КИЧ

**Advanced Dungeons & Dragons®**

**2-е Издание**

**Руководство Данжон Мастера**

**Для AD&D ® Игры.**

**T S R ®**

**1995 г.**

От переводчика

Это перевод 2-го Издания Руководства Данжон Мастера, но пока не до конца отредактированный.

Возможно в переводе остались некоторые ошибки и допущены некоторые неточности и я заранее за них извиняюсь.

Для тех, кто будет читать эту книгу, у меня есть несколько замечаний:

Во-первых, я переводил эту книгу с помощью Stylus`а, поэтому возможно некоторые места остались довольно корявыми, так что извините. Но смысл текста должен быть более-менее понятен.

Второе, я сильно изменил перевод некоторых английских терминов т.к. их буквальный перевод или совершенно не передает их смысл или очень коряво звучит, поэтому я заменил их на термины более или менее передающие их истинный смысл (кому не понравится пусть переводит сам или пользуется другим переводом.

**PS:** Особое спасибо Александру “Great Shuric” Ермакову за его неоценимые комментарии и ехидные замечания к моему творчеству. Именно они не дали мне сойти с ума во время этой работы.

Мой e-mail:EfanovSA@usa.net можете писать свои замечания, но не рассчитывайте особо на мой быстрый ответ, так как у меня нет постоянного доступа в Интернет и, поэтому, я нечасто просматриваю свой ящик. (Обычно мой ящик просматривает тов. Gr. Shuric поэтому не удивляйтесь его “веселым” ответам.)

Ефанов ”Orin” Сергей

**Предисловие ко 2-му Изданию**

Предисловие обычно это место, где автор книги коротко благодарит за помощь и высказывает благодарности. Я не собираюсь делать этого здесь. Не то, чтобы каждый кто мне помогал, не заслуживает поздравления и похвалы, только, что я уже сказал все эти слова в предисловии к AD&D Руководству Игрока. Все что я сказал там, также, истинно и для этой книги. Но к делу.

Давайте предполагать что, так как вы это читаете, то вы являетесь или планируете стать Данжон Мастером. К настоящему времени, вы должны быть знакомы с правилами приведенными в Руководстве Игрока. Вы вероятно уже заметили то, что вам нравится и то, что вы сделали бы по-другому. Если так то примите мои поздравления. У вас есть качества нужные Данжон Мастеру. Поскольку вы читаете эту книгу правил, я поощряю вас продолжать это делать.

Выбор это то, чем AD&D игра является всегда. Мы попробовали предложить вам то, что, как мы думаем, было бы лучшим выбором для вашей AD&D кампании, но каждый из нас имеет различные пристрастия. Игра, которой я наслаждаюсь, может весьма отличаться от вашей собственной кампании. Но это не мое дело, говорить вам, что является правильным или неправильным для вашей игры. Истинно то, что я и каждый работающий над AD&D игрой должен был принимать фундаментальные решения, но мы постарались избежать делать их догматическими и неизменяемыми. AD&D это ваша игра, это моя игра, это - игра каждого игрока.

Так имеется ли "официальная" AD&D Игра? Да, но только, потому что она должна иметься. Хотя я не имею хрустального шара, вероятно, что турниры и другие официальные события будут использовать все основные правила приведенные в этих книгах. Необязательные правила могут использоваться или не использоваться, но справедливо говорить, что все игроки должны знать их, даже если они их не используют.

Руководство Игрока и Руководство Данжон Мастера дают вам, то что вы, как ожидается, должны знать, но это не подразумевает, что игра начинается и заканчивается на этом. Ваша игра идет в еще не исследованном направлении, и ваши игроки будут пробовать вещи, которые другие найдут довольно странными. Иногда эти странные вещи будут работать, иногда не будут. Примите это, будьте готовым к этому, и наслаждайтесь этим.

Используйте время, чтобы веселится вместе с AD&D Правилами. Добавляйте, создавайте, расширяйте и экстраполируйте их. Только не позволяйте игре стоять на месте, и не становитесь адвокатом правил, волнующимся по каждому пустяку. Если вы не можете найти ответ, ПРИДУМАЙТЕ ЕГО САМИ! И независимо оттого, что вы делаете, не попадайте в ловушку полной веры этим правилам. Они - не догма. Вы не можете сидеть и позволять книге правил делать все за вас. Найдите время и усилие, чтобы стать не только хорошим Данжон Мастером, но и блестящим.

При встречах, в письмах и по телефону меня часто спрашивают относительно мгновенного ответа на какой-нибудь пункт игровых правил. Чаще всего, я сам спрашиваю: А как вы думаете? И люди, задающие вопросы обнаруживают, что мало того, что они могут сами найти ответ, но и что их ответ является столь же хорошим как и любой другой. Правила это только руководящие принципы.

В начале первого Руководства Данжон Мастера, Гэри Гигакс подчеркнул, что каждый из нас, начиная с общей основы, будет делать AD&D игру идущую в разнообразных направлениях. Сегодня это еще более истинно, чем когда-либо. Не бойтесь экспериментирования, но будьте осторожны. Как Данжон Мастер, вы имеете огромную власть, но "с большой властью приходит большая ответственность". Используйте ее мудро.

Дэвид "Zeb" Кук

2/9/89

Кредиты

2-ой Проектировщик Издания: Дэвид "Zeb" Повар

Развитие: Стив Винтер и Джон Pickens

Playtest Координация: Джон Pickens

Редактирующий{\*редактирование\*}: Уоррен Спектор, Джеан Раб, Стивен Шенд

Графическое Требование{\*дизайн;проект\*}: Dee Barnett

Художественная Координация: Пэгги Купер

Слишком многочисленно упоминать имена - сотни игроков, которые помогали нам тестировать 2-е Издание AD&D игры. Их усилия были неоценимы в улучшении рукописи.

Наконец, авторство должно также быть разделено с любым, кто когда-либо задавал вопрос, предложил идею, написал статью, или сделал комментарий относительно AD&D игры.

Это - общая работа, основанная на оригинале Продвинутые Подземелья и Драконы Руководство Игрока и Руководства Данжон Мастера (r) Гэри Гигакс и Раскопанные Тайны и другие материалы Гэри Гигакса и других.

0-7869-0328-7

**Предисловие Автора**

Один из самых сильных в\_зовов, стоящих перед Данжон Мастером (и я могу только предполагать, что каждый, кто читает это, или является, или хочет быть, Данжон Мастером) сохраняет свои игровые сессии, свежими и возбуждающими.

Те из нас, кто производит новый материал для AD&D Игры в целом, имеют более или менее подобную задачу, хотя и в большем масштабе. Мы постоянно ищем способы делать приключения и игру, уникальными, или по крайней мере оригинальными и неповторимыми. Подобно Сэру Исааку Ньютону, мы узнали по опыту, что когда сталкиваешься с многократным выбором, самая простая альтернатива - часто самая лучшая.

Последствия этого - книга которую вы сейчас держите в руках.

После шести лет, пришло время обновится, двум наиболее важным AD&D Книгам правил: Руководству Игрока и Руководству Данжон Мастера. Что могло быть лучше и более простым чем улучшится? Книги, которые мы издаем сегодня, не напоминают книги, которые мы издавали в 1989, или даже в 1993. Мы не изменяли игру любым существенным способом (кроме обычных разъяснений и исправлений, которые имеются в любом переиздании). Но мы позволили этим книгам поднять нас на новые высоты. Они стали больше, более красочные и более удобочитаемые, в них все сделано для облегчения работы Данжон Мастера.

Окончание этого проекта поднимает много воспоминаний. В частности, один день в 1987 выделяется в моей памяти. Я помню его очень ярко, потому что это был день, когда Дейв Кук и я составили самую первую схему и план для 2-го Издания Улучшенных Подземелий и Драконов. Что должно быть сделано, и как это должно быть сделано, все это смотрелось ясно и просто на нашем опрятном, на четыре страницы, документе. Фактически, это великое свершение, заняло почти два года нашей жизни, и с тех пор я потратил большинство своего времени, в на AD&D Игру.

Это - работа, которой мы наслаждаемся, или мы не делали бы этого. Большинство из нас чувствует, что мы имеем долю, в той или иной степени, в каждой AD&D Кампании. Когда вы и ваши игроки собираетесь, месяцы (часто годы) проектирования, обсуждения, игрового тестирования, перепроектирования, обсуждения, редактирования, набросков и ломания головы исчезло в прошлом. Но независимо от того, играете ли вы с книгами или с переплетом, полным домашних правил, мы все вместе, объединены общей нитью AD&D Игры.

Стив Винтер

Февраль 6, 1995

**Оглавление**

Предисловие

Слово Относительно Организации Книги

Прекрасное Искусство Быть Данжон Мастером

Глава 1: Характеристики Героя

Спросите у Игроков, Что Они Хотят

Выбор Метода Создания Персонажа

Метод I (3d6, один раз)

Метод II (3d6 дважды, выбирая желательный счет)

Метод III (3d6, выбирая любые характеристики)

Метод IV (3d6 дважды, выбирая любые лучшие)

Метод V (4d6, самый низкий бросок отбрасывается)

Метод VI (единицы плюс кубики)

Супер Герои

Определение Очень Мощных Героев

Как Иметь Дело с Очень Мощными Героями

Безнадежные Герои

Как Иметь Дело с Безнадежными Героями

Как Иметь Дело с Неудовлетворенными Игроками

Желания и Характеристики

Игроки с Несколькими Героями

Проблемы с Несколькими Героями

Прошлое Героя

Разрешите Игрокам Делать Эту Работу

Проблемы Прошлого

Прошлое Как Прошлое

Глава 2: Расы Героев

Нечеловеческий Мир

Расовые Ограничения Уровня

Медленное Продвижение(Необязательное Правило)

Стандартные Классы и Ограничения Уровня

Превышение Ограничений Уровня (Необязательное Правило)

Создание Новых Рас Героев

Глава 3: Классы Героев

Класс, Уровень, и Обычный Человек

Персонажи 0 уровня

Авантюристы и Общество

Файтеры

Паладины

Рейнджеры

Волшебники

Жрецы

Воры

Барды

Классы в Вашей Кампании

Персонажи Высокого Уровня

Определение "Высокого Уровня"

Изменение Стиля Кампании

Выше 20-ого Уровня

Герои Начального Уровня

Смешивание Новых и Старых Героев

Предварительно Созданные Герои

Создание Новых Классов (Необязательное Правило)

Глава 4: Жизненные Ценности

Жизненные Ценности Героев

Отыгрывание Жизненные Ценности

Жизненные Ценности Мастерских Персонажей

Ограничения Жизненных Ценностей Мастерских Персонажей

Жизненные Ценности Общества

Использование Жизненных Ценностей Местности

Изменение Социальных Жизненных Ценностей

Жизненные Ценности Религий

Жизненные Ценности Волшебных Изделий

Волшебное Изменение Жизненных Ценностей

Жизненные Ценности как Мировой Порядок

Конфликт Жизненных Ценностей

Бесконечный Конфликт

Жизненные Ценности Как Инструмент

Обнаружение Жизненных Ценностей

Выяснение

Использование Заклинания

Способности Класса

Оставляйте Игроков в Неведении

Изменение Жизненных Ценностей

Преднамеренное Изменение

Бессознательное Изменение

Ненамеренное Изменение

Отслеживание Изменения

Результаты Изменения Жизненных Ценностей

Глава 5: Навыки

Боевые Навыки

Минимизация/Максимизация

Навыки NPC

Мирные Навыки

Добавление Новых Навыков

Глава 6: Деньги и Снаряжение

Управление Поставкой Денег

Денежные Системы

Короткая История Торговли

Товары

Кредитные письма

Бартер

Монеты

Типы Монет

Расходы

Запущенные Условия

Бедные Условия

Средние Условия

Богатые Условия

Опустошение Казны

Расширение Списков Снаряжения

Изменение Цен

Снаряжение по Периодам Времени

Древний Мир

Темные Века

Средневековье

Ренессанс

Редактирование Списков Снаряжения

Качество Снаряжения

Качество Замка

Качество Лошади

Черты Лошади

Риск при Покупке Лошади

Качество Оружия

Украшение

Доспех из Необычных Металлов (Необязательное Правило)

Повреждение Снаряжения

Инстинктивные Защиты Изделий

Формы Нападения

Глава 7: Магия

Подписать Волшебных Заклинаний

Выбор Игрока

Выбор Данжон Мастера

Сотрудничество Данжон Мастера и Игрока

Приобретение Заклинаний После 1-го Уровня

При Получении Уровня

Копирование с Книг Заклинаний

Исследование Свитка

Изучение с Наставником

Контроль Данжон Мастера Над Приобретением Заклинаний

Книги Заклинаний

Все Размеры и Формы

Подготовка Книги Заклинаний

Стоимость Книги Заклинаний

Сколько Страниц в Книге Заклинаний?

Расширение Школ Магии

Добавление Новых Заклинаний

Расширение Через Детализацию Кампании

Исследование Заклинаний

Предложение Нового Заклинания

Анализ Заклинания

Решение Проблем Нового Заклинания

Определение Уровня Заклинания

Определение Компонентов Заклинания

Определение Времени Исследования

Стоимость Исследования Заклинания

Добавление Нового Заклинания к Книге Заклинаний

Исследование Дополнительных Волшебных Заклинаний

Глава 8: Опыт

Важность Опыта

Слишком Мало или Слишком Много?

