок по Стойкости; в этом случае, провал проверки кончается постоянным безумием.)

В этом варианте, *изгнание страха* автоматически не подавляет существующий эффект ужаса на его цели, но если оно читается на существование, которое потеряло здравомыслие из-за эффекта ужаса в течение прошлых 24 часов, эта потеря здравомыслия делится пополам (до минимума 1 очко), а текущее здравомыслие существования регулируется соответственно.

Иллюзии: иллюзии, когда им верят, причиняют потерю здравомыслия так же, как если бы присутствовал реальный ужасающий монстр или происшествие. Мастер может уменьшить потерю здравомыслия, вызванную иллюзией (или устранить её полностью), если такое заклинание появляется в кампании часто.

Проклятие: при использовании варианта здравомыслия, это заклинание может вызвать проверку здравомыслия, а не спасбросок по Воле. Если жертва проваливает проверку здравомыслия, она теряет 3d6 очков здравомыслия. В отличие от нормальной потери здравомыслия, это число также вычитается из максимального

здравомыслия персонажа. Магия, которая удаляет проклятие (типа *снятия проклятия* или *разрушение чар*), может восстановить нормальное максимально здравомыслие персонажа, но разделяйте магию или использование умения *Лечения*, требуемые для восстановления текущего здравомыслия персонажа.

Связь с иным миром: при использовании варианта здравомыслия, персонажи, читающие это заклинание, рисуют потерять здравомыслие вместо Интеллекта и Обаяния. Всякий раз, когда персонаж читает это заклинание, он должен делать проверку здравомыслия. Если проверка терпит неудачу, персонаж теряет здравомыслие, в зависимости от плана, с которым персонаж пробовал войти в контакт, согласно таблице ниже. В отличие от уменьшения Интеллекта и Обаяния, вызванного нормальной версией этого заклинания, потеря здравомыслия не проходит в течение недели - потеря постоянна, пока её не восстановят другим заклинанием или с помощью умения *Лечения*.

План	Потеря Здравомыслия
Элементный План (соответствующий)	1
План Положительный/Отрицательный энергии	1
Астральный План	2
Внешний План (полубоги)	1d6
Внешний План (младшее божество)	2d6
Внешний План (среднее божество)	3d6
Внешний План (высшее божество)	4d6

Озарение: при использовании варианта здравомыслия, замените стоимость в ОО этого заклинания проверкой здравомыслия (1d6/3d6), сделанной как свободное действие немедленно после того, как время действия заклинания истекает.

Безумие: вместо того, чтобы испытывать нормальный эффект этого заклинания, персонажи, которые проваливают спасбросок, чтобы сопротивляться заклинанию, становятся постоянно безумными как описано в этом варианте (но не переносят никакой потери здравомыслия).

Маг предвидения: в дополнение к нормальному выгодам заклинания, персонаж с активным эффектом *мага предвидения* может сделать одну проверку здравомыслия, как будто его текущее здравомыслие равно его максимальному Здравомыслию. Персонажу не требуется использовать эффект от первой проверки здравомыслия, которую он обязан делать, но он должен выбрать, действительно ли использовать эту выгоду перед проведением любой проверки здравомыслия в течение действия заклинания.

Состояние: в дополнение к нормальному эффекту заклинания, маг может как дый раз ощутить, когда предмет переносит потерю здравомыслия, временное безумие, неопределенное безумие или постоянное безумие в течение продолжительности заклинания.

Призыв существа: если персонаж вызывает монстра, который причиняет потерю здравомыслия посредством *призыва существа*, *призыва природного союзника*, *планарных уз* или *заклинания потустороннего союзника*, он переносит обычную потерю здравомыслия при прочтении заклинания и должен также сделать проверку здравомыслия из -за присутствия монстра.

СОПРОТИВЛЕМОСТЬ ЗДРАВОМЫСЛИЯ

Механика здравомыслия была первоначально создана для подражания эффектам, которые отвратительные ужасы Мифов Ктулху будут иметь на обычных людей в мире, очень похожим на наш собственный. Однако, с тех пор как П&Д персонажи за жили в мире магии и монстров, Мастер может захотеть сделать их менее восприимчивыми к потере здравомыслия, вызванной со столкновением со странными существами (см. Таблицу 6 -5: Потеря Здравомыслия от Существ), разрешая им иметь меру сопротивляемости здравомыслия, которая привязана к одному из двух признаков.

Каждому персонажу можно позволить иметь сопротивляемость здравомыслия, равную его уровню персонажа. Альтернативно, каждому персонажу можно позволить иметь сопротивляемость здравомыслия, равную его модификатору Мудрости. (Очевидно, что вторая альтернативная в большинстве случаев будет выдавать более низкие числа сопротивляемости здравомыслия.) Это число - количество потери здравомыслия, которое персонаж может игнорировать, когда он сталкивается с существом, которое требует проверки здравомыслия.

Мастер может решить, что сопротивляемость здравомыслия также применяется к некоторым видам серьёзных ударов (хотя она может не применяться к личным ужасающим впечатлениям, типа наблюдения смерти близкого друга) и к чтению заклинаний или их изучению.

Знак безумия: вместо того, чтобы испытывать нормальный эффект этого заклинания, персонаж, который проваливает спасбросок, чтобы сопротивляться знаку, становится постоянно безумными как описано в этом варианте (но не перенос ит никакой потери здравомыслия).

ЗАПРЕЩЁННОЕ ЗНАНИЕ

Правила здравомыслия предполагают, что не некоторые знания настолько чужды человеку ческому пониманию, что простое изучение их существования может разрушить душу. В то время как магический и нечеловеческие расы составляют каждодневную часть жизни П&Д персонажа, даже закалённый авантюрист не может победить или понять некоторые вещи. Знание этих секретов и существ представлено новым умением, которое идет рука об руку с показателем здравомыслия персонажа: Знание (запрещённые знания).

Этот тип Знания постоянно разрушает способность персонажа поддерживать стабильное и нормальное восприятие, а текущее здравомыслие персонажа никогда не может быть выше, чем 99 минус модификатор, который персонаж имеет в умении Знание (запрещённые знания). Это число (99 минус ранги в Знании и [запрещённые знания]) - максимальное здравомыслие персонажа.

ЗНАНИЕ (ЗАПРЕЩЁННЫЕ ЗНАНИЯ) (НЕТ)

Вы знаете то, что Не Должно Быть Известно. Вы видели ужасные сверхъестественные вещи и читали запрещённые книги, узнали действительно страшные тайны, которые бросили вызов всему, о чём вы думали, что вы знали. Так как эти открытия бросают вызов логике или общепринятым нормам, примите факт, что не имеет значения насколько вы интеллектуальны или мудры, когда вы используете это умение – имеет значение только то, насколько вы углубились в эти страшные тайны.

Проверка: ответ на вопрос об ужасных божествах и секретах, которые скрываются за границами действительности, имеет УС 10 (для действительно лёгких вопросов), 15 (для элементарных вопросов) или 20-30 (для трудных или действительно опасных вопросов). В отличие от других областей знаний, почти нет действительно лёгких вопросов, связанных с этим тёмным знанием.

Вы можете использовать это умение для идентификации монстров и их специальных способностей или уязвимости. Вообще, УС такой проверки равен 10 + КЖ монстра. Успешная проверка позволяет вам узнать немного полезной информации о монстре. За каждые 5 очков, на которые ваш результат проверки преышает УС, Мастер может дать другую часть полезной информации.

Мастер может решить, какие монстры подходят для Знания (запрещённые знания), а какие подходят под одно из умений Знания, описанные в *Руководстве Игрока*. Например, Мастер может постановить, что Знание (Иные Миры) уместное умение для того, чтобы узнать или знать о пришельцах, вместо того, чтобы позволить им быть идентифицированными Знанием (запрещённые знания). Однако, в большинстве кампаний, использующих варант здравомыслия, мутанты и илы должны подходить для идентификации Знанием (запрещённые знания), а не Знанием (магия) и Знанием (Подземелья) соответственно.

Действия: обычно нет. В большинстве случаев, делая проверку Знания вы не предпринимаете никаких действий - вы просто знаете ответ, или нет.

Повторение Попыток: Нет. Проверка представляет то, что вы знаете, и размышление во второй раз не говорит вам ничего нового.

Специальное: вы не можете получить ранги в этом умении, тратя очки умений. Вы можете получить ранги только, читая запрещённые книги или имея дело с ужасными существами. Каждый ранг, который вы получаете в этом умении, навсегда уменьшает ваше максимальное здравомыслие на 1 очко: чем больше вы знаете об ужасных истинах, лежащих в основе реальности, тем вы менее способны к продвижению в нормальной жизни.

Первый опыт безумия персонажа (то есть возникновение временного или неопределенного безумия) дарует 2 ранга в Знании (запрещённые знания), таким образом, понижая его максимальное здравомыслие на 2 очка. Каждый раз, когда персонаж терпит неудачу при проверке здравомыслия, и получает ещё один факт безумия, он получает дополнительный ранг в Знании (запрещённые знания).

Например, Кальдарк имеет 1 ранг в Знании (запрещённые знания) после чтения странной рукописи. Затем он идёт дальше, видит отродье хаоса, и получает неопределённое безумие, его бредящее сознание не в состоянии понять странное существо, с которым он столкнулся. Так как она никогда не сходила с ума прежде, его игрок добавляет 2 ранга Знания (запрещённые знания) в листе персонажа Кальдарка. Теперь максимальное здравомыслие Кальдарка 96 (99 минус 3 ранга Знания [запрещённые знания]).

Вы не можете взять Знание (запрещённые знания) во время создания персонажа. Однако, умение не имеет никакого максимального ранга; ваш уровень не ограничивает число рангов в Знании (запрещённые знания).

Таблица 6 -7: Примеры Запрещённых Книг

Время Изучения	УС Проверки Знания (магия) Чтобы Понять Написанное	Количество Заклинаний в Книге	Первичная Потеря Здравомыслия	Потеря Здравомыслия во Время Изучения	Получаемые Ранги в Знании (запрещённые знания)
1 неделя	20	0	1	1d4	1
1 неделя	20	1	1d4	1d4	1
1 неделя	25	2	1d4	2d6	1
2 недели	25	1d4	1d6	2d6	2
2 недели	25	1d6	1d10	2d6	2
2 недели	25	3	1d6	2d6	2
2 недели	30	1d6+1	1d6	2d6	3
3 недели	20	1d4+1	1d10	2d6	2
3 недели	25	1d6	1d6	2d10	2
3 недели	30	1d4+5	1d10	3d10	2

Чтение Запрещённых Книг

Таинственные книги добавляют ранги к умению Знание (запрещённые знания) персонажа и учат волшебным заклинаниям. Изучение этих книг делает нас похожими на тени. Сжигающая сила высшей действительности захватывает душу. Пробуем ли мы отступить от привычного, или жадно ищем большего, это уничтожает нашу веру в то, во что мы когда-то верили, открывая наши души всеобъемлющим истинам тёмных божеств.

Для каждой такой книги, Мастер должен установить время изучения, УС проверки Знания (магия) для понимания такой книги, число содержащихся в ней заклинаний, начальную проверку здравомыслия, которая происходит при открывании книги, потерю здравомыслия, которая происходит после прочтения, и ранги Знания (запрещённое знание), получаемые от изучения книги. В то время как Мастер может устанавливать эти параметры по своему усмотрению, Таблица 6-7: Примеры Запрещённых Книг даёт некоторые комбинации каждого из этих параметров.

ПРИВЫКАНИЕ К УЖАСАМ

Никогда не недооцени вайте способность разума приспособляться даже к самым ужасным вещам. Чтение и перечитывание той же самой части страшного текста или наблюдения того же самого ужасного изображения несколько раз, в конечном счёте, не вызывает никакой дальнейшей потери здравомыслия. В пределах разумного интервала игры, обычно одна игровая сессия, персонажи не должны за рассматривание ужасных монстров определённого вида потерять очков здравомыслия больше, чем максимальные возможные очки, которые персонаж мог бы потерять от наблюдения одного такого монстра. Например, потеря здравомыслия за наблюдение за одним человеческим зомби - 1/1 d6. Таким образом, в тот же самый день игры или на той же самой сессии, никакой персонаж не должен потерять больше, чем 6 очков здравомыслия за любое увиденное количество зомби. Имейте в виду, что интерпретация "разумного интервала" должна изменяться Мастером и ситуацией. Когда Мастер считает правильным, он должен постановить, что ужас возобновлён, и очки должны быть потеряны снова.

Изучение или чтение заклинаний никогда не будет обычным делом. Независимо от того, сколько раз персонаж читает заклинание, независимо от того, каков временной интервал между прочтениями, потеря здравомыслия всегда та же самая. Это же верно и для всего, что персонаж делает охотно. Например, жестоко убийство друга стоит 2/1 d10 очков здравомыслия и очки вычитаются каждый раз, даже если персонаж теряет максимальные возможные очки (10) после первого такого убийства, которое он совершает.

ТИПЫ БЕЗУМИЯ

Безумие персонажа вызвано быстрой последовательностью отвратительных действий или ужасных открытий, событий, обычно связанных с тёмными богами, существами из Внешних Планов или мощными заклинаниями.

Ужасающее столкновение может кончиться одним из трех состояний умственного расстройства: временное, неопределенное и постоянное безумие. Первые два, временное безумие и неопределенное безумие, могут быть вылечены. Третье, постоянное безумие – результат снижения очков здравомыслия персонажа до -10 и ниже. Это состояние не может быть вылечено.

Временное Безумие

Всякий раз, когда персонаж теряет очки здравомыслия, равные половине его показателя Мудрости от одного случая потери здравомыслия, он испытывает достаточный удар, что Мастер должен попросить о проверке здравомыслия. Если проверка терпит неудачу, персонаж понимает полное значение того, что он видел

или испытал и становится временно безумным. Если проверка преуспевает, персонаж не сходит с ума, но он не может ясно вспомнить то, что он испытал (хитрость, на которую идет сознание, чтобы защитить себя).

Временное безумие может длиться от нескольких минут до нескольких дней. Возможно, персонаж приобретает фобию или фетиш, приличествующий ситуации, ослабевает, становится истеричным или страдает возбуждением, дёргается, но он всё ещё может действовать достаточно рационально, чтобы убегать или скрываться от угрозы.

Персонаж, страдающий от временного безумия, остается в этом состоянии или на множество раундов или на множество часов; бросьте d% и сверьтесь с Таблицей 6-8: Продолжительность Временного Безумия, чтобы увидеть, краткосрочно ли безумие или долгосрочно. После определения продолжительности безумия, бросьте d% и сверьтесь или с Таблицей 6-9 или 6-10, чтобы идентифицировать определенный эффект безумия. Мастер должны описать эффект так, чтобы игрок мог его соответственно отыграть. Идеи для фобий и эпизодов безумия описаны позже в этой главе.

Успешное применение умения Лечение (см. Умение Лечения и Умственное Лечение, ниже), может облегчить или убрать временное безумие.

Временное безумие заканчивается или когда приходит срок по Таблице 6-8, или раньше – по решению Мастера.

После того как временное безумие заканчивается, следы или даже глубокое свидетельство опыта должно остаться. Нет никакого объяснения тому, например, что фобия должна пройти также быстро, как воин достаёт свой меч. Что остается после временного безумия должно влиять на персонажа. Персонаж может всё ещё быть немного сумасшедшим, но его сознание справляется с ситуацией.

