

Глава 2:

Городской Авантюрист

Городское приключение не похоже на большинство традиционных кампаний с далёкими путешествиями. Оно имеет тенденцию к менее обширным событиям, и возможно к более тонким и направленным методам и воздействиям. Очень часто город сам притягивает приключения, вместо того, чтобы отправлять персонажей на их поиски. И в то же время когда вы не заняты поисками удачи и славы, вы могли бы желать обычной тихой жизни, если конечно вам это кто-то позволил. Это не значит, что городской авантюрист всегда бежит от волнений и опасностей. От заселённых чудовищами коллекторов и армии орков под городскими стенами до демонов и допельгангеров в высших правительственных кругах, большинство городов представляет больше чем достаточно источников зла, которые можно найти и уничтожить. Так же вероятно, что городской авантюрист сильно привязан к самому городу—иначе почему он в нём остаётся? Он может стремиться защитить свой дом, повысить своё влияние в местном правительстве, поддерживать свой дом или гильдию или просто искоренять зло, зарабатывая несколько золотых монет не покидая комфорта цивилизации. Исходя из этих случаев, его навыки и способности - не говоря уже об его манерах - существенно отличаются от тех же скитающихся по свету авантюристов, редко задумывающихся о доме.

Самое главное различие между городскими и обычными авантюристами, особенно между заклинателями, это, конечно же, их методы. *Огненный шар* и *заряд молнии* являются краеугольным камнем в жизни исследователя подземелий или охотника на драконов, но они оказываются непрактичными, когда битва проходит в узком переулке или на многолюдной Главной Улице. Воин, рассчитывающий на магическое *увеличение персоны*, делающее его опасным противником в борьбе против гигантов, окажется в весьма незавидном положении, когда попытается проделать тот же трюк внутри городской ратуши. Замкнутая природа города и обилие невинных свидетелей, означает, что искателям приключений стоит быть более осмотрительными при выборе эффективной техники. Приберегите *огненные шары* для складов с маслом вторгшейся армии или для битвы с отиками в глубоких природных

пещерах, раскинувшихся под городом, и ищите ниже более действенные методы и способности пригодные для городских улиц и залов правительства.

ЧТО ДЕЛАТЬ, КУДА ИДТИ

Добро пожаловать в город! Сейчас вас окружает бесчисленное количество нитей приключений, тысячи НИП, и такая концентрация богатства, что она с лёгкостью затмит сокровищницу самого жадного дракона. Городские приключения могут быть все охватывающими—в отличие от подземелий, где кроме них редко бывает что-то иное. Успешность в городе часто проблема выбора: как добиться желаемого результата, используя огромное количество окружающих возможностей.

Проживание, Временное: Множество городских гостиниц предлагают различные уровни комфорта для уставших путников. Простая ночлежка стоит 2 см за ночь, немного прибранная и чуть более удобная кровать, будет стоить 5 см, а хорошая отдельная комната в гостинице обойдётся вам уже в 2 зм за ночь. Элегантные апартаменты, разумеется, будут стоить намного больше.

Проживание, Постоянное: Не так много строений существует за пределами городских стен, поэтому те, кто хочет иметь свой собственный дом должен купить или арендовать себе жилплощадь. Выбор предлагает широкий диапазон домов: от похожих на конуру апартаментов (1d4 зм за месячную аренду, 1d4x100 зм за покупку) до - больших апартаментов над магазинами, или просторных коттеджей в городских предместьях (1d4x10 зм за месячную аренду, 1d4x1,000 зм за покупку), и вилл или поместий знати (2d8x10 зм за месячную аренду, 2d8x1,000 зм за покупку).

В дополнение к покупке или аренде жилплощади, персонажи могут пожелать приобрести какое-то доходное дело или похожее здание в городе. Бедный магазинчик (для торговли или услуг) обычно стоит 2d4x100 зм, и включает в себя грубо сколоченные полки, прилавки и заднюю комнату для хранения продукции. Средний магазин стоит 2d4x1,000 зм, и включает в себя

отполированные деревянные полы, крепкие полки, картинное окно и стеклянные витрины. Хороший магазин стоит 4d8x1,000 зм и чего в нём только нет: и мраморные полы, и запирающиеся на замок витрины, кожаные кресла и прочие элементы роскоши.

Персонаж пожелавший построить свой собственный дом должен сначала купить имеющийся в продаже, а затем разрушить его, чтобы перестроить заново. И даже в подобном случае, городские власти имеют полное право остановить строительство, мотивируя это тем, что возводимое здание создаёт угрозу или просто портит внешний вид. Помните, что даже если вы купили землю и вызвали земляного элементаря для того, чтобы снести предыдущее строение, это ещё не значит, что вам позволено строить на его месте массивную башню мага.

Банк: Поддерживаемые правительством банки или могущественные торговые гильдии обычно предоставляют ряд простых банковских услуг, хранение денег и драгоценностей для более позднего использования. Обычные люди не могут получить ссуду, если они не принадлежат к знатной семье (и таким образом не могут внести в залог обширные земельные участки). Большинство людей пользующихся подобными услугами принадлежат к власти имущим организациям, таким как гильдии, правительство или церкви (ведь D&D не является игрой, в которой необходимо взятие и возврат инвестиций.) Но если ИП необходимо безопасное место для хранения их имущества, главные гильдии города - это хороший начальный выбор.

Таверны: Поход в местную гостиницу описывается в сноске на страницах 44-45. Цены на выпивку самые разнообразные от 4 мм за кружку эля до 10 зм или даже больше за бутылку отличного вина. Большинство таверн низшего и среднего классов не взимают плату за вход (хотя некоторые могут заставить уплатить серебряник, если в этот вечер в них проводится живое выступление). С другой стороны, социальные клубы высшего класса, могут требовать 1 зм или больше за вход, а некоторые могут обязывать покупать в них "членство" за несколько сотен золотых монет.

Помощники: Вы никогда не будете окружены таким числом НИП всех слоёв общества, пока вы не попадёте в большой город, и вероятно вы захотите попытаться предложить им некую помощь в решении их проблем.

Сначала большинство городских жителей проявляет к вам безразличное отношение. Если вы улучшаете их отношение к себе

посредством дружелюбия используя проверку Дипломатии (*ПИ* 72), они становятся более разговорчивыми с вами до тех пор, пока вы не отрываете их от их повседневных занятий. Если вы улучшаете отношения НИП к вам до готового помочь, то вы закладываете основу для дружбы, которая продлится намного дольше одной вашей встречи. В подобной ситуации могут применяться все виды модификаторов обстоятельств, основанные на методах, которыми вы пользуетесь чтобы поразить окружающих: например, одежда, поведение или статус, занимаемый в обществе.

Услуги Курьеров/Посыльных: Письмо или маленький пакет можно доставить по любому адресу в пределах городской черты за 1 см, однако если вы не хотите доверять своё письмо какому-нибудь уличному мальчишке, то вы можете обратиться в службу доставки, заплатив 15 см.

Продовольствие: Обед купленный на скорую руку у уличных торговцев может стоить примерно 10 мм или 15 мм если вы хотите запить его кружечкой дешевого эля. Сытную пищу и пинту хорошего эля вам может предложить большинство гостиниц всего за 30 мм. Для людей же с более тяжелыми карманами, хороший обед, включающий в себя вино, обойдётся в 1 зм или даже больше.

Образование: Если в своей кампании вы используете правила для тренировки и обучения навыкам и умениям (*РМП* 197), то в городе персонажи всегда смогут найти наставника. Академические навыки вроде Знания и Профессии преподают в университетах и домах гильдий, в то время как навыкам вроде Подделки, Скрытности, и Блефу можно обучиться у более простых источников. Дети, живущие в районах среднего и высшего классов, обычно посещают что-то наподобие общественной школы или познают науки в открытых уроках проводимых гильдиями. Живущим в бедных районах приходится учиться основам арифметики и грамоты от своих родителей.

Развлечения: Непристойные шоу-варьете вроде водевиля можно найти во многих районах низшего класса, которые могут обеспечить своим посетителям хотя бы минимальную безопасность. Пять медяков будет стоить вам вход на подобное шоу, хотя эти деньги и не гарантируют, что в зале будет свободное место.

Районы среднего класса часто имеют для выступлений небольшие драматические театры, в то время как музыка по большей части

исполняется на маленьких сценках в тавернах. Типичное развлечение стоит 3 см (но вы хотя бы получите сидячие места). Музыка в тавернах может исполняться как бесплатно, так и за символическую плату, взимаемую за вход. Оперы, грандиозные оркестровые выступления и танцевальные представления - всё это привилегии районов высшего класса. Цена входа варьируется от 5 см до 1 зм или даже больше на особенно престижные выступления. Большинство городов периодически посещают странствующие карнавалы или цирк. Входная плата на них невысока—обычно несколько медяков—но специфические представления и карнавальные зоны стоят дополнительных денег.

Проводники: Вы можете нанять местного жителя, чтобы он показал вам окрестности, предупредил вас насчёт опасных районов и облегчил вам поиск необходимых вещей в городе. Наём обывателя 1го уровня для подобных целей стоит 1 см в день. Будьте осторожны: некоторые из этих "проводников" фактически работают на местные воровские гильдии и выискивают богатых толстосумов прикидываясь невинными овечками. И почти все они направляют посетителей к избранным магазинам и тавернам в обмен на вознаграждение от их владельцев.

Правовая Помощь: Может случиться так, что ИП попадёт в тюрьму, схваченный городскими стражниками. Наём компетентного адвоката или похожего правозащитника через городскую судебную систему стоит 1 зм в день. Наём действительно хорошего адвоката может стоить от 10 зм в день и больше.

Магазины, Обычные: Для основных товаров, таких как пища, большинство городов имеет большие общественные рынки полные тележек, палаток и вагонов, продающих как местные, так и импортные товары. Производимые товары вроде одежды и мебели - зона влияния маленьких магазинов. Качество района обычно (но далеко не всегда) является индикатором качества продаваемых товаров.

Магазины, Редкие: Для мастерского оружия и брони, магических предметов и других эзотерических товаров, вам необходимо найти экзотический магазин или магическую лавку необходимого типа. Товары в таких магазинах стоят приличную сумму денег, поэтому им не нужна излишняя реклама, но удачная проверка Сбора Информации способна открыть вам дорогу к одному из таких магазинов.

Магазины, Чёрный Рынок: Поддельные бумаги обычно стоят от 10 до 100 зм, в зависимости от необходимого навыка подделки и сложности получения реального примера. В зависимости от юридической среды города, контрабандные товары, такие как яды могут быть легко доступны—правда часто по более высоким ценам нежели описано в *Руководстве Мастера Подземелий*.

Заклинатели: Общее правило для найма заклинателя НИП это 10 зм x уровень заклинателя x уровень заклинания, плюс больше, если заклинание требует редкий материальный компонент или ОО в стоимости. Заклинатели выше 12го уровня обычно могут быть найдены лишь в больших городах и столицах, и только самые массивные урбанистические центры в кампаниях имеют заклинателей выше 15го уровня.