Постоянные Цели

Веселье

Выживание Героя

Усовершенствование

Временные Цели

Цели Истории

Вознаграждения Единицами Опыта

Групповые Вознаграждения

Индивидуальные Вознаграждения Опыта

Когда Предоставлять Единицы Опыта

Эффекты Опыта

Обучение

Норма Продвижения

Глава 9: Бой

Создание Ярких Боевых Сцен

Больше Чем Просто Мясорубка

Определения

Сила Атаки

Расчет Числа Поражения

Модификаторы Силы Атаки

Модификаторы Оружия в Зависимости от Типа Доспехов

Типы Оружия

Невозможные Числа Поражения

Вычисление THACO

Бой и Столкновения

Боевой Раунд

Что Вы Можете Сделать за Один Раунд

Последовательность Боя

Инициатива

Стандартная Процедура Инициативы

Модификаторы Инициативы

Групповая Инициатива

Индивидуальная Инициатива

Многократные Нападения и Инициатива

Использование Заклинаний и Инициатива

Скорость Оружия и Инициатива

Скорость Волшебного Оружия

Нападение

Число Нападавших

Размеры Нападавших

Длина Оружия

Позиция Нападавших и Сила Атаки

Древковое Оружие и Место Необходимое Для Владения Этим Оружием

Щиты и Место Необходимое Для Владения Оружием

Удар по Определенной Цели

Точные Попадания

Движение в Бою

Движение в Рукопашной Схватке

Движение и Метательный Бой

Ураганная Атака Противника

Отступление

Нападение Без Убийства

Кулачный Бой И Борьба

Обездвиживание

Оружие в Несмертельном Бою

Не Смертельный Бой с Животными

Контактные Заклинания и Бой

Критические Повреждения

Почему Нет Никаких Таблиц Критических Повреждений?

Две Системы Критических Повреждений

Критические Промахи

Парирование

Метательные Оружия в Бою

Диапазон

Скорострельность

Модификаторы Метательного Боя

Стрельба по Рукопашной Схватке

Защитное Укрытие от Метательной Стрельбы

Гранатоподобные Снаряды

Диаграмма Рассеивания

Типы Гранатоподобных Снарядов

Валуны Как Метательное Оружие

Специальные Нападения

Нападение Заколдованных Существ

Нападения Завораживающим Взглядом

Врожденные Способности

Оружие Дыхания

Специальная Защита

Инстинктивная Защита

Генерация Инстинктивные Защиты

Приоритеты Инстинктивной Защиты

Добровольный Отказ от Инстинктивной Защиты

Проверки Способности Как Инстинктивная Защита

Модификаторы Инстинктивной Защиты

Магическая Сопротивляемость

Эффекты Магической Сопротивляемости

Когда Магическая Сопротивляемость Применяется

Эффекты Успешной Магической Сопротивляемости

Изгнание Нежити

Злые Жрецы и Нежить

Устойчивость к Оружию

Эффекты Попадания Оружием

Серебряное Оружие

Монстры Против Монстров

Использование Иммунных Монстров в Кампании

Мораль

Ролевое Решение

Броски Морали

Как Делать Проверку Морали

Неудача Проверки Морали

Повреждение и Смерть

Ранение

Специальное Повреждение

Падение

Паралич

Высасывание Энергии

Яд

Определенные Повреждения

Действительно ли эти Повреждения Необходимы?

Лечение

Естественное Лечение

Волшебное Лечение

Навыки Травоведения и Лечения

Смерть Персонажа

Смерть от Яда

Смерть от Массивного Повреждения

Неизбежная Смерть

Воскрешение Мертвых

Парение во Вратах Смерти (Необязательное Правило)

Необычные Боевые Ситуации

Осадное Повреждение

Верховой Бой

Воздушный Бой

Подводный Бой

Глава 10: Сокровище и Волшебные Изделия

Кто Нуждается в Деньгах?

Виды Сокровищ

Размещение Сокровищ

Кем Собрано Сокровище?

Сокровища в Запланированных и Случайных Столкновениях

Таблицы Сокровищ

Поддержание Баланса

Слишком Мало Сокровищ

Монти Хаул Кампании

Волшебные Изделия

Существа и Волшебные Изделия

Покупка Волшебных Изделий

Магия: Редкая или Обычная?

Исследование Волшебных Изделий

Природа Волшебного Изготовления

Свитки И Микстуры

Свитки

Микстуры

Создание Других Волшебных Изделий

Перезарядка Волшебных Изделий

Разрушение Волшебных Изделий

Артефакты и Реликты

Проектирование Артефакта или Реликта

Типовые Артефакты и Реликты

Глава 11: Столкновение

Что Такое Столкновение?

Запланированные Столкновения

Ключи

Триггеры

Объединение Ключей и Триггеров

Случайные Столкновения

Вы Обязаны Использовать Случайные Столкновения?

Характеристики Таблиц Случайных Столкновений

Создание Таблиц Столкновений

Таблица 2-20

Процентная Таблица

Таблицы Столкновений для Подземелий

Таблицы Столкновения Для Дикой Местности

Специальные Таблицы Столкновений

Колоритные Таблицы Столкновений

Обработка Столкновения

Проверки на Столкновение

Действительно Ли Это Столкновение Необходимо?

Размер Столкновения

Неожиданность

Расстояние Столкновения

Реакции При Столкновении

Регулирование Столкновений в Игре

Столкновение Слишком Трудно

Столкновение Отдало Слишком Много Сокровища

Столкновение Было Слишком Легким

Глава 12: Мастерские Персонажи

Наемники

Средневековые Занятия

Убийцы, Шпионы и Мудрецы

Убийцы

Шпионы

Мудрецы

Солдаты

Описание Типов Отрядов

Использование Наемников

Кто Мог Бы Быть Оскорблен

Опустошение Это Ваш Собственный Риск

Получение Разрешения

Обнаружение Правильных Людей

Еженедельная Заработная Плата

Оруженосцы

Как NPC Становится Оруженосцем

Что Получает Игрок

Отыгрывание Оруженосцев

Бухгалтерия Оруженосца

Должностные Лица и Социальный Ранг

Титулы, Обязанности и Положения

Заклинатели

Обнаружение Заклинателя

Убеждение NPC Помочь

Волшебные Изделия NPC

Индивидуальность

Простое Создание NPC

Важные Мастерские Персонажи

Другие Характеристики NPC

Мораль

Быстрое Создание Мастерских Персонажей

Глава 13: Видимость и Свет

Эффекты Световых Источников

Заметность

Существа и Источники Света

Световые Уловки и Ловушки

Инфровидение

Стандартное Инфровидение

Необязательное Инфровидение

Другие Формы Зрения

Темнота

Невидимость

Обнаружение Невидимых Существ

Глава 14: Время И Движение

Детальный Отсчет Времени

Подготовка Календаря

Время как Инструмент Игрового Баланса

Передвижение

Сухопутное Движение Верхом

Забота о Животных

Транспортные Средства

Движение в Зависимости от Ландшафта

Темнота и Лед

Модификаторы Ландшафта при Сухопутном Движении

Дороги и Тракты

Препятствия и Помехи Ландшафта

Движение по Воде

Океанское Путешествие

Погода и Путешествие на Корабле

Движение по Воздуху

Возможность Заблудиться

Глава 15: Сборник Данжон Мастера

Слух

Двери

Скрытые и Секретные Двери

Оборотничество

Другие Волшебные Болезни

Планы

Главные Материальные Планы

Эфирный План

Внутренние Планы

Астральный План

Внешние Планы

Приложение 1: Таблицы Сокровищ

Монеты

Драгоценные камни

Объекты Искусства

Приложение 2: Таблицы Волшебных Изделий

Волшебные Изделия

Доспехи и Щиты

Волшебное Оружие

Приложение 3: Описания Волшебных Изделий

Микстуры

Идентификация Микстуры

Объединение Микстур

Продолжительность Микстуры

Список Микстур

Свитки

Уровень Заклинаний Свитков Заклинаний

Неудача Волшебного Заклинания

Использование Свитков Заклинаний

Использование Эффектов Свитка

Эффекты Свитка Защиты

Кто Может Использовать Свитки Заклинаний?

Диапазон Уровня Заклинания

Проклятые Свитки

Карты

Список Свитков Защиты

Кольца

Список Колец

Жезлы

Слова Команды

Список Жезлов

Посохи

Слова Команды

Список Посохов

Палочки

Слова Команды

Список Палочек

Разная Магия

Категории Волшебных Изделий

Доспехи и Щиты

Волшебное Оружие

Легкая Генерация

Неизвестные или Необычные Качества

Список Волшебного Оружия

Интеллектуальное Оружие

Жизненные Ценности Интеллектуального Оружия

Способности Оружия

Эго Оружия

Оружие Против Персонажей

Индексы

Таблицы

Таблица 1: Метод I Герои

Таблица 2: Метод II Герои

Таблица 3: Метод III Герои

Таблица 4: Метод IV Герои

Таблица 5: Метод V Герои

Таблица 6: Метод VI Герои

Таблица 7: Ограничения Уровня для Рас и Классов

Таблица 8: Премии за Высокие Основные Характеристики

Таблица 9: Максимальные Уровни для Различных Рас

Таблица 10: Хитпоинты Персонажей 0 Уровня

Таблица 11: Раса

Таблица 12: Боевые Способности

Таблица 13: Используемая Таблица Инстинктивной Защиты

Таблица 14: Hit Dice За Каждый Уровень

Таблица 15: Позволенные Доспехи

Таблица 16: Позволенное Оружие

Таблица 17: Хитпоинты За каждый уровень Выше 9-го

Таблица 18: Необязательные Способности

Таблица 19: Таблица Средних Воровских Способностей

Таблица 20: Ограничения

Таблица 21: Базовые Единицы Опыта

Таблица 22: Расходы на Жизнь Героев

Таблица 23: Снаряжение по Периодам Времени

Таблица 24: Качество Замка

Таблица 25: Качество Лошади

Таблица 26: Черты Лошади

Таблица 27: Необычные Металлические Доспехи

Таблица 28: Хитпоинты Изделий

Таблица 29: Инстинктивные защиты Изделия

Таблица 30: Вместимость Книги Заклинаний

Таблица 31: Ценность Существа в Единицах Опыта

Таблица 32: Модификаторы Ценности Hit Dice

Таблица 33: Общие Индивидуальные Вознаграждения

Таблица 34: Индивидуальные Вознаграждения Класса

Таблица 35: Боевые Модификаторы

Таблица 36: Тип Оружия Против Модификаторов Доспехов

Таблица 37: Продвижение THAC0

Таблица 38: Расчет THAC0

Таблица 39: THAC0 Существ

Таблица 40: Стандартные Модификаторы к Инициативе

Таблица 41: Необязательные Модификаторы Инициативы

Таблица 42: Модификаторы Доспехов Для Борьбы

Таблица 43: Результаты Кулачного Боя и Борьбы

Таблица 44: Модификаторы Укрытия

Таблица 45: Эффекты Гранатоподобных Снарядов

Таблица 46: Инстинктивные защиты Персонажей

Таблица 47: Изгнание Нежити

Таблица 48: Hit Dice Против Устойчивости

Таблица 49: Оценка Морали

Таблица 50: Ситуационные Модификаторы

Таблица 51: Сила Яда

Таблица 52: Инстинктивные Защиты Структуры

Таблица 53: Метательная Стрельба Верхом

Таблица 54: Таблица Столкновений 2-20

Таблица 55: Уровень Подземелий

Таблица 56: Частота и Шанс Встречи в Дикой Местности

Таблица 57: Модификаторы Неожиданности

Таблица 58: Расстояние Столкновения

Таблица 59: Реакции при Столкновении

Таблица 60: Профессии NPC

Таблица 61: Области Изучения

Таблица 62: Модификаторы Мудреца

Таблица 63: Время Исследования

Таблица 64: Военные Занятия

Таблица 65: Обычная Заработная Плата

Таблица 66: Европейские Титулы

Таблица 67: Восточные Титулы

Таблица 68: Религиозные Титулы

Таблица 69: Затраты за Заклинания Мастерского Персонажа

Таблица 70: Общие Черты

Таблица 71: Постоянные Моральные Модификаторы

Таблица 72: Необязательные Степени Темноты

Таблица 73: Влияние Ландшафта на Движение

Таблица 74: Затраты Ландшафта для Сухопутного Движения

Таблица 75: Модификаторы Ландшафта

Таблица 76: Движение Лодки

Таблица 77: Типы Судов

Таблица 78: Модификаторы Движения для Плавания

Таблица 79: Погодные Условия

Таблица 80: Модификаторы Движения по Воздуху

Таблица 81: Шанс Безнадежно Заблудится

Таблица 82: Модификаторы Возможности Заблудится

Таблица 83: Шанс Услышать Шум Расой

Таблица 84: Типы Сокровища

Таблица 85: Таблица Драгоценных Камней

Таблица 86: Изменение Стоимости Драгоценного Камня

Таблица 87: Объекты Искусства

Таблица 88: Волшебные Изделия

Таблица 89: Микстуры и Масла

Таблица 90: Свитки

Таблица 91: Кольца

Таблица 92: Жезлы

Таблица 93: Посохи

Таблица 94: Палочки

Таблица 95: Книги, Энциклопедии, Руководства, Тома

Таблица 96: Драгоценные Камни, Драгоценности, Талисманы

Таблица 97: Плащи и Одежды

Таблица 98: Обувь, Наручи, Перчатки

Таблица 99: Пояса, Шляпы, Шлемы

Таблица 100: Мешки, Бутылки, Мешочки, Контейнеры

Таблица 101: Свечи, Мази, Благовония, Камни

Таблица 102: Домашние Изделия и Инструменты

Таблица 103: Музыкальные Инструменты

Таблица 104: Сверхъестественный Материал

Таблица 105: Тип Доспеха

Таблица 106: Уровень Армор Класса

Таблица 107: Специальные Доспехи

Таблица 108: Тип Оружия

Таблица 109: Уровень Силы Атаки

Таблица 110: Специальное Оружие

Таблица 111: Совместимость Микстур

Таблица 112: Неудача Заклинания

Таблица 113: Интеллект и Способности Оружия

Таблица 114: Жизненные Ценности Оружия

Таблица 115: Первичные Способности Оружия

Таблица 116: Экстраординарные Способности Оружия

Таблица 117: Специальные Цели Оружия

Таблица 118: Языки, на Которых Говорит Оружие

Таблица 119: Эго Оружия

**Предисловие**

Вы - один из уникальной группы людей: Данжон Мастер AD&D(r) Игры. Ваша работа - не легкая. Она требует остроумия, воображения и способности думать и действовать нестандартно. Действительно хороший Данжон Мастер необходим для хорошей игры.