Как вариант правила, если количество потерянного здравомыслия превышает текущий показатель Мудрости персонажа, считается, что временное безумие всегда имеет долгосрочную версию.

Таблица 6-8: Продолжительность Временного Безумия

d%	Тип Временного Безумия	Продолжительность
01-80	Краткосрочная	1d10+4 раунда
81-100	Долгосрочная	1d10x10 часов

Таблица 6-9: Эффекты Краткосрочного Временного Безумия

d%	Эффект
01-20	Персонаж ослабевает (может быть пробуждён энергичным действием, занимающим 1 раунд; после этого, персонаж находится в состоянии потрясения, пока не пройдёт временное безумие).
21-30	У персонажа кричащий припадок.
31-40	Персонаж бежит в панике.
41-50	Персонаж впадает в истерику или эмоциональные вспышки (смех, крик и так далее).
51-55	Персонаж лепечет что-то несвязанное или у него «словесный понос».
56-60	Персонажа охватывает интенсивная фобия, возможно, он постоянно ищет опасность.
61-65	Персонаж впадает в ярость, ударяя самых близких персонажей настолько эффективно, насколько можно.
66-70	У персонажа галлюцинации или заблуждения (детали на усмотрение Мастера).
71-75	Персонаж охвачен echopraxia или echolalia (говорит или делает то, что говорят или делают окружающие).
76-80	Персонажа охватывает желание есть несъедобные вещи (грязь, слизь, людоедство и так далее).
81-90	Персонаж впадает в ступор (принимает позу эмбриона, не обращая внимания на события вокруг него).
91-99	Персонаж впадает в кататонию (может стоять, но не проявляет никакой воли или интереса; может выполнять добровольно или быть принуждён к простым действиям, но не предпринимает никаких независимых действий).



Таблица 6-10: Эффекты Долгосрочного Временного Безумия

d%	Эффект
01-10	Персонаж исполняет навязчивые ритуалы (постоянно моет руки, молится, ходит с определённой скоростью, никогда не наступает на трещины, постоянно проверяет заряженность арбалета).
11-20	У персонажа галлюцинации или заблуждения (детали на усмотрение Мастера).
21-30	У персонажа паранойя.
31-40	У персонажа серьёзная фобия (отказывается приближаться к объекту боязни за исключением успешной проверки Воли с УС 20).
41-45	У персонажа отклонения в сексуальных желаниях (экстремизм, нимфомания или сатириаз, тератофилия, некрофилия и т.д.).
46-55	У персонажа развивается привязанность к "удачливому заклятому" (зачарованный объект, тип объекта или персона) и он не может действовать без него.
56-65	У персонажа развивается психосоматическая слепота, глухота или неспособность использовать член или члены.
66-75	У персонажа тик, не поддающийся контролю (штраф -4 ко всем броскам атаки, проверкам и спасброскам, кроме умственных по природе).
76-85	У персонажа амнезия (обычно сначала теряются самые свежие воспоминания; умение Знание бесполезно).
86-90	У персонажа вспышки реактивного психоза (бессвязность, заблуждение, отклоняющееся поведение и/или галлюцинации).
91-95	Персонаж теряет способность связно разговаривать или писать.
96-100	Персонаж становится недвижимым (может стоять, но не имеет никакой воли или интереса может выполнять добровольно или быть принуждён к простым действиям, но не предпринимает никаких независимых действий).

91-95 Персонаж теряет способность связно разговаривать или писать.

96-100 Персонаж становится недвижимым (может стоять, но не имеет никакой воли или интереса может выполнять добровольно или быть принуждён к простым действиям, но не предпринимает никаких независимых действий).

Неопределённое Безумие

Если персонаж теряет 20% (одна пятая) или больше его текущих очков здравомыслия в течение 1 часа, он впадает в неопределенное безумие. Мастер сам решает, когда воздействие событий приводит к такой мере. Некоторые Мастера никогда не применяют это понятие более чем к одному результату броска, так как это состояние может удалить персонажа из игры на достаточно длительный период. Неопределенное безумие длится до 1d6 игровых месяцев (или по решению Мастера). Симптомы неопределенного безумия могут проявиться не сразу (что может дать Мастеру дополнительное время, чтобы определить эффекты такого безумия).

Таблица 6-11: Неопределенное Безумие даётся в качестве подмоги при выборе формы неопределенного безумия персонажа. (Умственные расстройства, упомянутые в этой таблице объясняются, позже в этой секции.) Многие Мастера предпочитают выбирать соответствующее проявление безумия, основываясь на обстоятельствах, которые его вызвали. Также неплохо посоветоваться с игроком сокрушенного персонажа, чтобы решить, какую умственную болезнь желает отыграть игрок.

Состояние неопределенного безумия затрагивает и выводит из строя. Например, шизофреник может ходить по улицам и постоянно бормотать и жестикулировать, находить элементарные убежища и попрошайничать, но по большому счёту он уходит в себя: он не может полностью взаимодействовать с друзьями, семьёй и знакомыми. Разговоры, сотрудничество и весь смысл личностных отношений теряют своё значение.

Персонажи с неопределенным безумием могут продолжать играть как активные персонажи, в зависимости от формы, которую принимает их безумие. Персонаж может все ещё впадать в безумие во время отдыха. Однако, при его ослаблении восприятия действительности, она представляет опасность для себя и других.

Как правило, персонаж, страдающий от неопределенного безумия, должен быть удален из активной игры, пока он не оправится. По усмотрению Мастера, игроку персонажа можно разрешить использовать временного персонажа до конца истории. Является ли этот персонаж «подходящим» непредвиденным НИПом в приключении, персонаж того же самого уровня как остальная часть группы, на один или два уровня ниже остальной части персонажей, или даже персонального уровня – решение Мастера. Различные Мастера имеют различные способы работы в такой ситуации.

Если персонаж впадает в неопределенное безумие около конца приключения, Мастер может решить начать следующее приключение после того, как безумный персонаж оправится.

Персонажи, страдающие от неопределенного безумия, находятся в прострации, неспособны помочь себе или другим. Можно использовать умение Лечения, чтобы восстановить очки здравомыслия в течение этого периода, но основное безумие остаётся.

После восстановления, жертва сохраняет определенные следы безумия. Например, даже при том, что персонаж знает, что он больше не безумен, он мог бы смертельно бояться спать, если его безумие проявилось в

форме ужасающих кошмаров. Персонаж контролирует свои действия, но опыт безумия изменил его, возможно навсегда.

Таблица 6-11: Неопределённое Безумие

d%	Умственный Тип Расстройства
01-15	Беспокойство (включая серьёзные фобии)
16-20	Диссоциация (амнезия, раздвоение личности)
21-25	Еда (анорексия, булимия)
26-30	Контроль Поведения (принуждение)
31-35	Настроение (маньякальное/депрессивное)
36-45	Индивидуальность (различные неврозы)
46-50	Психосексуальность (садизм, нимфомания)
51-55	Психоспецифическое
56-70	Шизофрения/психозы (заблуждение, галлюцинации, паранойя, кататония)
71-80	Сны (ночные ужасы, лунатизм)
81-85	Соматоформы (психосоматические состояния)
86-95	Токсикомания (алкоголик, наркоман)
96-100	Другое (mania величия, quixotism, panzaism)

Постоянное Безумие

Персонаж, очки здравомыслия которого опускаются до -10, становится постоянно безумным. Персонаж становится НИПом под управлением Мастера.

Персонаж с постоянным безумием может быть бредящим сумасшедшим или может быть внешне неотличим от нормального человека; в любом случае, внутри он разращён преследованием знания и силы. Некоторые из самых опасных культистов в мире - персонажи, которые стали постоянно безумным, разращёнными запрещённым знанием и "перекинувшиеся на другую сторону".

Персонажа могут довести до постоянного безума и другие силы кроме тёмных богов или запретного знания. В этом случае, не обязательно происходит моральное разложение. Мастер может рассмотреть различные виды постоянного безумия, бросая или выбирая из числа умственных расстройств в Таблице 6-11: Неопределённое Безумие.

Персонаж, который стал постоянно безумным, никогда не может стать нормальным снова (в некоторых кампаниях, постоянно безумный персонаж может быть вылечен при помощи мощной магии). Он навсегда теряет себя для этого мира. Это означает, что он ведёт отшельнический образ жизни, а его нормальные умственные функции никогда не могут восстановиться. Он мог бы быть способен вести, в пределах определённых границ, более или менее нормальную жизнь, если будет находиться далеко от стимула, который вызывает сильные ответные реакции в каждом отдельном случае. Но все может легко вернуться. Его спокойный внешний вид может быть разрушен за секунду, если даже небольшое напоминание того, что было, что привело его к безумию, нарушает его хрупкое равновесие. В любом случае, конечная судьба постоянно безумного персонажа – отдельный вопрос для Мастеров и игроков.

ПОЛУЧЕНИЕ ИЛИ ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗДРАВОМЫСЛИЯ

Показатель здравомыслия персонажа может увеличиться в о время событий кампании. Хотя показатель здравомыслия персонажа никогда не может превышать 99 и инсайдера ранги в Знании (запрещённые знания), его максимальное здравомыслие и текущее здравомыслие могут превысить его стартовое здравомыслие.

Получение Уровня: текущее здравомыслие персонажа может стать выше, чем его стартовое здравомыслие в результате получения уровней: всякий раз, когда персонаж получает новый уровень, он бросает 1d6 и добавляет результат к его текущему здравомыслию. Некоторые Мастера могут решить, что такое самоусовершенствование противоположно тёмному тону этого варианта, и, таким образом, не позволяют это. Другие могут позволить это, если игрок может *перевернуть* текущие очки здравомыслия его персонажа после того, как персонаж получает уровень. Большинство Мастеров не задумываются над этим, так как персонажи продолжают сходить с ума не зависимо от того, сколько очков здравомыслия они получают.

Вознаграждения Истории: Мастер может решить предоставить увеличенные очки текущего здравомыслия персонажа, если он срывает великий ужас, демонические планы или некоторое другое неопределимое предприятие.

Ментальная Терапия

Чтобы применить ментальную терапию, врач должен иметь умение Лечения. Интенсивное лечение может возвратить очки здравомыслия проблемному персонажу. Однако, очки здравомыслия, восстановленные таким способом, никогда не повысят показатель здравомыслия пациента выше его стартового здравомыслия или

максимального здравомыслия, смотря, что ниже. Персонаж может иметь только одного целителя одновременно. См. Умение Лечение и Умственное Лечени е для детального описания того, как это работает.

Такое лечение может также использоваться, чтобы помочь персонаж у выбраться из эпизода временного безумия (например, от острой панической атаки). Это не ускоряет восстановление от неопределенного безумия, но может усилить персонаж а, увеличивая е го очки здравомыслия.

Восстановление от неопределенного безумия приходит только со временем (обычно, 1d6 месяцев). Это не зависит от очков здравомыслия персонажа и не связано с ними. Персонаж может быть нормален с 24 очками здравомыслия и безумен с 77 очками здравомыслия.

Восстановление Здравомыслия Магией

Путь, которым теряется здравомыслие и работает излечивающая магия, может очень сильно затронуть впечатление от вашей игры. В одной стороны, Мастер может решить, что магия может легко вылечить потерю здравомыслия, в этом случае здравомысле становится немного более специализированной версией "ментальных ОЖ", которые включают некоторые незначительные побочные эффекты (безумие). Здесь персонажи могут обычно восстанавливать себя до полного здравомыслию при одном двух днях отдыха и чтении заклинаний.

В другой стороны, кампания могла бы быть структурирована так, что магическое лечение либо мало, либо никак не восстанавливает здравомыслие, и даже могущественные чудотворцы, способные к лечению самых смертельных физических бо лезней не уходят от тех столкновений, которые могли бы иссушить очки здравомыслия. Заклинания, которые могут потенциально восстановить очки здравомыслия, обсуждены ниже. Мастер не должен стесняться в выборе, какие из этих эффектов заклинаний присутствуют в игре, но раз установленные, эти эффекты не должны быть изменены в середине кампании.

Отпущение грехов: хотя это заклинание обычно не восстанавливает здравомыслие, оно может использоваться в тех редких случаях, когда собственные действия персонажа неосторо жно ведут к злому акту, который заставляет персонажа терять очки здравомыслия. Если миссия или обет объединены с заклинанием *отпущение грехов*, очки здравомыслия не восстанавливаются, пока задача не завершена. Успешное использование заклинания *отпущени е грехов* может восстановить всё здравомыслие, потерянное как прямой результат злых действий, которые искупают персонаж.

Умиротворение: это заклинание не может восстановить здравомыслие непосредственно, но оно может временно смягчить эффекты временного или посто янного безумия. Во время действия заклинания, цель действует спокойно и игнорирует изменения поведения, вызванные потерей здравомыслия.

Полное исцеление: в дополнение к его нормальным эффектам, *полное исцеление* восстанавливает 10 очков здравомыслия, исправ ляет и удаляет все формы временного безумия.

Скрытие Разума: во время действия заклинания, субъект иммунен к потере здравомыслия.

Сотворение чуда: это заклинание может восстановить персонажа до максимального здравомыслия, даже если его текущее здравомыслие понизилось до -10. *Сотворение чуда* излечивает даже постоянное безумие.

Восстановление: если маг выбирает, *восстановление* может восстановить 1d6 очков здравомыслия за два уровня целевому существу (Max 5d6) вместо того, чтобы применить нормальный эффект за клинания.

Восстановление, Высшее: если маг выбирает, *высшее восстановление* может восстановить целевое существо до его максимального здравомыслия вместо того, чтобы применить его нормальный эффект.

Восстановление, Малое: если маг выбирает, *восстановление* мо жет восстановить 1d4 очков здравомыслия целевому существу вместо того, чтобы применить нормальный эффект заклинания.

Исполнение желаний: это заклинание может восстановить персонажа до его максимального здравомыслия, даже если его текущее здравомыслие пониз илось до -10. *Исполнение желаний* излечивает даже постоянное безумие.

Исполнение простых желаний. *Ограниченнное:* это заклинание может восстановить персонажа до максимального здравомыслия, даже если его текущее здравомыслие понизилось до -10. *Исполнение простых желаний* не излечивает постоянное безумие.

ВАРИАНТ ПРАВИЛ: БЕЗУМНОЕ ПОНЯТИЕ

По выбору Мастера , персонаж, который только что со шел с ума, может понять происходящую ситуацию, которая вызвал а безумие. Игрок должен сделать проверку Мудрости с УС 15, чтобы получить понимание. Информация, обеспеченная этим внезапным взрывом понимания происходит от Мастера, но она может включать кое-что о происхождении существа или его природе (привычки в еде, естественная среда обитания, слабости), зацепки к определению убийцы или некоторый нам ёк на местоположение великой важности.

Алхимическое Лечение

В реальном мире, психиатрических лекарства играют ключевую роль в современном лечении многих умственных расстройств. Хотя психиатрические лекарства начали давать пациентам в начале 20-ого столетия, только начиная с 1940-ых, они стали широко применяться в лечении при симптомах эмоциональных травм.

