

ФОРТЫ, ХРАМЫ И ЦИТАДЕЛИ

ВАРИАНТЫ СТРОИТЕЛЬСТВА

Замок на продуваемом ветром утесе, с видом на зеленую, усыпанную костьми долину, на которой произошло древнее сражение. Стоящий напротив берега открытый храм с колоннами из слоновой кости призывно встречает прибывающих путешественников. На грязном перекрестке одинокий торговый пост приглашает всех путешественников, особенно с кошельками, набитыми золотом, или со слухами.

Эти и другие подобные известные места были основаны историческими личностями. Смельчаки, известные большинству слоев населения тем, что вложили деньги и силы в строительство этих достопримечательностей непонятного назначения, либо затеряются в глубинах веков, либо будут воспеты в песнях и историях передающиеся из поколения в поколение. Бессмертие доступно для всех достаточно богатых приключениев, которые могут построить подобные здания.

Игроки часто хотят оставить свой след в мире, создать что-то великое, что сможет пережить их персонажей и изменить мир вокруг, делая его лучше, хуже, или просто другим от его присутствия. Строения, создаваемые персонажами, являются прекрасной возможностью для отыгрывания, квестов и историй, будучи сразу же видимой и заметной частью мира в регионах поблизости.

Строение, введённое в игру, как правило является и центром кампании и инвестиционной возможностью для персонажей. Чем больше золота и времени персонажи тратят расширяя, улучшая и укомплектовывая персоналом свои строения, тем большее преимущество, защиту и пользу они приносят. Хорошо управляемое строение может действовать как военный бастион, мощный центр торговли или религиозный центр веры, и те, кто управляет таким строением, могут управлять судьбами миллионов.



СТРОИТЕЛЬСТВО ВАШЕГО ДОМА

Если игроки захотят построить строение, они должны оплатить соответствующую цену строительства и затратить соответствующее время строительства, чтобы построить его, как показано в следующей таблице.

Если это строение будет на земле, находящейся на территории королевства или другой областью под чьим-то управлением, игроки должны, как правило, купить у правителя землю для строительства по цене, определенной ее размером и местоположением. Цена земли как правило от 100 зм до 1000 зм для от маленького до крупного участка, но может достигать 5 000 зм за большой, просторный участок. Мастер определяет цены на землю, и какая земля продаётся, а какая нет.

Стоимость строительства включает в себя материалы и рабочих и персонажи игроков не обязаны присутствовать во время строительства. Если персонаж присутствует и управляет рабочими на протяжении всего времени строительства, вы можете уменьшить общую стоимость структуры на процент, равный половине уровня персонажа, окруженного вверх. Несколько персонажей могут трудится над строением в течении всего времени строительства, чтобы увеличить этот бонус в несколько раз.

Столбцы Опытные наёмники и Неопытные наёмники указывают, какое количество наёмников требуется зданию и его расширению, чтобы функционировать (см. раздел Наёмники и Солдаты далее чтобы узнать большее). Для целей этой таблицы солдаты считаются как Опытные наёмники.

Наёмникам нужно своевременно платить зарплату, приведенную в разделе Наёмники, Солдаты и Заклинатели, и невыплата наёмникам зарплаты приводит к тому, что строение и его расширения перестают давать бонусы. После 7 дней задержки выплат, наёмники оставляют свои посты.

ПОВРЕЖДЕННЫЕ ЗДАНИЯ

Вы можете также восстановить поврежденное строение, которое вы случайно встречаете, и если разрешит мастер, то вы можете выдвинуть законные права на собственность. Вы не платите полную цену за такое строение, и не обязательно должны покупать землю, на котором стоит строение. Время и стоимость строительства поврежденного строения изменяются в соответствии со степенью повреждений строения. Например, если строение повреждено только на 25 %, ремонт строения и восстановление его деятельности потребует 25 % обычной стоимости и времени строительства. Примеры того, как проценты повреждений влияют на внешний вид строения приведены в таблице.

Здания для постройки

| Строение | Очки комнат | Цена строительства | Время строительства | Бонусная комната | Опытные наёмники | Неопытные наёмники |
|--------------------------------|-------------|--------------------|---------------------|---------------------------------------|------------------|--------------------|
| Аббатство | 6 | 50,000 зм | 400 дней | Сад | 5 | 25 |
| Дворец или большой замок | 10 | 500,000 зм | 1,200 дней | Любая комната не дороже 1 очка комнат | 200 | 100 |
| Дворянский особняк с поместьем | 4 | 25,000 зм | 150 дней | Библиотека | 3 | 15 |
| Зал гильдии или приют | 2 | 5,000 зм | 60 дней | Столовая | 5 | 3 |
| Застава или форт | 3 | 15,000 зм | 100 дней | Арсенал | 20 | 40 |
| Колледж или большая школа | 6 | 50,000 зм | 400 дней | Театр | 5 | 25 |
| Коттедж или средний дом | 1 | 2,500 зм | 30 дней | Любая комната за 1/2 цены | 1 | — |
| Подземелье или донjon | 3 | 15,000 зм | 100 дней | Темница | 3 | 15 |
| Торговый пост или большой дом | 2 | 5,000 зм | 60 дней | Караван-сарай или жилые комнаты | 4 | 2 |
| Укреплённая башня | 3 | 15,000 зм | 100 дней | Конюшня | 10 | — |
| Храм | 6 | 50,000 зм | 400 дней | Капелла | 10 | 10 |
| Цитадель или небольшой замок | 6 | 50,000 зм | 400 дней | Штаб | 50 | 50 |



СУММАРНАЯ СТОИМОСТЬ В ДЕНЬ?

В разделе Постоянные расходы Руководства Мастера необходимые для здания наёмники являются бесплатными, а столбец «Суммарная стоимость в день» приведенный для каждого строения, примерно равен цене, которую игроки заплатили бы необходимым наёмникам. Этот дополнительный свод правил упрощает это, и никакой «Суммарной стоимости в день» не требуется для строения, вместо этого требуется, чтобы наёмникам, которые иначе были бы бесплатными, платили сумму, указанную в таблице.

| Процент повреждений | Внешний вид |
|---------------------|---|
| 0% | Строение безупречно и полностью функционально |
| 1-25% | Слегка изношено, в крыше и стенах есть дыры |
| 26-50% | Основные детали утеряны, некоторые комнаты разрушены |
| 51-75% | Природа прибрала себе строение, которое частично нужно выкопать |
| 76-100% | Рассыпающиеся руины, немногим превосходящие фундамент |

Виды строений

Следующие строения, которые доступны для постройки, и их атрибуты.

Аббатство. Религиозное уединенное место для священнослужителей. Часто посвящается отдельному божеству или святому или монашескому ордену. Гладкий или изящно украшенный, в соответствии с принятыми порядками, из местного камня или дерева. Состоит главным образом из общего жилого помещения на 100 человек, и бесплатного сада, который не тратит ни очки комнат, ни золото.

Дворец или большой замок. Богатое, красивое, огромное строение, достойное короля или императора. Содержит личные покоя для владельцев строения, приватные комнаты для 200 высокопоставленных гостей, и несколько бедное жильё для 1 800 слуг и солдат. Это строение имеет одну бесплатную комнату на ваш выбор, которая стоит не более 1 очка комнаты. Эта комната не стоит ни очки комнат, ни золота.

Дворянский особняк с поместьем. Прекрасный особняк на большом участке земли, мастерски украшенный и выстроенный по вашему желанию. Имеет отдельные комнаты на 15 человек, так же как и менее качественные и хорошо спрятанные полуприватные комнатки для штата прислуки на 35 персон. Имеет бесплатную библиотеку, которая не стоит ни очки комнат, ни золота.

Зал гильдии или приют. Большой и часто знаменитый дом, служащий жилищем членам гильдии, как правило представителям одной профессии, или приключенцам. Содержит полуприватные комнаты на 25 человек и бесплатную столовую, которая не тратит ни очки комнат, ни золота.

Застава или форт. Грубое военное здание на передовой, сложенное из древесины или камней, это строение - оплот союзников на вражеской земле. Содержит приватные комнаты на 25 офицеров и простые койки на 225 солдат и слуг. Это строение имеет бесплатный арсенал, который не стоит ни очки комнат, ни золота.

Колледж или большая школа. Центр академического обучения, сконцентрированный на определенном роде занятий, например на обучении магии или коллегии бардов. Состоит из роскошных личных покоя для 10 преподавателей и общего жилья на 90 студентов. Имеет бесплатный театр, который не тратит ни очки комнат, ни золото.

Коттедж или средний дом. От малой до средней земельной лачуги, магазина или дома, который может

предоставить отдельные комнатки максимум для 5 человек. Сделанный из соломы, древесины, кирпича и тому подобному. Вы можете построить одну комнату за половину ее стоимости золотом.

Подземелье или донжон. Подземное жилье, сырое и темное. Возможно, сделанный в шахтах, вырезанных в камне, или древних затонувших руинах. Слабо освещенный факелами, лавой или фосфоресцирующими грибами. Состоит из общего жилого помещения на 50 гуманоидов, расположенных в тесноте, и бесплатной темницей, которая не тратит ни очки комнат, ни золото.