Руководство Данжон Мастера написано для Данжон Мастеров. Не давайте игрокам читать эту книгу, и конечно не позволяйте игрокам консультироваться с ней в течение игры. Пока игроки не знают точно, что находится в Руководстве Данжон Мастера, они всегда будут задаваться вопросом, что вы знаете такого, чего не знают они. Не имеет значения, имеете ли вы на самом деле секретную информацию; даже если вы ее не имеете, пока игроки думают, что вы ее имеете, их ощущение тайны, и неуверенность поддерживаются.

Также, эта книга содержит необходимые правила, которые не приведены в Руководстве Игрока. Некоторым из этих правил игроки быстро научаться в течение игры, специальные боевые ситуации, затраты на наем мастерских персонажей и т.д. Другие, однако, охватывают более тайные или таинственные ситуации, типа природы артефактов и других волшебных изделий. Эта информация находится в Руководстве Данжон Мастера, так что Данжон Мастер может управлять игроками (и следовательно персонажами) давая им доступ к некоторым частицам знания. В мире фантазии, как в и этом мире, информация это власть. То чего персонажи не знают, может повредить им (или вывести их на веселый путь в никуда). Игроки конечно не ваши враги, они и не ваши союзники, и к тому же вы не обязаны отдавать им что-либо просто так. Если персонажи идут охотится на вер-крыс без того, чтобы сделать любое исследование заранее, не стесняйтесь помещать на их пути большое количество препятствий. Вознаградите тех персонажей, которые находят время, чтобы сделать некоторую проверку.

Помимо правил, вы найдете, что большая часть этой книги, посвящена обсуждению принципов создания правил. И, наряду с этим, оценки всех "за" и "против" изменения правил в вашей кампании. В конце концов, цель этой книги, лучше подготовить вас к вашей роли как игрового регулятора и судьи. Чем лучше вы понимаете игру, тем лучше вы подготовлены будете к непредвиденным случаям и необычным обстоятельствам.

Один из принципов, руководившим этим проектом с самого начала, и который проходит красной нитью по этой книге, является таким: Данжон Мастер имеет абсолютную ответственность за успех его кампании, и он должен быть активным в руководстве ею. Это - важная концепция. Если вы проскочили через это утверждение, остановитесь и прочитайте его снова. Это главное, если вы понимаете это, то вы поняли свою роль.

"Активная рука" Данжон Мастера простирается даже на правила. Большинство решений относительно вашей кампании могут быть сделаны только одним человеком: Вами. Стройте вашу кампанию, приспосабливая ее к вашему собственному стилю и стилю ваших игроков.

Вы найдете много информации в этой книге, но вы не найдете в ней стандартных ответов на все ваши вопросы и легких решений всех ваших игровых проблем. Что вы найдете, вместо этого, так это обсуждение различных проблем, и многочисленные решения которые должны провести вас через вдумчивый анализ ситуаций, которые принадлежат вашей кампании.

Правила во 2-м Издании AD&D сбалансированы и удобны. Никакая ролевая игра, о которой мы знаем, не была протестирована более полно чем эта. Но это не подразумевает, что она совершенна. Что мы считаем себя правыми, изменить вашу может быть неуравновешенную или устаревшую кампанию. Единственная вещь, которая может делать AD&D Игру "правой" для всех игроков - интеллектуальное применение на усмотрение Данжон Мастера.

Лучший пример этого - ограничение на уровень опыта полулюдей. Много людей жаловались, что эти ограничения были слишком низкими. Мы согласились, и подняли ограничения. Новые пределы были проверены, исследованы, и сбалансированы, пока мы не решили, что они были правы. Но вы можете быть одним из немногих людей, которые предпочитают старые, более низкие пределы. Или вы можете думать, что не должно иметься никаких ограничений. В главе посвященной классам, вы найдете обсуждение этой темы, которая рассматривает все "за" и "против" пределов уровня. Мы не просим, чтобы вы вслепую приняли каждое ограничение, которое мы установили. Но мы просим, чтобы прежде, чем вы сделаете какие-то изменения, вы прочитали эту главу и тщательно рассмотрели, что вы собираетесь делать. Если, после взвешивания всех за и против, вы решаете, чтобы изменение было бы оправдано в вашей игре, обязательно, сделайте это изменение.

Короче говоря, следуйте правилам так, как они написаны, если это улучшает вашу игру. Но по тем же самым причинам, нарушайте правила только, если это улучшает вашу игру.

**Слово Относительно Организации Книги**

Все в этой книге основано на условии, что вы знакомы с Руководством Игрока. Чтобы делать вашу работу более легкой, Руководство Игрока и Руководство Данжон Мастера имеют параллельную организацию. Главы идут в одинаковом порядке в обеих книгах. Это означает, что если вы знаете, где что-то найти в Руководстве Игрока, вы также знаете, где найти это в этой книге.

Индексы в этой книге также охватывают и Руководство Игрока. Вы можете находить все ссылки на любую определенную тему, проверяя этот индекс.

#### Прекрасное Искусство Быть Данжон Мастером

Быть хорошим Данжон Мастером это намного больше, чем просто знать правила. Это призывает к быстрому остроумию, театральному таланту и здравому смыслу, драматическому выбору времени кроме других вещей. Большинство из нас может иметь эти таланты до некоторой степени, но всегда имеется место для усовершенствования.

К счастью, способности подобные этим могут быть изучены и улучшены с практикой. Имеются сотни приемов, подсказок и простых принципов, которые могут делать вас лучше, более драматичным и более творческим игровым мастером.

Но вы не будете находить их в Руководстве Данжон Мастера. Это - справочник для быстрого использования в AD&D Игре. Мы постарались минимизировать материал, который не нужен для непосредственного проведения игры. Если вы заинтересованы в получении большей информации относительно этого аспекта судейства, мы отсылаем, вас к Журналу Дракон (r), издающемуся ежемесячно TSR. Журнал Дракон посвящен ролевой игре вообще и AD&D Игре в частности. В течение более 16-ти лет журнал Дракон печатал статьи по каждому аспекту ролевой игры. Это неоценимо для Данжон Мастеров и игроков.

Если вы никогда не играли в ролевую игру прежде, но стремитесь научиться, наш совет из Руководства Игрока - все еще самый лучший: Найдите группу людей, которые уже играют в игру и присоединитесь к ним на несколько сессий. Если это непрактично, лучшая альтернатива это получить копию Представления к AD&D Игре. Оно охватывает все основы фэнтезийной ролевой игры в AD&D Игре, но в намного более простом представлении, которое рассказывает, как вы играете. Оно включает несколько вводных ролевых приключений. Оно покажет вам, что происходит в течение игры и даст вам постепенные инструкции о том, как создать и управлять игрой вместе с друзьями.

**Глава 1**

**Характеристики Героя**

Каждый игрок ответствен за создание своего героя. Однако, ваши решения, как Данжон Мастера, имеют огромное воздействие на сам процесс. Вы имеете заключительное одобрение по любому герою, который создан. Эта глава выделяет то, что вы должны рассмотреть относительно создания персонажа и дает руководящие принципы о том, как иметь дело с некоторыми из обычных проблем, которые возникают во время создания персонажа.

#### Спросите у Игроков, Что Они Хотят

Игроки в большинстве AD&D Игр используют одного и того же героя во многих игровых сессиях. Большинство игроков развивает сильную привязанность к своим героям и получает острые ощущения от наблюдения их прогресса, роста и становления их более успешными и мощными. Успех вашей игры зависит от того, насколько ваши игроки заботятся о своих героях. По этим причинам, важно позволить игрокам создать тот тип героев, которых они действительно хотят играть.

В то же самое время, не упустите в некоторых игроках тенденцию, получения наиболее мощного, из всех возможных, героя. Мощные герои прекрасны, если это тот вид кампании, которую вы хотите иметь. Однако, возникает много проблем, если игрокам позволяют эксплуатировать правила, или ваше доброе отношение, и создавать героя, который намного более мощен чем все остальные герои. В лучшем случае это ведет к неуравновешенной игре. В худшем случае, это ведет к недовольству игроков и чувству обиды.

Поэтому, прежде, чем любой игрок в вашей игре создает своего первого героя, решите какой метод генерации героя позволить: вы будете использовать метод 1, любой из пяти альтернативных методов, или седьмой метод вашего собственного изобретения? Подготовьте ответ сразу же, потому что это - одно из первых решений, которые подвергнут сомнению ваши игроки.

##### Выбор Метода Создания Персонажа

Следующие методы отличаются друг от друга. Некоторые производят более мощных героев чем другие (хотя ни один не производит чрезвычайно мощных героев). По этой причине, каждый игрок в вашей игре должен использовать один и тот же метод.

Если, в несколько более поздней точке вашей кампании, вы захотите изменить методы, просто объявите это вашим игрокам. Попытайтесь избежать делать это объявление после того, как один из игроков уже начнет использовать нового героя, чтобы другие игроки не обвинили вас в фаворитизме. Вы знаете, что вы не имеете фаворитов, но это не повредит, чтобы избежать их появления.

Преимущества и недостатки каждого метода генерации описаны ниже (также см. страницу 13 Руководства Игрока). Пять типовых героев, созданных каждым методом иллюстрируют типичные результаты, для различных методов.

**Метод I (3d6, один раз):**

Это самый быстрый и наиболее прямой метод. Не имеется никаких решений, которые нужно принимать при броске кубиков, и количество бросков кубиков сведено к минимуму. Характеристики располагаются от 3 до 18, но большинство падает в диапазоне от 9 до 12.

Как правило, герой будет иметь четыре счета в среднем диапазоне, один счет "ниже среднего числа", и один необычный счет. Несколько более удачливых игроков получат несколько высоких счетов, а несколько менее неудачливых получат низкие.

Очень высокий счет редок, и классы, которые требует высокого счета (паладин, рейнджер, иллюзионист, друид, бард) соответственно редки. Это делает героев, которые приобретают квалификацию этих классов, очень действительно специальными. Большинство героев будут файтеры, клерики, маги и воры. Герои с исключительными характеристиками будут иметь тенденцию выделяться из их товарищей.

**Метод I Неудобства:** Во-первых, некоторые игроки могут полагать, что их герои будут безнадежно средними. Во вторых, игроки не получают много выбора.

Используя метод I, только удача позволяет игроку получить героя специфического типа, так как он не имеет никакого контроля над кубиками. Большинство героев имеет небольшой выбор, каким классом они станут: Только один или два класса будут открыты для них. Вы могли бы позволять игрокам отказываться от героя, который полностью им не подходит и начинать все сначала.

**Таблица 1:**

**Метод I Герои**

**#1 #2 #3 #4 #5**

Сила 10 8 13 6 16

Ловкость 8 7 8 15 10

Конституция 12 8 9 10 14

Интеллект 13 8 14 9 12

Мудрость 12 10 11 9 13

Обаяние 7 12 14 7 8

Предложенный Класс Маг Кл Ф/Маг Вор Ф

**Метод II (3d6 дважды, выбирая желательный счет):**

Этот метод дает игрокам лучший счет без того, чтобы предоставить серьезное улучшение способностей. Это также дает им большее количество контроля над их героями. Средняя способность - все еще в диапазоне от 9 до 12, и игроки могут управлять своими результатами, чтобы приблизить героев, которых они создают ближе к идеальным героям, которых они воображают.

Исключительные герои - все еще редкие, и необычные классы - все еще необыкновенные, но мало героев, будет иметь счет "ниже среднего".

**Метод II Неудобства:** Создание героя требует немного больше времени, потому что требуется большее количество бросков кубика. Несмотря на улучшенный выбор, герой не мог бы все еще иметь право на расу или класс, который игрок хочет.

**Таблица 2:**

**Метод II Герои**

**#1 #2 #3 #4 #5**

Сила 12 11 9 9 15

Ловкость 10 15 12 13 14

Конституция 11 11 16 14 14

Интеллект 13 11 12 13 14

Мудрость 16 13 13 11 13

Обаяние 10 11 14 9 12

Предложенный Класс Кл Вор Кл Маг Ф

**Метод III (3d6, выбирая любые характеристики):**

Этот метод дает игрокам большее количество выбора, при создании их героев, и все же все еще гарантирует, что, в целом, характеристики не чрезмерны. Плохие герои все еще возможны, особенно, если игрок имеет несколько плохих, бросков. Большинство героев имеют средние способности.

Так как игроки могут выбирать их счет, однако они могут, более легко выполнить требования для необычного класса. Но классы с исключительно строгими стандартами (паладин в особенности) все еще необыкновенны.