В фэнтези-игре, Мастер должен решить, могут ли редкие травы и алхимические вещества обеспечивать те же самые выгоды, что и современные психиатрические лекарства. Весьма правдоподобно, например, что бы Красные Волшебники Тэя в *Сентинег ЗАБЫТИЕ КОРОЛЕВСТВА* обнаружили алхимические вещества, которые сильно влияют на сознание, предлагая большинство тех же самых выгод, что и современная медицина. Поэтому, Мастер должен просто решить, насколько легко его персонажи преодолеют потерю здравомыслия и эффекты безумия.

Как только желательный тон кампании известен, Мастер может определить, доступны ли алхимическое лечение. Вариант здравомыслия предполагает, что квалифицированные алхимики могут создать вещества, которые предлагают те же самые выгоды, что и психиатрические лекарства.

Пока персонаж может позволить себе нужные травы и алхимические вещества, и способен их принимать, признаки неопределенного безумия могут игнорироваться. Принятие этих алхимических веществ и лекарств не делает персонажа иммунным или даже более стойким к дальнейшим потерям здравомыслия. Проверка Ремесла (алхимия) с УС 25 необходима, чтобы точно подготовить нужные травы и вещества и правильно выбрать дозировки.

Долгосрочное алхимическое лечение может восстановить потерянные очки здравомыслия также, как использование умения Лечения. В течение каждого месяца, когда персонаж принимает точно предписанное психиатрическое лечение, он восстанавливает 1d3 очка здравомыслия. Как и с лечением посредством умения Лечения, долгосрочное лечение препаратами никогда не может поднять текущее здравомыслие персонажа выше его стартового здравомыслия.

УМЕНИЕ ЛЕЧЕНИЯ И УМСТВЕННОЕ ЛЕЧЕНИЕ

Правила здравомыслия, представленные здесь обеспечивают новое использование умения Лечения, разрешая обученным целителям помочь персонажам возвращать потерянные очки Здравомыслия. УС и эффект проверки Лечения, сделанной для восстановления потерянного здравомыслия зависят от того, пробует ли врач предложить немедленный или долгосрочный уход за больным.

Немедленный Уход: когда кто-то переносит эпизод временного безумия, врач может вывести его из него – успокоить пациента, вывести из ступора или что-либо, необходимое для восстановления пациента до состояния, в котором он был до временного безумия - делая проверку Лечения с УС 15, как полнораундовое действие.

Врач может также использовать не медленный уход, чтобы стабилизировать показатель здравомыслия персонажа, текущее здравомыслие которого – между -1 и -9. При успешной проверке с УС 15 (требующей полнораундового действия), показатель здравомыслия персонажа улучшается до 0.

Долгосрочный Уход: обеспечение долгосрочного ухода означает лечение умственно расстроенного персонажа в течение дня или больше, в месте, далеком от напряжения и безумия. Врач должен потратить 1d4 часа в день, только разговаривая с пациентом. Если врач делает проверку Лечения с УС 20 в конце этого времени, пациент возвращает 1 очко здравомыслия. Врач может иметь лечить до шести пациентов одновременно; каждый пациент, не считая первого, добавляет 1 час к полному времени за день, который должен быть посвящен терапии. Проверка должна быть проводиться каждый день для каждого пациента. Результат 1 при любой из этих проверок Лечения указывает, что пациент теряет 1 очко здравомыслия в этот день, как будто он регессирует из-за ужасов, которые он внезапно вспоминает.

Вариант - Знание (Умственное Лечение): новое умение под названием Знание (умственное лечение) может служить первичным способом лечения тех, кто перенес потерю здравомыслия. Знание (умственное лечение) – умение на основе Мудрости, которое не может использоваться нетренировано.

Если вы используете этот вариант, персонажи с умением Лечения могут предложить только немедленный уход, и не могут предложить долгосрочный уход. Знание (умственное лечение) позволяет оба типа ухода.

Примечание: если магические средства восстановления здравомыслия присутствуют в кампании, Знание (умственное лечение) – не имеет большой ценности как отдельное умение, потому что персонажи более обеспечены, просто используя магию вместо того, чтобы тратить драгоценные очки умений на такое узкоспециализированное умение. Если магия не может восстановить здравомыслие, способность восстановить здравомыслие другими средствами очень важно, и Знание (умственное лечение), вероятно, должно существовать как отдельное умение.

Персонаж не может восстанавливать здравомыслие и лечением при помощи умения Лечения и при помощи алхимического лечения в том же самом месяце.

Наркотики и Здравомыслие

Наркотики в П&Д игре следуют большинству тех же самых правил, что и яды, позволяя спасбросок для сопротивления их начальным и вторичным эффектам. Замедление яда, обезвреживание яда и подобные эффекты отрицают или заканчивают эффекты наркотика, но они не восстанавливают ОЖ, повреждение характеристик или другой урон, вызванный веществом.

Существо, которое охотно принимает наркотик, автоматически проваливает оба спасброска. Не возможно преднамеренно провалить начальный спасбросок, но сделать попытку спасброска против вторичного эффекта, или наоборот. УС спасбросков зависят от ситуаций, в которых персонажи получают наркотики не по своей воле.

Наркотики также используются в лечении безумия. Наркотики, описанные ниже, до некоторой степени затрагивают здравомыслие персонажа.

Для большего количества деталей относительно наркотиков и советов относительно соответствующего включения наркотиков в кампанию, см. *Book of Vile Darkness* или *Lords of Darkness*.

Типовые Наркотики

Ниже - примеры наркотиков, которые могут быть введены в кампанию; многие из них эффективны против некоторых видов умственных расстройств. Таблица 6-12 обеспечивает некоторые специфические особенности для каждого наркотика, а описание текста для каждого, обеспечивает следующую дополнительную информацию.

Первичный Эффект: эффект наркотика, если провален первичный спасбросок по Стойкости.

Вторичный Эффект: эффект наркотика, если провален вторичный спасбросок по Стойкости спустя 1 минуту после приема.

Побочный эффект: побочный эффект (если есть), который получается немедленно после принятия наркотика.

Передозировка: величина (если есть) передозировки и её эффект на персонажа.

Таблица 6-12: Наркотики

Название	Тип	Цена	УС проверки	
			Ремесла (Алхимия)	Рейтинг Привыкания ¹
Арторвин	Глотание УС 12	5 зм	25	Низкий
Картагу	Глотание УС 13	5 зм	25	Низкий
Лист Мерторана	Глотание УС 13	10 зм	25	Незначительный
Зиксаликс	Глотание УС 16	15 зм	25	Средний

1 – обсуждено в следующей секции.

Артровин

Ароматный серый порошок, сделанный из редких магических растений, наркотик, называемый артровин применяется для алхимического лечения беспокойства, изменения настроения и диссоциативных расстройств.

Первичный Эффект: 1 очко урона Обаянию.

Вторичный Эффект: пользователь находится в спокойствии, мирное умственное состояние на 2d4 часа и получает +1 алхимический бонус к спасброскам по Воле.

Побочный эффект: Артровин вызывает общий расслабляющий эффект на реакции пациента. Пока наркотик действует, пользователь берёт штраф -1 ко всем проверкам инициативы.

Передозировка: н/а.

Картагу

Картагу – зелёный чай, выращенный в тепле. Он алхимически лечит проблемы импульсивного поведения, пищевые расстройства и нарушения сна.

Первичный Эффект: 2 очка урона Силе.

Вторичный Эффект: Картагу успокаивает широкий диапазон умственных расстройств, обеспечивая помощь при признаках обозначенных нарушений до 8 часов.

Побочный эффект: н/а.

Передозировка: н/а.

Лист Мерторана

Когда лист мерторана высушивают, растирают и жуют, он служит в качестве алхимического лечения расстройств личности и токсикомании.

Первичный Эффект: 1 очко урона Ловкости.

Вторичный Эффект: пользователь становится более уверенным, получая +2 алхимических бонуса к Обаянию в течение 1 часа.

Побочный эффект: во время действия препарата и в течение 12 часов после этого, лист мерторана уменьшает самые серьезные признаки перечисленных выше расстройств .

Передозировка: н/а.

Зиксаликс

Мощная комбинация нескольких редких трав и алхимических веществ , зиксаликс обеспечивает алхимическое лечение соматических нарушений, психических расстройств (включая шизофрению) и психосексуальных отклонений .

Первичный Эффект: 1d4 очка урона Интеллекту.

Вторичный Эффект: Зиксаликс предотвращает самые серьезные признаки обозначенных отклонений.

Побочный эффект: н/а.

Передозировка: если принято больше трёх доз за 24 часа, принявший получает 1d4 очка урона Телосложения.

Наркомания

Наркомания во многом работает подобно болезням как описано в *Руководстве Ведущего*. Характеристики некоторых форм зависимости сведены в таблице ниже. После начального подвергания (всякий раз, когда персонаж применяет наркотик с рейтингом привыкания), персонаж должен преуспеть в спасброске по Стойкости или привыкнет к наркотику . Вместо того, чтобы иметь инкубационный период, как у болезни, наркотик имеет период насыщения, который является отрезком времени, когда одна доза остается эффективной в организме персонажа. Зависимость , если нет следующей дозы наркотика, подобна болезни - персонаж получает повреждение характеристики каждый день, если он не преуспевает в спасброске по Стойкости.

Зависимость

Рейтинг Привыкания	УС спасброска по Стойкости	Период Насыщения	Повреждение
Незначительный	4	1 день	1d3-2 Ловкость (может быть 0)
Низкая	6	10 дней	1d3 Ловкость
Средняя	10	5 дней	1d4 Ловкость, 1d4 Мудрость
Высокая	14	1 день	1d6 Ловкость, 1d6 Мудрость, 1d6 Телосложение
Чрезвычайная	25	1 день	1d8 Ловкость, 1d8 Мудрость, 1d6 Телосложение, 1d6 Сила

Рейтинг Привыкания: каждый препарат оценён согласно его силе привыкания, от самого низкого (незначительного) до самого высокого (чрезвычайного). Иногда, долгосрочная склонность индивидуума поднимает оценку рейтинга привыкания наркотика для этого индивидуума. Наркотики с незначительной оценкой не подчинены этому изменению. Более сильные наркотики увеличивают их оценку рейтинга на один шаг в течение каждого двух полных месяцев, во время которых персонаж принимает наркотик. Персонаж, который бросает принимать наркотики, а позже снова принимается за старое с тем же самым препаратом, имеет тот же рейтинг привыкания, какой был на момент бросания наркотиков.

Насыщение: каждый раз, когда персонаж принимает наркотик, которым он увлекается, он насыщается и предотвращает признаки ломки на время, обозначено в таблице. Всякий раз, когда период насыщения истекает прежде, чем пользователь получит другую дозу, УС спасброска по Стойкости для сопротивления урону (см. ниже) увеличивается на 5. **The dose that causes a character to become addicted counts for the purpose of tracking the satiation period.**

Урон: подсевший персонаж, который не получает дозу, получает обозначенное количество повреждения характеристикам каждый день, если персонаж не преуспевает в спасброске по Стойкости.

Восстановление: если персонаж делает два успешных спасброска подряд, он завязал с наркотиками и больше не получает урон от ломки .

Заклинания *малое восстановление* или *восстановление* могли бы отрицать некоторые или все повреждения характеристик, вызванные зависимостью, но на следующий день жертва может получить больше повреждений характеристик, если она продолжит проваливать свои спасброски по Стойкости. *Излечение*

болезни немедленно излечивает наркомана от зависимости , но не излечивает повреждения характеристики . Высшее восстановление или полное исцеление излечивают и восстанавливают все повреждения характеристики от наркомании .

ЛЕЧЕНИЕ БЕЗУМИЯ

Временное безумие проходит настолько быстро, что график лечения здесь будет бессмысленным; безумие протекает достаточно быстро, поэтому требуется просто защитить заболевшего персонаж от дальнейшего рассстройства или поражения. С другой стороны, лечение постоянного безумия так же не имеет никакого реального значения. По определению, постоянно безумный персонаж никогда не вылечивается, независимо от того, как хороши врачи или средство. Таким образом, неопределенное безумие - единственная форма умственной болезни, к которой можно было бы применить вмешательство и лечение.

После 1d6 месяцев, если не причиняется дальнейших травм и с согласия Мастера, неопределенно безумный персонаж входит умственное равновесие с миром. Три вида не-магического ухода могут помочь персонажу восстановить очки здравомыслия в течение этого времени. Когда их выбирают, Мастер и игрок должны рассмотреть ресурсы персонажа, его друзей и родственников, и насколько мудро персонаж вёл себя в прошлом. В большинстве кампаний, магическое лечение, описанное выше (см. Восстановление Здравомыслия Магией), позволяет персонажу повторно войти в игру после более короткого времени или с меньшим количеством расходов.

Частный Уход

Лучший доступный уход - дома или в некотором дружественном месте (возможно маленькая церковь или дом богатого друга), где уход может быть чисток, внимателен и сосредоточен на потребностях пациента.

Если доступны умственное лечение или алхимическое лечение, бросьте d% за каждый месяц игры, в котором используется один или другой метод. Результат 01-95 означает успех: добавьте 1d3 очка здравомыслия или для умственного лечения или для алхимического лечения, какое бы не использовалось (персонаж не может извлечь выгоду из обоих методов лечения в том же самом месяце). При результате 96-100, целитель ошибается в диагнозе или персонаж отклоняет алхимическое лечение. Персонаж теряет 1d6 очков здравомыслия и никак не прогрессирует в лечении в данном месяце.

Диспансеризация

Следующая лучшая альтернатива частному уходу - хорошая психиатрическая клиника, но они чрезвычайно редки в большинстве П&Д кампаний, если присутствуют вообще. Мастер может решить, что диспансеризация просто не доступна.

В тех кампаниях, которые включают такие учреждения (обычно расположенные в пределах границ храма, посвященного божеству лечения), убежища могут иметь преимущество перед домашним уходом, потому что они относительно дешевы или даже бесплатны, все расходы берёт на себя правительство или церковь. В этих учреждениях, однако, менее качественное лечение, а некоторые могут быть потенциально вредны. Некоторые больницы экспериментируют с лечением и лечебной магией, в то время как другие предлагают простое содержание. В любом случае, интенсивный и заботливый уход там редко применяется к незнакомцам.

Лечение при использовании умения Лечение, обычно, единственный доступный способ лечения, но в большинстве случаев, примитивные учреждения не предлагают никакого лечения вообще. Иногда учреждение может забросить лечение, оставляя персонажа с ощущением гнева и потери. Он, вероятно, будет подозрительным к организации и её побуждениям. Попытки побегов обычны для пациентов, даже в наиболее просвещённых сеттингах.

Бросьте d% за каждый месяц игры, который персонаж проводит в больнице. Результат 01-95 означает успех; добавьте 1d3 очка здравомыслия, если применялось лечение умением Лечение, или 1 очко здравомыслия, если не было никакого лечения. При результате 96-100 персонаж восстаёт против окружающей обстановки. Он теряет 1d6 очков здравомыслия и никак не прогрессирует в лечении в данном месяце.

Скитания и Бездомность

Если никакой уход не доступен, безумный персонаж может стать скитальцем. Такой персонаж не получает никаких очков здравомыслия, если он не способен присоединиться к группе бомжей и найти по крайней мере одного друга среди них. Чтобы начать друга после присоединения к такой группе, персонаж может сделать проверку Обаяния с УС 15 раз в месяц. Если друг появляется, персонаж возвращает 1 очко здравомыслия за месяц игры после того .