Таблица 2-1: Стоимость Городских Услуг

Услуги	Стоимость
Дешевая гостиница	2 см/ночь
Средняя гостиница	5 см/ночь
Хорошая гостиница	2 зм/ночь
Конюшня	2 см/день
Аренда дешевой квартиры	1d4 зм/месяц
Аренда средней квартиры или дома	1d4x10 зм/месяц
Аренда усадьбы или поместья	2d8x10 зм/месяц
Покупка дешевой квартиры	1d4x100 зм
Покупка средней квартиры или дома	1d4x1,000 зм
Покупка усадьбы или поместья	2d8x1,000 зм
Дешевая ночная попойка	4 см
Средняя ночная попойка	3 зм
Хорошая ночная попойка	30 зм
Доставка письма или пакета	15 см

Дешевая пища (включая выпивку)	15 мм
Средняя пища (включая выпивку)	30 мм
Хорошая пища (включая выпивку)	1 зм
Тренировка навыков/умений	50 зм/неделю
Дешевые развлечения	5 мм
Средние развлечения	3 см
Хорошие Развлечения	1 зм
Городской проводник	1 см/день
Хороший адвокат	1 зм/день
Наилучший адвокат	10 зм/день
Подделка бумаг	10 зм - 100 зм
Заклинатель	10 зм x уровень заклинания x уровень заклинателя, плюс материальные компоненты/стоимость ОО

РАСЫ В ГОРОДЕ

Некоторые расы более урбанистические, нежели другие, но все они могут быть найдены в пределах стен самых больших городов. Городская жизнь может иметь негативное влияние на культуру, индивидуальность и даже расовые способности тех, для кого городская культура является типичной.

ЛЮДИ

В большинстве кампаний, люди - основные строители городов, это происходит из желания и способности собираться в сообщества существенного размера. Подавляющее число руин так же оставили после себя люди, а всё потому, что большинство миров принимают людей как доминирующих городских строителей. За редкими исключениями, такими как, более космополитические отношения и, возможно, большее стремление к богатству, власти и положению в обществе, жители городов практически ничем не отличаются от своих сельских собратьев.

ДВАРФЫ

Дварфы - народ предрасположенный к жизни в городах, но из-за того что их города располагаются под землёй, их чувства по отношению к подобной жизни существенно разнятся со взглядами людей. Часто дварфийские города не испытывают проблем с перенаселением как человеческие города, а даже когда рост сообщества дварфов начинает давить на границы города, многоуровневая структура дварфийских городов помогает избежать переполненных улиц, так часто встречающихся в больших городах людей. Те дварфы, что выбрали жизнь на поверхности в человеческих городах, становятся как это не

парадоксально, одновременно и более и менее твёрдыми в своих убеждениях. С одной стороны, перед ними открыто столько разнообразных жизненных путей и ежедневных событий, что их взгляды на внешние традиции и культуру становятся более широкими. С другой стороны, ежедневный хаос являющийся частью любого большого города вынуждает их из всех сил цепляться за их чувство порядка. Большинство урбанистических дварфов законопослушные, в процентном соотношении даже больше чем в других дварфийских сообществах, но они так же намного чаще, чем обычно изменяются между добрыми, нейтральными и злыми.

В то время как все расы имеют своих амбициозных представителей, большинство урбанистических дварфов или предпочитают не искать себе место в правительстве, или вынуждены делать это из чувства долга, нежели из реального желания правления. Большинство городских дварфов считает действия других рас бессмысленными, беспорядочными и сложными для понимания. Они предпочитают управлять своими собственными жизнями, ведя дела с остальными как можно реже и как можно свободнее.

ЭЛЬФЫ

Немногие эльфы выбирают городскую жизнь, поскольку они испытывают дискомфорт, находясь вдали от природы и посреди такого числа других людей и рас. Те немногие, кто смог приспособиться к городской жизни, развивают совсем другие черты, чем их обычные братья. Они не тратят время на долгие созерцания, как прочие эльфы, потому что они слишком сильно зависят от той скорости, с которой живут их ближайшие соседи. Их

любопытство часто развивается в желание накопить какое-то количество редких вещей и удобств. Это совсем не говорит о том, что все городские эльфы жадные—напротив, такая тенденция подчеркивается лишь в окружении людей в их постоянной потребности в роскошной жизни. Из-за того, что они живут намного дольше своих соседей, эльфы часто колеблются между двумя крайностями, становясь или чрезвычайно высокомерными и властными, или развивая чувство собственной защиты.

Другие расы часто протестуют против эльфов вовлекающих их в свою политику, а некоторые города даже вводят законы запрещающие или ограничивающие подобную деятельность. Продолжительность жизни эльфов позволяет им работать намного дольше и чаще добиваться положения в кругах власти, а так же удерживать эту власть в своих руках дольше остальных. Эта долговечность раздражает политических представителей других рас. Компромисс, хоть и необычный, но набирающий популярность в обществе, это ограничение "пожизненных" сроков правления на какое-то определённое число лет, обеспечивает то, что члены долгоживущих рас не будут доминировать в городском правлении.

ГНОМЫ

Гномы обычно не известны своими собственными городами, но они охотно селятся в домах построенными другими. Известные как философы и мудрецы, алхимики и изобретатели, они сходятся напрямую с населением, жаждающим развлечений, знаний и разнообразных причуд. Гномы редко считают своё положение каким-то важным, но те немногие, кто так считает, влекомые всё той же жадой открытий, которая вдохновляет остальных представителей их расы. Гномы замечательно уживаются друг с другом, но в тоже время у них возникают сложности в отношениях с другими расами, из-за того, что последние относятся к ним недостаточно серьёзно. Из-за их репутации и эксцентричной творческой натуры, не говоря уже об их крошечном росте, очень часто люди считают их забавными, но не особо важными персонами. Гномы, стремящиеся к высокому положению в обществе, оказываются перед лицом боёв за власть, и некоторые из них становятся безжалостными и алчущими власти, но не из-за врождённой озлобленности, а из-за того, что это единственный путь заставить конкурентов и

потенциальных союзников уважать их способности.

ПОЛУ-ЭЛЬФЫ

Если полу-эльфы где-то и селятся, то непременно в большом городе. Ведь именно здесь они могут надеяться на то, что их будут оценивать по их способностям и достижениям, а не по их расе. Полу-эльф может стать винтиком в механизме общества, ценным рабочим, и даже связующим звеном между сообществами людей и городских эльфов. Полу-эльфы по прежнему могут сталкиваться с некоторыми предубеждениями, но люди в большинстве городов достаточно космополитичны так что типичный полу-эльф с капелькой настойчивости и навыками может спокойно обустроить свою жизнь, не страдая от расовых предрассудков. Поскольку полу-эльфы обычно неплохо уживаются с обеими своими родительскими расами, если те дают им такую возможность, они часто могут реализовать себя в местном правительстве. Они часто очаровывают и убеждают своими речами, что позволяет им занимать важные посты в городах свободных от предубеждений.

ПОЛУ-ОРКИ

В то время как полу-эльфы часто находят в городах людей дружественное отношение, на которое они и не могли надеяться, полу-орки напротив получают холодный, даже враждебный приём. В то время как полу-орки могли бы найти работу чернорабочих или охранников, большое число цивилизованного населения не могут смотреть на полу-орков без удивления когда их животная и варварская сторона хотя бы на миг вырывается наружу, вызывая у них приступ дикой ярости. Исключения, конечно же, существуют, например, в городах, где полу-орки (или даже орки) обычное явление, но по большей части, усреднённый городской житель смотрит на полу-орков в первую очередь как на орка, а уже во вторую (если вообще смотрит) - как на человека. В большинстве городов, полу-орки не имеют двух разных общин готовых их принять, как например у полу-эльфов. Они должны прокладывать свой путь среди людей (и среди других рас) показывая, на что они способны и доказывая делом своё право на доверие к ним. В большинстве городов полу-орки почти никогда не держат в своих руках нити власти, за исключением местностей с доминирующей

властью орков или других чудовищных обитателей.

Не имеет значения, как выглядят цивилизованные полу-орки, слишком многие не могут закрывать глаза на их расовые черты и повадки, а штрафы полу-орков на Интеллект и Обаяние делают их неподходящими кандидатами на правительственные должности.

ПОЛУРОСЛИКИ

Учитывая их врождённую жажду к перемене мест и любовь к пасторальным и сельским местностям, немногие полурослики оседают в суматохе городской жизни. Такие полурослики остаются из-за растущей привязанности к какому-то местному жителю или потому, что они способны сделать больше хорошего, живя в городе (это объясняет большую распространённость полуросликов среди торговцев и воров, по сравнению с общей численностью проживающих в городе полуросликов).

Полурослики в больших городах имеют тенденцию собираться вместе, намного спокойнее чувствуя себя дома в окружении своих сородичей, чем среди представителей "большого народа".

Желание собирать у себя что либо довольно распространено среди полуросликов, но для большинства городских полуросликов это стремление перерастает в настоящую жадность— желание иметь не столько сколько будет достаточно, а намного больше. Полурослики замешанные в преступной деятельности или достигшие незначительной политической власти бывают удивительно безжалостными и непостоянными в их стремлении к получению всего самого лучшего. Конечно, многие городские полурослики остаются дружелюбными и честными, но эти индивидуумы редко достигают реальных мест в городском правлении, вместо этого предпочитая содержать собственные магазины и таверны в своём квартале. Но и так эти полурослики обычно не замечаемые большими жителями в других районах, превращаются в алчных, холодных и расчётливых торговцев, имеющих самое большое влияние в городе. Поэтому большинство людей (и не только людей) верят, что все городские полурослики жадные скряги или воры, и относятся к ним соответственно.

МОНСТРЫ И ИМ ПОДОБНЫЕ

Хотя такие ситуации очень редки, но некоторые представители диких гуманоидных рас могут

иметь стремление и возможность жить в населённых людьми городах. Гоблинам, оркам и даже менее приятным существам удаётся найти прибежище и даже жить—если у них получается соблюдать законы и терпеть естественно возникающие предубеждения и предрассудки. Важно помнить единственный важный факт, разрабатывая урбанистических гуманоидных персонажей или целые объединения - это то что любые существа, живущие в цивилизации спустя какое-то время сами становятся цивилизованными. Орки, багбиры и даже минотавры, живущие в городе, раньше могли быть настоящими сорвиголовами, однако постепенно, живя по местным законам и порядкам, эти законы становятся чем-то вроде привычки. Что ещё более важно, любой проживающий в городе достаточно долго постепенно обретает что-то ценное для себя: друзей, дом, работу, любимую таверну и всё в таком духе. И даже если сначала эти маленькие радости кажутся незначительными, в конечном счете, они становятся центром жизни. Ежедневная жизнь превращается в рутину, не только для большинства живущих в городах людей, но даже дикий гуманоид, несмотря на все свои привычки, становится цивилизованным (конечно стоит учесть, что он проживёт в городе достаточно долго, чтобы подобное могло произойти).

Гоблины

Урбанистические гоблины обречены оставаться в нищете и городской грязи. Из-за их маленького размера и уровня образования они становятся идеальной рабочей силой, правда и эта работа оказывается самой сложной из всех. Чаще всего их используют для прочистки дымоходов, обслуживанию канализации, уничтожению вредителей и на других местах, где их размер и отсутствие гигиены не вред, а благо. Многие урбанистические гоблины скатываются к воровству или убийствам, тем самым, создавая плохую репутацию для (очень) немногих законопослушных урбанистических гоблинов. Большинство остаются недовольными и многие из тех, кто решил жить в городе, покидают его, возвращаясь к своим диким корням, из-за не способности выжить внутри его стен.

Хобгоблины

Хобгоблины немногие из чудовищных гуманоидов, кто может заставить городскую жизнь работать на себя. Их врождённое чутьё

ПЕРЕРЫВ:
ПОХОД ПО МАГАЗИНАМ

Главная причина, по которой ИП приходят в город это возможность купить и продать остатки их опасных находок. Являясь центрами коммерции, в городах находятся желающие купить редкие сокровища, которые ИП выносят из подземелий, точно так же как и высокоуровневые мастера-ремесленники или заклинатели необходимы ИПам для создания магических вещей.

Как МП вы можете захотеть сделать подобные посещения магазинов чисто механической функцией, чтобы как можно быстрее вернуться к приключению. Вы можете просто сказать: “Продайте то, что вы хотите за половину рыночной цены и купите то, что вам нужно по ценам указанным в РМП”, или вы можете вынести поход по магазинам в отдельное мини-приключение, полное колоритных персонажей и перерывания целого города, для того чтобы просто найти нужного продавца или покупателя.