Торговый пост или большой дом. Либо одно большое здание, либо набор простых и красочно украшенных лачуг, палаток или магазинов, стоящих напротив гавани, реки или перекрестка, с товарами от изумительных до обычных. Имеет приватное жилье на 5 важных персон и койки или гамаки для 45 путешественников, торговцев, или проезжих купцов. Это строение также включает в себя либо караван-сарай, либо жилые комнаты, которые не стоят ни очки комнат, ни золота.

Укреплённая башня. Большой одинокий шпиль, поставленный в высоком и отдаленном месте с превосходным видом, укреплённые башни как правило используются в качестве военных дозоров, башен волшебника или огромных маяков. Включает в себя отдельные комнаты на 25 жителей; тесно стоящие койки для 100 посетителей, послушников или слуг; и конюшня, которая не тратит ни очки комнат, ни золота.

Храм. Большое, торжественное место с вырезанными статуями бога или богов, украшенных в соответствии с их личностями, используя любые материалы, формы и иконописи, которые соответствующее божество считает наиболее приятными. Имеет общие койки, пригодные для 100 паломников или послушников, и приватные кельи для 25 высокопоставленных членов духовенства. Имеет бесплатную капеллу, которая не тратит ни очки комнат, ни золота.

Цитадель или небольшой замок. Предназначенное для управления феодальным владением - графством или баронством, это строение имеет тяжелые каменные стены, башни и шпили. Есть отдельная комната для владельца цитадели, а так же отдельные комнаты для 50 высокопоставленных гостей. Это строение может также предоставить жилище для до 450 слуг или воинов с меньшим комфортом, иногда в общем жилом помещении. Это здание имеет бесплатный штаб, который не стоит ни очки комнат, ни золота.



МЕБЕЛИРОВАНИЕ КОМНАТ

В любое время после строительства здания, владелец может выбрать обставить мебелью доступные в здании комнаты. В этом случае владелец оплачивает золотом соответствующую стоимость комнаты, чтобы снабдить материалы и рабочую силу, и, после того, как указанное время строительства пройдет, комната будет обставлена. Стоит отметить, что каждая комната имеет размер, выраженный в стоимости в очках комнат, и что ваше строение никогда не может ни по какой причине иметь больше очков, расходуемых построенными комнатами, чем доступно согласно табличе «Здания для постройки».

Как и со строительством, персонажи не обязаны присутствовать, во время мебелировки, но если они присутствуют и работают всё время обустройства комнаты, они могут уменьшить общую стоимость комнаты на процент, равный половине уровня персонажа, округленного вверх. Более одного персонажа может обеспечить эту скидку для одной комнаты одновременно. Одновременно можно обставлять несколько комнат, но трудящиеся персонажи могут получить скидку только на одну из них.

АЛХИМИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Стеклянные трубки, перегонные кубы, трубопроводы и сосуды выстроены вдоль стены на пыльных освещаемых свечой полках. В воздухе витает запах мускуса и сущенных трав, а в стороне на открытом пламени ритмично пузырится котел.

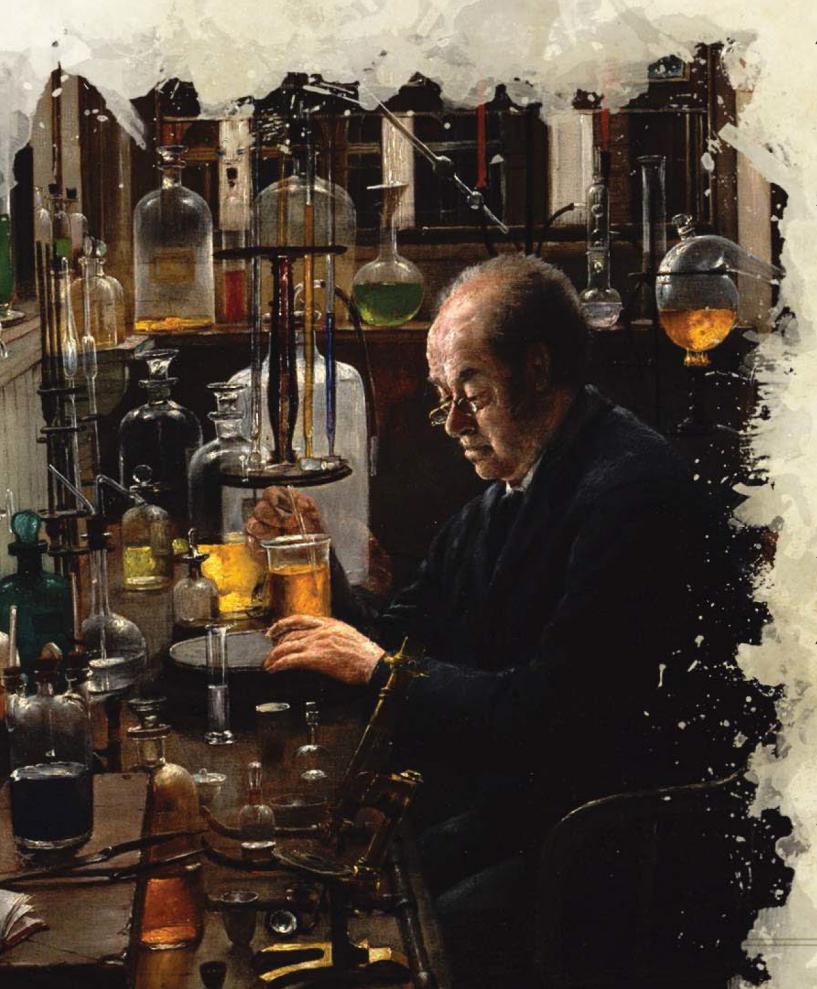
Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Все заклинания превращения, накладываемые в этой комнате владельцами этого строения и их союзниками имеют удвоенную продолжительность и в двое меньшую стоимость компонентов. Кроме того, тут всегда есть инструменты алхимика и набор травника, и в этой комнате любая проверка связанная с этими инструментами, совершается с преимуществом теми, у кого есть владение ими.

Может быть построено как: травническая, логово ведьмы



АРЕНА

Пыльный пятючинт со стойками оружия, где проверяется характер состязающихся. И победитель и проигравший в спарринге, оба чему-то да научатся.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Те, кто провел, по крайней мере час, сражаюсь или обучаясь здесь, добавляют 1к4 к урону от каждой атаки до следующего их продолжительного отдыха. Когда тренировавшееся существование совершает бросок инициативы, оно имеет преимущество при первой атаке, которую оно совершает в свой первый ход в бою.

Может быть построено как: тренировочная площадка

АРСЕНАЛ

Резерв обычного оружия и брони, арсенал обеспечивает обороноспособность беззащитным, а так же дает простым людям возможность нанести ответный удар и защитить свои дома.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Когда строение атакуют, любой наемник, который не являющийся заклинателем или солдатом может пойти в арсенал и после этого считаются стражами (Страница 347 Бестиария). Наёмники экипированные подобным образом, не будут нападать, и считаются стражами только когда защищают здание.

Это лишает строение слуг, при этом, вооружение больше четверти наемников вашего строения приведет к тому, что все другие свойства здания перестают действовать, поскольку оставшегося числа наемников недостаточно для того, чтобы заменить отсутствующих.

БАНИ

Поднимающийся пар и ряд запутанных, красивых плиточных бассейнов. Эхо текущей воды, разносящееся повсюду, и мягкий свет, преломляющийся от слегка ароматных волн, создавая расслабляющую атмосферу для посетителей.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Проведя короткий отдых в этой комнате, владелец этого строения и его союзники удаивают хиты, которые они восстанавливают от костей хитов (включая предоставленные модификатором Телосложения). Кроме того, проведение короткого отдыха в этой комнате дает количество временных хитов, равное суммарному количеству очков комнат строения. Эти временные очки жизни остаются до тех пор, пока они не будут потеряны, или до следующего продолжительного отдыха.

Может быть построено как: пиршественный зал, госпиталь

БАНК

Огромная комната наполненная блестящим мрамором, латунью, и в большей степени - запертными хранилищами, банк делает превосходную работу по хранению монет и ценностей, используя деньги, чтобы делать деньги

Размер: 2 очка комнат

Цена строительства: 5,000 зм

Время строительства: 30 дней

Свойство: Эта комната содержит четыре хранилища 30 на 40 футов, каждое с потолком 20 футов высотой. Владельцы этого строения и их союзники могут спрятать любое количество золота или разумного размера сокровищ в одном из хранилищ, которое требует ключ

для доступа (по одному ключу к каждому хранилищу идет в комплекте). Незащищенные хранилища можно вскрыть воровскими инструментами, пройдя пять успешных проверок Ловкости со Сл 15 за час. Дверь хранилища - стальной круг радиусом 5 футов и трехфутовой толщины, с КД 19 и 25 хитами. Когда вы впервые строите эту комнату, или модифицируете комнату позже, Вы можете потратить дополнительные 2 500 зм и 15 дней на то, чтобы поставить мифриловые двери (КД 21, 50 хитов) в хранилища, или Вы можете потратить дополнительные 5 000 зм и 30 дней на то, чтобы установить двери из адамантина (КД 23, 100 хитов).