В течение каждого месяца игры, в о времяя которого безумный персонаж живет как бомж, бросайте d%. При результате 01 -95, персонаж выживает. При результате 96 -100 персонаж умирает в результат е болезни, издевательств или насилия.

УМСТВЕННЫЕ РАССТРОЙСТВА

Мастер должен выбрать, что думают персонажи о безумии в мире кампании прежде, чем начнётся игра. Во многих фэнтези-играх понятие «безумный» служит всеобъемлющим термином, который представляет вс ё, что житель знает или понимает о полном спектре умственных расстройств. В других, различные формы безумия могут быть применятся для разных целей .

Эта секция предлагает описания многих определённых умственных расстройств. Где надо, предложены модификаторы к броскам атаки персонажей, спасброскам и проверкам.

Прим. перев. – дальнейший текст оказался достаточно сложным для перевода из -за наличия большого количества медицинских терминов. Если среди читающих есть знатоки медицины и английского языка, подправьте, пожалуйста, и сообщите мне (chumakov-77@mail.ru).

Расстройство Умственного Равновесия

Даже закаленный герой чувствует себя не в своей тарелке перед входом в пещеру дракона, а фермеры в деревне могли бы волноваться, что их зерновые не вызреют. Эти страхи - нормальная, естественная составляющая жизни в заполненной опасностями окружающей среде типа сеттингов П&Д, но в некоторых случаях эти неприятности сокрушают индивидуума, вызывая бездеятельность, стресс и даже серьёзные проблемы с поведением. Когда страх и беспокойство сокрушают персонажа в течение длительного периода времени, персонаж страдает от расстройства умственного равновесия . Самые общие формы расстройств умственного равновесия описаны ниже.



Общие Расстройства Умственного Равновесия : персонаж страдает от разнообразных физических и эмоциональных нарушений , которые могут быть сгруппированы в определённые категории.

Напряжённость в Движениях: нервозность, боли, тик, неугомонность, лёгкое утомление и так далее. Все броски атаки, спасброски по Стойкости и Реакции, и все проверки, вовлекающие Силу, Ловкость и Телосложение берут штраф -2.

Независимая Гиперактивность: потение, учащённое сердцебиение, головокружение, потные руки, покрасневшее или бледное лицо, быстрый пульс и дыхание даже в покое и так далее. Все броски атаки, спасброски и проверки берут штраф -2.

Предчувствие Беды: неприятности, заботы, страхи и особенно, ожидание неудачи. Все броски атаки, спасброски и проверки берут нравственный штраф -2.

Бдительность: отвлечения, неспособность сосредоточиться, бессонница, раздражительность, нетерпение. Все спасброски по Воле и проверки с вовлечением Интеллекта, Мудрости и Обаяния берут нравственный штраф -4.

Панические Расстройства (Паника): эта болезнь отмечена дискретным и периодами ужаса, в которых симптомы развиваются очень быстро. Буквально за минуту трепет, пот, дрожь и затруднение дыхания нарастают с ошеломляющей скоростью, и жертва боится немедленной смерти или безумия. Обремененный повторением этих эпизодов, персонаж боится их возвращения. Эта реакция часто ведет к агорафобии (см. ниже).

Агорафобия (Страх перед Открытыми Местами): персонаж становится очень возбужденным внешней средой обитания и должен сделать спасбросок по Воле с УС 15, чтобы выйти из дома. Может быть связана с паникой (см. выше) или с фобиями (см. ниже), типа уранофобии (страхом перед небом), барафобии (страх потеря гравитации) или ксенофобии (страх перед незнакомцами).

Одержанно-Навязчивые Расстройства: эта болезнь проявляется в одной из двух главных форм, одержимость или навязчивость; некоторые персонажи показывают обе формы.

Одержанность: персонаж не может не думать об идеях или образах, часто вовлекающих насилие и неуверенность в себе. Эти идеи часто противны персонажу, но они настолько сильны, что в о время стресса он может быть способен сконцентрироваться на чём-либо еще, даже если это необходимо для выживания. Вспышки одержимости могут быть очень опасны в сочетании со слуховыми галлюцинациями, так как «голоса» могут убедить персонажа сделать нечто опасное или враждебное.

Навязчивость: персонаж настаивает на выполнении определенных действий, типа касания дверей слева, справа и сверху перед ее открыванием. Хотя он может согласиться, что его действия бессмысленны, потребность выполнять их, пересиливает и может длиться в течение 1d10 раундов. Даже при огромном сосредоточении персонаж может забыть о безопасности ради выполнения определенного действия.

Посттравматические Расстройства: после травмы, возможно даже годы спустя, персонаж начинает вновь переживать травму посредством постоянных мыслей, вещих снов и воспоминаний. Соответственно, персонаж теряет интерес к повседневным действиям. Он может возвратиться к нормальному состоянию, как только воспоминания будут полностью обдуманы и поняты, но этот процесс может занять годы.

Фобии или Мани и: персонаж, сокрушенный фобией или манией постоянно боится определенного объекта или ситуации. Он понимает, что страх преувеличен и иррационален, но этот страх настолько силен, что он не может его побороть.

Фобии: чтобы персонаж смог преодолеть (или остаться в пределах) страх присутствия объекта его боязни, требуется проверка Воли с УС 15, и даже тогда персонаж берет нравственный штраф -2, пока объект страха остается в пределах видимости. В серьезных случаях, объект боязни предполагается вездесущим, возможно скрытым – поэтому, тот, у кого серьезная акрофобия (страх высоты) может быть напуган в комнате на верхнем этаже здания, даже если нет никаких окон или другого способа увидеть на какой высоте находится комната. Существует множество фобий и для каждой из них есть название – список ниже приводит некоторые из наиболее распространенных фобий, которые могли бы затронуть ПД персонажа.

Мании: мании более редки, чем фобии. Персонаж с манией чрезмерно привязан к определенному стимулу и может выдержать огромную боль, лишь бы быть с ним или около него. Когда применяется различие полов, манию можно назвать фетишем. Таким образом, тератофобия была бы чрезмерным страхом перед монстрами, в то время как тератофилия будет нездоровым (возможно сексуальным) влечением к ним. См. следующий список фобий для идей относительно того, какие виды расстройств могли бы проявиться как мании.

Фобии Реального Мира: следующий список обеспечивает примеры фобий из реального мира, которые могут быть включены в ПД кампанию.

Некоторые реально существующие фобии могут быть легко расширены, чтобы включить чудовищных существ и определенные фэнтезийные магические эффекты. Например, официофобия (боязнь змей) может быть расширена, чтобы охватить юань-ти и других змееподобных существ, или ихтиофобия (боязнь рыб) могла бы быть расширена, чтобы охватить водных существ с рыбьими качествами, типа локаты и сахуагина.

Фобия	Боязнь...
Акрофобия	высоты (прежде известная как головокружение)
Аэрофобия	ветра
Агорафобия	открытых пространств
Айлурофобия	котов
Андрофобия	мужчин

Астрофобия	звёзд
Автофобия	остаться одному
Бактериофобия	заразиться ("микроны")
Баллистофобия	пуль
Батофобия	падения с высоты
Библиофобия	книг
Бленнофобия	слизи
Бронтофобия	грома
Ценофобия	пустых комнат
Чинофобия	снега
Клаустрофобия	замкнутых пространств
Демофобия	толпы
Дендрофобия	деревьев
Энтомофобия	насекомых
Эквинофобия	лошадей
Гефирдофобия	пересекающихся мостов
Гинефобия	женщин
Гамартофобия	грехов или ошибок
Гафофобия	того, что до тебя дотронутся
Гелиофобия	солнечного света или солнца
Гематофобия	крови или кровотечения
Гидрофобия	воды
Гипнофобия	сна
Ятрофобия	докторов (целителей)
Ихтиофобия	рыб
Маниофобия	сойти с ума
Монофобия	остаться одному
Мусофобия	мышей (и крыс)
Некрофобия	мёртвых вещей
Никтофобия	ночи или сумерек
Одонтофобия	зубов
Ономатофобия	некоторых названий, слов или фраз
Официофобия	змей
Орнитофобия	птиц
Педифобия	детей
Фагофобия	еды
Фонофобия	шума, включая собственный голос
Пирофобия	огня
Скотофобия	тьмы
Спектрофобия	зеркал
Тафеофобия	быть похороненным заживо
Тератофобия	монстром
Талласофобия	моря
Томофобия	операций
Уранофобия	неба ("ужасное зияющее небо!")
Вермиофобия	червей
Ксенофобия	незнакомцев
Зоофобия	животных

Фантастические Фобии: с не которым воображением и не которым знанием о том, как образовывается термины «фобия» (чаще всего происходит от древнегреческих слов), можно придумать список фобий, подходящих сеттингу. Следующий список применяйте в качестве отправной точки.

Фобия	Боязнь...
Аркуофобия	луков
Аурофобия	золота
Абберофобия	мутантов и существ с щупальцами
Богифобия	демонов и гоблинов
Демонофобия	демонов
Дракофобия	драконов
Конфодиофобия	быть удаченным
Фаефобия	фей
Гигафобия	гигантов и больших или больших существ
Гадефобия	ада

Гагиофобия	святы х и святы х реликви й
Гиерофобия	священник ов и священны х издели й
Инкантофобия	заклятий и контрол я сознания
Иофобия	яда
Манафобия	магии
Материофобия	конструкци й
Миксофобия	илов
Натурафобия	природы и друид ов
Планарофобия	пришельце в и экстрапланарны х существ
Плантафобия	растений и существ -растений
Фантазмафобия	спектров или привидени й
Пневматофобия	бестелесны х существ
Уранофобия	небес (особенно божественной маги и)

Диссоциативные Нарушения

Индивидуумы, страдающие от диссоциативных нарушений, не могут поддерживать полное понимание себя, их среды или времени. Нарушения часто вовлекают некоторую ужасную травму в прошлом, которую слишком страшно помнить. Персонажи, к оторые сошли с ума от столкновения с могущественными монстрами, часто страдают некоторой формой диссоциативного нарушения.

Диссоциативная Амнезия (Психогенна я Амнезия): это - неспособность вспомнить важную личностную информацию, навлеченнную желанием избежать неприятных воспоминаний. Персонаж должен сделать спасбросок по Воле с УС 20, чтобы вспомнить детали или причину амнезии. Так как страх злых существ и тревожных истин - вероятная причина этой амнезии, как дополнительное правило, Мастер может захотеть сбросить модификатор Знания персонажа (запрещённые знания) до +0, а его максимальное здравомыслие до 99, в то время как присутствует это нарушение : страх возвращается только тогда, когда персонаж что то воспоминает.

Диссоциативная Фуга : персонаж бежит от дома или работы и не может вспомнить своё прошлое. Персонаж даже может принять полностью новую личность.

Диссоциативное Наружение Личности (Раздвоение Личности) : персонаж, кажется, содержит в себе более одной личности, каждая из которых доминирует над остальными время от времени и имеет своё собственное отличное поведение, имя и даже род. Игрок должен отслеживать различные лица персонажа. (Каждое имеет те же самые показатели характеристик и игровую статистику, но различные цели, перспективы и отношения.)

Нарушения Аппетита

Эти нарушения могут быть невероятно изнурительны и даже привести к голоданию. Это состояния, которые могут продолжаться много лет, иногда непрерывно подвергая опасности больного.

Анорексия: персонаж страшно боится потолстеть и , следовательно , худеет, получая урон Телосложени я (по норме 1d8 очка в неделю). Даже когда от него остаются кожа да кости , персонаж продолжает видеть себя толстым. Без вмешательства, она может буквально уморить себя голодом.

Булимия Нервоза: персонаж часто втайне съедает огромные количества пищи. Поедание пищи может продолжаться, пока не сведёт живот или его не вырвет . Часто, за такими эпизодами следует чувство вины и депрессия.

Нарушения Контроля Поведения

Эти нарушения включают маниакальное увлечение азартными играми, патологическую тягу к чему-либо, клептомани ю и пиромани ю.

Неконтролируемая Агрессия : персонаж постоянно импульсивен и агрессивен, а время от времени ярость не поддается контролю, что кончается нападениями или уничтожением собственности.

Нарушения Настроения

Эти нарушения затрагивают отношения жертвы и её взгляды . Умеренные нарушения могут быть почти незаметными без длительного контакта с индивидуумом, но серьезные нарушения обычно имеют значимые признаки.

Депрессия : Признаки этой болезни включают изменения аппетита, увеличение веса или его потерю, слишком много или слишком мало сна, постоянное чувство усталости или вялости, чувства бесполезности или вины, заблуждение, оцепенение или мысли о самоубийстве. Все броски атаки, спасброски и проверки берут нравственный штраф -4. Существует предрасположенность к алкоголю или другим изменяющим настроение веществам в попытке самолечения. Персонаж, страдающий от серьезной хронической депрессии, может

забросить фактически все свои дела из-за чувства беспомощности, например, решая не вставать с кровати в течение двух лет.

Мания: персонаж имеет практически постоянное эйфорийное или, возможно, раздражительное настроение. Признаки включают общее увеличение активности, болтливость, преувеличенное чувство собственного достоинства на грани заблуждения, уменьшено потребность во сне, легкую отвратительность, готовность к опасным или неблагородным действиям, типа опрометчивого движения, заблуждения, галлюцинаций и причудливого поведения. Существует предрасположенность к алкоголю или другим изменяющим настроение веществам в попытке самолечения.

Биполярное Нарушение Настроения: персонаж колеблется между состояниями настроения, иногда оставаясь в одном настроении в течение многих недель, иногда быстро переключаясь с одного на другое. Также известно как маниакальная депрессия.

Нарушения Личности

Эти долгосрочные отклонения имеют почти постоянные эффекты на поведение персонажа, мешающие ему взаимодействовать с другими и, часто, делающими его неприятным в общении. Это важно помнить при отыгрыше роли – не потому что игроки хотят потратить некоторое время на общение с другим персонажем игрока, страдающим от нарушения личности.

В терминах игры, персонаж берёт штраф -4 ко всем проверкам, основанным на Обаянии. Кроме того, отношения НИПов к персонажу смещаются в отрицательную сторону. Когда используется таблица на странице 72 Руководства Игрока, чтобы определить отношение НИПа, игрок должен делать проверку О баяния персонажа. При успешной проверке, отношение НИПа в вопросе смещается на один шаг к враждебному; при неудавшейся проверке, отношение НИПа в вопросе смещается на два шага к враждебному.

Нарушения личности классифицируются в следующих категориях.

Анти социальный: близорукое и опрометчивое поведение, лгун, конфликтный, не в состоянии выполнить обязательства (работа, закон, отношения), игнорирует права и чувства других.

Замкнуты: щепетильный до безобразия, низкое чувство собственного достоинства, социально неприятный.

Непостоянный: быстрые смены настроения, импульсивный, неспособный управлять характером, хронически скучный.

Маньяк: взыскательный человек, сторонник жесткости, нерешительный из-за боязни наделать ошибок, трудно выражает эмоции.

ДОМАШНЕЕ ПРАВИЛО: ЗАГАДКИ И НАМЕКИ

Подобно многим Мастерам, я в моих приключениях использую загадки, на которые я хочу, чтобы игроки воздействовали за столом. Эти загадки часто используют знание и интуицию игроков, в противоположность персонажам. Если я использую сложную загадку «шахматной доски», например, я не хочу, чтобы решение было найдено простыми бросками кубика. Это мне не подходит.