Эти правила предлагают компромисс—создание довольно быстрого посещения магазинов, но добавляя в этот процесс небольшую дозу городского аромата. Для начала, сверьтесь с таблицей Экономика Города, чтобы определить ценовой лимит, в пределах которого ИП могут продавать и покупать товары. Затем выберите некоторые детали для магазина и его владельца, консультируясь с таблицами Примеры Магазинов и Примеры Владельцев. Если вы хотите, вы можете также добавить сюжетный поворот из таблицы Примеры Осложнений.

Эти таблицы используют бросок процентного кубика, поэтому вы можете создавать совершенно случайные магазины, но нет ничего плохого или неправильного в простом выборе понравившихся вам вариантов. Аналогично, предложенный класс и уровень владельцев это лишь рекомендации, не стесняйтесь изменять их, чтобы они более соответствовали вашему городу.

Экономика Города

Размер Города	Лимит ЗМ
Маленький город	15,000 зм
Большой город	40,000 зм
Столица	100,000 зм

ПРИМЕРЫ МАГАЗИНОВ	
d%	Описание магазина
01-20	Кавалькада Чудес: Снаружи этот магазин кажется вполне нормальным, но внутри он вмещает все сорта чар, иллюзий и чудодейственной магии. Под управлением владельца, просторные анимированные прилавки-комнаты вращаются вокруг своей оси и открывают свои двери демонстрируя товары.
21-40	Универмаг Мечты: Этот магазин существует за пределами границ обычных стен, в своём собственном демиплане. Непримечательная дверь в стене переулка ведёт в универмаг, со стенами, сделанными из облаков. Когда ИП хочет осмотреть какой-то предмет, выставленный на продажу, из стены появляется сотканная из тумана рука, держащая этот предмет перед посетителем.
41-60	Алый Караван: Полурослики или другой кочевой народец содержат этот магазин — фактически это состав из вагончиков и палаток стоящий в городском сквере или на городской площади. Заинтересованность в каком-то товаре означает, что вам придётся поговорить с несколькими членами этого каравана до тех пор, пока они не убедятся, что вы стоите их времени. После чего вас направляют к владельцу магазина, который сразу же предоставляет вам необходимую вещь.
61-75	Арсенал Достоиного: Этот магазин построен как военный склад оружия, с крепкими стенами, защитными укреплениями вроде опускающейся решетки и тяжело вооруженными охранниками. Внутри ряды Специализированных "кварталов"—один для оружия, один для брони, и т.д. Большинство инвентаря состоит из вещей использующихся в битве, но торговые ряды так же предоставляют небольшой доступ и к некоторым другим вещам.
76-90	Глаз Совы: Этот неопрятный магазин завален всевозможным барахлом, раскиданным на полках, валяющимся на полу и свисающим с потолка. Но среди этих дебрей есть настоящие чудеса человеческой мысли—и только владелец может правильно указать к ним дорогу. Этот магазин особенно хороший выбор для ИП желающих купить или продать поистине необычайные вещи, вроде чего-то не похожего на ещё одну +1 <i>рапиру</i> .
91-100	Платиновый Аукцион: Вместо обычного магазина, это место сборище постоянно идущих аукционов разнообразных "древностей." Однако, вместо соблюдения полного процесса ставок/контрставок, вы можете лишь оговаривать какая ставка будет внесена в рыночную стоимость. Владелец заведения может быть аукционером, или просто владельцем помещения, который должен установить являются ли ИП допустимыми претендентами для выставления лотов или покупки. Если вы хотите ввести НИП, составляющих конкуренцию покупателям—или покупающих лот ИП—это может стать отличным путём привлечения внимания игроков.

военного порядка позволяет им более легко приспособляться к городским законам, чем их меньшим родичам, и они достаточно умны, для того чтобы понимать все обычаи и законы. Они всё ещё стоят перед лицом немалого количества предубеждений и должны работать для преодоления чувства собственного превосходства, которое обычно мешало бы им брать поручения у людей и уж тем более от дварфов, эльфов или гномов. Хобгоблины могут процветать, живя в городе, если им удаётся найти работу телохранителя или солдата, и очень немногим, но всё же удаётся получить место офицера человеческой стражи после многих лет верной службы. Лишь немногие могут полностью преодолеть своё высокомерие, однако, и урбанистические хобгоблины редко бывают счастливы, если у них нет хотя бы парочки подчинённых людей, которым можно отдавать приказы.

Багбиры

Этим самым большим гоблиноидам бывает очень сложно, хотя и не невозможно, процветать в урбанистической среде. Их огромная сила делает их идеальными кандидатами для тяжелой физической работы, но им редко доверяют что-либо ещё. Они не только являются самыми животноподобными из гоблиноидов, они так же самые хаотичные и беспричинно жестокие, и немногие представители других рас горят желанием работать рядом с ними. Что ещё хуже, средний багбир настолько же умён насколько и обычный человек, но ведёт себя несколько примитивней, такое поведение заставляет людей думать, что они тупые и относиться к ним соответствующим образом. Подобное отношение—объединённое с характером воинственной расы склонной ко злу и хаосу—часто приводит к кровопролитию. По причине подобной агрессивности многие города не терпят багбиров в пределах городских стен, и даже в тех городах, где их принимают, багбирам редко выпадает возможность или хватает навыков и способностей, для того чтобы стать кем-то кроме чернорабочих. Но ко всему вышесказанному необходимо заметить, что багбиры добиваются в городах большего успеха, нежели представители других рас, вроде орков. Некоторые из них достаточно сообразительны, для того чтобы сдерживать себя в поведении для лучшего к ним отношения, но даже багбир, способный сдерживать свои варварские и агрессивные повадки, редко способен достичь каких-то

высот. Скорее всего, он будет по-прежнему далек от центра городской власти, но как багбир он может достичь успехов среди стражи, гладиаторов, криминала или гильдии ориентированной на подобные профессии.

Орки

Хотя гоблиноидские расы иногда могут приспособиться к человеческому обществу, орки далеки от этого оставаясь настолько же жестокими и хаотичными как им удобно. Они настолько же хаотичны, как и багбиры, но, не обладая похожим интеллектом, орки находят свой путь в город только как рабы или захватчики. Их чувствительность к дневному свету ограничивает их применение в качестве рабочей силы, а их жестокая природа создаёт больше проблем, чем пользы от их порабощения. Исключительно редкий орк желающий осесть в городе получает жизнь полную тяжелой работы и постоянных издевательств над собой; доказательства того что он может являться полноценным членом общества по-прежнему остаются ничтожно малы. Такие урбанистические орки обычно находятся в конфликте с властями, например, после жестокой драки или убийства и вскоре их можно обнаружить или в тюремных цепях, или бегущих назад в дикие дебри.

Кобольды

Кобольды так же страдают от чувствительности к свету, и они слишком слабы для тяжелой работы, однако в городской среде их можно встретить намного чаще, чем орков. Однако в большинстве случаев, они не предпринимают никаких попыток гармонизировать с обществом. Скорее маленькое сообщество кобальдов могло бы устроить логово в захудалом районе или части канализации и продолжить охотиться на население города, как если бы они всё ещё жили в дикой природе. Все как один умные и скрытные, кобальды могут вести подобную жизнь многие годы; их преступные рейды выглядят так, как будто это дело рук одной из человеческих преступных групп. Несколько племен кобальдов даже могут стать лидерами городских воровских гильдий, медленно, но верно накапливая богатства, власть и уважение среди жителей подземного мира. Кобальды, которые хотят вести нормальную человекоподобную жизнь в городе настолько редки, что немногие люди верят в подобное, учитывая то, что заслужить хоть какое-то признание им не легче чем гоблинам.

ПРИМЕРЫ ВЛАДЕЛЬЦЕВ		ПРИМЕРЫ ОСЛОЖНЕНИЙ	
d%	Описание Владельца	d%	Осложнение
01-20	Слепой Керралек: Этот владелец - дварф (Воин 5/священник 10) был мастером-кузнецом и командиром до того, как он был ослеплён и проклят в битве с пожирателями разума. Керралек принял свою беспомощность как знак богов, поэтому он стал жрецом Морадина и стал создавать магическую броню и оружие. Его внуки водят его по магазину, являясь для него глазами, а он всегда кричит и ругается на них.	01--20	Наблюдение: Во время сделки ИП могут заметить, что за ними наблюдают, например скрывающаяся в тених фигура или через <i>магическое слежение</i> . Слежение может продолжиться даже после того как ИП выйдут из магазина.
21-40	Умерита Гланн: Молодая, образованная гномиха Умерита Гланн (маг 11) использует академический подход к магическим предметам. Она очень часто может рассказать какие-то мелкие детали, начиная от истории предмета и заканчивая особенностями дизайна. А иногда она даже может рассказать что-то о создателе самого предмета опознав его магическую ауру.	21-40	Охрана: Прежде чем получить возможность вести торговлю, ИП приходится пройти какое-то количество процедур, включающее физический обыск и предсказывающие заклинания
41-60	Безликий Слуга: Владелец магазина—если он есть—остаётся невидим. Все дела ведутся с одинаково выглядящими и редко разговаривающими помощниками. Если ИП интересуются приобретением предмета, слуги кланяются, уходят, а затем возвращаются с предметом для его осмотра. Если ИП что-то продают, слуга молча осматривает товар, после чего, если его интересует покупка, достаёт горсть монет.	41-60	Приобретение: После завершения сделки продавец говорит ИП, что есть некоторые особенно ценные вещи, и он надеется заработать немного монет за информацию. Продавец так же может знать, где можно раздобыть подобные вещи—если конечно искатели сокровищ не боятся небольшой опасности...
61-80	Варрия Старуха: Варрия (человек священник 13) сама себя называет оракулом способным видеть будущее и она любит устраивать импровизированные представления для своих частых посетителей.	61-80	Конкурент: Во время торговли ИП узнают о ком-то ещё, кто продаёт магические предметы—и становится ясно, что подобные конкуренты не могут уживаться мирно. Продавец может оскорбить конкурента или возможно посланник конкурента появляется незадолго до начала или после завершённой ИПами сделки.
81-100	Харлун Траал: Харлун (человек маг 5/священник 6/Таинственный теург 3) раньше был странствующим авантюристом. Поскольку Харлун имеет в своём распоряжении и божественные, и магические заклинания, его торговый арсенал так же чрезвычайно разнообразен. Харлун находит магические предметы безмерно очаровательными и заслуживающими пристального изучения (и возможно приобретения) особенно те, которые он никогда до этого не видел.	81-100	Не Афишируемые Товары: Предметы, которые приобретают ИП Имеют дополнительные "особенности" Такое событие требует ловкого обмана ИП для приобретения ими проклятого оружия, но если подобные действия повторяются очень часто, то они вызывают подозрения у игроков. Чтобы не повторятся, подумайте о дополнительных необычных возможностях, таких как разумное оружие или сверхъестественные силы, возникающие при очень редких условиях. Вполне возможно, что продавец не знал о существовании подобной особенности или же могла быть какая-то другая причина, для того чтобы не говорить об этом.

Люди-ящеры

Если другие монструозные расы часто не могут вписаться в городскую жизнь из-за своих поступков, то люди-ящеры остаются изгоями из-за своего мышления. Люди-ящеры очень плохо понимают идею городов, не потому что они глупые—они лишь чуть-чуть менее интеллектуальнее обычного человека—а потому что идея объединения в город чужда умам рептилий. Для людей-ящеров главное

инстинкты самосохранения, поэтому объединение в племена это ничто иное, как повышение их шансов на выживание и удачную охоту, в связи с этим любое объединение существ не связанных такими же принципами выживания кажется им бессмысленным. Немногие из них хотят жить в городах, а те, кто всё таки пытается сделать это очень быстро ввязываются в неприятности с властями или большим количеством

противников из городских жителей просто потому, что человек-ящер в первую очередь думает о том, что хорошо для него, а уже во вторую - для общества (если вообще об этом думает). Совместите такое поведение с их любовью к болотистой или водянистой среде, которые не очень хороши для городских зданий, и в результате вы получите расу, которая попросту непригодна для городской жизни. Очень редкое исключение—это действительно аномалия для их вида—человек-ящер с повадками и идеологией полностью чуждой не только культуре, но и психологии, и физиологии расы в которой он родился. И, конечно же, из-за трудностей в понимании и соблюдении строгих законов цивилизованного общества, эти редкие люди-ящеры могут выжить в городской среде, но они в ней так ничего и не добьются.