Кроме того, если эта комната укомплектована по крайней мере 10 квалифицированными наемниками, владеющими Проницательностью или в Расследованием, комната приносит доход, равный 5 % всех денег, хранящихся там, каждые 60 дней.

БИБЛИОТЕКА

Стопки книг сложены до потолка, свет, просачивающийся из пыльных окон, библиотека - святилище знаний и исследований. Материалы о любом предмете могут быть найдены здесь, если у вас есть время, чтобы найти его.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Потратив в этой комнате, по крайней мере, час, чтобы совершить проверку Интеллекта или Мудрости (или связанных навыков), чтобы найти особые знания, вы получаете преимущество при броске. Даже если Вы не преуспели (или не можете преуспеть) в этом броске, вы как правило можете получить намек, где эта информация может быть найдена.

Может быть построено как: архив, музей

БУТИК

Свежие цветы украшают подоконники и замысловатые, ручной работы вывески раскачиваются от легкого бриза снаружи магазина. Здешние товары часто имеют прекрасное качество, и как местные, так и проезжие путешественники предпочитают делать свои дела здесь.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Когда вы впервые строите эту комнату, выберите одного торговца из таблицы «Торговцы» из секции Торговцы и Купцы. Этот торговец постоянно проживает в вашем здании, хотя качество его товаров меняется каждые 7 дней. Если товары торговца имеют качество ниже среднего, вы можете перебрасывать любое количество раз, пока вы не получите результат среднего или выше качества.

Комнаты и требования

Некоторые обстановки комнат приводят к более экзотическим результатам, чем другие, и не все комнаты могут соответствовать каждой игре. Ваш мастер может решить, например, что в сеттинге воздушные путешествия являются невозможными или непрактичными, чтобы строить воздушные доки. Аналогично, в сеттинге без часовых механизмов трудно оправдать наличие часовой башни.

Игроки могут сами обнаружить эти технологии, если мастер позволит. Будущие расширения правила, представленные здесь могут ссылаться на это, но пока, потенциал для такого открытия полностью на усмотрение мастера.

Вы можете поменять торговца, размещенного здесь в более позднее время, заплатив 1 000 зм, чтобы перестроить магазин. Этот процесс делает магазин недоступным на 15 дней, по прошествии которых выбирается новый торговец, так же как, когда эта комната была впервые построена.

Если Ваше здание расположено на территории, на которой можно ожидать успешную торговлю, эта комната приносит доход $3\text{к}4 \times 30$ зм каждые 30 дней. Эта комната может быть построена многократно.

Может быть построено как: мостостроительная мастерская, навес для лодок, кафе, тренировочная, квартиромастерство, магазин жестянщика

ГРОТ ОТРАВИТЕЛЯ

Затенённое поле ядовитых растений и трав растет здесь. По бушелю всего от мухоморов до паслена возникает, готовых для сбора и превращения яда.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Каждые 30 дней эта комната обеспечивает количество компонентов, достаточное для того, чтобы изготовить количество предметов (перечисленных в списке) из одной из следующих групп:

Яды

| Кол-во | Сл | Предметы |
|--------|----|--|
| 10 | 5 | кислота, противоядие |
| 3 | 10 | кровь ассасина; яд дроу; яд, базовый; сыворотка правды |
| 3 | 15 | эссенция эфира, злоба, бледная настойка, зелье яда |
| 2 | 15 | дым жженого отура, масло таггита, ступор |
| 2 | 20 | полуночные слёзы |

Когда компоненты собраны, они должны быть успешно сварены в одной партии проверкой инструментами алхимика или инструментами отправителя. Сл этой проверки приведены вместе с предметами, которые создаются, и если эта проверка проваливается, то собранные компоненты, используемые для того, чтобы сварить предмет, пока новая партия растений не вырастет повторно через 30 дней. Большинство этих предметов находится в *Руководстве Мастера*, на страницах 257-258. Вы можете построить эту комнату несколько раз.



Б

ДОКИ, ВОДНЫЕ

Волны лениво накатывают на деревянный пирс и паруса судов праздно колышатся. Воздух наполнен соленоватым запахом свежей рыбы и голосами крепких докеров и путешественников приходящих и уходящих в плавание.

Размер: 2 очка комнат

Цена строительства: 10,000 зм

Время строительства: 30 дней

Требования: Здание должно примыкать к воде

Свойство: Количество кораблей, равное удвоенному суммарному количеству очков комнат вашего строения, могут благополучно пристать к этому месту, такому как гавань или берег. Дважды бросьте к20 по таблице «Торговцы» в конце этой секции. Эти торговцы находятся здесь в течение 7 дней, после которых они отбывают, и два новых случайно определенных торговца прибывают, и это повторяется каждые 7 дней.

Эта комната производит доход, равный 2к10 × 25 зм каждые 30 дней.

ДОКИ, ВОЗДУШНЫЕ

Свист ветра над высоким шпилем с силуэтами швартовочной башни и судов пришвартованных напротив друг друга, скрипя и постанывая. Тяжелый, холодный камень башни - столь же верный якорь для небесного корабля как и кусок кривого железа, и хотя суда могут раскачиваться, их швартовка остается безопасной.

Размер: 2 очка комнат

Цена строительства: 10,000 зм

Время строительства: 30 дней

Требования: Знание технологий воздушных путешествий, строение с не менее, чем 3 очками комнат.

Свойство: Количество воздушных кораблей, равное суммарному количеству очков комнат вашего строения, могут благополучно пристать к этому месту, такому как шпиль или свободно движущийся причал. Механические лифты или подъемные краны осуществляют подъем и спуск грузов. Бросьте к20 по таблице «Торговцы» в конце этой секции. Этот торговец находится здесь в течение 7 дней, после которых он отбывает, а новый случайно определенный торговец прибывает, и это повторяется каждые 7 дней.

Эта комната производит доход, равный 2к10 × 15 зм каждые 30 дней.

ДОКИ, МЕЖПЛАНАРНЫЕ

Слегка колеблющегося отверстия в ткани пространства и времени достаточно, чтобы вызвать мурашки на спине даже самого опытного волшебника. И все же, здесь существует один, устойчивый и достаточно большой для одного из нескольких экзотических и по-тусторонних яхт и судов, прокладывающих себе путь меж мирами.

Размер: 2 очка комнат

Цена строительства: 15,000 зм

Время строительства: 15 дней

Требования: Знание технологий межпланарных путешествий, строение с не менее, чем 3 очками комнат. **Свойство:** Количество спеллджаммеров или подобных межпространственных судов, равное суммарному количеству очков комнат вашего строения, могут благополучно пришвартоваться в этой комнате, которая представляет собой огромный ангар или свободно движущийся причал, выстроенный у стабильного портала в другие миры. Совершите один бросок по таблице «Торговцы» из секции Торговцы и Купцы. Этот торговец находится здесь в течение 7 дней, после которых он отбывает, а новый случайно определенный торговец прибывает, и это повторяется каждые 7 дней.

Эта комната приносит доход, равный 2к8 × 20 зм в странной валюте (такой как электрумовые монеты или осколки астральных алмазов) каждые 30 дней.

ЖИЛЫЕ КОМНАТЫ

В конце долгого дня горячей еды, теплой кровати и уютного очага зачастую достаточно, чтобы сделать большинство людей счастливым. Чтобы заманить больше людей жить в вашем строении нужно обеспечить все три этих удобства.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Эта комната может дать кров либо еще для 50 наемников или индивидуумов на общественных койках, или может содержать до 24 наемников или индивидуумов в шести приватных спальнях, по 4 человека в спальню. Вы выбираете один из этих вариантов, когда Вы впервые строите эту комнату.

Если Вы строите эту комнату в здании, которое может ожидать плату от путешественников, вы выберите приватные спальни, и не более четырех ваших наемников живет в этой комнате, эта комната приносит доход 1к10 × 30 зм каждые 30 дней. Эта комната может быть построена несколько раз.

Может быть построено как: бараки, гостевые комнаты, запасные койки, комнаты прислуги

ЗАГОН ДЛЯ ЖИВОТНЫХ

Большой загон, сделанный чтобы надежно удержать как согласных, так и несогласных зверей. Небольшая кладовая по соседству гарантирует, что еда не будет в дефиците, даже если существо проголодается.

Размер: 1 или 2 очка комнат

Цена строительства: 2,500 или 5,000 зм

Время строительства: 15 или 30 дней

Свойство: Эта комната позволяет содержать существ в защите и безопасности, добровольно или нет, пока



вы не решите освободить их. Существа не должны быть гуманоидами. Эта комната может содержать пять существ маленького размера, три среднего размера, или одно большого размера. Построенное с использованием двух очков комнат, вместимость удвоена, а загон может вместо этого предоставить место одному огромному существу.

Эта комната не включает в состав существ, которые должны быть приобретены другими путями. Вы можете покупать и строить эту комнату многократно.

Может быть построено как: клетка монстров, на-сест грифонов, ловушка для дракона, псаарня, волье-ры, голубятня

КАБИНЕТ МАГА

В мультивселенной нет ничего более странного или более опасного, чем исследования бескомпромиссного мага. Диковинки украшают каждую тускую деревянную полку, от относительно обычного человеческого черепа до планарного вихря во склянке или прихорашивающегося псевдодракона на книжном шкафу. Воздух пахнет компонентами заклинаний, а книги со специфическими знаниями кажутся лежат повсюду.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Выберите призыв, ограждение, очарование или иллюзию. В этой комнате заклинания выбранной школы, накладываемые владельцами этого здания и их союзниками, имеют удвоенную продолжительность, и требуют материальные компоненты с половиной стоимостью чем обычно. Проверки Интеллекта (Магия), относящиеся к выбранной магической школе совершаются с преимуществом.