Однако, это также огромная сложность для меня – не использовать ресурсы персонажа игрока. Если вы играете за персонажа с Интеллектом и Мудростью 18, ваш персонаж очень умен и обладает интуицией и должен иметь некоторый вид опоры при решении загадки (хотя я встречал множество интеллектуальных людей, которые даже кроссворд не могут разгадать). Это – точно так же, как столкновение умений: если я установил возможность отыгрыша роли/переговоров, а вы потратили кучу очков на ранги в Переговорах, Запугивании и Обмане, я должен позволить вам сделатьбросок.

Вот как я нашёл компромисс. Всякий раз, когда я использую загадку, я выбираю несколько умений, которые, как мне кажется, были бы применимы к решению загадки. Если загадка имеет сверхъестественные руны, я мог бы выбрать Знание (магия), Расшифровка, и/или специфический язык (скажем, дварфийский). Если персонаж имеет ранги в любом из этих умений, или знает дварфийский, я позволяю игроку в некоторый момент во время разгадывания загадки сделать проверку характеристики или проверку умения. Я позволяю только одну такую проверку для персонажа. В зависимости от общего результата, я даю игроку намёк. Я не буду решать загадку для партии напрямую, но я даю им достаточно ключей, чтобы поддерживать интерес к загадке.

Это, конечно, ограничивает виды загадок, которые я использую в моей игре. Обычно, я строю многоступенчатые загадки с несколькими возможными решениями на каждом уровне, который я могу видеть (а игроки почти всегда находят одно или два решения, которые я не вижу). Это означает, что я могу дать некоторые довольно полезные ключи тем персонажам, кто бросает кубик достаточно хорошо, не портя загадку непосредственно для игроков или себя самого.

- Эд Старк

Иждивенец: испытывает недостаток в уверенности в себе; ищет командира над собой.

Театральный: чрезмерно драматический, жаждет внимания и волнения, слишком остро реагирует, истеричный, может угрожать самоубийством.

Самовлюбленный: преувеличеннe самомнениe, жажда внимания и восхищени я, рассматривает права и чувства других меньшими, чем его собственные .

Пассивно-агрессивный: прокрастинатор, упрямый, преднамеренно забывчивый, преднамеренно неэффективный. Саботирует работу на правильном основании.

Параноидальный: ревнивый, легко оскорбл яемый, подозрительный, без чувства юмора , скрытный, бдительный; преувеличивает величину нарушений против себя, отказывается принимать вину.

Шизофреник: эмоционально холодный, держится обособленно от других , имеет мало друзей; безразличный к похвале или критик е.

Мастер должен понять, что, в то время как эти черты могут работать для интересного НИПа, от кого игроки должны извлечь информацию или пользу, их собственная антиобщественная природа делает их неподходящими членами приключенческой партии.

Психосексуальные Отклонения

Видимые нарушения этого типа включают транссексуал изм (вера, что кто-то фактически является членом противоположного пола), вредные сексуальн ые желания или функции, нимфомани я и сатириаз (чрезмерный и бесконтрольный сексуальный аппетит у женщин и мужчин, соответственно) и парфилия (потребность в нетрадиционном сексуальном стимулировании, типа садизма, мазохизма, некрофил ии, педофилии, экгебиционизма, вуайеризма, фетишизма или скот оложества).

Большинство этих отклонений мо жет сделать игроков поражённых персонажей неудобны ми и, таким образом, не подходящими большинству ролевых групп, хотя они могут ударить (если он неприятный) НИПа (?).

Психоспецифические Отклонения

Эти отклонения специфичны для определённой фэнтези-атмосферы и используют веру жертвы, что она является существом другого типом. Жертва могла бы полагать, что она - конструкция (и поэтому облада ет иммунитетом к критическим попаданиям) или любо й другой типу существа, с которым она столкнулась.

Когда жертва связ ывает себя с существом, которое имеет определенные слабости (например, человек думает, что он - вампир), тогда изменения поведения жертвы становятся более интересными (типа страха перед святыми символами и солнечн ым светом).

Шизофрения и Другие Психические Расстройства

Психический персонаж испытывает отрыв от действительности. Признаки могут включить заблуждение, галлюцинации и познавательное ухудшение. Вообще, только алхимические вещества или ма гия могут лечить эти виды нарушений. Однако, обратите внимание, что многие психически е персонажи и страдают заблуждени ем, что с ними всё нормально , и, следовательно , они не чувствуют никакой потребности в лечении.

Шизофрения (Шизофренические Нарушения , Прекокс Слабоумия): внимани е персонажа шизофреника и его способность к концентрации сильно уменьшены; чтобы отра зить это, используйте только половину нормального модификатора умения персонажа к любой проверке умения, требующей внимательности (типа Поломки, Внимательности, Поиска, Взлома и , конечно, Концентраци и). Признаки шизофрении включают заблуждение, паранойю, слуховые галлюцинации ("слыша т голоса"), несвязную речь, эмоциональное отрешение, социальное изъятие, причудливое поведение и недостаток сам осознания.

Персонаж шизофреник может вписаться в одну из следующих категорий.

Индифферентный: нарушение познавательн ой функции, эмоциональн ая отрешённость.

Дезорганизованный: несоответствующее поведение, мелкие эмоциональные реакции, заблуждение, галлюцинации.

Кататоничный: мутизм (потеря способности говорить), согласие со всем, отсутствие добровольных движений, полная неподвижность (" статуизм ").

Параноидальный: вера в преследование, нелогично е мышление , галлюцинаци и.

Симптомы больше чем от одного типа могут сложиться в одном и том же индивидууме, наряду с расстройствами умственного равновесия (см. выше). Например, кататоничные шизофреники иногда впадают в безумные приступы кипучей деятельности, чередующи еся с периодами полного ступора. Шизофрению, навлеченнную внезапн ым стрессом, называют острой шизофренией; персонажи, к оторые сходят с ума и говорят о глобальных заговорах, обычно диагностируются как страда ющие о т "острой параноидальной шизофрении".

Другие Психические Расстройства: по некоторым определениям, все серьёзные умственные болезни классифицируются как психозы, включая нарушения настроения , слабоумие и расстройства умственного

равновесия. Эта секция имеет дело с некоторыми из интересных поведенческих синдромов, которые могут всплыть в вашей игре.

Амок - “Бегущий амок”, вспышка насилия и агрессивного или смертоносного поведения , направл енная на людей и собственность. После этого происходит амнезия, возвращение к сознанию и истощени е. Во врем я припадка персонаж использует любое оружие под рукой.

Бофи Дэтирант - внезапная вспышка агрессивного, взволнованного поведения и замешательства, иногда сопровождаемого визуальными и слуховыми галлюцинациями или паранойей.

Помутнение Мозга – сильнейшее напряжение и чувство усталости, боли в шее и голове, ощущение, что черви в го лове ползают.

Призрачная Слабость - потеря аппетита, чувство удушья, кошмары и распространяющееся чувство ужаса, ощущаемое как послание от ведьм или пагубных сил из другого мира.

Пиблокото - “арктическое безумие”, когда заболевший срывает одежду и бегает, воя подобно животному, по снегу.

Сусто - разнообразие телесных и психологических признаков, приписанных травме, настолько пугающие, что это выводит дух жертвы из её тела.

Тайижин Киофушио – страх «лицом к лицу», интенсивное беспокойство, проявляемое в присутствии других людей; страх, что вид, запах или поведение являются оскорбительными.

Смерть Буду – вера, что ведьма или проклятие могут вызвать неудачу, неспособность и смерть посредством некоторого спиритуального механизма. Часто жертва «самовыполняет» пророчество ведьмы, отказываясь есть и пить, что заканчивается обезвоживанием и голодом.

Вакинко - гнев, мутизм и неподвижность, ведёт к болезни и самоубийству.

Синдром Вендиго – заболевший верит, что он – персона Вендиго, людоед с ледяным сердцем.

Параноидальное Разделение (Бредовое Разделение, Folie a Deux): персонаж верит в бредовые мысли о другом параноидальном индивидууме, с которым он находится в близком контакте.

Нарушения Сна

Эти нарушения включают бессонницу (персонаж плохо засыпает или спит) и нарколепсию (персонаж часто засыпает в любом месте и в неподходящее время). Выполнение персонажем ответственных задач, типа участия в бою или чтения заклинаний, когда он в стрессе, должно проводиться при проверке Концентрации с УС 15, чтобы остаться активным и не поставить себя в опасную ситуацию.

Ночные Кошмары : спящий персонаж пробуждается после нескольких часов сна, обычно крича от ужаса. Пульс и дыхание быстры, зрачки расширены, а волосы стоят дыбом. Персонаж смятён и его трудно успокоить. Ночные кошмары подобны обычным кошмарам, но намного более интенсивны и разрушительны.

Сомнамбулизм : Хождение во сне. Как и с ночными кошмарами, это явление происходит в первые несколько часов сна. Эпизод может длиться до 30 минут. Во время сомнамбулизма, лицо персонажа умиротворённое, и он может быть разбужен с большим трудом. При пробуждении он не может вспомнить, что он делал.

Соматические Нарушения

Соматические нарушения могут быть обнаружены, когда персонаж испытывает физические симптомы, которые нельзя объяснить фактически физической раной или болезнью.

ЗА ШИРМОЙ: ЗДРАВОМЫСЛИЕ

Поскольку здравомысле очень сильно затрагивает путь, которым персонажи взаимодействуют с существами и объектами, с которыми они сталкиваются во время их приключений, этот вариант, возможно , больше, чем любой другой в *Раскрытых Тайнах*, может изменить полное ощущение кампании. Если вы принимаете этот вариант в вашей кампании, наибольшие изменения скажутся на тоне игры (это ещё более верно, если вы принимаете полный вариант Мифов Ктулху , на котором базируется этот вариант).

Как и в *Ролевой Игре Зов Ктулху* , персонажи чувствуют себя более уязвимыми ; независимо от того, насколько они стали сильны, тёмные боги всегда сильнее. Религия - не только источник комфорта или помощи, но также и опасного врага. (В тех играх, где используются Мифы Ктулху , религия вообще редко даёт какую-либо помощь.)

Персонажи подозрительны, даже параноидальны, поскольку на вид невинный обыватель может тайно служить культу. И всё же, с такими тёмными вызовами прибывающей возможностью для большего героизма.

Нарушения Координации: персонаж страдает от физической болезни или подобного болезниного эффекта, с симптомами в пределах от головокружения и бессилия до слепоты и сильных болей. Умение Лечения не может идентифицировать никакой физической причины для этих симптомов, а магическое лечение не имеет никакого эффекта. Жертва не понимает, что её симптомы представляют определённую болезнь. Все броски атаки, спасброски и проверки берут штраф -2.

Конверсионные Нарушения: персонаж сообщает о дисфункциях, которые наводят физически нарушения, но, хотя они являются ненамеренными, симптомы фактически обеспечивают путь для жертвы, чтобы избежать кое-чего нежелательного или способа получить внимание и заботу - состояние похожее на название Манчазенизм. Симптомы лежат от сильных головных болей до паралича или слепоты. С состоянием, известным как Переменный Манчазеизм, персонаж проектирует плохое здоровье на других и может даже ударить или заразить их, чтобы они могли после этого заботиться о них. Все броски атаки, спасброски и проверки берут штраф -2.

Гипохондрия: персонаж верит, что он страдает от серьёзной болезни. Никакой физической причины для симптомов, о которых говорят, нет, но персонаж продолжает полагать, что болезнь или состояние существует, часто с серьёзными последствиями для его нормальной жизни.

Деформация Тела: персонаж страдает от видимых недостатков во внешности, обычно лица или бедра, или ног. Поведение может измениться самым неожиданным способом ради скрытия недостатков или принятия этих неприятностей.

Наркомания

Персонаж-наркоман находит утешение в использовании наркотиков, привыкает к ним и тратит много времени, поддерживая, скрывая и повторяя привычку. Наркотики включают алкоголь, амфетамины, кокаин, галлюциногены, марихуану, никотин, опиум (особенно морфий и героин), успокоительные средства и более фантастические субстанции, присутствующие в мире кампаний (см. Типовые Наркотики, ранее в этой секции).

Персонаж под влиянием такого вещества должен чувствовать личную борьбу ежедневно. Спасброски по Воле могут использоваться, чтобы сопротивляться или уступать тяге к наркотикам, особенно как раз перед периодами стресса (например, перед конфронтацией или вероятным сражением со злыми культистами). Все броски атаки, спасброски и проверки берут нравственный штраф -2 из-за симптомов ломки. Потери здравомыслия могут произойти от передозировки или плохого качества наркотика. Некоторые персонажи могут обнаружить, что наркотики улучшают связь с чужеродными объектами и божествами, и, что вещи сны о них становятся куда более яркими и ужасающими. И наоборот, такие вещества могут функционировать как лечащие, ослабляющие страхи персонажа и предлагающие временную защиту от потери здравомыслия.

Другие Отклонения

Существуют и другие нарушения, но большинство из них - фактически симптомы или частные случаи нарушений, уже упомянутых выше. Они включают квиксотизм (видение сверхъестественного всюду, даже в самой обычной среде), панзайзм (видение самых экстраординарных событий как обычных и рациональных) и мании величия (заблуждение в силе, богатстве, известности и способностях). Используйте или игнорируйте их в вашей кампании, или изобретайте новые категории безумия, чтобы отразить хаос, который находится в глубинах мира Лавкрафта.

ПСИХИАТРИЧЕСКИЙ ГЛОССАРИЙ

Следующие слова определены в терминах понимания безумия реального мира; некоторые из них (иллюзия, например) имеют различные значения в контексте П&Д игры. Как со всеми аспектами варианта здравомыслия, Мастер должен определить, как каждая раса и культура, в пределах мира кампаний, рассматривает безумие и насколько способна каждая раса и культура к лечению умственных расстройств, чтобы знать, какое из этих слов может войти в игру.

Аффект: внешнее выражение настроения пациента (печаль, гнев, радость, ужас). Может противоречить настроению пациента, в зависимости от нарушения.

Анорексия: потеря или уменьшение аппетита.

Кататония: различные сильные моторные аномалии, например не подвижное оцепенение (замедленная активность на грани остановки); карафлексибилия (жертва может принимать странные положения) и кататоническое волнение (взволнованные, бесцельные движения).

Навязчивость: потребность постоянно выполнять некоторые действия, включая различные личные ритуалы, алкоголизм, клептоманию, нимфоманию, сатириаз, трихотиломанию (вырывание волос) и так далее.

Бред: обратимый синдром замешательства, неугомонности и смятения и дезориентации, связанный со страхом и галлюцинациями, вызванными некоторыми основными медицинскими состояниями.

Заблуждение: твёрдо установленная ложная вера, не основанная на действительности. Она может быть причудлива, как при шизофрении, или систематизирована, как в бредовых нарушениях.

Слабоумие: потеря познавательной функции, часто, вначале, проявляющаяся в потере памяти.

Деперсонализация: субъективное чувство того, что ты не реален или незнаком сам с собой.

Дереализация: субъективное чувство, что окружающая среда является странной или нереальной; например, чувствует, что мир - это сцена или двухмерная картинка.

Диссоциация: нарушение восприятия себя и личности.

Формикация: чувство, что по всему телу ползают насекомые, осязательные галлюцинации, вызванные кокаином и бредом.

Галлюцинация: восприятие сенсорных ощущений при отсутствии этих сенсорных ощущений; например, видеть или слышать то, чего нет.