**Метод III Неудобства:** Этот метод отнимает больше времени чем I или II, особенно, если игроки пробуют "минимизировать/максимизировать" их выбор расы и класса. (Минимизация/ максимизация, или Мин/Макс, значит исследовать каждую возможность на самое большое преимущество.) Игроки должны быть поощрены, чтобы создать героя, которого они видят в своем воображении, а не того, который извлекает большую пользу, из данной последовательности бросков. Пример ниже показывает файтеров, созданных с использованием этого метода.

**Таблица 3:**

**Метод III Герои**

**#1 #2 #3 #4 #5**

Сила 15 13 14 15 14

Ловкость 11 12 9 10 12

Конституция 15 13 13 12 14

Интеллект 7 8 8 9 11

Мудрость 8 7 7 6 9

Обаяние 7 12 7 7 11

**Метод IV (3d6 дважды, выбирая любые лучшие):**

Этот метод имеет все выгоды методов II и III. Немногие, если таковые вообще имеются, герои, вероятно, будут иметь плохой счет. Большинство счета - вышеупомянутое среднее число. Индивидуальные диапазоны счета все еще не чрезмерно высоки, поэтому, верно исключительные герои все еще очень редки. Однако, большинство героев - знаменательно выше нормы.

**Метод IV Неудобства:** Этот метод имеет тенденцию быть довольно медленным. Игроки тратят много времени, сравнивая различные комбинации чисел с требованиями различных рас и классов. Новые игроки легко могут быть обескуражены большим количеством вариантов в течение этого процесса. Примеры ниже устроены для файтеров.

**Таблица 4:**

**Метод IV Герои**

**#1 #2 #3 #4 #5**

Сила 15 14 15 16 15

Ловкость 13 10 13 15 13

Конституция 13 12 15 13 13

Интеллект 13 9 13 12 13

Мудрость 13 9 11 13 12

Обаяние 10 9 11 13 12

**Метод V (4d6, самый низкий бросок отбрасывается):**

Перед тем как использовать этот метод, думайте относительно того, как авантюристы вписываются в население в целом. Имеются две противоположные точки зрения.

Одни считают, что авантюристы ничем не отличаются от всех остальных (если только не немного более безрассудные, упорные или беспокойные). Мужчина или женщина с улицы могли стать авантюристами, и все, что требуется это желание выйти и быть ими. Поэтому, авантюристы не должны иметь никаких специальных премий способностей.

Другая точка зрения то, что авантюристы это специальные люди, которые выше обычной толпы. Если бы они не были исключительны, они были бы чернорабочими и бизнесменами подобно всем остальным. Персонажи это герои, так что они должны иметь премии в их способностях, чтобы поднять их выше толпы.

Если вы выбираете метод V для создания героев, то вы соглашаетесь со вторым представлением и полагаете, что авантюристы должны быть лучше чем все остальные.

Этот метод создает необычных героев. Они не будут совершенны, но даже их самые плохие характеристики, будут средними или лучше. Большее количество счета выдвинуто в исключительный диапазон (15 и больше). И игрок легко может создать героя любого класса и расы.

**Метод V Неудобства:** Подобно другим методам, которые позволяют преднамеренную договоренность характеристик, этот требует некоторого времени. Он также создает тенденцию к "супер" героям.

Однако, если вы не очень опытный Данжон Мастер, остерегайтесь чрезвычайно мощных героев. Для них намного более трудно создать препятствия и они более трудны в управлении, чем герои умеренной силы. Как плюс, их шанс выживания на самых низких уровнях лучше, чем у "обычных" героев. (См. "Супер Герои" ниже, для большей информации об этом предмете)

Последнее замечание относительно метода V: Высокие характеристики меньше захватываются этим методом, так как они - намного более обычны, как герои файтеры ниже показывают:

**Таблица 5:**

**Метод V Герои**

**#1 #2 #3 #4 #5**

Сила 17 15 16 14 18/37

Ловкость 14 14 13 15 12

Конституция 15 14 14 15 17

Интеллект 13 11 10 14 8

Мудрость 13 10 11 15 8

Обаяние 9 13 8 7 9

**Метод VI (единицы плюс кубики):**

Этот метод дает игрокам больше контроля над их героями чем другие методы. Система единиц делает это весьма вероятным, что игрок может получить героя, которого он хочет - или по крайней мере класс и расу. Однако, при этом игрок должен идти на некоторые серьезные компромиссы.

Маловероятно, что его кубики будут достаточно хорошими, чтобы делать каждый счет столь высоким, как он хотел бы. По всей вероятности, только одна или две характеристики будут исключительными, и несчастливая генерация кубиков, может понизить их даже еще сильнее. Игрок должен тщательно весить все "за" и "против" его выборов при создании героя.

**Метод IV Неудобства:** Этот метод лучше всего работает для опытных игроков. Игроки, не знакомые с различными классами и расами, могут впасть в замешательство при принятии необходимых (и трудных) решений. Таблица 6 файтеров показана с использованием этого метода.

**Таблица 6:**

**Метод VI Герои**

**#1 #2 #3 #4 #5**

Сила 17 15 16 17 18/71

Ловкость 12 11 11 13 12

Конституция 12 9 12 18 14

Интеллект 11 9 10 11 11

Мудрость 9 9 10 8 10

Обаяние 8 8 9 9 13

**Супер Герои**

Одно из больших искушений для игроков это создать супер героев. В то время как это не истинно из каждого игрока все время, желание мощи сильнее всего остального сокрушает большинство игроков в то или иное время.

Множество игроков видят своих героев как собрание чисел, которое воздействует на игровую систему. Они не думают об их героях как о людях которые развиваются. Игроки подобные этим хотят " выиграть" игру. Эти игроки не принимают участия в большинстве веселья.

Если игроки создают новых героев для вашей кампании, вы вероятно не будете хотеть иметь дело с такими супер героями. Игроки могут начинать с характеристик больше чем 18 только, если их раса предоставляет премию, но это чрезвычайно редко. Позже в кампании, магия могла бы поднимать характеристики и выше.

Самая большая трудность происходит, когда игрок просит ввести героя из другой кампании, где герои более мощны. Если вы не подготовлены, к тому как надо обращаться с ними, супер герои могут серьезно повредить вашей кампании: Игроки со средними героями постепенно станут обиженными и раздраженными, поскольку мощные герои доминируют над действием. И игроки с мощными героями чувствуют, своих более слабых компаньонов обузой. Ничто из этого не вносит вклад в гармонию и сотрудничество среди героев или игроков.

Сотрудничество - ключевой элемент ролевой игры. В любой группе героев, каждый имеет какие-то силы, чтобы их внести и слабости, чтобы преодолеть. Это - основание для приключенческой партии - даже маленькая группа с достаточно разнообразными талантами может выполнять дела гораздо большие чем ее размер, указал бы.

Теперь, представьте героя, который один целая армия. Он не нуждается в других героях, кроме, возможно, как пушечное мясо или подручные. Он не нуждается в союзниках. Одно его присутствие уничтожает один из наиболее фундаментальных аспектов игры - сотрудничество.

**Определение Очень Мощных Героев**

Не имеется никаких абсолютных правил, чтобы определить очень мощного героя, так как определение изменяется от кампании, к кампании. Герои, средние в вашей игре, могут быть слабаками в кампании вашего друга. Его герои, в свою очередь, могли бы быть хилыми, если сравнены с другими группами. Некоторый опыт требуется, чтобы выдержать правильное равновесие сил, но герои созданные с использованием того же самого метода, должны, по крайней мере, быть сопоставимы.

Когда кто-то приносит героя из другой кампании и хочет использовать его в вашей игре, сравните предложенного героя с теми, что уже в игре. Вы ведь не хотите, чтобы он был слишком сильным или слишком слабым. И конечно, вы должны быть очень осторожны с героем, чьи все характеристики по 18s!

**Как Иметь Дело с Очень Мощными Героями**

Если вы решаете, что герой слишком мощен, игрок имеет два выбора. Во-первых, он может соглашаться и ослаблять героя некоторым способом (подчиненным вашему одобрению). Это может быть столь же просто, как исключить несколько волшебных изделий (" Нет, вы не можете приносить меч святой мститель +5, который стреляет огненными шарами с 30 кубиками в мою кампанию! "). Во вторых, игрок может соглашаться не использовать некоторую специальную способность ("Мне все равно, если ваш предыдущий Данжон Мастер дал вашему герою Злой Глаз, но вы не можете приносящий неудачу мои кубики выбрасывать!"). Если этот вид изменения кажется слишком решительным или требует изменения характеристик или уровней, лучший выбор это просто попросить игрока создать нового героя. Старый герой может использоваться без ущерба, в кампании, для которой он был создан. Новый герой, более соответствует вашей кампании, и может развиваться в вашей игре. Помните, что только, потому что другой Данжон Мастер позволил что-то это не причина, что и вы должны делать то же самое!

**Безнадежные Герои**

Другая крайность от супер героя это герой, который кажется безнадежным. Игрок убежден, что его новый герой имеет фатальный недостаток, который гарантирует быструю и уродливую смерть под когтями некоторого мнимого противника. Поэтому, он просит пересмотреть героя и создавать другого.

В действительности, немногие, если таковые вообще имеются, герои действительно безнадежны. Конечно, характеристики влияют на игру, но они - не подавляющий фактор в успехе или неудаче героя. Гораздо более важно - ум и изобретательность, которые игрок дает герою.

Когда игрок оплакивает свою неудачу и "безнадежного" героя, он может быть расстроен только, потому что персонаж это не точно то, что он хотел. Некоторые игроки сбрасывают со счетов любого героя, который имеет только одну необычную характеристику. Некоторые жалуются, если ли новый персонаж не приобретает квалификацию любимого класса или расы. Другие жалуются, если ли даже одна характеристика ниже среднего числа. Некоторые игроки часто увязают на супер герое. Некоторые хотят героя без штрафов. Некоторые всегда хотят играть специфический класс и обмануты в чувствах, если их счет не будет позволять это.

Некоторые игроки цитируют числовые формулы как доказательство безнадежности героя ("герою требуется по крайней мере 75 единиц способностей, чтобы выжить" или "герой без двух характеристик 15 или больше - трата времени "). В действительности, не имеется никакой такой твердой и быстрой формулы. Фактически, имеется совсем немного действительно безнадежных героев.

#### Как Иметь Дело с Безнадежными Героями

Прежде, чем вы соглашаетесь, что герой безнадежен, рассмотрите попытку героя состоятся и поощряйте игроков давать шанс "плохим" героям. Им могло бы фактически понравится играть что-то другое для разнообразия.

Герой с одним или более очень низким счетом (6 или меньше), может походить на проигравшего, которого не было бы никакого веселья играть. Весьма просто, но это не истинно! Так же, как исключительно высокий счет делает героя уникальным, так же это делает и очень низкий счет. В руках хороших ролевых игроков, такие герои - огромное веселье. Поощрите игрока на смелость и творчество. Некоторые из наиболее незабываемых героев из истории и литературы вознеслись к величию несмотря на их недостатки.

По многим причинам, полностью средний герой самый плохой из всех. Исключительно хорошие или исключительно плохие характеристики дают игроку что-то, на чем можно базировать его ролевую игру - ловок ли он как кошка или глух как пень, по крайней мере герой чувствует возбуждение при игре своей роли.

Средние герои не имеют этих простых фокусов. Уникальность, специальность в чем-то, что заставит вашего героя выделиться из толпы, нужно обеспечить игроком, а это не всегда легко. Слишком много игроков впадают в синдром "он - только ваш основной файтер".

По правде говоря, однако, даже средний герой - хорош. Единственный действительно безнадежный герой очень редкий, который не может приобретать квалификацию любого класса. Играбельность всех других героев - ваша забота.

**Как Иметь Дело с Неудовлетворенными Игроками**

Несмотря на все выше сказанное, вы не должны вынуждать игрока брать героя, которого он действительно не любит. Все, что вы сделаете - потеряете игрока. Если кто-то действительно неудовлетворен, или сделайте некоторое изменение в герое или позвольте ему сделать нового.

При изменении характеристик, всегда следуйте этим руководящим принципам:

Не изменяйте характеристику выше минимума, требуемого, чтобы приобрести квалификацию специфического класса или расы. Вы достаточно любезны уже без того, чтобы давать 10 процентов премиального опыта.

Не изменяйте характеристику более чем до 15. Только два класса имеют минимумы способностей выше чем 15: паладины и иллюзионисты. Только очень специальные герои могут стать паладинами и иллюзионистами. Если вы даете эти классы просто так, они теряют свое обаяние.

Не изменяйте характеристику, которая не требуется для расы или класса, которым хочет стать герой.

Думайте дважды перед тем как поднять характеристики героя для необязательного класса, если он уже подходит для стандартного класса в этой группе. Например, если Kirizov имеет счет, при котором он может быть файтером полуэльфом, он действительно должен быть рейнджером полуэльфом? Поощрите игрока развивать героя, который всегда хотел быть рейнджером, но только никогда не получил этого шанса, или который мечтает стать рейнджером, но имеет аллергию на деревья. Поощрите ролевую игру!

**Желания и Характеристики**

Рано или поздно герои собираются использовать желания. Желания - замечательные вещи, которые позволяют творческим игрокам нарушать правила изумительными способами. Неизбежно, некоторый игрок захочет использовать желание чтобы поднять характеристики своего героя. Это прекрасно. Герои должны иметь шанс поднять их характеристики. Однако, это не может быть слишком легко, или скоро каждый герой в вашей кампании будет иметь несколько счетов по 18.