Эта комната может быть построена многократно, и каждый раз должна быть выбрана другая школа.

Может быть построено как: связывающий круг, допросная, зеркальный лабиринт

КАНАЛИЗАЦИЯ

Полные отходов, мусора и случайный крокодилов, коллекторы заставляют грязь течь под улицами, а не по ним.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Существа, которые живут в строении, содержащем эту комнату, ведут более здоровый образ жизни и живут в намного лучших санитарных условиях. Также, эти существа имеют преимущество при спас-бросков от болезней и состояния отравлен, пока они в пределах 10 000 футов от строения.

Иногда странные предметы могут найтись в коллекциях. Каждые 30 дней бросте 1кб, при результате 1 или 2, найден случайный предмет из таблицы Безделушек на страницах 160-161 Книги Игрука, непреврежденный и (по большей части) чистый.

КАПЕЛЛА

Небольшая капелла с религиозными картинами, сиденьями, иконописью и соответствующей атрибутикой, рядом со скромной библиотекой священных текстов и книг. Воздух дрожит от резонанса гимнов и благостным божественным духом.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Эта комната находится под постоянным эффектом заклинания святилище, подробности которого решаются, когда строительство этой комнаты закончено. Проверки Мудрости (Религия), которые совершаются здесь, связанные со знаниями о божестве, философии или религии капеллы, совершаются с преимуществом. Эта комната может быть построена многократно, и каждый раз должны быть выбраны, другая религия или философия для часовни.

Может быть построено как: гробница, груда костей

КАРАВАН-САРАЙ

Небольшой придорожный дом для путешественников, наполненный запахами приготовленной еды и выочных животных. Снаружи прибывшие торговцы раскладывают свои товары, соблазняя местных жителей красочными товарами из дальних земель.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Сoverшите четыре броска по таблице «Торговцы» в конце этой секции. Эти торговцы находятся здесь в течение 7 дней, после которых они отымают, и четыре новых случайно определенных торговца призывают, и это повторяется каждые 7 дней.

Эта комната приносит доход $2d10 \times 20$ зм каждые 30 дней.

КАТАКОМБЫ

Глубокое, темное и тоскливо, это сырое нагромождение каменных подвалов и скрытых троп содержит много забытых тайн.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Трупы могут здесь быть преданы земле, и не поддаются разложению для использования заклинаний некромантии.

Когда эта комната построена впервые, она идет вместе с пятью скелетами-слугами, каждый из которых считается неоплачиваемым, неопытным наемником для любых требований строения или комнаты. Эти слуги имеют КД 10, 1 хит и Силу 8, и не могут говорить или нападать (если не вооружены в Арсенале для защиты вашего строения). Слуги делают то, что прикажет владелец здания и его союзники, и стоят неподвижно на месте, если команды вступают в противоречие, ожидая, пока не будут отданы новые команды. Эти скелеты - слуги могут выполнять простые задачи, которые может сделать слуга-человек, такие как подавать вещи, чистить, чинить, складывать одежду, зажигать огни, подавать еду и разливать вино. Если скелет - слуга покидает строение, в котором был создан больше чем на 7 дней подряд, он рассыпается в пыль.

Каждые 30 дней в полнолуние (или другого равнозначного астрономического события), часовой ритуал, который может быть проведен любым персонажем или наемником, который может наложить по крайней мере одно заклинание некромантии. Когда ритуал исполнен, он пробуждает еще пять скелетов-слуг (если есть достаточное количество мертвых тел гуманоидов, погребенных в этой комнате), которые присоединяются к другим в обслуживании вашего здания. У строения может быть максимальное количество действующих скелетов-слуг, равное 20-кратному количеству очков комнат здания.

Может быть построено как: гробница, груда костей

КЛАДБИЩЕ

Ряды высеченных могильных камней возвышаются над землей как кривые зубы, среди которых случайно разбросаны величественные памятники, обозначающие могилу кого-то важного. Здесь тихо, но от легких дуновений ветра, веет тёмной энергией смерти.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Трупы могут здесь быть преданы земле, и не поддаются разложению для использования заклинаний некромантии. Если кладбище пусто, может считаться, что оно содержит дополнительные 1к8 тела каждые 7 дней. Накладываемые в этой комнате владельцем здания или их союзниками, заклинания восставший труп и сотворение нежити, каждый создает дополнительного подручного нежить самого низкого показателя опасности.

В дополнение, проверки Магии или Религии, проводимые здесь, связанные с некромантией или мертвыми совершаются с преимуществами.

Может быть построено как: крипта, мавзолей, лаборатория некроманта

Комната Зачарователя

Здесь создается тонкое плетение тайной магии, заставляющее простые предметы становиться магическими.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Заклинатели наемники или персонажи с особенностями Использование заклинаний или Магия договора могут сделать здесь любые магические предметы, кроме зелий или артефактов. Создание магических предметов требует способности накладывать по меньшей мере одно заклинание соответствующего уровня, с увеличением требуемого уровня в зависимости от редкости предмета. Цена золотом, необходимые время и необходимая ячейка заклинаний следующие:

| Редкость | Время создания | Суммарная цена | Ячейка заклинаний |
|--------------|----------------|----------------|-------------------|
| Обычный | 3 дней | 75 зм | 2-й |
| Необычный | 15 дней | 375 зм | 2-й |
| Редкий | 150 дней | 3,750 зм | 3-й |
| Очень редкий | 1,500 дней | 37,500 зм | 6-й |
| Легендарный | 15,000 дней | 375,000 зм | 9-й |

Может быть построено как: алтарь благословения

Конюшня

Звуки и запахи лошадей и более странных животных витают в этих холодных каменных конюшнях. Солома, вода и корм обеспечивают скакунам жилье с относительным комфортом, необходимым для восстановления сил.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Ваше строение получает способность предоставить жилье и уход для лошадей или других животных, дрессируемых для верховой езды, и вмещает в себя четыре существа за каждую единицу очков комнат вашего строения. У верховых животных, которые совершают продолжительный отдых в этой

Зачарование и Вы

Комната Зачарователя, приведенная здесь - сильное дополнение к любой игре, и, возможно, подходит не для всех сеттингов или ситуаций. Полные правила создания магических предметов могут быть найдены на странице 128 Руководства Мастера, и слегка были изменены для этой комнаты. А именно, Комната Зачарователя действует от уровня ячейки заклинания, а не уровня персонажа, и Зачарователь уменьшает время создания по умолчанию и цену на 1/4 в соответствии с инвестициями, которые представлены комнатой.

Правила создания магических предметов во многом зависят от пожеланий мастера. Ваш мастер может решить изменить Комнату Зачарователя так, как он сочтет целесообразным и соответствующим игровому миру, увеличивая или уменьшая цену, или вовсе её запретить.

комнате, увеличивается скорость движения на 10 футов до их следующего долгого отдыха. К этой конюшне не прилагаются скакуны, и езовые животные должны быть приобретены другими путями.

Кузница

Звон металла о металле, рёв пламени и шипение пара создает симфонию конструирования, которая наполняет это место. Свеже выкованные оружие и инструменты выложены у стены, блестя от светами от горна и ожидая когда их пустят в ход.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Когда вы впервые построили эту комнату, выберите определенный тип инструментов ремесленников, как например инструменты кузнеца. Эти инструменты всегда присутствуют в этой комнате и люди, которые владеют этими инструментами, могут, работая в этой комнате, создать предметы за половину нормального времени, используя правила обработки на странице 187 Книги Игрока. Создание этих предметов все еще требует оплатить сколько обычно (то есть половину их рыночной стоимости), но при создании прирост прогресса составляет 10 зм в день, вместо 5 зм.

Если опытного наемника, владеющего соответствующим типом инструментов ремесленников, назначить в эту комнату, то он считается торговцем мебели и предметов интерьера, ювелирных изделий, механических приспособлений, изделий из кожи, безделушек, средних и тяжелых доспехов (щитов), инструментов, транспортных средств и перевозок, или оружия (на ваш выбор), который всегда здесь присутствует. Качество товара этого торговца изменяет каждые 7 дней. Если назначается такой наемник, эта комната приносит доход

1к10 × 15 зм каждые 30 дней.

Эта комната может быть построена многократно, но каждый раз должны быть выбраны другие наборы инструментов ремесленников.

Может быть построено как: мастерская, кузнецкий горн

Маяк

Горящий ярким светом, сияющий на побережье как блестящая звезда, маяк, является желанным видом для моряков и путешественников, разбирающихся в опасностях моря.

Размер: 1 очко комнат



Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Требования: Здание должно примыкать к воде

Свойство: Суда, плывущие по воде, союзные владельцу этого здания и появляются на расстоянии от этого строения, равном двухдневному пути обычным темпом, способны более точно ориентироваться в присутствии маяка. В пределах этой дистанции, эти суда могут двигаться вдвое быстрее, не волнуясь об опасностях моря, удваивая свою эффективную скорость вне боя.