Другие Расы

Монструозные расы, исключая описанные выше, действительно иногда могут сделать город своим домом. Минотавры становятся устрашающими охранниками или солдатами, а их способности к нахождению пути делают из них идеальных проводников. Доппельгангеры не заинтересованные в проникновении в верхние эшелоны власти могли бы найти работу артистов, детективов, мошенников или даже проституток. Огры и другие гиганты могут работать на тяжелом строительстве, когда не используются на поле боя. Гаргулии превосходные часовые, практически незаметные среди городских скульптур, а пикси и дриады - среди фантастической живой природы. Ни один из предложенных вариантов не считается обычным и любой "монстр" пожелавший найти себе дом в городе должен долгие годы доказывать свою лояльность—а в противном случае он рискует оказаться убитым или закованным в тюремные цепи—прежде чем он сможет приблизиться к чему-то напоминающему нормальную жизнь. Однако, немногие желающие попробовать или хотя бы обладающие достаточной стойкостью, чтобы пройти через это, в один из дней смогут действительно назвать огромный космополитический мегаполис своим "домом".

СВЯЗИ

Связь - это дружественный или сочувствующий одному из ИПов НИП, тот к кому ИП иногда обращается за помощью, информацией или услугами. Связные занимают некую серую прослойку в "схеме" НИП. Те, кто

присоединяется к группе в их поисках, становятся последователями (в зависимости от умения Лидерства); те, кому для оказания помощи приходится платить, являются наёмниками. НИП играющий главную роль в истории или приключении не нуждается в механизме определения его воздействия на окружающих. Связь же это те НИП, которые оказывают помощь ИП и с кем они делятся сведениями или чем-то полезным, но события, развивающиеся вокруг партии, не являются частью их жизни.

Кажется, подобное описание может выглядеть полностью понятным, но необходимо сделать важное замечание. МП никогда не должны поддаваться желанию сделать важных НИП—даже потенциальных союзников—связными. Для МП было бы очень глупо сказать фразу вроде: "Ну и ну, Сержант Ролстофф действительно сильно впечатлён ИП и он благодарен им за то, что они спасли жизнь его сына, когда эти ведьмы напали на район гномов, но ни у кого в партии не осталось свободных мест под связи поэтому, я думаю, он не станет вам помогать." Иначе говоря, думайте о связях как о союзниках, которых ИП ищут сами или выбирают до начала игры, вместо того чтобы делать их из НИП участвующих в сюжетном повороте или каком-то большом событии. И только если ИП хотят извлечь выгоду от общения с НИП (если это не просто дружба), МП может позволить сделать его связным.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВЯЗЕЙ

Отношение связного к ИП лежит где-то между обычным последователем и наёмником. Связной не будет рисковать своей жизнью ради ИП или сопровождать его в приключениях, но он может обеспечить информацией, влиять на индивидуумов или целые группы от лица ИП, или провести проверку навыка, не требующего на это его денег (если на проверку необходимы деньги, то ИП должен оплатить расходы). Кроме того, иногда связной мог бы не брать обычную плату за оказанные ИП услуги, но только очень редко и с определёнными временными интервалами. Таблица 2-2: Примеры Городских Связей даёт несколько примеров связей, виды услуг которые они могут оказать и временные интервалы, через которые ИП могут воспользоваться их услугами ещё раз. Примеры связей необычных типов вроде специфических организаций, гильдий или церковей можно найти в описывающих их главах.

По усмотрению МП, связанной может ожидать обратную отдачу от ИП, оказывая свои услуги в обмен на какие-то услуги от ИП. Это может стать отличной сюжетной завязкой или послужить небольшой передышкой в продолжительном приключении.

ПРИБРЕТЕНИЕ СВЯЗЕЙ

В городских кампаниях МП может позволить ИПам начать, выбрав по одной связи для каждого созданного персонажа, если это не противоречит идее кампании. Однако, несмотря на кажущийся потенциал начальной связи, если ИП хотят взять эту Связь им сначала предстоит выбрать и найти нужного НИП. Если отношение этого человека к персонажу хуже чем «готовый помочь», ИП должен заручиться его поддержкой, выполнив успешную проверку Дипломатии или с помощью отыгрыша сделать что-то полезное для НИП. Как только отношение НИП к нему становится

положительным, игрок должен объявить о желании его персонажа продолжать отношения с этим НИП в качестве связи. В большинстве кампаний ИП может иметь число связей равное его модификатору Обаяния (минимум 1). В социально- или политически-ориентированных кампаниях, МП может позволить увеличить это число ещё на три. В дополнение, персонаж, вступивший в гильдию, организацию или церковь, или получивший покровительство от одного из знатных домов, получает одну дополнительную связь сверх его основанного на Обаянии максимума. Если ИП теряет связь—возможно из-за смерти НИП или из-за ухудшения отношений—персонаж не получает автоматическую замену утраченной связи. Точно так же, увеличение модификатора Обаяния персонажа не предоставляет ему автоматически новую связь. ИП должен искать дополнительные связи точно так же как он приобретал оригинальные.

Таблица 2-2: Примеры городских связей

Связь	Класс	Описание	Использование
Алластир Беловолосый	Священник 8	Обеспечивает убежище для ИП преследуемых могущественными врагами (включая власти)	Однократно
Бродин Паук	Вор 4	Рассказывает базовые слухи о происходящих событиях в криминальном подполье	1/месяц
Капитан Урик	Воин 6	Помогает ИП избавиться от мелких (или крупных*) проблем с законом	1/год (*однократно)
Дана'аэль Вураст	Друид 6	Лечит раненого, больного, или отравленного персонажа с помощью магии или народными средствами	1/три месяца
Леди Дамелия	Аристократ 3	Предоставляет доступ к собраниям высшего света: балам и заседаниям	1/шесть месяцев
Торбус Сердце Гор	Эксперт 7	Изготавливает оборудование или оружие мастерского качества за его цену	1/год
Ксантес Навамир	Маг 5	Помогает ИП в исследованиях редкой магии или мистического объекта (+2 бонус к проверкам ИП на Знание (аркана) или Знание (история)), или читает <i>идентификацию</i> на магическую вещь	1/месяц
Зирра Шалхаб	Эксперт 4	Производит оценку немагического предмета	1/неделя

СОЦИАЛЬНЫЕ КЛАССЫ

Почти в каждой культуре население делится на три социально-финансовых класса:

- Низший класс, состоящий из относительной бедноты.
- Средний класс, представлен теми, кто способен себя обеспечивать, а так же в чьих руках удерживается небольшое количество богатства и власти.

- Высший класс, состоит из королевской крови и знати, и так чудовищно богат, что именно этот класс задаёт общий курс для всего общества.

В некоторых городах подобное разделение намного более комплексное и зачастую включает в себя такие классы как мелкая буржуазия и верхний средний класс. В других наоборот - средний класс попросту не существует, тот, кто не богат и властен,

обречён нищенствовать. Выбранная культура формализует это разделение на касты, возможно называя самого бедного "черню" или "неприкасаемым." В таких обществах, вы никогда не сможете повысить свой статус; каста в которой вы родились это каста, в которой вы и умрёте. Однако в большинстве областей, социальный класс это неформальное и иногда даже не признанное разделение. Если бедный человек становится достаточно успешным, он может перерасти свой класс. Требуется намного больше, нежели простое богатство, для того чтобы стать дворянином, но высший класс состоит не целиком из знати, по крайней мере, в большинстве культур

Эта часть книги даёт базовое описание и примерный список членов каждого социального класса. Эти примеры применимы только к среднестатистическим членам класса; успешный и предприимчивый фермер мог бы подняться выше низшего класса и наоборот - глава большой гильдии может опуститься до среднего класса, если его гильдия обеднела или потеряла авторитет.

Низший класс: Члены низшего класса включают в себя как бездомных или снимающих хибару бедняков, так и нескольких удачливых личностей имеющих свой собственный маленький обветшалый домик. Они живут бедной и скудной жизнью (см.

СВЯЗИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ СОЦИАЛЬНОГО КЛАССА

Большинство индивидуумов заводит главные связи внутри своего социального класса. Таблица 2-3: Связи В Зависимости От Социального Клас­са демонстрирует немного примеров связей основываясь на социальном классе.

Таблица 2-3: Связи В Зависимости От Социального Клас­са

Низший Класс			
Связь	Класс	Описание	Использование
Беуфрик Ролласт	Эксперт 3	Способен обеспечить пищей до четырёх человек	1/неделя
Янрат Лилак	Вор 5	Шпионит/обеспечивает информацией о конкретной личности	1/месяц (цель из низшего класса), 1/три месяца (цель из среднего класса), однократно (цель из высшего класса)
Синдос Серебряная Спина	Бард 6	Устраивает выступление для отвлечения внимания от действий ИП	1/два месяца
Средний Класс			
Связь	Класс	Описание	Использование
Анна Пимм	Эксперт 4	Собирает новости и слухи о текущих событиях от посетителей её таверны (+2 бонус к проверкам ИП на Сбор Информации или Знание (местное))	1/неделя
Сержант Оскар "Нос-Крюк"	Боец 6	Обеспечивает информацией относительно текущей деятельности городского дозора или даёт информацию о том, вошёл ли в город какой-то конкретный субъект (только если этого субъекта можно легко опознать)	1/два месяца
Таргин Ведлезан	Воин 8	На неделю обеспечивает едой и проживанием в своей гостинице до четырёх человек	1/шесть месяцев
Высший Класс			
Связь	Класс	Описание	Использование
Барон Холлифар	Аристократ 6	Обеспечивает припасами или оснащением доступным для НИП на 1 уровень ниже, чем уровень ИП (6й максимум), для помощи ИП в решении небольшого числа заданий в пределах города; он будет ожидать возвращения оснащения	1/год
Леди Лирралейн	Маг 7	Читает заклинание <i>идентификация</i> на магический предмет	1/месяц
Сэр Куиррин из Каддастреи	Аристократ 4/Воин 2	Обеспечивает информацией о судебных делах, принятых законах, текущей политической ситуации в городе, и тому подобное	1/три месяца

Вариант: Правила Содержания, *РМП* 130). И даже самые работающие и трудолюбивые члены низшего класса зарабатывают в городе горстку золотых в месяц — 5 зм или меньше — а кто-то и вовсе несколько медяков в день. Большинство в лучшем случае плохо образованы и практически не имеют перспектив сделать свою жизнь лучше. Члены нижнего класса включают в себя актёров, попрошайек, фермеров, дворников, менял, проституток, слуг, пастухов, уличных зазывал, уличных воришек, головорезов, чернорабочих, и бродяг.

Средний класс: Горожане среднего класса живут комфортно, но небогато — они имеют небольшой, но стабильный доход. Они не могут позволить себе покупку экстравагантной роскоши, но они же живут скудно или чрезмерно экономно и могут позволить себе потратить немного времени, чтобы посидеть выпить и пообедать с друзьями или иногда купить себе какую-то безделушку или красивый наряд. Большинство живёт в квартирах — расположенных в добротном здании над их собственным магазином или мастерской — или в комфортабельном доме.