Когда желание используется, чтобы увеличить счет, который является 15 или ниже, каждое желание поднимает способность на одну единицу. Герой с Ловкостью 15, например, может использовать желание чтобы поднять его Ловкость до 16.

Если характеристика - между 16 и 20, каждое желание увеличивает характеристику только на десятую часть единицы. Герой должен использовать 10 желаний чтобы поднять его счет Ловкости с 16 до 17. Игрок может делать запись этого на его листе героя как 16.1, 16.2 и т.д. Доли единиц не имеют никакого эффекта, пока все 10 желаний не были использованы.

Если герой группы воинов имеет счет Силы 18, каждое желание увеличивает процентный счет на 10 процентов. Таким образом, 11 желаний необходимо, чтобы достигнуть Силы 19.

Это правило применяется только к желаниям и способностям подобным желанию. Волшебные изделия (руководства, книги, и т.д.) и вмешательство великих сил могут автоматически увеличивать характеристику на одну единицу, независимо от ее текущей ценности.

**Игроки с Несколькими Героями**

Каждый игрок обычно управляет одним героем, но иногда игроки могут хотеть или нуждаться в большем. Несколько героев прекрасны, но в правильной ситуации.

Как только ваша кампания продолжается, и игроки все больше узнают игровой мир, они могут захотеть иметь героев в нескольких широко рассеянных областях повсюду в этом мире. Наличие нескольких героев, которые живут и путешествуют в различных регионах, позволяет много разнообразия в игре. Герои обычно расположены достаточно далеко и обособленно так, чтобы события в одном регионе не затронули тех, что живут в другом.

Иногда игроки хотят пробовать другой класс или расу героя, но не хотят отказываться их старших, более опытных героев. Снова, поместите этих героев в другом месте мира - эффективное средство оставить их отдельными и уникальными.

Всякий раз, когда возможно, избегайте позволять игрокам иметь больше чем одного героя в той же самой области. Если, по некоторым причинам, игроки имеют больше чем одного героя в области, удостоверитесь, что герои имеют знаменательно различные уровни опыта. Даже это различие должно предохранить их от очень частого пересечения.

Если несколько героев позволяются, каждый герой должен быть отличен и различен. Это - совершенно точно, и чтобы управлять этим, несколько героев, управляемых одной персоной должны быть различного класса - возможно даже различных рас. Это помогает игроку держать их в его воображении отдельно.

Если игрок имеет больше чем одного доступного героя, просите, чтобы он выбрал, которого героя он хочет использовать для приключения - прежде, чем он узнает какое это приключение. Если отдельные части приключения требуют нескольких игровых сессий, тот же самый герой должен использоваться. Другие герои игрока рассматриваются занятыми, чем-то еще в это время.

Избегайте позволять игрокам иметь больше чем одного героя в одном приключении. Это обычно происходит, когда группа героев, собранных для запланированного приключения слишком маленькая, чтобы предпринять его благополучно. Лучшее решение этой проблемы состоит в том, чтобы изменять приключение, использовать совершенно другое приключение, или добавлять в партию наемников.

###### Проблемы с Несколькими Героями

Глубокое отыгрывание роли единственного героя, более чем достаточная работа для одного человека. Добавление второго героя обычно означает, что оба станут скорее списками чисел, чем лицами.

**Общие Изделия:** Отдельная проблема одного игрока и нескольких героев, которая должна быть пресечена в корне - это общее снаряжение. Некоторые игроки будут торговать волшебными изделиями, сокровищем, картами и тасовать их назад и вперед среди своих героев.

Например, когда Фаедра идет в приключение, она берет кольцо невидимости Бертрамма. Бертрамм, в обмен, получает использование обуви скорости Фаедры. Короче говоря, каждый герой имеет накопленное сокровище двух авантюристов, для продвижения.

Не позволяйте этого! Даже притом, что один игрок управляет обоими героями, эти герои - не клоны. Их снаряжение и сокровище чрезвычайно ценны. Фаедра дала бы взаймы ее обувь герою, управляемому другим игроком? А как относительно Мастерского Персонажа? Вероятно нет, в обоих случаях. Если герой не (по дурацки) щедр во всех аспектах своей индивидуальности, вы имеете полное право (некоторые могли бы называть это обязанностью) чтобы отвергнуть этот вид поведения.

**Общая Информация:** Информация - намного более трудная проблема. Ваши игроки должны понять различие между тем, что они знают как игроки и что знают их герои. Ваши игроки читали правила и рассказывали друг другу истории своих игр. Они рвали на себе волосы, когда полная партия авантюристов была превращена в статуи на лужайке медузой, которая живет за черными воротами. Все это - информация игрока. Никакие другие герои не знают того, что случалось с этой группой, кроме них самих: они прошли в черные ворота и никогда не вернулись.

Проблема знания героя/знания игрока - всегда не подарок, но намного хуже, когда игроки управляют больше чем одним героем в той же самой области. Требуются хорошие игроки, чтобы игнорировать информацию, которую их герои не могли бы знать, особенно, если это касается чего-то опасного. Лучшее решение состоит в том, чтобы избежать этой ситуации. Если это подойдет, и игроки, кажется, пользуются преимуществом знания, которое они не должны иметь, вы можете препятствовать им, немного изменяя вещи. Однако, предотвращение - лучшее средство.

И помните, когда проблемы возникают (ведь они обязательно будут), не уступайте и не сдавайтесь. Вместо этого, ищите способы направить проблему в приключение.

**Прошлое Героя**

Когда вы смотрите на законченного героя, вы заметите, что все еще имеется много оставшихся без ответа вопросов: Кто были родители героя? Они еще живы? Герой имеет братьев или сестер? Где он родился? Он имеет друзей или врагов? Его родители богаты или они бедны? Он имеет дома семью? Действительно ли он - изгой? Он цивилизованный и культурный, или варварский и примитивный? Короче говоря, как этот герой вписывается в мир кампании?

Не имеется никаких правил, чтобы ответить на эти вопросы. Руководство Игрока и Руководство Данжон Мастера разработаны, чтобы помочь вам раскрыть ваше воображение. AD&D(r) правила не предполагают, сообщить вам точно, чем ваш мир кампании будет. Эти решения оставлены вам.

Рассмотрите, что случилось бы, если бы правила диктовали ответы на эти вопросы. Например, предположите, что правила сказали бы, что 50% всех героев имеют примитивное, варварское прошлое ..., а вы управляете кампанией в огромном, сложном городе (Новый Рим вашего мира). Даже более смешной была бы ситуация, где правила говорят, что 50% героев - городские обитатели, а ваша кампания происходит в варварской дикой местности. Или как вы объяснили бы вещи, что 20% всех героев мореплаватели, а вы устанавливаете ваши приключения в сердце пустыни, большей чем Пустыня Сахара?

Эти страницы содержат руководящие принципы и совет относительно того, как создать кампанию, но не имеется ничего, что точно говорит, где эта кампания должна быть установлена или чем она должна быть. Это не подразумевает, что прошлое вашего героя не должно быть развито - такое прошлое добавляет много к глубине и ролевой игре ваших игроков и их героев. Однако, это - ваша обязанность, приспособить прошлое героя к потребностям вашей кампании.

**Разрешите Игрокам Делать Эту Работу**

Конечно, вы не должны делать всю работу. Ваши игроки могут обеспечивать большинство энергии, энтузиазма и необходимых идей. Ваша задача состоит в том, чтобы обеспечить руководство и контроль.

Позвольте вашим игрокам решать, что за люди их герои. Можно было бы быть грубым кочевником, "цивилизованным" горожанином, простым деревенским парнем или соленым морским волком. Позвольте игрокам решать это, и затем сообщите им, если и как, их герои вписываются в мир вашей кампании.

Когда игрок говорит, "Мой карлик невежливый и жесткий маленький парень, который не любит людей или эльфов" вы можете ответить "Прекрасно, он - вероятно один из Thangor Клана из глубоких горных областей". Этот тип сотрудничества поощряет ваш творческий потенциал, и вовлекает игроков в ваш мир с самого начала. Вы должны придумать ответы на их вопросы и способы делать их желаний работающими в кампании. Желание, должно быть вознаграждено чувством получения героев которых они хотят.

Тщательно созданное прошлое героя может делать больше чем, только обеспечивать эмоциональное удовлетворение. Оно может также обеспечивать побуждения для героев, чтобы предпринять определенные приключения:

Если он является карликом из Thangor Клана, что он делает вне горной родины своего клана? Действительно ли он - изгой, ищущий некоторый способ искупить себя? Возможно он - беспокойная душа, стремящаяся увидеть яркие огни большого города и мира.

Герой может иметь родителей, чтобы мстить за них, давно потерянных родных братьев, чтобы разыскать их, имя, чтобы очистить его, или даже потерянную любовь, чтобы возвратить ее. Прошлое может использоваться, чтобы создать подзаговоры в пределах полной структуры кампании, обогащая описания героя, и взаимодействия.

Прошлое не должно быть вынужденным: Не настаивайте, чтобы игрок получил в нагрузку к своему герою: убитую бабушку, трех сестер, украденных цыганами, злобного конкурента, и пятно на имени семейства. Вместо этого узнайте, имеет ли игрок какие-то идеи относительно своего героя. Не каждый игрок будет их иметь, но AD&D игра также сильно зависит от фантазии игроков, как и от вашей.

Герои, чьи игроки счастливы и чувствуют себя удобно, создадут свое собственное специальное волнение и интерес. Игроки, которые заинтересованы в прошлом их героев, могут получить источник творческой энергии, поскольку они предлагают вам постоянный поток новых идей.

**Проблемы Прошлого**

Однако некоторые пункты прошлого могут создавать проблемы в кампаниях. Прежде всего это благородное происхождение, часто сопровождаемое большим богатством.

**Проблемы Благородности:** Некоторые игроки имеют идеи о герое, являющемся Принцем того-то и того-то или сыном Герцога Дундерхеада. Все это слишком часто ведет к злоупотреблению властью.

Игрок принимает, осознанно или нет, что титул обеспечивает его героя специальными привилегиями: правом на мгновенный доход, правом преимущества перед законом, правом на бесконечных мастерских персонажей, информацию и ресурсы - или, самое плохое из всех, правом использовать свое влияние, чтобы продвигать других членов партии. Этот вид героя быстро становится утомительным для других игроков и будет постоянно находить способы опрокинуть тщательно запланированные приключения.

Титулы можно позволять, но Данжон Мастер будет должен поместить некоторое средство управления благородными героями. Самый легкий и наиболее эффективный метод состоит в том, чтобы лишить титул всех выгод и прав, которые должны прилагаться к нему.

Благородный герой мог быть сыном бедного герцога. Сын может быть следующим в линии, чтобы унаследовать титул, когда его отец умрет, но он - также первый в линии, чтобы унаследовать долги его отца! Вместо поиска перед кем бы еще щегольнуть своим титулом, бедный сын мог бы быть весьма счастлив вести себя сдержанно, чтобы не привлечь внимание кредиторов его отца. В конце концов, трудно накопить благосостояние через приключение, когда кредиторы всегда рядом чтобы забрать его.

Аналогично, герой королевской крови, мог быть сыном непопулярного и деспотичного или некомпетентного короля - возможно даже того, что был свергнут за свои злоупотребления. Такой сын мог бы и не хотеть, чтобы все знали о его происхождении, так как большинство крестьян имеют не самые счастливые воспоминания о правлении его отца.

Конечно, все эти манипуляции с вашей стороны скоро станут утомительными, и вам непосредственно, и самим игрокам. Не каждый герцог может быть обедневшим, ни каждый трон захваченным. Если зайти слишком далеко с этой стратегией, это уничтожит законность благородства и титулов в вашей игре.

В конечном счете, для ваших героев лучше начать безымянными, и одной из их целей может стать возможность приобретения права разместить "Сэр" или "Леди" перед их именами. Вообразите их гордость, когда вы присуждаете этот титул их герою (и вообразите испытания, которые они, должно быть прошли, чтобы заработать это право).

**Проблемы Богатства:** Другая проблема, с которой вам придется иметь дело - герои из богатых семейств высшего класса. (Это часто связывается с проблемой титулов, так как благородные обычно высший класс.) Богатые герои, испытывают недостаток одной из основных причин для приключений - желание делать состояние.

Действительно, они видят свои собственные деньги как способ покупать решения своих проблем. Часто они предложат чрезвычайно разумные (и, для тщательно запланированных приключений Данжон Мастера, весьма бедственные) схемы делать свою приключенческую жизнь более легкой. Это, конечно, возможно нанять волшебника, чтобы создать волшебные изделия. И богатый герой 1-го уровня мог покупать обширную армию. Но эти виды вещей будут иметь нежелательные эффекты на вашу кампанию.

Имеются способы управлять этими проблемами при, все еще, разрешении игрокам создавать прошлое героя, которое они желают. Подумайте о реальном мире и насколько это трудно убедить семейство и друзей, дать вам деньги, особенно большое количество наличных денег. Вы можете иметь любящее семейство и щедрых друзей, но имеется и предел.

В вашей кампании, родители могут быть утомленными поддержкой их детей. Братья могли бы стать расстроенными в том, как родственники героя обманывают их в их доле наследования. Сестры могут требовать прекратить разбазаривание их приданного.

Обычная средневековая традиция в наследовании - земля и движимое имущество - должно быть разделено поровну среди всех сыновей человека. (Это - одна из причин, почему империя Шарлеманя разрушилась после его смерти.) вы можете использовать эту традицию, чтобы уменьшить кошелек богатого героя до приемлемого размера.