Может быть построено как: сигнальная башня

МЕЛЬНИЦА

Мельницы крутятся в постоянном темпе, приводя в движение производство. Мельница - сердце цивилизации, несущее жизненную силу всем остальным отраслям.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Требования: Один необработанный ресурс (древесина, металл, зерно, рыба, шерсть, драгоценные камни и т.д.), собираемый под контролем владельцев этого строения или их союзников, в пределах 7-дневного перехода от строения.

Свойство: Если эта комната полностью укомплектована по крайней мере 10 неопытными наемниками и по крайней мере 3 опытными наемниками, владеющими соответствующими наборами инструментов ремесленников, она может производить обработанные материалы из доступного сырья. Если эти необработанные ресурсы поставляются, мельница может производить материалы на продажу в размере 1к10 × 100зм каждые 30 дней. Эти материалы могут быть проданы заинтересованным покупателям, выплачены вместо зарплаты наемникам, если это еда или заменить золото при изготовлении предметов, если возможно.

Может быть построено как: консервный завод, ткацкий станок, лесопилка, монетный двор, плавильня, ветряная мельница

ОСАДНАЯ МАСТЕРСКАЯ

Чистая мастерская, полная разнообразных механизмов, колес и механических частей. Шипение расплавленного железа смешиивается с криками «майна»

и «вира» и ритмом пил и топоров, ударами молотков, звуками стройки военных орудий для защиты вашего здания.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Команда из по крайней мере 10 опытных наемников может построить здесь осадное орудие. Мастерская может построить один из следующих вариантов в любой момент, статистика для которых могут быть найдены в Руководстве Мастера, странице 255:

- **Баллиста.** Требует 7 дней, стоит 1 000 зм на материалы и рабочую силу.
- **Пушка.** Требует 7 дней (и знание пороха), стоит 1 500 зм на материалы и рабочую силу.
- **Котел, подвешенный.** Требует 7 дней, стоит 1 000 зм на материалах и рабочей силе.
- **Мангонель.** Требует 15 дней, стоит 3 000 зм на материалах и рабочей силе.
- **Таран.** Требует 7 дней, стоит 1 000 зм на материалах и рабочей силе.
- **Осадная башня.** Требует 30 дней, стоит 5 000 зм на материалах и рабочей силе.
- **Требушет.** Требует 30 дней, стоит 5 000 зм на материалах и рабочей силе.

Ваше строение может одновременно вместить количество осадных орудий, равное полному количеству очков комнат строения.

РИТУАЛЬНЫЙ КРУГ

Концентрические и пересекающиеся круги, глубоко вырезанные и украшенные драгоценными металлами, блестят в тусклом свете на каменной кладке пола. Воздух гудит, насыщенный магической энергией, и слабыми запахами остатков расходуемых компонентов.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Заклинания могут быть здесь наложены как ритуалы за половину обычного времени, не расходуя компонентов, у которых нет соответствующей стоимости в золоте. Если у ритуала есть компоненты со стоимостью золотом, эта стоимость уменьшается вдвое, когда ритуал совершается в этой комнате. Находясь здесь, владельцы этого строения и их союзники имеют преимущества на все броски, требуемые ритуалами.

САД

Запах зелени и растущей жизни наполняет здесь воздух. Пышные лозы, загруженные вкусными помидорами, растут рядом с корнем мандрагоры, хвойником и еще более эзотерическими травами.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Содержит разнообразные травы и выращиваемые овощи. Каждые 30 дней сад обеспечивает количество компонентов, достаточное, чтобы сделать либо 10 обычных зелий, либо 4 необычных зелья или одно редкое.

После того, как травы были собраны, каждое зелье должно быть сварено успешной проверкой инструментов алхимика со Сл 10 для обычного зелья, со Сл 15 для необычного и со Сл 20 для редкого. Неудача разрушает собранные травы, используемые, чтобы сварить это зелье, пока они снова не вырастут через 30 дней. Ваш мастер может решить, что некоторые зелья нельзя сварить из трав, растущих в саду. Вы можете построить больше одной такой комнаты.

Может быть построено как: оранжерея, роща друидов



СПАСАТЕЛЬНЫЙ ТОННЕЛЬ

Глубоко под землей тянется туннель, вырубленный в древних камнях, ведет от вашего здания до какого-то надежного и безопасного места за его пределами. Если случается худшее, то, по крайней мере, у вас есть выход.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Секретный туннель тянется из места в вашем здании на ваш выбор в место за пределами строения в радиусе мили, также на ваш выбор. Эта комната автоматически получает усовершенствование Скрытое.

Может быть построено как: спасательный портал

СТОЛОВАЯ

Большая комната, заполненная длинными столами, стульями и с прелигающей кухней, освещаемой декоративными канделябрами и люстрами. Запах вкусной еды надолго задерживается в этом месте, приветствуя гостей и жителей, обещая удовлетворение от плотной трапезы.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Каждые 7 дней в этой комнате может быть проведен банкет. Владелец этого строения бросает 1к4 (или 1к8, если банкет включает в себя еду, приготовленную владеющим инструментами повара), и распределите результат в качестве вдохновения для присутствующих. Не более одного очка вдохновения может быть дано на каждого.

Если у еды были специальные, полезные свойства (как у заклинания чудо-ягоды или подобного), эти свойства относятся ко всем присутствующим, которые потребляют еду.

Может быть построено как: бальный зал, ресторан

ТАВЕРНА

Постой и выпивка важны для авантюристов и солдат гарнизона. Таверна всегда имеет в себе сладкий аромат того, что там варится, от сливового бренди яблочного сидра до хмельного эля и изысканного вина. Как правило, таверны наполнены жаром и потрескиванием дров, медовой лирикой песен бардов и голосами перешептывающихся между собой постояльцев.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Таверны - место сбора квестодателей, распространителей слухов и обычных путешественников, в эту таверну прибывает 1к4-1 каждого, каждых 7 дней. Более того, наличие таверны дает владельцам этого здания и их союзникам преимущество при всех проверках Убеждения по отношению к тем, кто регулярно пользуется таверной. Ими как ожидается, будет почти все те, кто живет в здании, так же как и некоторые из тех, кто живет поблизости.

Если здесь служит не менее одного опытного наемника, они считаются торговцем алкоголем и напитками, а качество их запасов меняется каждые 7 дней. Таверна производит 2к10 бочонков алкоголя, стоимостью 5 зм каждый, каждые 30 дней, или стоимостью 10 зм каждый, если в таверне не менее 7 дней служит персонаж или наемник, владеющий инструментами пивовара. В дополнение к этим бочонкам, эта комната приносит доход 1к10 × 10 зм каждые 30 дней, если укомплектована по крайней мере двумя наемниками.

Может быть построено как: бар, пивоварня, публичный дом

ТЕАТР

Огромный зал обставленный сиденьями, большой сценой и с превосходной акустикой. Эта комната отлично подходит для пьес, концертов и публичных выступлений, делая их намного больше реалистичными.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Находясь на сцене, владелец и его союзники получают преимущества при всех проверках Харизмы. Кроме того, когда человек на сцене совершает проверку Убеждения, Обмана или Выступления с результатом выше 15, любой из их союзников получает вдохновения. Это последнее свойство можно использовать раз в 7 дней.

Может быть построено как: лекционный зал, балкон на внутреннем дворе

ТЕМНИЦА

Темные и сырье тюремные камеры, наполненные грязью и ржавчиной, встречают незваных и враждебных гостей. Возможно, некоторое время в подобных некомфортных условиях покажет им ошибочность их пути.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: У вас в наличии есть клетки, чтобы надежно удерживать гуманоидов в количестве 5-кратного максимального количества очков комнат вашего строения. Заключенные могут сбежать только, если их не охраняют, и либо имеют доступ к ключу от этой комнаты (пять из которых идут вместе с этой комнатой), или используя воровские инструменты, сделать четыре успешных проверки Ловкости со Сл 15.

Эта комната оборудована для немагических гуманоидов, и не может помешать магическим попыткам сбежать, если для этой комнаты не куплено усовершенствование Зачарованное.

Может быть построено как: тюрьма, пыточная, жертвенные ямы



Торговые палатки

Праздничные флаги растянуты на открытом и оживленном внутреннем дворе, в то время как звуки оживленной торговли и звон меняющих владельца монет наполняют воздух. Здесь торговля идет достаточно бойко, чтобы гарантировать постоянный доход торговцу, стремящемуся к стабильной прибыли.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Выберите трех торговцев из таблицы Торговцы в конце этой секции. Эти торговцы постоянно находятся в вашем строении, хотя качество их товаров меняет каждые 7 дней.

Если ваше здание расположено в области, в которой можно ожидать успешную торговлю, эта комната приносит доход 2кб × 30 зм каждые 30 дней. Эта комната может быть многократно построена.

Может быть построено как: магазины

Часовая башня

Возвышаясь высоко над центральной площадью и легко видимые отовсюду, имеющие простой стиль, эти огромные часы скрывают сложный механизм из гигантских синхронно поворачивающихся шестерёнок.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Требования: Знание технологии часовых механизмов; строение с не менее, чем 3 очками комнат.