Средний класс имеет широкий диапазон доходов, и жизнь в нём может варьироваться от бедной до «беднее чем у большинства» жителей (*РМП* 130). Хотя разница в доходах между низшим и средним классом меньше чем между средним и высшим, всё же большинство горожан среднего класса имеют больше шансов дорасти до высшего класса, нежели бедняки до среднего. Это так из-за того, что у обедневших нет возможности накапливать сбережения или делать вклады во что-то, что может повысить их благосостояние, а так же, потому что знать иногда позволяет торговым семьям жениться на ком-то их ранга. Члены среднего класса включают в себя ремесленников, дворецких, мастеров, торговцев, военных офицеров, глав небольших гильдий, мелкую или безземельную знать, священников и успешных владельцев магазинов и гостиниц.

Высший класс: Эти горожане — мощь и богатство всего общества, его движущая и мотивирующая сила. Некоторые рождаются со знатной фамилией, другие наследуют статус от могущественных родителей, в то время как немногие работают и потом и кровью пробираются из низших эшелонов общества. Во многих областях, к "недавно разбогатевшим" никогда не относятся так же хорошо как к рождённым в высшем классе, но к ним продолжают относиться с большим уважением, нежели к другим социальным классам.

Горожане из высшего класса часто имеют достаточный доход для роскошной и свободной жизни, личной прислуги, огромных домов и большого числа увлечений и роскоши. Их образ жизни варьируется от «богаче большинства» и очень хорошего до откровенно экстравагантного (*РМП* 130). Многие зарабатывают в неделю или даже в день больше чем бедняк за многие годы. Члены высшего класса включают в себя послов, городских старейшин, первосвященников, рыцарей, торговцев магическими предметами, судей, глав крупных гильдий, военных генералов, знать, влиятельных торговцев, могущественных вольнонаёмных заклинателей, уважаемых мудрецов, королевский двор и успешных высокоуровневых авантюристов.

УРБАНИСТИЧЕСКИЕ УМЕНИЯ

Этот раздел описывает множество новых умений подготовленных для использования в городских кампаниях. Для большего числа ориентированных городских умений, смотрите *Races of Destiny*.

ГОРОДСКАЯ МАГИЯ [МЕТАМАГИЯ]

Вы можете использовать саму суть города, чтобы придать особую форму или усилить свои заклинания.

Требования: 3й уровень заклинателя.

Преимущества: Вы можете изменить любое наносящее повреждения заклинание, чтобы придать ему черты окружающего вас города. Когда вы читаете атакующее заклинание с энергетическим подтипом — кислота, холод, электричество, огонь или звук — вы можете вложить в заклинание часть городской души. В большинстве случаев такими изменениями являются песок, стёкла, топкая грязь, гравий, гвозди, и прочие похожие материалы. В остальных случаях, изменения могут быть более деликатными, часто даже полностью меняющими взгляд на заклинание. Только половину повреждений от заклинания с соответствующим подтипом считают энергетическими повреждениями, что уменьшает необходимый для субъекта порог сопротивляемости или иммунитета. Остальная половина повреждений исходит непосредственно от самого города и не подвержена сопротивляемости или иммунитету субъекта. Эти изменения доступны лишь для заклинаний произнесённых в пределах городского ландшафта, определённого как область большая, нежели маленький город (*РМП* 137).

К примеру, маг использует Городскую Магию для того, чтобы прочесть *шар огня* на существо с сопротивляемостью к огню 15. Бросок определил 20 пунктов повреждений, половина из этих повреждений наносит огонь и половину "город." Таким образом, цель получает 10 очков повреждений от "города" вместо 5 потенциально возможных повреждений от огня. Это умение бесполезно для заклинателей произносящих заклинания вне городской окружающей среды. Заклинание изменённое использованием умения Городской Магии занимает слот заклинания оригинального уровня.

ОДУРАЧИВАЮЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ [МЕТАМАГИЯ]

Вы можете читать заклинания так, чтобы казалось, будто они исходят не от туда, откуда должны.

Преимущества: Кажется, что одурачивающее заклинание появляется из любого выбранного вами направления. К примеру, *волшебная стрела* может вылететь из дверного проёма, а не из вашего пальца, или *удар молнии* может бить прямо из пола, а не от вас. Вы не можете

использовать это умение, для того чтобы получить бонус к повреждениям, обогнуть укрытие, обойти с тыла или каким либо другим образом получить численное или техническое преимущество на любых бросках атаки. Его цель состоит в том, чтобы замаскировать источник заклинания, предотвращая знания о вас как о заклинателе, для всех кто явным образом не следил за вами в этот момент. Вы не можете применять Одурачивающее Заклинание на все заклинания с касательным радиусом действия или заклинания с целью на себе. Одурачивающее Заклинание занимает слот заклинания на один уровень выше, чем оригинальное заклинание.

ЭФФЕКТИВНАЯ ЗАЩИТА

Вы научились использованию новых методов и улучшений своей брони для увеличения её защитных способностей.

Требования: Ношение тяжелых доспехов.

Преимущества: Когда вы одеты в лёгкую или среднюю броню, вы получаете 1 дополнительный пункт бонуса брони к своему КЗ сверх тех, что позволяет броня. К примеру,

ВАРИАНТ: СОЦИАЛЬНЫЕ КЛАССЫ ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ И РОСТ НАВЫКОВ

Главным образом социальный класс имеет небольшое влияние на создание персонажа и его способности. Выберите свой социальный класс так же как остальную легенду персонажа; он мог бы служить сюжетной линией в вашей игре и определять доступные пути и решения для вашего персонажа, но он не должен иметь тяжелое постоянное влияние на игрока.

Однако, некоторые люди, считают, что воспитание персонажа *обязано* влиять на его способности, хотя бы и незначительно. А так же многие люди думают что персонаж —особенно в урбанистической окружающей среде—должен иметь хоть какие-то способности помогавшие ему жить и тренироваться до того как стать авантюристом. В конце концов, некоторые люди растут с желанием стать авантюристом, они хотят участвовать в событиях больших чем те, с которыми они сталкиваются сейчас или не находят других путей для достижения своих целей, или просто считают что их жизнь слишком скучна. Однако у них была какая-то жизнь и какое-то полученное образование до того как они взяли в руки меч или книгу заклинаний, а так же у них уже могла быть какая-то карьера, к которой они вернутся, когда не останется угрожающих монстров и ненайденных сокровищ.

В завершении сказанного, обратите внимание на следующее дополнительное правило. Каждому персонажу разрешается выбрать три навыка из списка определяемого их социальным классом. Эти навыки отражают время обучения, работы или увлечения и никак не связаны с его жизнью приключенца. Они становятся постоянными навыками класса для персонажа; иными словами, не имеет значения, в каком классе развивается персонаж, они навсегда остаются навыками его класса. Если персонаж выбирает навык, который уже является классовым навыком для его текущего класса, он так же получает +1 бонус компетенции проверки этого навыка. (Он может получить этот бонус лишь однажды к каждому навыку, даже если он является классовым навыком для нескольких его классов.)

Ни одно из этих дополнений не должно вносить дисбаланс в развитие персонажей созданных без этой опциональной системы. Однако если кампания включает и обычных, и урбанистических персонажей, то МП выбирает использовать или не использовать этот вариант, или даже может разрешить использовать его преимущества для не урбанистических персонажей. Персонажи из внегородских зон обычно выбирают навыки низшего класса.

Навыки Низшего Класса: Ремесло, Сбор Информации, Приручение Животных, Знание (местное), Профессия.

Навыки Среднего Класса: Оценка, Ремесло, Профессия, Знание (местное). Знание (знать и королевский двор)

Навыки Высшего Класса: Дипломатия, Знание (история), Знание (знать и королевский двор), Езда Верховом, Дополнительный Язык.

СЛУЧАЙНОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Когда вы используете этот вариант, некоторые люди могут предпочесть возможность определить социальный класс своих персонажей случайным образом, как например рост, вес или возраст. В этом случае, просто бросьте процентный кубик после определения ваших базовых параметров. Если результат броска равен 01-60, ваш класс низший; 61-90, средний класс; и 91-100, высший класс.

броня из дублёной кожи будет иметь +4 бонус брони вместо 3. Как бы то ни было, поскольку вы должны приспособить и подогнать броню для большей эффективности, прикрыв уязвимые места, это так же делает броню менее свободной, увеличивая штраф при проверке брони на 1.

Вам не нужно всегда говорить используете ли вы это умение. Просто одевая броню вы можете выбрать надеть её как обычно или прибавить ей эффективности.

Специально: Воин может выбрать это умение как одно из своих бонусных умений.

Таблица 2-4: Новые Умения

Базовые Умения	Требования	Преимущества
Эффективная Защита*	Ношение тяжелых доспехов	+1 КЗ к лёгкой и средней броне, -1 штраф проверки брони
Дополнительные Связи	Оба 11	Увеличивает максимальное число ваших связей на 4
Фаворит	Членство в гильдии, церкви или другой организации	Вы получаете преимущество в навыке, относящемся к вашей организации, а так же получаете специальные преимущества организации
Главная Связь	Фаворит	Даёт +1 бонус к одному навыку, и удваивает число обращений к связному
Специальное Разрешение	Фаворит	Вы можете носить и хранить вещи, запрещённые местными законами
Крепкий Желудок	Тел 13, Выносливость	Уменьшает эффекты недомоганий на один шаг
Шустрый Проныра	Кувырки 7 рангов	Кувырок на (1/2 скорости + 10) фт.
Городское Выслеживание	—	Использование Сбора Информации для отслеживания пропавших или разыскиваемых
Умения Метамагии	Требования	Преимущества
Городская Магия	Уровень заклинателя 3й	Только половина повреждений от основанных на энергии заклинаниях наносится энергией
Одурачивающее заклинание	—	Меняет источник заклинания
Невидимое Заклинание	Любое умение метамагии	Позволяет делать эффекты заклинаний невидимыми
Вылепленное Заклинание	Любое умение метамагии	Изменяет зону заклинания
Тактические Умения	Требования	Преимущества
Ходьба По Крышам	Баланс 5 рангов, Прыжки 5 рангов, Уклонение, Мобильность.	Даёт бонусы к навыкам, движению и КЗ пока вы на крыше
Прыжки по крышам	Баланс 7 рангов, Прыжки 7 рангов, Уклонение, Мобильность, Ходьба По Крышам	Позволяет двигаться и атаковать при прыжках вниз

* Боец может выбрать это умение как одно из своих бонусных умений.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СВЯЗИ

Вы легче вступаете в контакт и заводите полезные связи.

Требования: Оба 11.

Преимущества: Максимальное количество ваших связей увеличивается на 4.

Обычно: Без этого умения, персонаж ограничен числом связей равным его модификатору Обаяния (минимум 1).

Специально: Вы можете взять умение Дополнительные Связи сколько угодно раз. Его эффекты складываются. Каждый раз, когда вы берёте это умение, вы добавляете ещё 4 к максимальному числу ваших связей.

ФАВОРИТ

Вы активный и ценный член своей гильдии, церкви или другой организации.

Требования: Членство в гильдии, церкви или другой организации. Если это умение выбрано для церкви, вы так же должны быть истинным последователем, а не простым прихожанином (смотрите описание на странице 105).

Преимущества: Выберите один из связанных с вашей организацией навыков. Пока вы остаётесь членом этой организации, вы получаете +2 бонус компетентности на проверки сделанные с помощью этого навыка. Дополнительно, вы получаете одну специальную выгоду присущую вашей конкретной гильдии, церкви или организации. Смотрите описание "выгоды фаворитов" от вступления в гильдии, организации и церкви начиная со страницы 84.

Специально: Мы можете выбрать это умение более одного раза. Его эффекты не складываются. Каждый раз, выбирая это умение, вы применяете его для другой организации, членом которой вы являетесь.

НЕВИДИМОЕ ЗАКЛИНАНИЕ [МЕТАМАГИЯ]

Вы можете сделать эффекты от своих заклинаний невидимыми.