Иллюзия: неправильное восприятие сенсорного ощущения; например, видеть на дереве не листья, а щупальца.

Логорея: обильная, последовательная, логическая речь («словесный понос»).

Мания: настроение, характеризующееся восторгом и повышенной активностью.

Настроение: распространяющееся чувство, испытываемое внутренне.

Невроз: признаки депрессии, беспокойства и тому подобного, что является результатом напряжения. Невроз менее серьёзен, чем психоз. Невротический персонаж может все ещё способен функционировать; психический вообще не может.

Навязчивая идея: идея или мысли, постоянно врезающиеся в сознание.

Паранойя: постоянное, последовательное, вероятное и изобретательное заблуждение преследования или ревности. Новая информация всегда, кажется, поддерживает увеличивающуюся угрозу некоего ужасного заговора. Паранойя - больше симптом, чем отклонение, потому что может появиться в шизофрении, мании и так далее.

Психоз: серьёзная умственная болезнь, в которой персонаж испытывает мысли и восприятие, которое вне пределов реальности с действительностью. Психоз более серьёзен, чем невроз.

Сомнамбулизм: хождение во сне.

Сонливость: нарушения сна.

Синтезия: ощущения, вызванные другими ощущениями; например, видеть звук.

Тик: ненамеренное спазматическое моторное движение.

Феномен Перемещения: перцепционное отклонение, связанные с галлюцинациями, в которых двигающиеся объекты встречаются в ряде дискретных прерывистых образов.

Транс: сосредоточенное внимание и изменённое сознание, обычно встречающееся при гипнозе, разобщающие нарушения и экстатических религиозных опыта.

ТРЕБОВАНИЯ НА ОСНОВЕ ИСПЫТАНИЙ

Престиж-классы и навыки используют традиционные П&Д требования: ранги умений, определённые навыки и другую игровую статистику. Но предводитель гильдии убийц на самом деле не знает, имеете ли вы 4 ранга в умении Перевоплощение. Он был бы, по крайней мере, впечатлён вашей способностью маскировать себя, если вы имеете высокое Обаяние, Улучшенное Умение (Перевоплощение) и 5 рангов в Обмане, или же в перевоплощении или сверхъестественную способность изменения формы (как у дуппельгангеров и ракшас, среди прочих). Точно так же, никто в игровом мире не может сказать, имеет ли потенциальный дварфийский защитник навык Крепкого Тела или нет. Требования, которые полагаются на игровую статистику, а не на видимые «факты» игрового мира, могут нарушить правдоподобие мира в вашем воображении.

Этот вариант заменяет требования на фактические испытания, что делает требования «более реальным», которые заметны в игровом мире. Гильдия убийц, например, могла бы потребовать, чтобы потенциальный член прокраился мимо охраны замка (применив Маскировку и Бесшумность), про ник на банкет королевы (используя Перевоплощение) и подлил яд в вино младшей фрейлины (таким образом, убив совершенной неизвестного человека, до того как присоединиться к убийцам). Конечно, 4 ранга в Перевоплощении и 8 рангов в Маскировке и Бесшумности помогут, но видимый результат - то, по которому судят убийцы.

Требования на основе испытания имеют два больших преимущества. Для начала, они поощряют разнообразие персонажа и ум игрока. Любой ПИ, который хочет стать тайным лучником, может выдумать дюжину способов получить приз на состязании «Соревнование Двенадцати Стрел», и, возможно, он преуспеет, даже если он имеет ББА только +5. Вполне возможно не пропустить потенциального тайного лучника, который имеет Ловкость 20, но принять лучника с Ловкостью 13 и навыком Любимое Оружие (длинный лук). Первый персонаж - намного более лучший лучник, и престиж-класс должен признать это. Второе преимущество требований на основе испытания состоит в том, что они помогают погружать игрока в мир игры. Более

интересно , если цель потенциального иерофанта – «я хочу заработать Благословение Небес”, а не “ мне нужно 15 рангов в Знании (религия) ” .

Поскольку существование испытания подразумевает , что есть НИПЫ , управляющие испытанием , эти и новые требований лучше всего работают , если престиж -классы в вашей кампании привязаны к определенным организациям . Для навыков , требования на основе испытания работали бы лучше , если бы ПИ обучились , как описано на странице 197 Руководства Ведущего (и , таким образом , нашли инструктора) , чтобы получить новые навыки .

Использование требований на основе испытания означает , что персонаж , берущий испытание проводит некоторое время за игровым столом , пробуя заработать доступ к престиж -классу или навыку . Если испытание сложное или требует много времени , другим игрокам за столом это может надоест . Короткая сессия для одного игрока до или после главной игровой сессии – часто , хороший способ позаботиться об испытании . Другой риск , с требованием на основе испытания – то , что он полагается , по крайней мере , в известной степени , на бросок кубика . Если игрок подходит для становления Мастером Знаний , но плохо бросал кубик во время Испытания Необъяснимых Знаний , он может быть недоволен этим дополнительным препятствием , которое вы для него подготовили . И наоборот , удачные броски могут потенциально дать доступ ПИ к престиж -классам или навыкам намного раньше , чем иначе они были возможны .

ИСПЫТАНИЯ ПРЕСТИЖ -КЛАССОВ

Следующие испытания – примеры требований на основе испытания для престиж -классов из Руководства Ведущего . Поскольку этот вариант полагается в основном на усмотрение Мастера , эти испытания не будут участвовать во всех кампаниях .

Тайный Лучник : Испытание Двенадцати Стрел . Претендент должен наложить *волшебное оружие* на имеющийся лук , затем взять двенадцать +1 стрел в определенной части леса . Вечером он должен убить дикого кабана , использовать магию , чтобы поймать сову и подстрелить оленя - альбиноса , не поразив никакого другого оленя в стаде . Претендент терпит неудачу , если задачи не выполнены до наступления ночи или , если он исчерпывает запас стрел .

Тайный Фокусник : Надуть Милицию . Сначала , претендент должен преднамеренно попасться милиции за незаконное использование магии , показав ее самое роскошное заклинанию , в то время как тайные фокусники скрытно наблюдают за ним . Той же ночью в тюрьме , претендент получает запутанную , по - видимому , противоречивую карту , которую он должен понять (УС Расшифровки 17) . Нужные части карты показывают расположение здания тюрьмы . Если претендент сможет сбежать , он принимается в ряды тайных фокусников . Это испытание сделано более трудным тем фактом , что охрана забирает все снаряжение претендента .

Архимаг : Испытание Контрзаклинания Каль ’тра . Архимаг неожиданно посещает претендента и предлагает битву контрзаклинаний . Архимаг читает заклинания 5-ого , 6-ого и 7-ого уровня изо всех восьми школ , а претендент должен успешно определить и противостоять стольким заклинаниям , скольким сможет . Чтобы быть признанным среди архимагов , претендент должен иметь прекрасный показатель в идентификации и должен успешно противостоять , по крайней мере , одному заклинанию 7-ого уровня и , по крайней мере , одному заклинанию из пяти различных школ .

Убийца : Испытание *Коршу и Калай* – “ Устранить , затем заменить ” . Посредством контакта анонимным письмом , претенденту сообщают имя известного придворного , часто гофмейстера , трубадура или придворного волшебника . Претендент должен ночью во время полной луны проникнуть в замок , убить цель , а затем выполнить его роль . Испытание успешное , если претендент выходит из замка , замаскированного под его цель , когда ворота открываются утром , неся голову цели в ранце .

Чёрный Страж : Сломать Оружие , Завязать Контракт . Под дворцом находится палата , о которой почти все забыли ; это тюрьма Вулфекса , бородатого дьявола непревзойденного зла . Потенциальный претендент должен прошмыгнуть мимо глиняного голема , который слоняется по тюремному комплексу , и убедить Вулфекса согласиться на не -смерттельный поединок . Вулфекса очень интересуют вопросы веры смертных , поэтому , даже базовое знание религии (Знание [религия] , УС 12) его очень впечатляет . Вулфекс владеет гневией , и любой , кто может сломать ее , зарабатывает право называть себя чёрным стражем .

Ученник Дракона : Ритуал Выделения Сущности . Существенным для становления учеником дракона является вопрос наследия . Но ритуал , когда его выполняют должным образом , может пробудить кровь драконского наследия . Выполнение 12 -часового ритуала требует способности говорить на Драконьем языке и успешной проверки Знаний (магия) с УС 18 . Три раза за ритуал , претендент должен выпустить часть его запасённой магической энергии (израсходовать слот заклинания , другими словами) .

Дуэлянт : Скрестить Мечи в Полдень . Это просто – стать дуэлянтом , вы должны победить дуэлянта в честном поединке на глазах у всей толпы на городской площади . Но сами дуэлянты тщательно скрываются , а претендент обычно не тот может быть выигран бой на мечах , но дуэлянты судят претендента по его способности

найти дуэлянта в толпе. Битва не должна окончиться смертью, и НИП дуэлянт сдаётся, когда его ОЖ уменьшен до одной трети или меньше.



Дварфийский Защитник : Туннель Непримиримого Камня. Дварфийские защитники берут претендента глубоко под землю, дают ему его выбранное оружие (но никакого другого снаряжения), и приказывают пройти туннель с крутым подъёмом на время. По пути, он сражается с рядом постепенно усиливающихся земных элементалей, но после каждого сражения, он зарабатывает часть снаряжения: сначала доспех, затем щит, затем, возможно, снаружи лечения, и так далее. Между поединками, претендент должен продолжать подъём на поверхность. Если он переживает поединки с элементалами и выбирается из туннеля вовремя, он становится дварфийским защитником.

Невиданный Рыцарь : Турнир Великого Орла. Каждый год, невиданные рыцари принимают участие в двухдневном турнире в палаточном городке, который они волшебно создают за городскими стенами. В первый день, претенденты проходят соревнование стрельбы из лука, поединок на мечах и другие поединки, используя оружие ближнего боя по выбору каждого претендента. (Поединки проводятся до бессознательного состояния, а жрецы лечат серьёзно раненных.) Во второй день, претенденты участвуют в ряде поединков чтения заклинаний - все от поединков между вызванными монстрами до игр контрзаклинаний один-против-всех. Используя комплексную систему очков, невиданные рыцари выбирают двух претендентов, которые присоединяются к их ордену на закате второго дня.

Иерофант: Благословение Небес (или Глубин). Сначала, потенциальный иерофант вызывает пришельца союзного с его верой (традиционно посредством расширенного малого потустороннего союзника). Союзник проверяет знание религии претендента (Знание [религия] УС 25) и просит продемонстрировать потенциал чтения заклинаний претендента. Если союзник впечатлён, он ходатайствует о защите претендента, и новый иерофант получает бесспорный знак покровительства его божества.

Идущий за Горизонт : Красный Дом. Испытание на вход в ряды идущих за горизонт просто: найти дверь в здание клуба. Красный Дом не сказать что за секретен - подсказки к его местоположению разбросаны во множестве карт - но он расположен очень далеко в глухом месте и волшебно защищён от заклинаний телепортации и ясновидения. Претендент должен обнаружить, где находится Красный Дом, а затем добраться туда самостоятельно.

Мастер Знаний: Испытание Невыразимых Знаний. Чтобы стать мастером знаний, претендент должен сначала впечатлить существующих мастеров знаний, дав им или магическое вещь или оригинальное

заклинание, которое претендент создал самостоятельно. Тогда мастер а знаний излагают вопрос или загадку непревзойденной трудности, на решение которой претендент имеет один месяц игры. Это испытание без ограничений на средства, которые претендент может использовать, чтобы решить загадку мастеров знаний.

Когда претендент возвращается с правильным ответом, мастер а знаний говорят, что они сами не знали ответа, затем поздравляют претендента за его первоначальный вклад в их накопленные знания.



если он получает шанс. Если он выходит из театра, он вступает в труппу теневых танцоров с великой пирамидой.

Вызывающий: Поединок Служителей. После призыва потустороннего союзника, потенциальный вызывающий посещает покрытые виноградной лозой руины древнего храма. Там претендента и его союзника встречает вызывающий высокого уровня, затем он начинает читать его собственного *малого потустороннего союзника*. В течение тех 10 минут, которые требуется вызывающему, чтобы прочитать его заклинание, претендент может читать любое заклинание, по его выбору на его собственного потустороннего союзника. Затем союзники вызывающего и претендента начинают бой. Союзник вызывающего уступает, когда его ОЖ уменьшены до 20%, или меньше его полных нормальных ОЖ. Если побеждает союзник претендента, он имеет право присоединиться к вызывающим.

ЗА ШИРМОЙ: ТРЕБОВАНИЯ НА ОСНОВЕ ИСПЫТАНИЯ

Итак, почему не все престиж -классы используют требования на основе испытания? Это вопрос контроля, который выдвигает на первый план фундаментальное различие между работой создателя игры и работой Мастера. П&Д правила используют требования, потому что они базируются на предсказуемых числах. Никакой персонаж не может иметь ББА выше, чем его уровень персонажа, например, или больше рангов в умении, чем его уровень персонажа + 3. Для создателя игры эта предсказуемость - важный инструмент балансирования, гарантирующий, что никакой персонаж не получит доступ к престиж -классу или навыку настолько быстро, что это сделает игру менее интересной.

Но как Мастер, вы не должны во лноваться о миллионе возможных персонажей, вам важны только определенные игроки в вашей кампании. Вы можете предсказать ваших игроков лучше, чем кто -либо еще, и в том смысле, как обращаться с ними и в том смысле, какие средства они используют, чтобы достигнуть цели. А вы - архитектор игрового мира. Если ПИ становится невиданным рыцарем «обманывая» на вступительном испытании, рыцари могут выгнать его и изменить испытание, чтобы закрыть лазейку также, как делает организация из реального мира.

Мистический Теург: Путешествие

Двух Тестов. Претендент должен попасть в отдаленный город, чтобы учиться в колледже специфических магов, перенимая их опыт с проверкой Знания (магия) с УС 16. Затем претендент идет на вершину горы Цитадель Теургов, где он размышляет и учится у тамошних священников. Наконец, он получает божественное видение, в котором представитель его божества или мировоззрения расспрашивает его о вопросах веры (правильный ответ требует проверки Знаний [религия], УС 16).

Теневой Танцор: Прослушивание во Тьме. На слабо освещенной сцене в заброшенном театре, претендент должен станцевать достаточно хорошо, чтобы впечатлить судей, сидящих невидимыми в аудитории (проверка Выступления [танцы], УС 15). Даже если он проходит проверку, он слышит крик “Взять его!” и многочисленная охрана мчится на сцену. Он должен выбраться из лабиринтообразного театра любым путем, каким может, используя хитрость и мастерство боя. Ему не разрешается напасть на охрану у непосредственно, но он может делать ответные удары (свободные атаки, другими словами),

ИСПЫТАНИЯ НАВЫКОВ

Испытания, описанные ниже - примеры того, что инструктор мог бы требовать от ПИ перед обучением определённому навыку. Как и с престиж-классами выше, они не будут соответствовать всем кампаниям.

Не каждый навык с требованием связывают испытанием, потому что многие из требований либо очень просты (ББА +1, например), или они привязаны к определенному дереву навыков (Могучий Удар - требование для Рассечения, например). Лучшие кандидаты на испытания навыка - навыки наверху их соответствующего дерева навыка (те, которые имеют другие навыки в качестве требования, а не те, которые сами являются требованиями) и навыки, доступные только высокоуровневым персонажам, потому что эти навыки представляют специализированное обучение, которое может закончить только наиб олее опытный персонаж.