Свойство: Присутствие башни с часами очень увеличивает эффективность ваших работников и таким образом всё ваше строение требует, чтобы вы меньше тратили на обслуживание и зарплату, чтобы достигнуть такого же эффекта. Уменьшите общую сумму ежедневных выплат наемникам на 10 зм.

Штаб

Будучи неправильно спланированной, война может стать кошмаром. При соответствующем планировании снабжения и разведки, тем не менее, война становится намного более легко выполнимым предприятием.

Размер: 1 очко комнат

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Солдаты, дружественные владельцу этого строения, могут планировать свои передвижения (длительностью не более 7 дней) в этой комнате. Это удваивает фактическую сухопутную скорость этих солдат, позволяя им завершить запланированные передвижения за половину обычного времени.



Кроме того, когда строение, которое содержит штаб, атаковано, все существа, сражающиеся для защиты строения, добавляют 1к4 к своим броскам атак.

Может быть построено как: офис бюрократа



12 Торговцы и Купцы

Выбор комнат, призывающих торговцев посетить или поселиться в вашем строении, приводят торговлю к вашему порогу. Всякий раз, когда комната призывает вас совершить бросок по таблице Торговцы, совершив его по приведенной ниже таблице, если комната позволяет вам выбрать торговца, вы можете выбрать любого торговца из этой таблицы, кроме легендарных торговцев.

k 100 Купцы

- | | |
|----------|--|
| 1 - 6 | Алкоголь и напитки |
| 7 - 10 | Животные (ездовые и домашние) |
| 11 - 15 | Книги и карты (обычные) |
| 16 - 19 | Цветы и семена |
| 20 - 25 | Еда и части животных |
| 25 - 29 | Мебель и предметы интерьера |
| 30 - 34 | Высокая мода |
| 35 - 38 | Ювелирные изделия |
| 39 - 43 | Безделушки |
| 44 - 48 | Изделия из кожи |
| 49 - 52 | Механические приспособления |
| 53 - 57 | Средние и тяжелые доспехи (щиты) |
| 58 - 61 | Зелья, яды и травы |
| 62 - 66 | Религиозные товары |
| 67 - 71 | Песни и инструменты |
| 72 - 75 | Книги заклинаний и свитки |
| 76 - 80 | Воровские приспособления |
| 81 - 86 | Инструменты |
| 87 - 91 | Транспортные средства и перевозки |
| 92 - 96 | Оружие |
| 97 - 100 | Легендарный торговец (таблица Легендарные торговцы) |

СОГЛАСОВЫВАНИЕ ДОСТУПНОСТИ

Здесь приведено множество различных видов торговцев, и не все торговцы соответствуют каждому сеттингу. Торговец магическими предметами может быть нелогичным для сеттинга, где магические предметы слишком редки, чтобы их продавать, или торговец механических приспособлений может противоречить сеттингу, в котором еще только предстоит открыть часовой механизм.

Если при броске по этой таблице выпал несоответствующий тематике торговец, просто перебросьте результат (или выберите другого), пока не выберете более подходящего торговца. В случае легендарных торговцев, перебросьте результат по таблице легендарных торговцев, разве только ни один из доступных легендарных торговцев не соответствует тематике.

Если в качестве результата по предыдущей таблице вы получили Легендарного торговца, то воспользуйтесь следующей таблицей для определения с каким легендарным торговцем столкнулись ваши игроки:

k12 Легендарные торговцы

- | | |
|------|--|
| 1 | Астральный путешественник (товары мультивселенной) |
| 2-3 | Чары (накладываемые на существующие предметы) |
| 4 | Предложения фей (предметы фей, обмениваемые на "одолжение") |
| 5-6 | Магические предметы |
| 7-8 | Волшебные существа |
| 9-10 | Некромантия |
| 11 | Необходимые вещи (товары исчадий, искушающие покупателей) |
| 12 | Затерявшиеся во времени (вещи из будущего) |

Всякий раз, когда вы самостоятельно или случайно выбираете торговца, вам необходимо определиться его с квалификацией, для этого используйте таблицу ниже. У Легендарных торговцев не бывает товаров хуже «среднего» качества.

k12 Квалификация Валюта на руках

- | | | |
|-------|------------|---------------|
| 1 | Ужасная | 1к10 × 20 зм |
| 2-4 | Плохая | 1к10 × 50 зм |
| 5-7 | Средняя | 1к10 × 100 зм |
| 8-10 | Хорошая | 1к10 × 250 зм |
| 11-12 | Прекрасная | 1к10 × 500 зм |

Основываясь на результатах этих таблиц, мастер определяет ассортимент товара торговца. В качестве альтернативы, ваш мастер может решить использовать Торговцы и Купцы Расширение Цитадели, чтобы определять инвентарь торговцев.

Торговцы могут покупать предметы, у игроков, но эти предметы должны быть интересными для торговца. Торговцы, обычно, готовы заплатить половину обычной цены за товары, которые продают игроки, за исключением волшебных предметов, которые подчиняются своим собственным, особым правилам (см. страницу 129 Руководства мастера). Деньги, перевозимые торговцами, для таких целей, как правило, хранятся в безопасном месте, например в закрытом бронированном сундуке.

НЕВИДИМАЯ РУКА В ДЕЙСТВИИ

Некоторые районы могут быть хорошими (или наоборот плохими) местами для торговли. На пересечении двух основных торговых путей гораздо вероятнее встретить высококачественного торговца, чем на забытом форпосту в глубине пограничных районов.

В области благоприятна для торговли ваш Мастер может дважды бросить кубик при определении квалификации торговца и выбрать наибольший результат. Если область не подходит для коммерции, то Мастер может принять решение дважды бросить кубик и выбрать меньший результат.



МОДИФИЦИРОВАНИЕ ВАШИХ КОМНАТ

Отдельные комнаты могут быть созданы, улучшены, и модифицированы следующими путями.

Вы можете выбрать и купить модификацию из списка ниже, либо для строящейся комнаты, либо для уже построенной. Если комната строится, модификация добавляет время строительства к общему времени строительства. Если модифицируется уже построенная комната, модификация начинается немедленно, и комната не приносит пользы, пока не будет готова.

У некоторых модификаций есть требования, которым владелец или по крайней мере один из его союзников в здании должны удовлетворять, чтобы построить её.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

Воздух в комнате кажется так или иначе немного более густым и вязким. За окнами, закрытыми ставнями, видны звезды и каскады комет сияют как тысячи алмазов на фоне закручивающегося эфирного неба.

Цена строительства: 7,500 зм

Время строительства: 30 дней

Требования: Персонаж или наемник, способный накладывать заклинания 8 уровня.

Свойство: Дверь этой комнаты на самом деле - дверь в карманное измерение, содержащее комнату. Законы времени и тяготения устанавливаются вами, в разумных пределах, один раз, когда вы в первый раз строите модификацию. Сила тяжести может варьироваться от половинной до двойной, и время может течь вдвое быстрее или вдвое медленнее, относительно времени снаружи. У комнаты также есть иммунитет от заклинания наблюдение, слежки, и тому подобного, что обеспечивается расположением на другом плане.

СКРЫТЫЙ

Никто не может сказать, какие тайны может скрывать с умом спроектированное здание. За гобеленами, фальшивыми книжными шкафами или потайными панелями скрываются залы, спрятанные так, что их никто не найдёт, сохраняя тех, кто знает секрет входа в них.

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Свойство: Эта модификация может быть добавлена в любую комнату, чтобы скрыть её. Владелец здания и любые союзники, которых он выберет, знают тайный вход в скрытую комнату. Все другие должны сначала пройти проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 15, чтобы обнаружить, наличие скрытого помещения, вместе с проверкой Ловкости (Ловкость рук) со Сл 15, раскрывая вход, после того, как они узнают о ее присутствии.

ТАЙНЫЙ ХОД

Сквозняк дует за стеной этой комнаты, незаметно путешествуя от одной комнаты до другой. Немногие знают хитроумный секрет открытия этого прохода, который остается скрытым от всех, кроме самых наблюдательных.

Цена строительства: 2,500 зм

Время строительства: 15 дней

Требования: Не меньше двух меблированных комнат, здание по крайней мере с 3 очками комнат.

Свойство: Эта модификация строится в двух комнатах одновременно, хотя она требует оплату только одной цены строительства. Тайный ход создает скрытую связь между этими двумя комнатами за стенами, под полом и прочее. Подобно модификации Скрытый, владелец строения и любые его союзники, которых он выберет, знают, как войти в этот тайный ход через любой из его входов, и может свободно перемещаться между этими двумя комнатами. Все другие должны сначала пройти проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 15, чтобы обнаружить наличие тайного хода, вместе с проверкой Ловкости (Ловкость рук) со Сл 15, раскрывая то, как войти, после того как они узнают об этом.



Вы можете выстроить множество секретных проходов в одной комнате, но каждый проход должен соединяться с другой комнатой.

Руны ТЕЛЕПОРТАЦИИ

Небольшая руна, напоминающая ворота, вырезана на каменной плите, несущей балке или на нижней стороне стола. Для тех немногих, кто знает ее истинное значение, руна действует также, как дверной проем, при этом значительно более изыскана.