Требования: Любое умение метамагии.

Преимущества: Вы можете изменить любое заклинание, которое вы читаете так, чтобы убрать визуальные эффекты. Все прочие аспекты этого заклинания, включая дистанцию, зону воздействия, цели и повреждения остаются такими же. Стоит особо отметить, что это умение не затрагивает никакие материальные компоненты необходимые для чтения заклинания, таким образом, в ряде ситуаций, хотя эффекты заклинания и невидимы, его источник по-прежнему можно ясно определить. К примеру, *шар огня* прочитанный кем-то с этим умением может стать невидимым в момент взрыва, но все в зоне поражения будут полностью чувствовать эффект от него (в том числе и жар), и любые огнеопасные материалы после взрыва будут полыхать видимым немагическим огнём. Используя *обнаружение магии*, видят невидимое, так же заклинания истинного

видения или эффекты созданные во время чтения заклинания позволяют наблюдающим видеть визуальные эффекты созданного заклинания.

Заклинания, изменённые с помощью умения Невидимое Заклинание, используют слот заклинания оригинального уровня.

ГЛАВНАЯ СВЯЗЬ

Ваша связь с одним из ваших знакомых сильнее, чем с остальными.

Требования: Фаворит.

Преимущества: Когда вы выбираете это умение, выберите одного субъекта из доступных вам связей для того, чтобы сделать его своей главной связью. Выберите один навык связанный с организацией, к которой принадлежит ваш связной. Вы получаете 1 бонусный ранг в этом навыке (даже если с помощью этого умения вы превысите допустимый для вас максимум в выбранном навыке). В дополнение, вы удваиваете допустимую частоту обращения к вашей главной связи позволяющую получать бесплатные бонусы. К примеру, если ваша главная связь обычно позволяет вам обращаться к себе за бесплатной помощью раз в месяц, теперь вы можете обращаться к нему за бесплатной помощью два раза в месяц.

Специально: Вы не можете выбрать это умение больше одного раза. Если ваша главная связь, выбранная для этого умения, умерла или становится недоступной в кампании, МП может по своему усмотрению, или заменить эту связь другим субъектом из этой же организации, или позволить вам назвать своей главной связью другого субъекта из доступных вам связей. В любом случае, вы не получаете бонусный ранг в навыке во второй раз, но при этом вы и не теряете уже полученный ранг даже при удалении вашей главной связи из кампании.

ПРЫЖКИ ПО КРЫШАМ [ТАКТИКА]

Вы можете использовать городские особенности для захватов и точек опор, при передвижении по улицам.

Требования: Баланс 7 рангов, Прыжки 7 рангов, Уклонение, Мобильность, Ходьба По Крышам.

Преимущества: Умение Прыжки По Крышам позволяет вам использовать тактические манёвры приведённые ниже. Вы не можете использовать более одного манёвра в течение того же самого раунда

Смерть Сверху: Вы наносите существенные повреждения, прыгая вниз и атакуя противника под вами.
 Вы должны находиться выше, по крайней мере, 20 футов. Вы должны сделать бросок на попадание; это расценивается как стремительная атака, со всеми вытекающими бонусами и пенальти. Если вы попали, вы наносите обычные повреждения, плюс

дополнительно 1d6 пунктов за каждые 10 футов расстояния свыше первых 10 футов; таким образом, прыжок с 30 футов наносит дополнительно 2d6 пунктов урона.
 Вы остаетесь подвержены обычным повреждениям, получаемым от падения, но вы можете уменьшить эти повреждения успешной проверкой навыков Прыжков или Кувырков

ПЕРЕРЫВ: ПОХОДК ДОКТОРУ

Это случается, чуть ли не в каждой игре: ИП умирает и оставшейся группе не так-то просто вернуть его обратно к жизни. Возможно, группа не имеет доступа к умению поднятия мёртвых или возможно сам убитый единственный священник в партии. Как альтернатива, персонажи могут быть окаменевшими или подвержены многократному влиянию негативных уровней. В этом случае, вам необходимо обратиться за помощью в храм. Информация в этой сноске призвана помочь вам, как МП, добавить походку врачу как часть игрового отыгрыша ролей.
 Осуществляя походку врачу, сначала примите Базовую Цену по таблице Расценки Лекарей НИП за основной расход. Затем выберите вариант храма и лекаря, и если хотите выберите также какие-нибудь причины объясняющие почему услуги для ИП могут стоить дешевле.
 Если хотите, вы можете создать лекаря случайно, бросив d% и сверившись с таблицей ниже, а можете просто выбрать любой понравившийся вариант. Класс и уровень в примерах лекарей это лишь руководство не бойтесь изменять их, чтобы более соответствовать вашему городу.

Расценки Лекарей НИП

Заболевание	Заклинание	Минимальный Класс/Уровень	Базовая Цена
Смерть	<i>Оживить погибшего</i>	Священник 9	5,450 зм
Часть тела	<i>Воскрешение</i>	Священник 13	10,910 зм
Нет тела	<i>Истинное Воскрешение</i>	Священник 17	26.530 зм
Высасывание энергии	<i>Восстановление</i>	Священник 7, паладин 14	380 зм
Негативные уровни	<i>Неограниченное Восстановление</i>	Священник 13	3,410 зм
Повреждение или высасывание характеристики	<i>Восстановление</i>	Священник 7, паладин 14	380 зм
Проклятье	<i>Сбить колдовство</i> (не всегда работает)	Бард 10, священник 9, паладин 14, чародей 10, маг 9	450 зм
	<i>Снять проклятье</i>	Бард 7, священник 5, паладин 11, чародей 8, маг 7	280 зм
Болезнь	<i>Излечить болезнь</i>	Священник 5, друид 5, рейнджер 11	280 зм
Окаменение	<i>Сбить колдовство</i> (не всегда работает)	Бард 10, священник 9, паладин 14, чародей 10, маг 9	450 зм
	<i>Камень в плоть</i>	Чародей 12, маг 11	660 зм

Примеры Храмов

d%	Описание
01-30	Доминирующий Храм: Это массивное здание - один из самых известных ориентиров в городе - в теократии, здесь мог бы быть центр правительства. ИПы ищущие лечебную магию сначала должны поговорить с одним или несколькими бюрократами храма, перед тем как получить аудиенцию лекаря, который сможет им помочь.
31-50	Малый Храм: Этот храм имеет небольшое местное влияние, но всё же фигурально (а иногда и буквально) он вынужден находиться в тених больших и более популярных храмов. Обычно ИП могут увидеть лекаря сразу же по прибытию в храм, особенно если они изранены или несут чьи-то тела.
51-65	Тайная Секта: Её прихожане ведут себя так или потому что того требует их вера, или из-за вражды с какой-то другой властью в городе. Их храмы часто маскируются под другие здания или скрываются за секретными дверями, или волшебством иллюзии.
65-80	Забывтое Святилище: Лекарь остаётся верен божеству, несмотря на причину, по которой многие отвернулись от него. Такие святилища часто находятся в труднопроходимых частях города или даже снаружи его стен.
81-100	Странствующий Миссионер: Такой лекарь расценивает каждый перекрёсток или рыночную площадь как потенциальное место для проповеди и поучений. ИП могут встретить лекаря сегодня на базаре, завтра в трущобах и даже снаружи городских ворот на третий день.

Вы не можете применять никакие способности, замедляющие ваше падение (вроде способности монаха замедления падения или заклинания *падение пера*) когда вы атакуете таким способом.

Городская Акробатика: Вы можете использовать подоконники, тенты, фонарные столбы и прочие городские особенности, когда прыгаете или падаете со зданий. Если вы преднамеренно прыгаете вниз, находясь при этом на расстоянии вытянутой руки от стены или другой такой же вертикальной поверхности, вы можете переместиться в сторону вдоль стены, перемещаясь горизонтально на расстояние в 5 футов за каждые 10 футов вашего падения. Если вы падаете случайно, то вы можете переместиться на 5 футов в горизонтальном направлении за каждые 20 футов вашего падения. Таким способом вы можете перемещаться в горизонтальном направлении вплоть до вашей полной скорости движения (если стена достаточно широка), даже если это расстояние, плюс высота падения, превышают ваше нормальное движение.

Обычно: Падающие персонажи не могут перемещаться ни в каком направлении кроме как вниз.

ХОДЬБА ПО КРЫШАМ [ТАКТИКА]

У вас есть большой опыт по передвигению и ведению боёв на крышах и выступах.

Требования: Баланс 5 рангов, Прыжки 5 рангов, Уклонение, Мобильность.

Преимущества: Умение Ходьба По Крышам позволяет вам использовать три тактических манёвра приведённых ниже.

Устойчивые Ноги: Вы можете передвигаться по сложным поверхностям быстрее, чем обычно. Вы можете двигаться в вашу полную скорость без -5 штрафа на проверки Баланса.

Изящный Спуск: Если вы преднамеренно спрыгиваете с высоты, вы получаете меньше повреждений, чем обычно. Если вы удачно провели проверку Прыжков при прыжке вниз (*РИ 77*), вы получаете столько повреждений, сколько вы получили бы, прыгая с высоты на 20 футов меньше.

Хозяин Крыш: Вы знаете, как использовать преимущество выступов и наклонов на крышах. Вы получаете +1 бонус уклонения к КЗ против

любого противника находящегося на разных с вами уровнях возвышенности.

ВЫЛЕПЛЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ [МЕТАМАГИЯ]

Вы можете изменять зону действия ваших заклинаний.

Требования: Любое умение метамагии.

Преимущества: Вы можете изменять зону действия заклинания, изменив её на цилиндр (10-футовый радиус, 30 футов высотой), 40-футовый конус, четыре 10-футовых куба, шар (сфера с 20-футовым радиусом) или 120-футовую линию. Вылепленное Заклинание действует так же как обычное за исключением своей формы. К примеру, *удар молнии*, зона действия которого изменена на шар, наносит такое же количество повреждений, но воздействует на всё в радиусе 20 футов. Заклинания, изменённые с помощью умения Вылепленное Заклинание, используют слот заклинания на один уровень выше оригинального заклинания.

СПЕЦИАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ

Вы получили разрешение на ношение запрещённого оборудования, оружия и брони в данной области.

Требования: Фаворит.

Преимущества: Частично благодаря вашему положению в вашей организации, вы получили от властей специальное разрешение, позволяющее вам носить или хранить у себя любое необходимое вам снаряжение, даже если это противоречит местным законам о допустимом оружии. Это умение часто бывает представлено в игре каким либо специальным предметом — обычно официальной бумагой с правительственной печатью, или иногда какой-то меткой вроде татуировки.

Специально: Это умение можно выбирать более одного раза. Каждый раз, когда вы выбираете это умение, его эффекты применяются к новой культуре географическому региону, королевству или народу (или соответствующим областям).

Примечание: В кампаниях по Эберрону, вы можете заменить умение Фаворит, требующееся в этом умении на умение Фаворит Дома. Если вы делаете это, то вы получаете преимущества от этого умения пока вы принадлежите любой из Пяти Наций.