Далее, семейства не свободны от жадности и скупости - многие, рассказы крутятся вокруг предательства, когда один брат имеет зуб на другого. Богатый герой мог в один прекрасный момент встать и обнаружить, что его семейство было обмануто и потеряло все, что оно имеет.

#### Прошлое Как Прошлое

Прошлое героя - ролевой инструмент. Оно обеспечивает игрока большим количеством информации относительно его героя, и большим количеством индивидуальности для его создания. Оно должно дополнять вашу кампанию и поощрять ее для движения вперед. Детали прошлого должны остаться там - в прошлом. Что ваши герои делают теперь и будут делать в будущем, более важно чем то, чем они были и что они делали.

**Глава 2**

**Расы Героев**

Множество факторов влияют на прошлое героя. Два из наиболее важных - его раса и его класс (см. Главу 3, "Классы Героев"). В некотором смысле, класс героя это его профессия. Некоторые герои - файтеры, некоторые - маги, некоторые - клерики и так далее. Раса героя воздействует на то, какие классы ему доступны. Только люди имеют неограниченный выбор классов. Все нечеловеческие расы ограничены до некоторой степени. Для этого имеются две причины:

Во-первых, ограничения предназначены для игроков, ограничивая карьеры, которые имеют смысл для различных рас. Карлики, в некоторой степени антиволшебны, и неспособны к использованию волшебной энергии - они не могут быть волшебниками. Халфлинги, несмотря на их связь с природой, испытывают недостаток преданности, и физически не могут быть друидами. Подобные ситуации существуют и для других получеловеческих рас.

Во вторых, получеловеческие расы имеют преимущества, которые не доступны людям. Гибкость, способность выбирать из числа всех классов, является одним из очень немногих человеческих преимуществ.

**Нечеловеческий Мир**

Данжон Мастер, если он хочет, может сделать любой класс доступным любой расе. Конечно это будет делать ваших игроков счастливыми. Но перед открыванием всех дверей, рассмотрите все последствия.

Если единственное специальное преимущество, которое люди имеют, дается всем расам, кто захочет играть человека? Люди были бы самой слабой расой в вашем мире. Зачем играть паладина человека 20-го уровня, когда вы могли бы играть эльфа паладина 20-го уровня и иметь все способности паладинов и эльфов?

Если нет героев людей, то - вероятно можно предположить, что и мастерские персонажи любой важности также не люди. Ваш мир не имел бы никаких человеческих королевств, или человеческих королей, императоров или мощных волшебников. Это был бы мир управляемый карликами, эльфами и гномами.

Это - не обязательно плохая вещь, но вы должны понимать, какие миры нелюдей вы создали. Создание правдоподобного фентезийного мира - задача нетривиальная; создание правдоподобного чуждого фентезийного мира (чем мир во власти нелюдей был бы) - огромный вызов даже для лучших авторов фентези.

Подобно чему нечеловеческие семейства были бы? Каково популярное развлечение было бы? Что нелюди оценили бы? Что они ели бы? Какими были бы их правительства? Общество управляемое любящими природу эльфами, будет очень отлично от мира где доминируют люди.

Возможно, что некоторые классы даже не могли бы существовать. Паладинство, например, могло быть уникально человеческой перспективой. Эльфы и карлики придерживались бы тех же самых ценностей порядка, веры в бога, и сообщества, к которому паладин стремится? Если вы лишь изменяете образ (то есть, имеете эльфийского паладина, ведущего себя точно также как человеческие паладины), что вы имеете синдром "люди-в-забавной-одежде". Даже в пределах человеческой расы имеются обширные культурные различия. Думайте насколько большие эти различия были бы, если и кровь полностью различна.

Также, если люди слабы, другие расы будут обращаться с ними с презрением? С жалостью? Люди будут порабощены? Все рассматриваемые вещи, для людей могли иметь очень плохие последствия. Если, после рассмотрения всех потенциальных ловушек, вы решаете экспериментировать с ненормативными выборами класса, делайте это тщательно. Мы предлагаем следующий совет:

Позвольте нестандартные комбинации расы/класса только на разовом основании. Если вы выдвигаете, общее правило: " Гномы могут теперь быть паладинами " - вы внезапно окажетесь с шестью героями гномами паладинами.

Если игрок отчаянно хочет играть гнома паладина, попросите, чтобы он придумал вдумчивое объяснение, объясняющее, почему этот гном - паладин. Это должно быть вероятно и совместимо с вашей кампанией. Если объяснение удовлетворяет вас, позвольте этому игроку, и только ему, играть гнома паладина. Объясните другим игрокам, что это - эксперимент.

Не позволяйте любых других гномов паладинов в игре, пока вы не видели первого в длительном действии, достаточно, чтобы решить, удовлетворяет ли этот класс вашу игру. Если он это делает, мои поздравления - вы расширили горизонты ваших игроков. Если он этого не делает, пожалуйста сообщите игроку гнома паладина, что он должен удалить героя или конвертировать его в обычного файтера. Никогда не позволяйте кому-то продолжать играть героя, который опрокидывает вашу игру.

Следуя этому простому правилу, вы можете проверять новые комбинации расы/класса без того, чтобы угрожать вашей кампании. Замедление - ключ к этому типу экспериментирования.

**Расовые Ограничения Уровня**

В дополнение к неограниченному выбору класса, люди могут достигать любого уровня в любом классе. Еще раз, это - человеческая специальная способность то, чего никакая другая раса имеет. В AD&D Игре, люди больше мотивируется амбициями, и желанием власти чем получеловеческие расы. Таким образом, люди продвигаются дальше и более быстро.

Полулюди могут достигать существенных уровней в некоторых классах, но они не имеют того же самого неограниченного доступа. Некоторые игроки могут доказывать, что больший возраст различных нелюдей автоматически означает, что они достигнут больших уровней. Это может представлять проблемы.

Получеловеческие персонажи ограничены тем, насколько высокого уровня они могут достигать, и сохранять внутреннюю последовательность (люди более гибки, чем нелюди) соблюдая игровой баланс. Данжон Мастер, однако, может изменять или устранять эти ограничения, как он считает лучшим. Как с ограничениями класса, последствия должны быть исследованы подробно.

Учитывая их чрезвычайно долгую продолжительность жизни, полулюди без ограничений быстро достигли бы уровней мощи далеко вне чего-нибудь достижимого людьми. Мир был бы во власти этих чрезвычайно мощных существ, исключая людей. Человеческие герои были бы слабы по сравнению с героями эльфами и карликами.

Учитывая их многочисленные преимущества, полулюди были бы наиболее привлекательными расами - никто не будет играть человека. Снова, это не обязательно плохо, но это очень отлично от стандарта. Заканчивающаяся игра будет полностью отличной от обычной обстановки меча и магии. Вы могли бы установить кампанию в древнем веке, до господства людей (хотя в данной ситуации, маловероятно, что люди когда-либо стали бы доминирующими).

**Медленное Продвижение (Необязательное Правило)**

Если вы решаете позволить полулюдям неограниченное продвижение, рассмотрите такой выбор: Чтобы противодействовать долгой жизни полулюдей, замедлите их продвижение. Требуйте, чтобы полулюди заработали в два, три или даже четыре раза больше единиц опыта чем человек, чтобы продвинуться в уровне.

Это позволяет быстроживущим людям продвигаться более быстро чем их долговечные товарищи, что в конечном счете подхватят инициативу после упадка людей. Если это решение, хотя логичное, является недопустимым для ваших игроков, можно призывать к компромиссу.

Лучший компромисс это позволить полулюдям обычное (или двойная стоимость) продвижение к их "максимальным" уровням. Затем требуйте, чтобы они заработали тройные или четверные единицы опыта, чтобы продвинуться выше этого. Они продвинутся очень медленно, но игроки все еще будут иметь цель и смысл достижения, которое идет с повышением уровня.

**Стандартные Классы и Ограничения Уровня**

Перед удалением или изменением ограничений уровня, ознакомьте себя с игрой и балансами, которые в настоящее время существуют. Только после того, как вы испытали их, и освоились с ними вы можете начинать изменение нечеловеческих ограничений уровня. Стандартные ограничения уровня для всех рас и классов даются в Таблице 7.

**Таблица 7:**

**Ограничения Уровня для Рас и Классов\***

**Расы Героев**

**Класс Человек Халфлинг Полуэльф Гном Эльф Карлик**

Бард U - - - U -

Клерик U 10 12 9 14 8

Друид U - - - 9 -

Файтер U 15 12 11 14 9

Иллюзионист U - - 15 - -

Маг U - 15 - 12 -

Паладин U - - - - -

Рейнджер U - 15 - 16 -

Вор U 12 12 13 12 15

U герой может продвигаться к максимально возможному уровню в данном классе. Руководство Игрока дает правила для продвижения героев до 20-го уровня.

- Герой не может принадлежать к внесенному в список классу.

\* Герои с меньше чем исключительными основными характеристиками не могут продвигаться вне внесенного в список уровня.

**Превышение Ограничений Уровня (Необязательное Правило)**

Получеловеческие персонажи с чрезвычайно высокими характеристиками в их основных характеристиках могут превышать расовые максимальные уровни. В случаях, где многократные основные характеристики существуют, самая низкая основная характеристика используется, чтобы вычислить любые дополнительные уровни.

Премиальные уровни доступные персонажам с высоким счетом основной характеристики, показаны в Таблице 8. Дополнительные уровни, внесенные в список в Таблице 8 добавлены к обычному позволенному максимуму, независимо от того, какой это класс или раса.

Например, полуэльф ограничен 12-м уровнем как вор. Вору полуэльфу со счетом Ловкости 17, однако, позволяют два премиальных уровня, так что он мог бы продвигаться до 14-го уровня.

**Таблица 8:**

**Премии за Высокие Основные Характеристики**

**Характеристика Дополнительные Уровни**

14, 15 +1

16, 17 +2

18 +3

19 +4

**Создание Новых Рас Героев**

Расы, внесенные в список в Руководстве Игрока - только несколько из возможных интеллектуальных рас, населяющих миры AD&D Игры. Предприимчивые Данжон Мастера и игроки могут захотеть поэкспериментировать с героями других рас, типа орков, оборотней, людоедов, лизардменов или даже драконов.

Однако, прежде, чем вы сделаете это, вы должны очень ясно осознавать, во что вы входите. Неограниченное или необдуманное использование ненормативных рас может легко и быстро уничтожить кампанию. Всегда рассмотрите новую расу с разных сторон:

Как новая раса уживается с другими героями? Как она соответствует кампании в общем? Что вы могли бы выполнять с этой расой, что вы не могли бы с другими?

Большинство игроков, которые хотят играть необычную расу, желают только острых ощущений и волнения, стимулирующих ролевые ситуации. Однако, имеются несколько игроков, которые видят такие расы как способ воспользоваться преимуществом игровых систем и ситуаций кампании. Как и с изменением ограничений уровней и позволенных классов, вам советуют двигаться очень медленно и осторожно в этой области.

Разрешение героев необычных рас вызывает целый набор новых проблем. При создании новой нечеловеческой или получеловеческой расы героев, правила и руководящие принципы ниже должны использоваться, чтобы сохранить игровой баланс.

Раса должна быть гуманоидной (то есть, она должна иметь две руки, и по крайней мере, две ноги, и тело в общем вертикальное). Раса должна быть способна перемещаться по земле. Также, она должна быть интеллектуальной. Орк или кентавр были бы приемлемыми.

Раса не может обладать специальными способностями вне возможностей уже данных другим расам. Хотя дракон может полиморфироваться в человеческую форму, маловероятно, что это сделает его героем, потому что он имеет оружие дыхания, может изменять форму, может использовать заклинания, и он не гуманоид в своем естественном состоянии. Брауни вероятно не был бы героем, потому что он, также, имеет способности вне таковых обычных рас героев.

Раса не может быть из высшего измерения или иметь свойства высшего измерения. Она не может иметь врожденные способности использовать заклинания, быть нежитью, или обладать магической сопротивляемостью.

Раса должна быть сотрудничающей и желать взаимодействовать с человеческим миром. Дуэргар, раса глубоко живущих карликов, не имеет никакого желания иметь дело с людьми и избегает контакта всякий раз, когда это возможно. Сатиры обижаются на вторгшихся в их лес и на поляны, чтобы управлять ими как героями. Вы должны судить этот критерий, основанным на условиях в вашем игровом мире.

Если эти условия выполнены, раса может рассматриваться как возможная раса героя. Некоторые примеры рас, которые определенно соответствуют профилю - полуорки, орки, полулюдоеды, лизардмены, гоблины, кентавры и кобольды.

При экспериментировании с новой расой героев, в начале позвольте только одного. Не начинайте ваш эксперимент с целой партии полулюдоедов! Начинайте медленно, вовлекая только одного игрока. Если новая раса слишком мощна, это может быть легко устранено.

Как только новая раса отобрана, реальная работа начинается. Исследуйте расу, и примените к ней все руководящие принципы:

**Способности Героя:** Все расы, независимо от типа, используют тот же самый метод генерации способностей как и все другие герои. Их счет расположится от 3 до 18 если не изменено плюсами или минусами.

Размеры Существа, определенные в Описании Монстров, затрагивают способности следующим образом:

Существа крошечного (T) размера имеют -3 модификатор к Силе. Существа маленького (S) размера имеют -1 модификатор к Силе. Существа большого (L) размера имеют +1 модификатор к Силе. Огромные (H) существа извлекают пользу +2 к Силе и Гигантские (G) существа имеют +4.