Исключительное Рассечение : Испытание Подателя Смерти. Претендент должен сразиться с превосходящими силами противника (часто гоблины, кобольды или солдаты низкого уровня), используя его навык Рассечения в 3 последовательных раундах и поражая второго противника, по крайней мере, в двух из этих случаев. Это достаточно впечатляет инструктора, который предлагает научить претендента Исключительному Рассечению.

Мастерство Боя Двумя Руками : Буря Стали. Претендент должен нанести , по крайней ме ре, 6 очков урона каждому из пяти гладиаторов (КЗ 13), все м в одном и том же раунде.

Улучшенное Любимое Оружие и Улучшенная Специализация в Оружии : Найти Мастера. Претендент должен найти предполагаемого мастера его выбранного оружия, затем выжить в течение 5 раундов в поединке против него. Мастер устанавливает условия поединка, который может быть безопасен или смертелен, в зависимости от мировоззрения и склонности мастера.

Улучшенный Критический Удар : Экзамен Анатомов. Тренер развесивает на верёвках множество трупов или мяса. Претендент должен ударить каждую цель, стремясь попасть по самой уязвимой точке (КЗ 20). Тренер принимает любых претендентов, которые могут поразить , по крайней мере , шесть целей в течение 4 раундов. Волшебное оружие не позволяет.

Улучшенный Точный Выстрел : Испытание Щитовой Девы. Претендент должен поразить неуловимую, бронированную цель (КЗ 24, потому что он использует действие полной защиты), не попав во владеющего щитом помощника, который стоит между претендентом и целью. Претендент имеет три выстрела и должен попасть два раза из трёх . Волшебное оружие и боеприпасы не позволяются.

Множественный Выстрел : Нападение на Караван. Претендент должен поразить семь из девяти фонарей «бычий глаз» (КЗ 18) установленных вrome фургонов на расстоянии в 30 ft, и он имеет только 3 раунда, чтобы это сделать. Любой вид магической помощи приемлем, но не заклинанием ускорение и оружие со специальной способностью скорости.

Стрельба на Ходу: Перчатка Дубинок. Претендент должен пройти через 120 -фт строй солдат, вооружённых дубинками. В конце строя - цель (КЗ 10), которую претендент должен поразить четырьмя стрелами или другими снарядами за 30 секунд. Волшебное оружие и боеприпасы не позволяются.

Схватывание Стрел: Станьте Бычьим Глазом. Претендент должен занять крайне осторожную позицию, поскольку лучник в него стреляет десять стрел, по одной за раунд. Он должен успешно отклонить , по крайней мере , половину стрел (и пережить урон от остальных).

Веерная Атака: Невредимый Воин. Инструктор окружает себя четырьмя помощниками в центре татами. Претендент должен успешно поразить инструктора три раза Атаками на Ходу, не получая урона от инструктора или его помощников. (Большинство претендентов решает сражаться в защите и использовать Блокирование, чтобы улучшить их Класс Защиты.)

СОЗДАНИЕ ВАШИХ СОБСТВЕННЫХ ИСПЫТАНИЙ

Испытания, описанные выше , имеют тенденцию вознаграждать те же самые навыки и, показатель и характеристики и другие аспекты персонажа, что и стандартные требования. Это полезная отправная точка для испытаний, которые вы могли бы создать, основываясь на официальных престиж-классах или навыках высокого уровня: представьте, какие действия были бы значительно более легки для персонажей, кто обладает уместным навыком или другим признаком, определенным как требование .

Для престиж-классов, основанных на организациях , которые вы придумали сами , у вас намного больше свободы. Ответьте на вопрос: что впечатлило бы лидера организации достаточно сильно, чтобы он предложил членство? Затем создайте испытание также, как сделал бы лидер, сделав его достаточно трудным, чтобы членство в организации было достаточно элитарным . Рассмотрите, как претенденты могли бы изменить или нарушить правила испытания - и как лидер , и как Мастер. Что-то лидер разумно может предположить . Если вы обнаружите потенциальный «обман», которого лидер организации не ожидаeт, то надо или создать полностью другое испытание или оставить лазейку открытой – это может привести к интересной истории.

Попытайтесь делать довольно простые испытания, потому что они - по существу дела, сильные выступления . Вы же не хотите оставить остальную часть ПИ в нетерпеливом ожидании, в то время как один

персонаж проходит испытание? Как исключение, вы можете создать испытание, столь сложное или трудное, что умственный ПИ не может закодить его один, и остальная часть ПИ должна ему помочь, и завершение испытания становится полным оцененным приключением. Эта техника лучше всего работает, когда партнеры получают другие награды (обычно сокровище или шанс сделать хорошее дело или уладить старое дело).

Например, вы могли придумать загадку из нескольких частей для потенциального мастера знаний, которая проведёт ПИ через древний город, разрушенный храм и Латунный Город, где они должны заключить сделку с ифритом. Волшебник ПИ получает шанс стать мастером знаний, жрец может восстановить храм для его божества, плут получает шанс ограбить хранилище ифрита, а воин восстановить свою честь в городе, где его обвинили в убийстве, которого он не совершил. Каждый имеет побуждение, чтобы помочь волшебнику с его загадкой.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ ОО, НЕЗАВИСИМЫЕ ОТ УРОВНЯ

Этот вариант заменяет Таблицу 3-2: Опыт и Выгоды, Зависимые от Уровня - (страница 22 *Руководства Игрока*) как способ облегчить работу Мастера при разработке приключений и вычислении очков опыта в конце игровой сессии.

Используйте следующую таблицу, а не Таблицу 3-2 в *Руководстве Игрока*, чтобы определить, когда персонажи получают новые уровни.

Чтобы продвинуться до нового уровня вне 20-ого, персонаж должен получить удвоенное количество ОО, которые он должен был получить, при переходе с уровня ниже его текущего на два, на уровень, ниже его текущего уровня на один.

Например, чтобы продвинуться с 20-ого уровня до 21-ого уровня, персонаж должен получить удвоенное количество ОО, который он должен был получить при переходе с 18-ого на 19-ый уровень. Так как он должен был получить 500000 ОО, чтобы перейти с 18-ого на 19-ый уровень (1800000 минус 1300000), ему нужно 1000000 ОО ($500000 * 2$), чтобы перейти с 20-ого на 21-ый уровень (с 2600000 ОО до 3600000 ОО).

Таблица 6-13: Альтернативная Прогрессия Очков Опыта

Уровень Персонажа	ОО	Максимальный Ранг Классового Умения	Максимальный Ранг Перекрёстного Умения	Навыки	Увеличение Характеристик
1-ый	0	4	2	1-ый	-
2-ой	1000	5	2-1/2	-	-
3-ий	3000	6	3	2-ой	-
4-ый	6000	7	3-1/2	-	1-ый
5-ый	10000	8	4	-	-
6-ой	16000	9	4-1/2	3-ий	-
7-ой	24000	10	5	-	-
8-ой	36000	11	5-1/2	-	2-ой
9-ый	52000	12	6	4-ый	-
10-ый	76000	13	6-1/2	-	-
11-ый	110000	14	7	-	-
12-ый	160000	15	7-1/2	5-ый	3-ий
13-ый	220000	16	8	-	-
14-ый	320000	17	8-1/2	-	-
15-ый	440000	18	9	6-ой	-
16-ый	640000	19	9-1/2	-	4-ый
17-ый	890000	20	10	-	-
18-ый	1300000	21	10-1/2	7-ой	-
19-ый	1800000	22	11	-	-
20-ый	2600000	23	11-1/2	-	5-ый

Опытные игроки могут быть встревожены общими количествами ОО на Таблице 6-13 – слишком большие числа. Но вознаграждения ОО за монстра соразмерно больше (см. Таблицу 6-14: Вознаграждение ОО [За Одного Монстра], ниже). Независимо от уровня персонажа относительно остальной части партии, он получает то же самое числовое вознаграждение ОО, так что вычисления в конце сессии намного более легкие. Таблица 2-6 на странице 38 *Руководства Ведущего* больше не используется. Монстры просто имеют плавающие вознаграждения по ОО, которые разделяются среди участников.

Например, морозный червь (УСт 12) стоит 19000 ОО. Если четыре персонажа наносят ему поражение, каждый из них зарабатывает по 4750 ОО (19000 разделить на 4), независимо от их уровня.

Всё ещё требуется тридцать столкновений или типа того, чтобы достичь нового уровня. Здесь сохраняется пропорциональность для ПИ, которые отстают от остальной части группы; эти 4750 ОО за



морозного червя представляют 8 % очков опыта, требуемых для достижения 13-ого уровня, но 14% очков опыта, требуемых для достижения 11-ого уровня.

Таблица 6-14 даёт вознаграждение за типичного монстра каждого УСт, независимо от уровня партии или персонажа. Для монстров с УСт выше 20, просто удвойте награду ОО для монстра этого УСт минус 2. Например, монстр с УСт 22 стоит вдвое больше, чем монстр с УСт 20, или 620000 ОО.

Таблица 6-14: Вознаграждение Очками Опыта (За Одного Монстра)

УСт Монстра Вознаграждение ОО

1	300
2	600
3	900
4	1200
5	1800
6	2400
7	3600
8	4800
9	7200
10	9600
11	14000
12	19000
13	29000
14	38000
15	58000
16	77000
17	120000
18	150000
19	230000
20	310000

СОЗДАНИЕ МАГИЧЕСКИХ ВЕЩЕЙ

Если вы используете эту систему ОО, обратите внимание, что затраты ОО, заплаченные персонажами за создание магических вещей представляют намного меньшую долю их общего количества ОО, и, таким образом,

создание магических вещей становится «намного менее дорогим». Если вы полагаете, что это будет проблематичными для вашей кампани и, рассмотрите увеличение стоимости ОО за создание магических вещей, как детализировано в таблице ниже.

Стоимость Магических Вещей в ОО

Рыночная Цена	ОО Множитель
2000 зм и меньше	x1
2001-20000 зм	x2
20001-200000 зм	x4
200001 зм и выше	x10

ЗАТРАТЫ ОО

Заклинания с ОО компонентом в этом варианте также подвергается изменению, так как затраты для этих заклинаний установлены, используя стандартные П&Д правила. Таблица ниже приводит быстрое преобразование, помогающее вычислить затраты ОО для заклинаний при использовании этого варианта. Просто умножьте нормальную стоимость ОО на множитель, данный в таблице, чтобы найти новую стоимость в ОО для заклинания.

Стоимость Заклинаний в ОО

Уровень Заклинания	Множитель ОО
1-3	x1
4-6	x2
7-8	x4
9-ый и выше	x10

ДОМАШНЕЕ ПРАВИЛО: ОБЪЕДИНЕНИЕ БОНУСОВ ОО

Я использую это правило для предоставления бонусных ОО игрокам за их умные идеи, особенно хороший отыгрыш роли, и искреннее развлече чение группы. Это правило довольно легко описать, но может быть трудно отсудить.

Перед проведением приключения, я пробегаюсь по тексту и отмечаю особенно трудные для игрока элементы. Я удостоверяюсь, что я знаю, когда они прибывают, и если кто-либо особенно отличается при решении этих проблем, я отмечаю это место именем персонажа на листе. Когда кто-то делает что-то особенно изобретательное или интересное в любой ситуации, он также отмечается мной . В редких случаях, когда кто-то действительно затрудняет игру, я мог устереть отметку.

В конце сессии (я всегда предоставляю ОО после сессий), я подсчитываю общую сумму ОО, которые будут предоставлены, и общее количество меток для каждого игрока . Я умножаю общее количество вознаграждения ОО на 75% и делю их поровну между всеми . Другие доступные 25% ОО помещаются в бонусный запас.

Когда я награждаю ОО из бонусного запаса, я даю наибольший процент бонусных ОО персонажу с наибольшим количеством отметок, а наименьший персонажу с наименьшим количеством отметок. Если возможно, я стараюсь удостовериться, что каждый получает некоторое количество бонусных ОО, даже при том, что их немного, и я всегда говорю игрокам, почему их персонажи получили любой бонус по ОО. “Хорошая работа с той ловушкой” или даже, “Эй, отличный отыгрыш ворчливости вашего персонажа, когда первосвященник излечивал каждого на халиву.” Вся группа знает, кто получил, какой процент бонусных ОО, но я нахожу, по крайней мере , с моей группой, что каждый , в общем, соглашается с вознаграждениями.

Если вы используете это правило, важно удостовериться, что не выделяете фаворитов . Когда я начала вводил это правило, я удостоверился, что я никогда не давал одному и тому же персонажу самую высокую выплату бонусных ОО более двух раз подряд. В основном, я поднимаю планку для ПИ на третьей сессии и пробую поощрить других за борьбу за более высокую выплату. Это работает очень хорошо, но я могу предвидеть, как в некоторых группах, это соревнование может причинить проблемы.

- Эд Старк

ЗА ШИРМОЙ: ОЧКИ ОПЫТА, НЕЗАВИСИМЫЕ ОТ УРОВНЯ

Мастер, использующий этот вариант, получает гибкость в двух областях: создание отдельных монстров и создание столкновений. Поскольку вы назначаете монстрам определенные вознаграждения в ОО, вы не должны ограничить себя числами, которые приведены в таблице. Если вы думаете, что монстр, которого вы придумали, имеет УСт 7-1/2, вы можете просто назначить 4200 ОО за победу над ним. На более высоких уровнях, числа из таблицы должны соответствовать вашим, потому что трудно определить значащее различие между монстром с УСт 18 и монстром с УСт 18-1/2. Но на более низких уровнях, гибкость достаточно велика, потому что вы можете заполнить промежуток между УСт 1 и УСт 2 (который иначе представляет 100% -ое увеличение силы) и между УСт 2 и УСт 3 (50% -ое увеличение силы).

Этот вариант также облегчает проектирование столкновений со смешанными группами монстров. Вместо того, чтобы объединяться монстры с разными УСт, затем консультироваться с таблицей, выясняясь, каков УС столкновения, просто сложите вознаграждение в ОО за каждого монстра, пока не получите общее количество ОО. Например, если вы хотите создать среднее столкновение для персонажей 15-ого уровня, поместите в столкновение монстров с общим количеством примерно 58000 ОО (количество, которое ПИ заработали бы за одного монстра с УСт 15).

Как и со стандартной системой очков опыта, Мастер должен точно отслеживать вознаграждения опытом за большое количество слабых существ, которые часто обеспечивают маленький или никакой вызов а персонажам.

Например, заклинание *озарение* (заклинание 5-ого уровня жреца) обычно стоит 100 ОО. При использовании этой ОО системы, оно стоит 200 ОО, или вдвое больше. Заклинание *исполнение желаний*, заклинание 9-ого уровня, стоит в десять раз больше нормального количества ОО (50000 вместо 5000).

Используйте подобную формулу, чтобы повторно вычислить что-нибудь еще, что при меняет стоимость в ОО. Разделите уровень персонажа на 2, и считайте его, как будто это уровень заклинания в таблице выше, чтобы найти надлежащий множитель.

ПОСЛЕСЛОВИЕ: КОГДА МИРЫ ПЕРЕСЕКАЮТСЯ

Вы прочитали все варианты в этой книге, и задумались: вы хотите использовать их все - плюс некоторые свои. Что должны сделать чрезмерно творческие Мастера?