Цена строительства: 3,500 зм

Время строительства: 25 дней

Требования: Строение с по крайней мере 3 очками комнат и персонаж или наемник, который может накладывать заклинание 5 уровня

Свойство: Когда эта руна впервые создана, выберите ключевое слово. Любое существо, которое касается этой руны и произнесет ключевое слово, может немедленно телепортироваться в любую другую комнату на свой выбор в том же здании, которая также содержит копию этой руны в качестве модификации той комнаты. Все такие руны в пределах одного строения реагируют на ту же команду, и если в пределах строения существует только одна такая руна, она ничего не делает, пока по крайней мере одна другая руна не будет построена в другой комнате.

Ловушка

Эта комната скрывает смертельную ловушку, и только Вы знаете, где она находится.

Цена строительства: Изменяется (см. ниже)

Время строительства: 7 дней

Требования: Изменяется (см. ниже; нету если не указано иного)

Свойство: Эта комната содержит одну из следующих ловушек, которую вы выбираете, когда строите эту модификацию. Подробности об этих ловушках могут быть найдены на страницах 122-123 Руководство Мастера. Эта модификация может быть построена многократно в одной комнате для множества ловушек.

- *Падающая сеть.* Цена 750 зм, требуется персонаж или наемник, владеющий либо Выживанием, либо сетью.
- *Огнедышащая статуя.* Цена 1,250 зм, и требует персонажа или наемника, который или может наложить, по крайней мере, заклинание 2-го уровня или владеет инструментами алхимика.
- *Простая яма.* Цена 500 зм.
- *Скрытая яма.* Цена 1,000 зм, требует персонажа или наемника, владеющего Выживанием, инструментами плотника или инструментами каменщика.
- *Запирающаяся яма.* Цена 1,500 зм, требует персонажа или наемника, владеющего Ловкостью рук, инструментами кузнеца или воровскими инструментами.
- *Яма с шипами.* Цена 2,000 зм, требует персонажа или наемника, владеющего Выживанием или инструментами кузнеца. Если яма также скрытая или запирающаяся, она должна также выполнить и их требованиям, приведенным выше.

• *Отравленные дротики.* Цена 1,250 зм, требует персонажа или наемника, владеющего Выживанием или инструментами отравителя.

• *Отравленная игла.* Цена 1,500 зм, требует персонажа или наемника, владеющего Выживанием или инструментами отравителя.

• *Катящийся шар.* Цена 2,000 зм, требует персонажа или наемника, владеющего инструментами каменщика или Выживанием.

• *Сфера аннигиляции.* Цена 5,000 зм, требует персонажа или наемника, который может наложить заклинание, по крайней мере, 7-го уровня.

ЗАЧАРОВАННОЕ

Магическая энергия от постоянного заклинания наполняет эту комнату, защищая её или принося другую, менее очевидную, более неясную пользу.

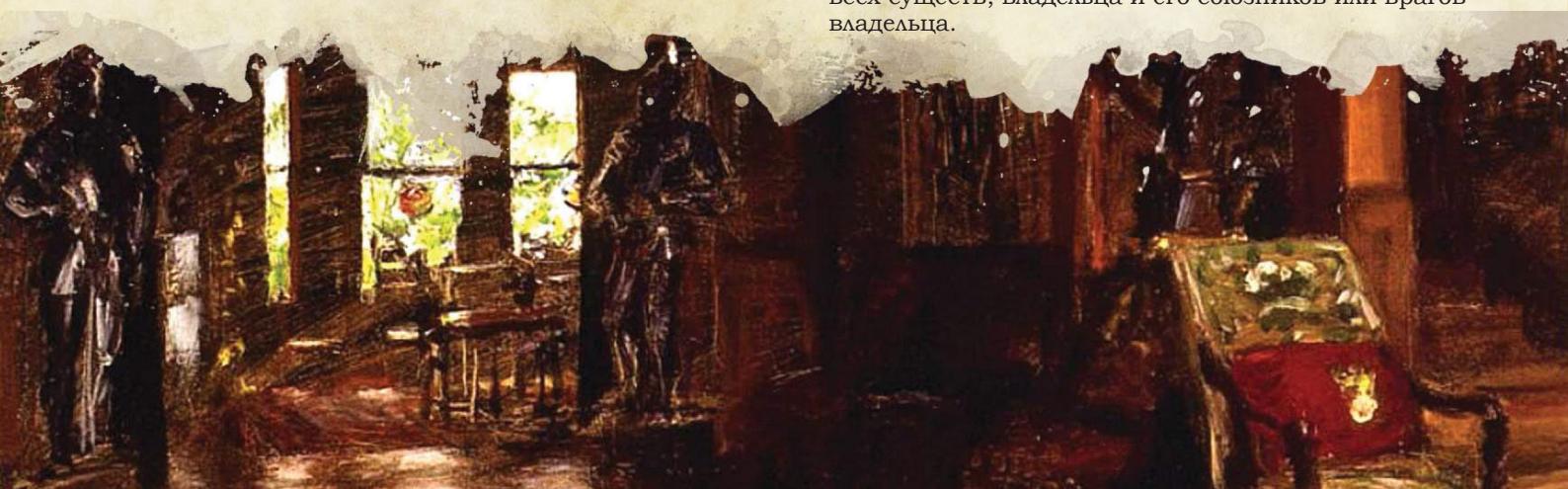
Цена строительства: Изменяется (см. ниже)

Время строительства: 7 дней

Требования: Персонаж или наёмник, способный накладывать заклинание из списка.

Свойство: Эта комната постоянно находится под эффектом одного из следующих заклинаний, подробности которого вы решаете, когда вы строите эту модификацию и можете быть изменена позже только перестройкой этой модификации и оплатив стоимость во второй раз. Считается, что эти заклинания всегда заполняют всю комнату и накладываются на самого низком из возможных уровней, с владельцами здания или теми, кого они выберут, считаются накладывающими заклинание. Спас-бросок совершающий от накладывания заклинания этой модификацией, совершается со Сл 15. Вы можете многократно строить эту модификацию, каждый раз выбирая другое заклинание.

- *Сигнал тревоги.* Цена 1,000 зм.
- *Оживление вещей.* Цена 3,000 зм. Эта комната населена оживленными предметами, равными одному накладыванию этого заклинания на самом низком уровне. Эти предметы автоматически нападают на существ, враждебных владельцу строения через минуты, после того как эти существа проводят, по крайней мере, минуту в этой комнате, и способны к ощущению намерений таких существ. Раз в раунд, эти предметы будут следовать командам владельца и их союзников, если они будут в комнате, и если они используют бонусное действие, чтобы отдать приказы предметам.
- *Преграда магии.* Цена 4,500 зм.
- *Круг силы.* Цена 3,000 зм.
- *Магический круг.* Цена 2,000 зм.
- *Изменение тяготения.* Цена 4,000 зм.
- *Невидимый слуга.* Цена 500 зм за одного невидимого слугу. Эта комната может содержать до 10 невидимых слуг, которые исполняют приказы владельца и его союзников.
- *Область истины.* Цена 1,500 зм. Когда Вы строите эту модификацию, выберите, затрагивает ли она всех существ, владельца и его союзников или врагов владельца.



Наёмники, Солдаты и Заклинатели

Любое крупномасштабное строение требует постоянные работы по содержанию, чтобы оставаться действующим, а путешествующие герои обычно не склонны к материально-техническому обеспечению строительства. Наёмники - люди, которые могут выполнять обычные или требующие квалификацию задачи согласно вашей воле, взамен ожидая оплату. Солдаты - наёмники, владеющие искусством боя, в то время как заклинатели - наёмники с, по крайней мере, начальными познаниями в магии.

Наёмникам любого вида нужно платить, чтобы оставить их на службе, и наёмники как правило оставляют свой пост после 7 дней без оплаты. Если наёмникам, требующимся для строения, не заплатили или они дезертировали, то строение и его комнаты перестают функционировать или приносить любую пользу.

Наёмники

Заполучить на службу следующих наёмников можно получить, покупая их по приведенной цене или платя им указанную плату в день.

| Наёмники | Цена или зарплата | Владение ... |
|--------------------|-------------------|--------------------------------|
| Наёмник, неопытный | 2 зм/день | — |
| Наёмник, опытный | 2 зм/день | 1 навык или набор инструментов |
| Раб, неопытный | 75 зм | — |
| Раб, опытный | 750 зм | 1 навык или набор инструментов |

Неопытные наёмники не имеют никаких достойных упоминания особых навыков, хотя они могут убираться, неплохо готовить, и поддерживать и заботиться о строении другими способами, которые не требуют особых наборов навыков.

Опытные наёмники, каждый из которых владеет особым навыком или набором инструментов, и имеет бонус +5 к проверкам, которые осуществляются этим мастерством. Этот бонус считается включенным в их модификатор способности и их бонус мастерства. Вы определяете, каким умением или набором инструментов наёмник владеет, когда вы впервые их нанимаете.

Рабы могут принадлежать только злым персонажам, могут быть опытными или неопытными, и не требуют никакой платы. Рабы могут быть или не быть доступными для покупки, и обычно продаются по указанной выше цене.