С Интеллектом меньше чем средний (определенный Данжон Мастером или как показано в Описании Монстров) переносят -1 штраф Интеллекта, а исключительно интеллектуальные или больше получают +1 премию.

Все другие модификаторы способностей назначены Данжон Мастером. Вероятные кандидаты включают минусы в Обаяние и Мудрость, и плюс или минус изменение Ловкости. Во всех случаях, премии и штрафы должны балансироваться. Если существо имеет +1 премию к Силе, оно должно иметь -1 штраф в другой способности. За исключением Силы, никакое существо не может иметь модификатор больше чем +2 или -2 к любому счету.

**Расовые Требования к Характеристикам:** Это возможно для существа, чтобы иметь по-видимому алогичные характеристики. Однако, вы можете устанавливать минимумы и максимумы на них. Таблица 7 в Руководстве Игрока показывает эти ограничения для стандартных рас героев. Это - работа Данжон Мастера, чтобы сделать то же самое для нестандартных рас.

Как руководство, существа большого размера должны иметь по крайней мере 11 Силы и, если они не описаны как проворные или быстрые, они должны иметь потолок 17 Ловкости. Тупые существа (таковые низкого Интеллекта) должны иметь ограничение 16 Интеллекта.

Данжон Мастер может отказываться от любых требований, если, например, игрок хочет (или получает) героя гиганта с холмов с Силой 6. Однако некоторое объяснение нужно предложить. (В случае гиганта с холмов слабака, возможно он был карликом в семействе, брошенным своими товарищами, и вынужден браться за приключения.)

**Классы:** Данжон Мастер должен судить то, какими классами новая раса может быть. Используйте информацию в следующей главе как ваше руководство, и начните с узкого диапазона выбора. Позже вы всегда сможете его расширить.

Почти любой вид существа может быть файтером. Ни один (кроме людей) не может быть паладином. Живущие на открытом воздухе (кентавры, например) могут быть рейнджерами.

Имеющие штрафы Мудрости не могут быть жрецами; другие могут быть жрецами только, если их игровое описание упоминает жрецов мастерских персонажей, и существо имеет некоторый тип социальной организации (племя, клан и т.д.). Никакое нестандартное существо не может быть друидом, поскольку это - человеческая вера.

Имеющие штрафы Интеллекта не могут быть волшебниками. Если описание в Описании Монстров подразумевает, что существо глупое, тупое или любым способом, несклонно к магии и использованию заклинаний, оно не может быть жрецом или волшебником.

Штраф Ловкости предотвращает героя от карьеры вора. Существа большого размера или великие не могут быть ворами. Если подразумевается, что существо неловко или неуклюже, оно не может быть вором.

Новая раса героя может быть мультиклассовой, если имеется больше чем один потенциальный класс, открытый для нее (например, файтера и мага). Классы из той же самой группы не могут объединяться в мультиклассы (например, файтер/рейнджер). Герои различных рас должны также иметь множество 14 или выше в основные характеристики обоих классов, чтобы приобрести мультиклассовую квалификацию. Это специфическое условие не относится к обычным расам героев.

**Ограничения Уровня:** Подобно всем нелюдям, новые расы героев имеют ограничения уровня. Однако, эти ограничения более низкие чем для других нелюдей, так как эти расы часто не удовлетворяются приключениями. (Возможно это объясняет, почему герои этих рас настолько редки.)

Максимальный уровень, которого герои различных рас могут достигать, зависит от основной характеристики героя (или счета). Используйте Таблицу 9, чтобы определить максимальный уровень героя.

**Таблица 9:**

**Максимальные Уровни для Различных Рас**

**Счет Основной Ограничение**

**Характеристики Уровня**

9 3

10 4

11 5

12 6

13 7

14 8

15 9

16 10

17 11

18+ 12

В отличие от стандартных получеловеческих рас, новые расы героев никогда не получают дополнительные уровни за высокие характеристики. Это достаточно необычно, что член этой расы вообще стал героем! Без помощи многих заклинаний желания, герой из ненормативной расы никогда не сможет подняться выше 12-го уровня.

**Жизненные Ценности:** Описание Монстров показывает жизненные ценности для большинства рас. Если абсолютные жизненные ценности внесены в список (например, "добрые"), герой имеет эти жизненные ценности. Если только тенденции жизненных ценностей даются, игрок может выбирать любые жизненные ценности.

**Хитпоинты:** Все существа вычисляют хитпоинты, используя кубик, соответствующий выбранному классу. На 1-ом уровне, существа большого и очень большого размера извлекают пользу, в один дополнительный хитпоинт за каждый Hit Die, который существа обычно имеют (плюсы к кубику игнорируются) в дополнение к их обычной премии Конституции. Таким образом, файтер людоед с Конституцией 12 все еще получил бы +4 премию хитпоинтов на первом уровне, так как людоеды обычно имеют 4 Hit Dice. (Помните что существа Большого размера, переносят большее чем человек повреждение от оружия!) После этого, все новые расы зарабатывают хитпоинты согласно продвижению уровня, Конституции и классу.

**Продвижение в Уровне:** Герой прогрессирует подобно всем другим того же самого класса. То что он нестандартной расы не дает герою никаких специальных выгод в его классе.

**Доспехи:** Большинство существ (орки, гноллы, гоблины) имеет Армор Класс 10 (и таким образом носят доспехи для защиты). Однако, некоторые существа имеют естественную броню, которая имеется и у героя. Эти герои получают выгоду только в +1 премии к их AC, если их доспех хуже или равен, их естественному Армор Классу (согласно конному доспеху лошади).

Если надет лучший доспех, естественная броня игнорируется, и Армор Класс определен доспехом. Существа странной формы или странного размера, не могут носить обычные доспехи; они должны быть сделаны на заказ и стоят дополнительные деньги (и требует более долгого времени изготовления).

**Движение:** Норма передвижения существа - та же самая, как и в Описании Монстров.

**Нападения:** герою позволяют количество нападений его класса и уровня, а не число, приведенное в Описании Монстров.

**Проблемы Размера:** Игроки, которые играют большими существами, надеясь получить преимущество перед другими, быстро обнаруживают много проблем, которых они не ожидали. Рассмотрите тяжелое положение игрока, который решает иметь гиганта с холмов. Во-первых, он будет иметь трудности при покупке основного снаряжения. Кто шьет штаны для гигантов в человеческом городке? Все должно быть специально заказано по два-четыре раза или более от его обычной стоимости.

И это незначительное неудобство, по сравнению с другими трудностями. Здания и подземелья построены для людей и других существ среднего размера, отвергая для большого товарища возможность, и для питья в кругу друзей, и для захватывающего приключения. Даже самый стойкий герой утомится питьем из ничтожных кубков и закупки пяти обедов одновременно. Ему понравиться проводить ночь в прохудившемся сарае, в то время как его компаньоны наслаждаются теплыми кроватями наверху в гостинице?

Дни путешествия быстро покажут ему радости ходьбы, пока все остальные едут (никакая лошадь не сможет его нести), особенно когда его компаньоны галопом уходят от приближающейся опасности, оставляя его на ее пути. Затраты на замену сломанной мебели быстро станут обременительными. Веревки будут иметь раздражающую тенденцию рваться, когда большой болван попробует подняться по ним. И гигант с холмов должен иметь по крайней мере 20 друзей, чтобы вытянуть его из 30-футовой ямы!

**Реакции NPC:** Обычно, ожидайте, что NPC будут иметь сильные отрицательные чувства относительно необычных рас героев, даже до фанатизма и ненависти. Эти реакции будут делать жизнь более трудной для героя, но они - цена игрока за его необычный выбор.

**Глава 3**

**Классы Героев**

Руководство Игрока охватывает описания классов, объяснение механики того, как они работают и что они могут делать, но Данжон Мастеру требуется больше, чем простое знание строгих и быстрых правил. Классы формируют сердце AD&D Игры, так что полезно понять некоторые концепции и отношения, которые определяют классы и как они функционируют.

**Класс, Уровень и Обычный Человек**

Класс и уровень - полезные игровые меры талантов и способностей героя. Каждый класс определяет основную роль героя, его положение и карьеру. Каждый уровень определяет дополнительную силу и обеспечивает систему, посредством которой вы можете определять и балансировать столкновения.

При небольшой практике вы узнаете, что герои X классов и уровней могут легко наносить поражение монстру Y, но что монстр Z доставит им серьезные проблемы. Это поможет вам создать возбуждающие, сбалансированные приключения для ваших игроков.

В то же самое время, вы знаете, что концепция классов и уровней в действительности не относится к реальному миру. Возница, ведущий фургон, который везет героев, не 1-го, 5-го, или 100-го уровня возница. Он - человек, чья работа это везти товары и управлять фургоном. Горничная - не специальный класс, и при этом ее способности не определены уровнями.

Возница или горничная могут быть исключительно искусными и компетентными, но у них это не измеряется в классах. Не имеется никакого такого класса, как водитель или горничная, более того не имеется таких классов, как торговец, моряк, принц, кузнец, отшельник, навигатор, лудильщик, нищий, цыган или клерк. Это то, что люди делают, а не всеобъемлющие описания.

Не все люди в мире вашей кампании файтеры, маги, воры или что-то подобное. Ситуация была бы крайне смешная, если бы каждый мастерский персонаж имел бы класс. Вы имели бы горничных файтеров, возниц магов, торговцев воров, и детей рейнджеров. Все это бросает вызов логике. Чаще всего мастерские персонажи - люди, только люди и ничего больше.

Фактически лишь несколько людей достигают любого уровня героев. Не каждый солдат, сражающийся на войне, становится файтером. Не каждый мальчишка, укравший яблоко на рынке, становится вором. Персонажи с классами и уровнями имеют их, потому что они находятся в некотором специальном положении.

Эта специальность не имеет никакого отношения к характеристикам, способностям или уровням класса. Такие персонажи специальны по определению. Факт того, что герои управляются игроками, делает их специальными. Возможно эти специальные персонажи более неуправляемы или имеют некоторую неизвестную внутреннюю искру или только правильную комбинацию талантов и желаний. Это - до игроков. Точно так же неиграющие персонажи имеющие классы специальны, потому что Данжон Мастер говорит так. Легко и просто. Не имеется никакой специальной причины для этого.

**Персонажи 0 уровня**

Большая масса человечества, эльфийских народностей, карликовых кланов, и халфлингов, является персонажами "0 уровня" (нулевого уровня). Они могут извлекать пользу из мудрости и умений, но они не зарабатывают единиц опыта за свои действия. Эти обычные люди составляют основу каждого фентезийного мира, давая рабочую силу, производя товары, продавая грузы, переплывая океаны, строя корабли, рубя деревья, перевозя древесину, используя лошадей, выращивая зерновые культуры и т.д. Многие весьма талантливы в различных искусствах и ремеслах. Некоторые даже более опытны, чем герои с тем же самым обучением. В конце концов, персонажи 0 уровня зарабатывают этим себе на жизнь. Для героев же эти навыки, почти всегда лишь хобби.

Для огромного большинства мастерских персонажей 0 уровня, которых вы создаете и используете в вашей игре, все, что вы должны знать это имя, индивидуальность и занятие. Когда герои имеют дело с кузнецом или хозяином гостиницы, не имеется никакой потребности создавать его характеристики, THACO, число поражения, Армор Класс и т.п. Это принимает, конечно, что ваши герои не будут нападать на каждого кузнеца или хозяина гостиницы, в их поле зрения. Если они это делают, вы должны знать немного больше относительно персонажей 0 уровня.

**Характеристики:** Этот диапазон от 3-18. Для простоты, не волнуйтесь относительно расовых модификаторов для получеловеческих рас. Расовые модификаторы для боя, Армор Класс, хитпоинты и т.д., применяются.

**Навыки:** В лучшем случае персонаж 0 уровня будет иметь один боевой навык, если профессия этого персонажа разумно это учитывает. Например, кузнец мог быть опытен с боевым молотом, а хозяин гостиницы мог бы иметь навык с дубиной (ручка топора под стойкой ...), но имеется только небольшой шанс, что клерк будет искусным с любым типом оружия.

В мирных навыках, персонажи 0 уровня имеют, столько, сколько необходимо (и разумно) для данной профессии и возраста. Таким образом, кузнец мог бы быть весьма искусен в кузнечном деле, потратив на этот навык несколько ячеек. Новички и некомпетентные мастера имеют голое минимальное обучение и умение. Типичный ремесленник тратит две или три ячейки на свое главное умение. Эксперты и блестящие художники обычно посвящают все их способности единственному мастерству. Мастера, которые наблюдают за работой ремесленников и учеников, обычно не более умелые чем ремесленники, но имеют дополнительные навыки в других деловых областях.

**Хитпоинты:** большинство людей имеет 1-6 хитпоинтов. Карлики и гномы имеют в среднем от 1-8 хитпоинтов. Изменение может быть сделано для занятия или условий, как обозначено ниже в Таблице 10.

Некоторые игроки думают, что это нереалистично, если типичный крестьянин может быть убит одним ударом меча, падением с лошади, или брошенным камнем. В реальном мире, люди вполне могут умереть от этих причин. В то же самое время, другие переживают невероятные повреждения и раны.

Когда это необходимо для успеха приключения (и только в чрезвычайно редких случаях), вы можете давать персонажам 0 уровня большее количество хитпоинтов. Ситуация могла возникнуть по любой причине: магия, благословения от Высших Сил, некоторое особенно искривленное проклятие (крестьянин, который не может умереть!) - вы сами называете ее.