Примеры Лекарей		Примеры Смягчающих Обстоятельств	
d%	Описание	d%	Описание
01-20	Джастанриан Набожный: ИПы ищущие лечения получают дозу проповедей Джастанриана в течение каждого произнесённого им заклинания. Джастанриан (человек священник 9) объясняет, что он не продаёт свои заклинания—ИПы делают "добровольное пожертвование" в пользу его веры, а он за это оказывает им духовную помощь. (Возможно и другое описание ситуации, но подобная причина очень важна для Джастанриана.)	01-20	Возможное Задание: ИП могут получить скидку (обычно 50%) на цену лечения, если они соглашаются выполнить для лекаря какое-то задание. Обычно такое задание это что-то что можно разрешить за несколько дней, однако вы можете использовать его и как отправную точку для главного приключения
21-40	Элерик Белонебесный: Элерик (человек священник 15) жил и читал проповеди в городе на протяжении целого века, и всё это время он был на виду. Поскольку конец его жизни близок, он меньше заинтересован в специфических доктринах своей веры и более заинтересован в своём наследстве. Он выглядит довольно сдержанным, престарелым первосвященником, но он весьма практичен и всегда готов выслушать то, что другие сочли бы ересью.	21-40	Помощь Пророчества: Лекарю было дано предписание обеспечить ИП исцеляющей магией со скидкой (или вообще бесплатно) в вещем сне или через заклинание <i>предсказание</i> , или подобную магию.
		41-60	Сектантский Фаворит: Если ИП смогут продемонстрировать, что они живут по тому же кредо что и лекарь, то они смогут получить скидку (обычно 25%).
41-60	Гланнара Сияющая Рука: Гланнара (эльф священник 13) прибыла недавно, и скорее всего ИП знают о работе в городе больше чем она. Как священник-идеалист своей веры она действует быстро, помогая другим, после чего ищет гарантии, что она всё сделала правильно.	61-80	Ваша Слава Бежит Вперед Вас: ИП известны как люди, которые могут решить любую проблему, и большинство лекарей хотело бы, чтобы они по достоинству оценили их гостеприимство. Лекарь предлагает скидку (обычно 25%) на услуги заклинателя и что-то неопределённое говорит о поиске "достойных союзников в надвигающихся тёмных временах."
61-80	Андрускал Торн: Андрускал (полу-орк священник 10) оставил жизнь мародера и бандита, приняв обет веры несколько лет назад. Он весёлый агитатор, пытающийся вовлечь ИП в свою церковь, не обращая внимания на то, кто они такие. Он не настойчив, но часто говорит что-то вроде, "Вы никогда не думали о Фарлахнгане?" (или что-то похожее в зависимости от божества, которому он поклоняется).	81-100	За Оказанные Услуги: Недавние приключения ИП прямо или косвенно помогли интересам церкви и лекарь готов предоставить скидку (или вообще оказать услуги целителя бесплатно) в благодарность за ваши дела.
81-100	Ма'анейт из Шрамов: Путешествующий менестрель, которая пережила множество приключений, прежде чем осесть в городе. Ма'анейт (человек бард 10) просит у всех, кто желает её помощи, сначала рассказать об их недавних приключениях—таким образом черпая вдохновение для своей музыки.		

КРЕПКИЙ ЖЕЛУДОК

Вы имеете повышенную стойкость к различным болезням и зловонным запахам, чем большинство людей.

Требования: Тел 13, Выносливость.

Преимущества: Вы уменьшаете эффекты, вызванные недомоганиями на один шаг. Вас больше никогда не тошнит. Если вы сталкиваетесь с эффектом или состоянием, в котором вас бы стошнило, вместо этого вы испытываете приступ отвращения. Если эффект или состояние заставляет вас испытывать

отвращение, то эти эффекты на вас не действуют.

ШУСТРЫЙ ПРОНЫРА

Вы можете кататься, крутиться и кувиркаться с огромной скоростью. Вы могли развить эту способность передвигаясь по городским крышам и переулкам или просто день за днём пробираясь через толпы горожан.

Требования: Кувырки 7 рангов.

Преимущества: Во время кувырков вы двигаетесь со скоростью равной половине вашей базовой скорости +10 футов.

Обычно: Без этого умения персонажи во время кувырков движутся лишь в половину своей скорости.

ГОРОДСКОЕ ВЫСЛЕЖИВАНИЕ

Вы можете определить местоположение потерявшихся или находящихся в розыске индивидуумов в пределах города.

Преимущества: Для того чтобы найти след жертвы или идти по следу в течение 1 часа, необходимо выполнить проверку Сбора Информации. Вы должны проводить дополнительную проверку Сбора Информации за каждый час ваших поисков, а так же каждый раз, когда отыскать след становится всё труднее, вроде случаев, когда ваши поиски приводят вас в другую часть города. УС и число таких проверок для отслеживания жертвы зависит от размера города и условий окружения. Если вы провалили проверку, вы

можете повторить её спустя 1 час поисков; МП может бросить кубики "в закрытую", чтобы определить, сколько времени персонаж шёл по ложному следу. Вы можете сократить это время на половину с помощью проверки Сбора Информации (с 1 часа до 30 минут), но вы получаете штраф -5 на эту проверку. Само собой, это умение не поможет вам определить местонахождение кого бы то ни было за пределами городской черты, но оно поможет вам узнать, что субъект покинул город.

Обычно: Персонажи без этого умения могут использовать Сбор Информации, для того чтобы найти какую-то конкретную личность, но каждая проверка занимает 1d4+1 часа и не гарантирует успешность поисков.

Специально: Персонаж с 5 рангами в Знании (местное) получает +2 бонус на проверки Сбора Информации при использовании этого умения (*Примечание:* Это умение впервые появилось в *Unearthed Arcana*. Это обновление заменяет оригинальное умение).

Размер сообщества*	УС	Результат Проверки
Селение, посёлок или деревня	5	1d3
Маленький или большой городок	10	1d4+1
Маленький или большой город	15	1d6+1
Столица	20	1d8+2

* См. РМП 137.

Состояния	Модификатор УС
За каждые три существа в разыскиваемой группе	-2
За каждые 24 часа поиска/преследования группы	+1
Выслеживаемая группа "залегла на дно"	+2
Выслеживаемая группа относится к распространённой в сообществе расе*	+2
Выслеживаемая группа не относится к распространённой в сообществе расе*	-2

*См. РМП 139.

ПЯТЬ ФАКТОВ, КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ГОРОДСКОЙ АВАНТЮРИСТ

1: Заклинание *починка*, несмотря на то, что является простым трюком, служит незаменимым инструментом для шпионов, контрабандистов, и беглецов в любом городе. Используйте его для восстановления восковых печатей на официальных документах, чтобы убедить, что они никогда прежде не были вскрыты; для ремонта взломанных или разбитых окон, пряча следы побега или взлома; для ремонта порванной одежды, скрывая следы ран до тех пор, пока ваше тело не станут обыскивать; для прикрепления на место страниц, вырванных из книги для копирования; а так же для множества других подобных использований, которые могут скрыть ваш след так же эффективно, как и более могущественные заклинания.

- 2: Правителям не нравится, когда авантюристы становятся более популярны, чем они. Народ будет приветствовать вас, но стража наоборот, будет сурова и жестока.
- 3: Хоть раз, пролив кровь или разрушив общественное здание, не стоит ждать от стражи разбирательства, кто первый начал. Судья может выслушать ваш рассказ о самозащите, но городская стража сначала бьёт по голове и одевает в кандалы, а уже потом задаёт вопросы.
- 4: Никто не остаётся (или не становится) богатым платя за услуги больше, чем у них есть или больше чем они того стоят. Если контракт кажется слишком выгодным, это совсем не значит что вам повезло—это значит, что вероятно вас собираются использовать или обмануть.
- 5: Немного хорошей, горячей еды, вовремя предложенной правильному человеку, может купить для вас хорошее расположение—а так же уйму полезной информации и сотрудничество—какую вы не смогли бы получить даже убив какого-нибудь монстра или действуя под именем этого человека.
-

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Город таит в себе собственные опасности, преграды, которые могут задержать вас на 10 дней, и даже собственный магический поток. Заклинатели придумали несколько методов и технологий для работы с окружающей городской средой. Некоторые из этих практик полезны исключительно в городах, другие же универсальны и могут быть использованы где угодно.

ЗАКЛИНАНИЯ УБИЙЦЫ

1й Уровень

Тайное Оружие: Делает невозможным обнаружение спрятанного оружия.

2й Уровень

Лживое Перемирие: Как Перемирие, но субъект может свободно взять оружие.

ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

1й Уровень

Обнаружить Оружие: Открывает местоположение оружия в пределах 60 футов.

Тайное Оружие: Делает невозможным обнаружение спрятанного оружия.

4й Уровень

Просторная Карета Леомунда: Вызывает карету с запряженными в неё лошадьми.

ЗАКЛИНАНИЯ ЧЁРНОГО СТРАЖА

1й Уровень

Тайное Оружие: Делает невозможным обнаружение спрятанного оружия.

2й Уровень

Лживое Перемирие: Как Перемирие, но субъект может свободно взять оружие.

ЗАКЛИНАНИЯ СВЯЩЕННИКА

1й Уровень

Обнаружить Оружие: Открывает местоположение оружия в пределах 60 футов.

Перемирие: Невозможно взять оружие.

4й Уровень

Призвать Рой Паразитов: Призывает рой городских животных и вредителей.

5й Уровень

Зона мира: Как Перемирие, но действует на всё оружие в зоне.

ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

1й Уровень

Каменные препятствия: Земля и камни рушатся и изменяются, препятствуя врагам.

4й Уровень

Призвать Рой Паразитов: Призывает рой городских животных и вредителей.

ЗАКЛИНАНИЯ ВЕДЬМИНСКОГО КЛИНКА

1й Уровень

Обнаружить Оружие: Открывает местоположение оружия в пределах 60 футов.

Перемирие: Невозможно взять оружие.

ЗАКЛИНАНИЯ ПАЛАДИНА

1й Уровень

Обнаружить Оружие: Открывает местоположение оружия в пределах 60 футов.

Перемирие: Невозможно взять оружие.

ЗАКЛИНАНИЯ РЕЙНДЖЕРА

1й Уровень

Каменные препятствия: Земля и камни рушатся и изменяются, препятствуя врагам.

ЗАКЛИНАНИЯ ЧАРОДЕЯ/МАГА

1й Уровень

Прор **Обнаружить Оружие:** Открывает местоположение оружия в пределах 60 футов.

Иллюз **Тайное Оружие:** Делает невозможным обнаружение спрятанного оружия.
Превр **Перемирие:** Невозможно взять оружие.

2й Уровень

Превр **Лживое Перемирие:** Как Перемирие, но субъект может свободно взять оружие.

4й Уровень

Вызов **Просторная Карета Леомунда:** Вызывает карету с запряженными в неё лошадьми.
Призвать Рой Паразитов: Призывает рой городских животных и вредителей.

5й Уровень

Превр **Зона мира:** Как Перемирие, но действует на всё оружие в зоне.

ОПИСАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Новые заклинания перечисленные здесь, представлены в алфавитном порядке (по английскому алфавиту - прим.перев.).

ОБНАРУЖИТЬ ОРУЖИЕ (DETECT WEAPONRY)

Прорицание

Уровень: Бард 1, священник 1, Агент Эбонмара* 1, ведьминский клинок 1, паладин 1, чародей/маг 1

* см. страницу 79.

Компоненты: В, С

Время Чтения: 1 стандартное действие

Дистанция: Ближняя (25 фт. + 5 фт./2 уровня)

Зона: Исходящий от мага конус

Продолжительность:

Концентрация, до 10

минут/уровень (D)

Спасброски: Нет

Соппротивление магии: Нет

С вашим последним словом крошечные пылинки в воздухе начинают сиять. Пятна света растут в размере, становясь ярче пока, наконец, не окутывают своим светом мечи, топоры и другое смертоносное оружие.

Вы можете обнаружить любое присутствие оружия в пределах конуса исходящего от вас.

"Оружием" считается любое изготовленное оружие.

Заклинание определяет так же любое подручное оружие типа бутылок или вилок, но только если владелец явно намерен использовать его как оружие. Количество информации полученной от этого заклинания зависит от того, как долго вы изучаете конкретную область.

1й Раунд: Присутствие или отсутствие оружия.

2й Раунд: Количество единиц оружия в зоне.

3й Раунд: Местоположение оружия и определение типа наносимых ими повреждений (режущее, колющее, или рубящее).