Солдаты

Обученные ведению сражений, приведенные солдаты могут быть наняты за указанную плату в день, а их статистика может быть найдена на указанных страницах либо *Бестиария*, либо *Справочника Воло по Монстрам*.

| Солдаты | Плата | Страница |
|-----------------------|-------------|-----------|
| Адепт боевых искусств | 40 зм/день | СВпМ 216 |
| Берсерк | 20 зм/день | Бест. 344 |
| Бретёр | 40 зм/день | СВпМ 217 |
| Ветеран | 40 зм/день | Бест. 350 |
| Воитель племени | 2 зм/день | Бест. 350 |
| Головорез | 5 зм/день | Бест. 350 |
| Капитан разбойников | 20 зм/день | Бест. 344 |
| Лучник | 40 зм/день | СВпМ 210 |
| Мастер-вор | 75 зм/день | СВпМ 216 |
| Наёмный убийца | 200 зм/день | Бест. 343 |
| Разбойник | 2 зм/день | Бест. 343 |
| Разведчик | 5 зм/день | Бест. 349 |
| Рыцарь | 40 зм/день | Бест. 347 |
| Страж | 2 зм/день | Бест. 347 |
| Тёмный страж | 200 зм/день | СВпМ 211 |
| Чемпион | 250 зм/день | СВпМ 212 |
| Шпион | 10 зм/день | Бест. 349 |

Солдаты, размещенные внутри строения, считаются как требующиеся для строения квалифицированные наёмники, но больше не считаются таковыми, будучи посланными или переведенными в другое место.

Заклинатели

Магически одаренные и обученные тайной, божественной, или первобытной магии, эти наёмники могут быть наняты за приведенную плату за день, а их статистику найти на соответствующих страницах *Бестиария* или *Справочника Воло по Монстрам*.

| Заклинатели | Плата | Страница |
|--------------------------|-------------|-----------|
| Бард | 25 зм/день | СВпМ 211 |
| Боевой священник | 250 зм/день | СВпМ 217 |
| Воплотитель | 250 зм/день | СВпМ 214 |
| Друид | 25 зм/день | Бест. 346 |
| Иллюзионист | 40 зм/день | СВпМ 214 |
| Колдун Архифеи | 60 зм/день | СВпМ 219 |
| Колдун Великого Древнего | 100 зм/день | СВпМ 220 |
| Колдун Исчадия | 150 зм/день | СВпМ 219 |
| Маг | 100 зм/день | Бест. 347 |
| Некромант | 250 зм/день | СВпМ 217 |
| Оградитель | 250 зм/день | СВпМ 209 |
| Очарователь | 75 зм/день | СВпМ 213 |
| Преобразователь | 75 зм/день | СВпМ 217 |
| Призыватель | 100 зм/день | СВпМ 212 |
| Прислужник | 5 зм/день | Бест. 342 |
| Прорицатель | 200 зм/день | СВпМ 213 |
| Священник | 25 зм/день | Бест. 348 |
| Ученик волшебника | 5 зм/день | СВпМ 209 |

Заклинатели, размещенные внутри строения, считаются как требующиеся для строения квалифицированные наёмники, но больше не считаются таковыми, будучи посланными или переведенными в другое место.

Следующие заклинания могут быть наложены любым классом с доступом к ячейке заклинания необходимого уровня.

Призыв крепости

7 уровень, вызов (ритуал)

Время накладывания: 1 час

Дистанция: 100 футов

Компоненты: В, С, М (полностью очищенная область под размер строения и маленькая, превосходная модель строения, стоящая не менее 1 000 зм, расходуемая заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Вы призываете своё строение из одной области в другую и оно немедленно появляется в пределах дистанции после завершения этого заклинания. Если какие-либо существенные объекты, развалины или тому подобное находится в области, в которую материализуется строение, заклинание терпит неудачу, а все компоненты, и ячейки заклинаний, использованные для накладывания, расходуются.

Это заклинание не ограничивается планом, на котором в настоящее время находится строение, и может вызвать строение сквозь границы планов.

Подъем земли

8 уровень, ограждение (ритуал)

Время накладывания: 24 часа

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (экзотическое перо и алмаз, стоящий по крайней мере 2 500 зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: Пока не рассеется

После завершения этого заклинания, земля под вами, независимо от того, что находится на этой земле, медленно поднимается ввысь, достигая высоты 100 футов за 10 минут.

У области, затронутой этим заклинанием, может быть радиус до 1 250 футов, и заклинание терпит неудачу, если в этом радиусе находится область уже подвергнувшаяся эффекту другого накладывания этого заклинания.

Стоя на участке земли, затронутом заклинанием подъем земли, наложенного вами, вы можете использовать свое действие, чтобы заставить эту глыбу переместиться на расстояние до 50 футов в выбранном вами направлении. Глыба прекращает перемещаться, если она воздействует на какой-либо объект.

Если это заклинание рассеяно, затронутая им масса земли, медленно опускается со скоростью 10 футов в минуту.

После рассеяния заклинания, глыба может плыть либо утонуть, на усмотрение вашего мастера, а столкновение с землей даже на маленькой скорости может нанести урон строениям или существам на глыбе.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 9-го уровня, радиус, затрагиваемый этим заклинанием, увеличивается до 5 000 футов.

ДРУГИЕ ЗАКЛИНАНИЯ ДЛЯ СТРОЕНИЙ

Много других заклинаний, которые приведены в *Книге Игрука*, идеальны для использования со структурами находящимися в собственности игрока. Далее приведен список заклинаний, на которые следует обратить внимание при создании и поддержании строения:

Волшебный замок, запрет, охранные руны, стражи, святилище, таинственный мираж, верный пёс Морденкайнена, кабинет Морденкайнена, заданная иллюзия, знак и круг телепортации - все эти заклинания хорошо влияют на строение разными путями.

Кроме того, заклинания, которые нужно накладывать каждый день в течение года, чтобы получить постоянный эффект, должны накладываться каждый день только в течение 30 дней внутри принадлежавшего вам строения.



ЗАРАБАТЫВАНИЕ ДЕНЕГ

Управление строением является дорогим предприятием, которое может стать нерентабельным если не подумать о получении денег. В дополнение к тому, что некоторые комнаты непосредственно приносят доход, ниже приведены еще несколько способов помочь вашему строению получать прибыль.

Десятина и плата за обучение. Если ваше строение привлекает ежедневных посетителей в виде прихожан или студентов, вы можете требовать ежедневную плату за услуги, которые они получают. Она может колебаться от 1 см в день за преклонение перед святыней для бедного человека до 10 зм за обучение магии мирового уровня. Святыня или храм могут принять 50-250 посетителей в день, в то время как даже крупный колледж или школа должны ожидать максимум 100 студентов. Имейте в виду, что более высокие цены могут привлечь меньше посетителей.

Право прохода. Торговцы и путешественники должны заплатить за право использования платной дороги около вашего строения. Маленькая плата в 1 мм типична для большинства платных дорог, но некоторые прибыльные торговые маршруты взыскивают непомерные взносы вплоть до 5 зм. Движение варьируется на большинстве дорог от 2 до 200 путешествующих групп в день в зависимости от логистических и экономических факторов. Большинство торговцев сделает все, что они могут, чтобы избежать уплаты дорогой пошлины, и требование слишком высокой пошлины около вашего строения может привести к уменьшению качества товаров ваших торговцев, как приведено во врезке Невидимая Рука в действии.

Защита. Соседние деревни могут платить налоги за защиту армии, присутствующей в их регионе. Налоги могут различаться от разумных 2 см в день до чрезвычайных 10 зм. Чем крупнее соседний центр сосредоточения населения, тем более желающим и способным заплатить больший налог он должен быть. Учтите, что крестьяне, считающие налоги несправедливыми, очень склонны к сильному восстанию.

Другие источники. Как и всегда, мастера должны быть открытым для идей игрока, особенно о том, как использовать строение. У игроков несомненно будут идеи не приведенные здесь, и мастер решает, какие из них они могут реализовать.

Перевод: FtZ, Шрифты: Dungeonsanddragons.ru

CREDITS:

Photoshop & design by /u/the_singular_anyone

Visit [WALROCK HOMEBREW](#) for more!

<http://walrock-homebrew.blogspot.com>

Made with artwork in the public domain.

The Château de Chillon, Gustave Courbet

Figures on a Market Square in a Dutch Town, Cornelis Springer

Alnwick Castle, Canaletto

In the Laboratory, Henry Alexander

Police Verso, Jean-Léon Gérôme

Dramatic Scene with Monks in a Crypt, Alexandre Evariste

Fragonard

A View of Paris with the Ile de la Cité, Jean-Baptiste Raguenet

Graveyard Under Snow, Caspar David Friedrich

Market Day At Trouville, Normandy, Eugene Boudin

An Iron Forge, Joseph Wright

Yerres, Dark Bay Horse in the Stable, Gustave Caillebotte

The Color Grinder, Jean-Léon Gérôme

Incantation, Felicien Rops

Interior, Oak Manor, William Merritt Chase

Woman with a Rake, Jean-François Millet

Wanderer Above the Sea of Fog, Caspar David Friedrich

A View of a Town Along the Rhine, Cornelis Springer

Thanks to the kind folks of reddit, /tg/, and tumblr, to /u/Smyris for their resource pack, and to /u/skybug12 for their Photoshop guide!