Отыгрыш роли открывает бесконечные возможности. Самая полезная задача Мастера - создать мир, сеттинг для кампании, место, где случаются приключения. Природа этого мира ограничен а только воображением Мастера - и большинство Мастеров, довольно креативны.

Иногда слишком креативны. Что вы делаете, когда у вас в голове рожаются столько вариантов, а времени на них нет? Особенno, когда давят другие факторы - типа школы, работы или семьи - мало времени, чтобы хорошо провести даже одну кампанию, еще меньше, чтобы опробовать все, что хочется.

Кажется, будто есть только два возможных варианта в этой ситуации. Каждый должен переключаться между компаниями так быстро, как хотят ваши игроки, таким образом - в течение нескольких месяцев - вы можете провести, возможно, одно приключение в каждой из этих различных компаний. Проблема здесь состоит в том, что нет никакой непрерывности - потому что каждая компания отдельна от других, персонажи игрока редко получают уровни, и ни одна из компаний не испытывает никакого реального развития.

Другой выход - комбинировать различные идеи в одной кампании, которая включает множество различных миров, каждый с его собственной спецификой и правилами. Примет ли это форму одной группы героев, мотающихся по мультивселенной, или так или иначе создаст связь между различными героями в различных мирах, охватывающая мир кампания, кажется, решение м проблемы. Конечно, здесь несколько собственных проблем.

Этот вид скитания по мирам позволяют три различных модели кампании: модель «Охватывающая Мир Организация», модель «Смешение Миров» и модель «Вечный Чемпион» (с благодарностью Майклу Мурку).

ОХВАТЫВАЮЩАЯ МИР ОРГАНИЗАЦИЯ

В этой модели кампании, ПИ - члены организации, которая посыпает их на миссии в различные миры или измерения. Они переходят из мира в мир посредством межпланетного путешествия, используя мощные устройства телепортации или ворота (магические или псевдоученные по природе), или некоторого вида

волшебные лет учеи корабли. Герои экипированы заклинаниями или устройствами, которые позволяют им говорить и понимать языки миров, которые они посещают. Организация инструктирует героев об их миссиях, культуре и обычаях мира, который они собираются посетить, и опасностях, с которыми они могут столкнуться. Вероятно, герои делают каждую попытку сойтись с аборигенами в их соответствующей одежде, виде и поведении, о которых им рассказывают другие агенты организации.

Миссии РС могут быть полностью не связаны друг с другом, но наиболее законченные кампании объединены в одну тему. Возможно, охватывающая мир организация сражается с угрозой от другой такой организации. Перемещающиеся по планам гитянки или иллитиды, представляют превосходных вражеских агентов для такой кампании. Это не подразумевает, что ПИ должны постоянно бороться с иллитидами, враги, большинство времени действуют втайне, а герои должны разгадывать их обманы и уловки, так же как и преодолеть потенциальные легионы миньонов и союзников, перед раскрытием их истинных врагов.

Самое явное преимущество этой модели кампании состоит в том, что ПИ являются постоянными участниками в каждом приключении. Каждый игрок имеет персонажа, к оторый получает опыт и продвигается по уровням в течение кампании, которая является важной частью того, что делает кампанию полезной для игроков. Так как члены охватывающей мир организации очевидно происходят из любого известного мира, ПИ могут быть сумасшедшей смесью рас и классов – всем чем угодно из любого изданного или неопубликованного сюжета. Волшебник из Фаэруна может стоять рядом с гладиатором из мира пустыни, который вы придумали сами, и минотавр из Истарда. По вашему одобрению, персонажи могут исследовать более необычные расы и классы, и, таким образом, даже помочь развить больше миров для вашей кампании, которые можно посетить.

Охватывающая мир организация должна иметь базу, или, по крайней мере, одного агента в каждом мире, который посещают ПИ. Этот агент может обеспечить ПИ второстепенной информацией относительно их миссии и непосредственно мира, обменять для них валюту, помочь им получить соответствующее снаряжение и одежду, и действовать как посредник при связи с высокопоставленными чинами в организации. Если переход между мирами основан на воротах-телеporterах, этот агент может быть хранителем и оператором врат в его мире.

Конечно, время от времени вы могли бы вынудить ПИ посетить неизведанную территорию, которая может быть приключением сама по себе. При преследовании их первичной цели, они также имели бы задачу сбора сведений относительно культуры и политики мира, помочь гая следующим агентам, которые посещают это новое место. Без агента ПИ должны приобрести валюту и одежду самостоятельно. Они могли бы, в конечном счете, с тать резидентскими экспертами организации по такому миру и быть повторно туда назначены.

Вообще, кампания, основанная на охватывающей мир организации, позволяет ПИ исследовать (и создавать) большое количество миров без обязательного их глубокого исследования. Герои могут снова и снова возвращаться к некоторым мирам - рассадникам вражеской активности, или просто мирям, в которых им очень нравиться. Но для большинства приключений, вы просто должны создать самые основные ситуации, обстоятельства, окружающую обстановку и немного рассказать о мире и его населении.

Пример Охватывающей Мир Организации: Пилигримы

Вот пример партии ПИ, составленной из членов охватывающей мир организации. Персонажи – члены Пилигримов, религиозного ордена рыцарей, которые путешествуют из мира в мир, занятые святой войной против гитянки. Они включают:

- Сергей, человек-жрец из тёмного, готического мира, который захватили вампиры.
- Келла, человек-психический воин, который был гладиатором в мире пустынь.
- Герсон, минотавр-следопыт из мира, где он однажды был королём людей.
- Дакшифтер, полуорёлик-теневой танцор из мира, напоминающего древний Рим.
- Такс, полуэльф-волшебник/плут из мира вечной ночи.

Когда игроки сами придумывают их персонажей, Мастер может использовать подход, который разворачивает собрание оригинальных миров, используя умных в кампании, в дополнение к любым изданным доступным мирам. Поскольку игроки добавляют больше деталей к биографиям их персонажей, Мастер может подобрать ключевую информацию об этих новых мирах, а также множество идей для приключений. Возможно, один или больше персонажей посетят свой родной дом.

СМЕЩЕНИЕ МИРОВ

Кампания смещающихся миров добавляет сильный элемент тайны к базовой идеи охвата мира. Вместо того, чтобы быть добровольными агентами охватывающей мир организации, ПИ, кажется, перемещаются между мирами против их воли и без ясной цели. В неожиданные моменты, одна реальность вокруг них распадается и заменяется другой. К тому же, и сами герои изменяются, приспособливаясь к их новой действительности.

Кампания подобная этой, начинается с обычной партии ПИ – все взяты из одного мира и по его правилам создания персонажей и снаряжения. В некоторый момент, который вы определяете сами – это может быть окончание приключения, или его середина, или в конце года, или в режиме реального времени, когда вы устали от кампании – персонажи перемещаются в новый мир. Персонажи, в основном, должны остаться теми же, но измениться достаточно, чтобы быть другими. Например, волшебник из Фаэруна, который оказался в мире, где сильны психоники, мог бы подвергнуться некоторым незначительным физическим изменениям и обнаружить, что его показатели характеристики несколько повысились, открыв новый психический талант, а самое важное – выясняет, как его заклинания взаимодействуют с ментальной магией нового мира. Но, по существу, он остаётся тем же самым персонажем, несмотря на эти глубокие изменения. Вы должны изменить умения и языки, так что бы они были уместны в новом мире. Персонажи, перемещённые в новую реальность, должны обычно обнаружить, что они понимают языки, на которых говорят вокруг них и знают основы продвижения и роста в этом новом обществе.

Можно объявить, что ПИ, после того, как они переместились, полностью забывают их предыдущую реальность, полагая, что они всегда жили в мире, в котором они теперь существуют. Можно – но очень трудно для отыгрыша. Конечно, легче позволить ПИ быть столь же сбитыми с толку и мистифицированными, как и их игроки. Фактически, причина, почему происходит перемещение между мирами, может и должна быть одной из великих тайн кампании – герои могут быть настроены выяснить то, что заставило их перемещаться из мира в мир.

Кампания смещающихся миров становится всё более интересной по мере того, как ПИ постепенно понимают, что их разнообразные приключения в различных мирах фактически все были частью большей космической драмы. Финальный противник героев мог бы быть невероятно могучим личем с миньонами, рассеянными по всей мультивселенной. Герои могли бы никогда не стыдиться с этим существом, и они могли бы только в теории знать о его существовании после многих лет борьбы против его миньонов в многочисленных приключениях во множестве различных миров. Затем, наконец, когда они готовы противостоять их давнему врагу, или даже после того, как они уничтожили его, они могли бы узнать, что великая сила добра – небожители, например, или возможно даже полубог – перемещала их из мира в мир, как невольные агенты в космической борьбе против лича.

Подобно модели охватывающей мир организации, кампания смещающихся миров позволяет игрокам почувствовать ощущение непрерывности в их персонажах. Хотя персонажи несколько изменяются, ключевые факторы (включая очки опыта) остаются постоянным, а герои достигают определённого прогресса во время продолжающейся кампании. В отличие от вышеуказанной модели, однако, кампания смещающихся миров также позволяет вам изменять системы игры. Ваши герои из Фаэруна могли бы внезапно оказаться в современном Лондоне. Без слишком большого количества работы, вы можете конвертировать персонажей в d20 Современность правила и продолжить действие.

Кампания, основанная на этой модели, работает лучше всего, если изменения от мира к миру чуть менее часты, чем в модели охватывающей мир организации. Таким образом вы должны предпринять больше усилий для детализации каждого мира, так как герои будут проводить там достаточно существенное время. Самое большое преимущество то, что вы переходите от мира к миру без багажа сложной планарной космологии или обширной сети охватывающей мир организации.

ВЕЧНЫЙ ЧЕМПИОН

Майкл Муркок у, как автору фэнтези и научной фантастики, не нравилось писать об одном единственном “мире кампании”. Ключевой аспект мультивселенной Муркока – то, что многочисленные вселенные соединяются.

Один город, Танелорн, всегда существует во всех вселенных. А Вечный Чемпион – один герой с многочисленными проявлениями – появляется в одной вселенной как Элрик, в другой как Корум. Эта идея относительно Вечного Чемпиона формирует основание третьей модели для кампаний, которая охватывает миры.

Кампания героической фэнтези предполагает наличие героических персонажей игрока – людей, которые творят дела во имя добра в мире. Предполагается, что они также имеют свои геройские копии в каждой вселенной, судьбы которых связаны, хотя их имена, лица, расы и классы могут быть разными. Способ достичь этого в кампании – дерево персонажа.

С деревом персонажа, каждый игрок создаёт трёх различных персонажей, которые прогрессируют вместе, хотя в одно время активен только один персонаж. В кампании Вечный Чемпион, каждый из этих героев существует в различной вселенной. Так, вместо того, чтобы иметь одного перемещающегося из мира в мир персонажа, как в двух предыдущих моделях, место приключения меняется, а персонаж в каждой своей. Всякий раз, когда один из героев игрока прогрессирует в уровне, другие делаются также.

Эта модель кампаний может угрожать чувству непрерывности игроков. Все герои все еще продвигаются по уровням, но это – все же разные персонажи. Чтобы минимизировать неоднородность, каждый из персонажей одного игрока должен быть подобен в индивидуальности и характеристиках. Они, в конце концов, проявления одного и того же космического героического архетипа. Например, один игрок мог бы играть за волшебника в сеттинге Greyhawk, библиотекаря в готическом сеттинге и компьютерного хакера в современном сеттинге, все с подобными чертами. Показатели характеристик каждого персонажа должны быть примерно одинаковыми, если не такими же. Персонажи имеют различные биографии, естественно, но должны быть сходные ключевые точки – сироты, возможно, или некоторый другой общий формирующий жизненный опыт.

Другой способ поддерживать чувство непрерывности игроков состоит в том, чтобы ввести общие темы и нити в приключения различных героев. Также, как каждый герой – проявление универсального героического архетипа, также и их приключения следуют типичными темами. Они не могут утешиться с одним общим врагом, влияние которого простирается на всю мультивселенную (типа лича, предложенного в модели смещающихся миров), но герои должны признавать своих врагов как различные выражения одно зла. Естественно, вы должны сбалансировать это отдаленное эхо среди приключений, укрепляя непрерывность кампании с потребностью избежать повторения, обеспечивая героев новыми испытаниями.



Естественно, в кампании, смоделированной на идеи Вечного Чемпиона, герои в одном мире главным образом не осознают свои копии в других мирах. Они могли бы видеть вещий сон, который показывает действия других копий в отдаленных измерениях – особенно, если некоторая частица знания одного героя существует для другого – но конечно не сознательные воспоминания их альтер-эго. Если вы решаете создать место подобное Танелорну Муркока, которое так или иначе существует в каждом измерении, то герои могли бы (после длинных и опасных приключений для достижения этого таинственного места), по крайней мере, слышать рассказы о приключениях своих копий, если вообще, не встретиться лицом к лицу. Поиски, связанные с нахождением этого связующего места мультивселенной, могли бы быть финалом кампании, где каждая партия выполняет свою часть задания, пока все партии, наконец, не достигают своей цели одновременно.

Кампания Вечный Чемпион , вероятно, требует самого большого объёма работы из всех представленных кампаний . Лучше не использовать более трёх-четырёх миров, с тем же самым количеством героев в дереве персонажа для каждого игрока.

Пример Вечного Чемпиона: Дерево Персонажа Келлры

Начав с персонажа по имени Келлра из Пилигримов (см. выше), давайте превратим гладиатора в Вечного Чемпиона с тремя дополнительными проявлениями. Другие миры в кампании - сеттинг про викингов, готический сеттинг и киберпанковское недалёкое будущее , которое использует правила *d20 Современная ость*. Вот на что могли бы походить копии Келлры в этих вселенных.

-Крайтлинг, воин-викинг с кровью тролля. Изгнанный своим народом и воспитанный троллями, Крайтлинг всегда был воином, хотя он никогда не сражался ради чего-либо развлечение (в отличие от его копии гладиатора Келлры).

-Келлира, охотник на монстров в готическом сеттинге. Семейство Келлиры было вырезано вервольфом, когда Келлира тайком встречалась с молодым человеком в его деревне. Ей руководит навязчивая идея мести, которая отчуждает любого, кто находится рядом с ней.

-Келли, накачанный имплантантами экс-солдат. Подобно Келлре, она - гладиатор, зарабатывающая на жизнь участием в кровавых гладиаторских боях на грязных улицах ее столицы.

СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ

Как только вы выбрали модель для кампании из нескольких миров , следующим шагом необходимо создать, по крайней мере, некоторые из миров для ваших героев, которые можно посетить и решить, какие правила там применяются. Конечно , вы можете использовать изданные сеттинги для любых из миров, вовлечённых в кампанию. Вы можете также приспособить сеттинги из романов или кино, которые вам нравятся ; аспект кампании нескольких миров мог бы также дать вам немного больше свободы в выборе вашего исходного материала. Если вы хотите испытать вариант метамагических компонентов (см. Главу 5), просто пошлите персонажей в мир, где это работает. Когда они возвращаются, их метамагические компоненты теряют свою силу - или, подобно Прометею, персонажи возвращаются с новым знанием.

- Дэвид Нунан, по концепции Джеймса А. Вьятта