Это заклинание, не показывает магическое ли оружие или нет, а так же не даёт никакой другой информации. Оружие скрытое *секретным оружием*, или переносимое персонажами, находящимися под заклинанием *неопределение* не показывается. Каждый раунд вы можете изменять область изучения. Заклинание может проникать через преграды, но 1 фут камня, 1 дюйм простого металла, тонкий лист свинца, или 3 фута древесины или грязи - блокирует его.

ЛЖИВОЕ ПЕРЕМИРИЕ (FALSE PEACEBOND)

Превращение

Уровень: Убийца 2, чёрный страж 2, чародей/маг 2

Оружие окружает слабая светящаяся аура. На одно мгновение ваш «компаньон» вспыхивает ярким светом, затем сияние гаснет.

Это заклинание действует как перемирие (см. следующую страницу), за исключением того, что вы можете выбрать одного субъекта, который может свободно достать оружие. Это можете быть вы сами или кто-то другой, кого вы выберете во время чтения заклинания. Как только этот субъект достаёт оружие, эффект

лживого перемирия заканчивается; возвращение оружия в ножны не возобновит эффект заклинания.

КАМЕННЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ (IMPEDING STONES)

Превращение

Уровень: Друид 1, следопыт 1

Компоненты: В, С, СФ

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 фт. + 10 фт./уровень)

Зона: Кирпич, камень или земляная поверхность в 40-фт. радиусе

Продолжительность: 1 минута/уровень (D)

Спасброски: Рефлексы снижают эффект; см описание.

Соппротивление магии: Нет

По вашей команде булыжники на мостовой начинают трескаться и крошиться, вынуждая ваших врагов передвигаться осторожней. Камни, кирпичи, глина и любая другая подобная поверхность ломается и изменяется так, что опрокидывает на землю любого попавшего в зону заклинания. Любое существо, провалившееся спасбросок на Рефлексы, падает на землю. Те же, кто остались на ногах передвигаются лишь в половину своей скорости. Каждый раунд во время вашего хода, стоящие существа должны сделать новый спасбросок на Рефлексы или проверку на Баланс (на их выбор) для того чтобы остаться на ногах. Поскольку камни непрерывно двигаются, то для любого чтения заклинания требуется

произвести проверку Концентрации (УС 15 + уровень заклинания), и любая атака из этой зоны проводится с -2 штрафом; этот штраф не складывается со штрафом полученным нападающим, если атакующий провалил свой спасбросок.

ПРОСТОРНАЯ КАРЕТА ЛЕОМУНДА (LEOMUND'S SPACIOUS CARRIAGE)

Вызов (Создание)

Уровень: Бард 4, чародей/маг 4

Компоненты: В, С, М

Время чтения: 10 минут

Дистанция: Ближняя (25 фт. + 5 фт./2 уровня)

Эффект: Полностью оснащённая карета и призрачные лошади

Продолжительность: 1 час/уровень (D)

Спасброски: Нет

Соппротивление магии: Нет

Со слабым мерцанием и лёгким ветерком, на улице появляется карета, которую с фырчаньем тянут четыре лошади.

Вы вызываете карету способную вместить с комфортом до 4х пассажиров, или 6, но в теснённых условиях, а так же четвёрку лошадей, которые везут карету. Эти "лошади" подобны тем, что создаются заклинанием *призрачный скакун*, но они не получают никаких специальных способностей основанных на их уровне от этого заклинания.

Они отвечают только на ваши мысли, и могут тянуть карету со скоростью 50 футов.

Карета имеет сопротивление огню, как если бы она была из камня. Она так же не повреждается от обычных метательных снарядов (но не защищена от камней брошенных гигантами или осадными машинами). Интерьер представлен пышными и уютными сидениями. Окна по бокам могут быть открыты для стрельбы или использования колдовства. Если окна открыты, каждый сидящий внутри рассматривается как имеющий укрытие, но они не

препятствуют снарядам, выпущенным из самой кареты.

Материальный компонент:

Несколько щепок позолоченного дуба, несколько лошадиных волос и лоскут кожи.

ПЕРЕМИРИЕ (PEACEBOND)

Превращение

Уровень: Священник 1, паладин 1, ведьминский клинок 1, чародей/маг 1

Компоненты: В, С, Ф

Время чтения: 1 стандартное действие

Дистанция: Ближняя (25 фт. + 5 фт./2 уровня)

Цель: Одно оружие

Продолжительность: 10 минут/уровень (D)

Спасброски: Воля нейтрализует (объекта)

Соппротивление магии: Да (объекта)

Оружие слабо мерцает и кажется намертво застрявшим в ножнах.

Оружие, попавшее под действие этого заклинания, остаётся в ножнах, держателе, петле, или в другом подобном объекте хранения оружия, когда оно не используется. "Оружием" считается любое изготовленное оружие. Никакие физические усилия не помогут освободить оружие, пока не рассеется заклинание. При этом природа самого держателя не имеет никакого значения; это могут быть украшенные ножны, или простой пояс с заткнутым за ним оружием, в этом случае отделить оружие от пояса также невозможно. Всё оружие слабо мерцает на протяжении действия заклинания.

Это заклинание не имеет никакого эффекта на оружие находящееся в руках или иным образом не находящееся в своём держателе. Если владелец заколдованного оружия подвергается нападению то он может немедленно провести второй спасбросок чтобы отменить эффект заклинания и вытащить оружие. Владелец может повторять этот

спасбросок, каждый раунд пока он остаётся атакован.

Материальный компонент:

Маленькая полоска ткани или кусочек кожи.

СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ (SECRET WEAPON)

Иллюзия (Покров)

Уровень: Убийца 1, бард 1, чёрный страж 1, Агент Эбонмара* 1, чародей/маг 1

* см страницу 79.

Компоненты: В, С, М

Время чтения: 1 стандартное действие

Дистанция: Касание

Цель: Оружие

Продолжительность: 10 минут/уровень (D)

Спасброски: Воля нейтрализует (прочность, объекта)

Соппротивление магии: Да (прочность, объекта)

Как только вы дотрагиваетесь до оружия, оно исчезает.

Вы позволяете кому-то спрятать его оружие. Оружие становится не по настоящему невидимым, его по-прежнему можно заметить. *Секретное оружие* добавляет +20 к проверкам Ловкости Рук для того чтобы спрятать оружие, если это лёгкое оружие, и +10 к проверке если оружие большое (даже одно оружие среднего размера слишком большое чтобы его спрятать). "Оружием" считается любое изготовленное оружие. При помощи этого заклинания вы можете попытаться спрятать оружие, даже если вы не обладаете навыком Ловкость Рук. Дополнительно вы можете скрыть присутствие оружия от любых определяющих заклинаний, правда истинное зрение всё равно проникает через покров.

Материальный компонент:

Лоскут чёрной ткани.

ПРИЗВАТЬ РОЙ ПАРАЗИТОВ (SUMMON PEST SWARM)

Вызов (Призывание)

Уровень: Священник 4, друид 4, чародей/маг 4

Компоненты: В, С, М

Время чтения: 1 раунд
Дистанция: Дальняя (400 фт. + 40 фт./уровень)
Эффект: Один рой вредителей
Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)
Спасброски: Нет
Сопротивление магии: Нет
С дикими воплями и криками орда летающих, бегающих и ползающих вредителей появляется из теней и щелей у ног ваших врагов.

Призыв роя паразитов создаёт орду маленьких животных, птиц, и насекомых которые заполняют всю целевую область, около нужного вам существа, а затем двигаются в любую сторону по вашей воле. Рой паразитов (см стр. 136) остается на одном месте, если вы не управляете им (действие равное вашему передвижению). Если рой вредителей выходит из поля действия заклинания, он исчезает. Он получает возможность предпринимать действия в начале вашего хода. Рой паразитов атакует любое существо кроме вас попавшее в зону их воздействия.

Материальный компонент (Аркана): Горсть зубов, когтей и челюстей городских паразитов (таких как вороны, крысы, кошки и тараканы).

ЗОНА МИРА (ZONE OF PEACE)

Превращение

Уровень: Священник 5, чародей/маг 5

Компоненты: В, С, Ф

Время чтения: 1 минута

Зона: радиус 10-фт./уровень

Вся комната сияет мягким, успокаивающим светом.

Это заклинание работает как перемирие, за исключением того, что каждое существо в области должно сделать успешный спасбросок, или всё их оружие остаётся пойманным в ловушку в своих ножнах пока не окончится заклинание или пока они не покинут зону его действия. Вы не можете выбирать никаких исключений, в том числе и самого себя. Если владелец заколдованного

оружия подвергается нападению то он может немедленно провести второй спасбросок, чтобы отменить эффект заклинания и вытащить оружие. Владелец может повторять этот спасбросок, каждый раунд пока он остаётся атакован.

НОВЫЕ ИНВОКАЦИИ

ВАР ЛОКА

Меньшая Инвокация Кокона

Отказа: Субъект становится завален в мусоре и обломках в некоторой зоне.

Малая Инвокация Воровской

Отравы: Как *удержать портал*, плюс портал взрывается, нанося 5d6 повреждений, когда становится открыт.

Великая Инвокация

Дьявольского Шепота: Как *принуждение*, плюс субъект верит, что производимое действие его собственная идея.

ОПИСАНИЕ ИНВОКАЦИЙ

Эти новые инвокации предназначены для варлоков (см. *Complete Arcane*) которые тратят большую часть времени в городской среде.

КОКОН ОТКАЗА

Меньшая; 1й

Вы собираете осколки и куски мусора из какой-то области - куски дерева, гниющий мусор, старая одежда, объедки, клочья бумаги, даже мёртвых животных — чтобы заставить их налететь и запереть одно выбранное существо. Если цель проваливает спасбросок на Рефлексы, то она опутана. Субъект может вырваться, пройдя проверку на Силу или Мастера Побег с УС 20, которую он может проводить каждый раунд как стандартное действие. Действие инвокации заканчивается, когда цель успешно вырвалась или спустя 1 раунд за каждый уровень колдующего Эта инвокация требует, чтобы, по крайней мере, 50% было городским мусором, так что она не

действует в дикой местности. Существа Огромного размера или больше защищены от этой инвокации.

ДЬЯВОЛЬСКИЙ ШЕПОТ Великая; 5й

Вы можете использовать эффект *принуждения* как заклинание. В дополнение к этому, когда эффект или действие заканчивается, в эту же секунду субъект должен сделать спасбросок на Волю с - 5 штрафом. Если этот моментальный спасбросок провален, то субъект полностью забывает, кто подчинил его своей воле с помощью *принуждения* и для кого он совершал какие-то действия, навеянные *дьявольским шепотом*, вместо этого он становится убежден, что это была его идея — даже если он не понимает, что могло послужить мотивом для данного действия. У дачное разрушение заклинания чар способно извлечь его от этого заблуждения, но *рассеивание магии* и подобные эффекты на это не способны. Вы можете иметь в одно время столько активных *дьявольских шепотов*, сколько равен модификатор вашего Обаяния (минимум 1). *Дьявольский шепот* это влияющий на разум эффект подчинения.

ВОРОВСКАЯ ОТРАВА

Малая; 3й

Названная так из-за людей, против которых чаще всего применяется, эта инвокация позволяет вам создать смертельную ловушку на одной двери. Вы можете использовать эффект *удержание портала* как заклинание. Ко всему прочему, если кто-либо откроет дверь с внешней стороны (включая *стук* или заклинание *рассеивание магии*) до того как действие заклинания окончится, дверь (или большая её часть) моментально взрывается, нанося 5d6 очков повреждений всем в радиусе 20 футов с той стороны двери. Существа,

стоящие с внутренней стороны двери не затрагиваются. Каждое существо, кроме того, которое вызвало срабатывание способности (из стоящих перед дверью) может сделать спасбросок на Рефлексы, чтобы избежать половины повреждений. Сопротивление заклинаниям не отменяет повреждения, вызванные этим эффектом.