**Таблица 10:**

**Хитпоинты Персонажей 0 Уровня**

**Профессия Диапазон Кубика**

Чернорабочий 1d8

Солдат 1d8+1

Мастер 1d6

Ученый 1d3

Инвалид 1d4

Ребенок 1d2

молодежь 1d6

Также полезно делать важных мастерских персонажей, типа королей или принцев 0 уровня, более сильными, чем средняя персона. Это особенно важно в случае правителей, иначе некоторый сумасшедший герой может собраться свергнуть королевство кампании одним единственным сильным ударом меча. Обычно, это нежелательный результат.

**Авантюристы и Общество**

Если большинство людей не попадает в специфический класс, как обычные люди взаимодействуют с классами и как они вписываются в общество вокруг них?

Это - важный вопрос, и только вы можете на него ответить, поскольку вы создаете вашу кампанию. Вы не должны садиться и придумывать точный ответ ("2% населения - авантюристы"), хотя вы можете получить эти точные данные, если вы этого захотите. Более вероятно, ответ сам сформируется через какое-то время, когда вы населите деревни, создадите столкновения, и сессии игры - вы будете подсознательно принимать решения относительно роли и частоты персонажей. Однако, имеются различия в том, как часто различные классы логически обнаруживаются.

**Файтеры**

Файтеры - наиболее обычные типы персонажей в обычных кампаниях. Они должны выполнить наименее строгие требования класса и взяты из самого большого океана талантов - солдат неисчислимых армий, наемников, милиции, дворцовой охраны, хозяев храма и людей шерифа. В этих и других организациях, потенциальный файтер изучает свое искусство. Его научили обращаться с оружием и осторожности с ним. Он приобретает некоторую основную тактику и зарабатывает опыт как сражающийся человек.

Из этих людей некоторые могут стать файтерами 1-го уровня. Часто таким людям дают ранг с учетом их талантов. Таким образом, файтер 1-го уровня может стать капралом или сержантом. Поскольку ранги станут большими и более влиятельными, тенденция состоит в том, чтобы предоставить их, вышеуровневым файтерам. Однако, эта тенденция не абсолютна и часто ломается на самых высоких уровнях. Капитан компании может быть файтером 12-го уровня, но он все еще получал бы распоряжения от принца 0 уровня!

Уровень не гарантия ранга, и при этом ранг не зависит от уровня. Некоторые люди не хотят ответственности и всего, что приходит с нею. Они предпочли бы позволить другим людям сообщать им, что делать. Такие персонажи могут стать настоящими файтерами, но никогда не продвинуться выше обычного солдата. Политическое маневрирование и фаворитизм могут поднимать даже самого низкоуровневого персонажа к самым высоким положениям власти.

Так как файтеры имеют тенденцию подниматься выше уровня обычного солдата, немного армий составлены из высокоуровневых или даже низкоуровневых файтеров. В то время как имеется мало различия в способностях между типичным пехотинцем и файтером 1-го уровня, невозможно найти армию в 20,000 файтеров 4-го уровня. Достаточно редко найти 1,000 или больше файтеров 2-го уровня в одной боевой единице. Такие единицы отборные, великолепно обученные, снабжены снаряжением, и обычно держатся в резерве для специальных задач. Они могут быть ударными отрядами, специальными телохранителями, или резервом армии.

Файтеры авантюристы (или герои или NPC) это те, кто решили сами устроить свою судьбу. Не каждый человек доволен, получая распоряжения или приказы, и известность редко приходит к обычному пехотинцу. Некоторые люди желают пробовать подняться в ранге, но это совсем не легкий или быстрый процесс. Не имеется многих вакансий, и при этом это не тот путь, где умение обращаться с оружием гарантирует успех.

Зная все это, не удивительно, что большинство файтеров выбирает более прямой метод авантюризма. В ходе приключений, тем не менее, много файтеров становятся лидерами и командующими, собирая людей вокруг себя, поскольку они сами завоевывают собственное место в мире.

**Паладины**

Паладины редки, частично из-за статистики генерации кубиков, а частично, потому что паладинство - очень требовательная дорога для персонажей. Легко допустить ошибку и падать из специального состояния. Не каждый персонаж может соблюдать эти требования, но те немногие, которые могут, действительно специальны. Вы не будете находить формирования из тысяч, сотен, или даже десятков паладинов. В лучшем случае они формируют маленькие группы (типа Двенадцати Пэров Charlemagne или Рыцарей Круглого Стола).

Часто, из-за солидного примера которым они являются, паладины ведут других в сражения. Но, в то же самое время, они имеют тенденцию быть неподходящими для задач управления, которые слишком часто требуют компромисса. Обычно паладины найдены, работающими в сотрудничестве с духовенством его религии, но одинокие паладины, несущие их веру в дикую местность, также появляются в рассказах бардов.

**Рейнджеры**

Рейнджеры имеют тенденцию быть одиночками, неудобными в компании "цивилизованных" людей. Они также необыкновенны, снова из-за требований класса к Характеристикам. Эти два фактора делают армии или компании рейнджеров довольно маловероятными, только незначительно менее обычными, чем орды паладинов.

Хотя рейнджеры и одиночки, они не возражают против компании других рейнджеров, тех, кто понимают жизнь дикой местности и потребности в месте. Небольшие группы рейнджеров будут иногда присоединяться к армии, как ее разведчики, особенно, если есть потребность. Они будут иногда найдены в лесных деревнях или около неисследованных диких местностей. Здесь, гиды, разведчики, лесники, ловцы, и пионеры формируют объединение, в котором ранги рейнджера заполнены. Лишь немногие могут быть найдены в цивилизованных землях, рейнджеры в городах это действительно причуда.

Волшебники

Волшебники в наибольшей степени окутаны тайной и предрассудками, они самые важные из всех классов, поскольку они уникальны среди них. Крестьянин может приобрести меч и начать сражаться; набожный человек может надеяться послужить его вере; местный рассказчик, может рассказать хороший рассказ; а беспринципный хам может грабить местных торговцев. Но никто кроме волшебника не может использовать волшебные заклинания. Потребность в высоко специализированном обучении делает их полностью обособленными, и они знают это.

Когда маги собираются, они имеют тенденцию формировать общества или ассоциации, организации для людей, которые говорят о вещах, непонятых обычным людям (очень похоже на сегодняшних ученых). Но волшебники слишком капризны, и независимы, чтобы организовать себя в надлежащие союзы, самое большое что они могут, это сформировать умеренно организованные гильдии.

Вообще, их группы существуют для таких благородных причин как "облегчать обмен знаниями" или "продвигать магию". Некоторые готовят тексты или газеты, чтобы показать своим товарищам магам, детализируя в них самые последние эксперименты и открытия, или выдвигая некоторую новую теорию. Они наслаждаются признанием своих коллег так же, как и все остальные.

Посторонним, волшебники кажутся странными и отстраненными. Подобно мастерам, они наиболее приятны в компании своих товарищей, говорящих на языке который они все понимают. Нетренированные, даже ученики, вторгшиеся в это товарищество способны получить ледяной и невежливый прием.

Волшебники эксцентричны, даже извращенны. Они, вероятно, могут быть найдены где угодно. Тем не менее, они обнаруживают тягу к цивилизации, в пределах от маленьких деревень до обширных городов. Фактически лишь несколько магов заботятся о приключениях, так как это - чрезвычайно опасное дело, которому они плохо обучены и неподходящи. Огромное большинство из них, тратит их время, экспериментируя в уединении или обслуживая других, предпочтительно за хорошую плату.

Много магов, особенно с небольшими способностями, обращают свое искусство к практическому применению - почти каждая деревня имеет человека, который может использовать несколько полезных заклинаний, чтобы помочь с родами или упрощать строительство дома. В больших городах, эти маги станут более специализированными так, что один использует свои таланты на строительство, другой на обнаружение потерянных вещей, а третий на помощь местным ювелирам в их ремесле.

Почти все главные семейства, торговые принцы и знать имеют магов или двух в услужении. Предпринималось несколько попыток (вообще-то безуспешных) использовать этих волшебников для массового производства волшебных изделий. Проблема состоит в том, что с волшебниками столь же трудно справиться, как рейнджерами или паладинами. Они не обращают внимания на тех кто их окружает, если они не покушаются на их основные права и привилегии, тем более, что они имеют волшебные ресурсы сделать их неудовольствие известным. Также, они обычно полностью заняты обнаружением способов навредить конкурентам своего нанимателя (или срывать такие попытки против их собственного хозяина). Дурак тот король, кто не имеет персонального волшебника, и грустный тот правитель, кто доверяет плохому магу.

Не все волшебники тратят свое время служа другим. Некоторые ищут не выгоды, а знаний. Эти маги-ученые имеют тенденцию рассматриваться так же, как великие университетские профессора сегодня, как элитные и отстраненные, ищущие истину, ради самой истины. Хотя они непосредственно не служат другим, они могут быть иногда наняты, чтобы исполнить некоторую обязанность или отвечать на некоторый вопрос.

Богатые часто обеспечивают таких людей, не покупая их услуги (которые не продаются) но оказывая им покровительство в надежде, что они обеспечат честь, славу, и возможно, будут иногда чем-то полезны. Эта ситуация мало чем отличается от положения великих художников Ренессанса, которых поддерживали принцы, надеясь впечатлить и превзойти своих конкурентов.

Имеются волшебники, которые тратят все свое время, прячась от человечества в темных, запретных башнях или мрачных, наполненных летучими мышами пещерах. Здесь они могут жить в комнатах, где блеск богатства смешивается с сыростью и грязью. Возможно напряжение и требования их искусства свели их с ума. Возможно они так живут, потому что они видят и знают больше чем другие люди. Кто знает? В конце концов, они эксцентричны до чрезвычайности.

**Жрецы**

Жреческим персонажам не требуются браться за оружие и приключения, чтобы разрушать зло. Нет, их иерархии требуют администраторов, клерков и набожных трудяг всех типов. Таким образом, хотя могут иметься много священнослужителей и женщин в храме, или монастыре, только несколько будут иметь класс и уровень.

Не все монахи в монастыре - 1-го уровня (или выше) клерики. Большинство - монахи или монахини, набожные мужчины и женщины, работающие, чтобы служить их вере. Не приключенческое духовенство не менее набожно, чем их приключенческие братья, и при этом они не получают меньшего уважения. Таким образом, возможно иметь лидеров в пределах религиозной иерархии, которые не показывают никаких признаков специальной способности клерика, а только надлежащую веру и благочестие.

Даже больше, чем с военными людьми, уровень это не условие для ранга. Мудрость и ее использование, а не применение огневой мощи или число разбитых противников, являются истинными жемчужинами духовенства. Действительно цель некоторых вер состоит в том, чтобы демонстрировать самую большую мудрость, лишая себя всех земных благ: силы, богатства, гордости и даже способностей, в попытке достигнуть совершенной гармонии с миром.

Наконец, приключенческие жрецы имеют тенденцию формировать маленькое ядро из подобных им участников. Они - те, кто демонстрируют свою веру, выдерживая опасности, которые угрожают их вере, те, кто устанавливают примеры через испытания и затруднения. От них, другие могут духовно получать прибыль.

**Воры**

Воры - часто люди, которые не пригодны ни для чего другого. В отличие от других классов, почти все воры - авантюристы, часто по необходимости. Истинно, что многие постоянно работают в одном месте и живут за счет местного населения, но когда ваша жизнь имеет тенденцию быть вопреки местному закону, вы должны быть готовы уехать в любой момент! Каждая работа - приключение, имеющее большой риск (включая, возможно, и смерть), и имеются немногие драгоценные возможности расслабиться и ослабить свою настороженность.

Воры иногда формируют гильдии, особенно в больших городах и местах с сильным общественным порядком. Во многих случаях, они вынуждены сотрудничать просто чтобы выжить. Влиятельные воры видят гильдии как способ увеличить собственную прибыль и давать им образ респектабельности. Они станут Донами и преступными авторитетами, направляя действия без необходимости пачкать свои руки.

В то же самое время, гильдия воров по определению составлена из лгунов, обманщиков, жуликов и опасных людей. Таким образом, такие гильдии - рассадники обмана, предательства и ударов в спину (буквально). Только самые хитрые и сильные поднимутся к вершине. Иногда это повышение связано со способностью уровня, но более часто это хорошее отношение Дона к персонажу и политиканство.

Любопытно, что воры, мастера в своем ремесле, имеют тенденцию не продвигаться слишком высоко в организации. Их таланты слишком ценны, чтобы их потерять, а их усилия тратятся на их искусство, а не на маневрирование и подхалимство. Не имеется, фактически, никакого правила, которое говорит, что лидер гильдии воров должен быть вором. Работа лидера требует обаяния, оценки людей и политиканства. Мощный преступный авторитет, мог оказаться, лукавым торговцем, образованным дворянином или даже коварным лжецом.

**Барды**

Барды редки и, подобно ворам, имеют тенденцию быть авантюристами, но по несколько иным причинам. Иногда, они нарушают закон и находят необходимым двигаться в следующий городок и в следующее приключение, но более часто их ведет любопытство и охота к перемене мест. Хотя некоторые барды поселяются в городке или городе, большинство путешествуют с места на место. Даже "прирученные" барды (так живущие в одном месте иногда называются) чувствуют потребность время от времени уходить и исследовать, собрать еще несколько рассказов, и возвратится домой с новым набором песен. В конце концов, разнообразие требований требует развлечений.

Не имеется вообще никаких гильдий или школ бардов, никаких колледжей, обществ или клубов. Вместо этого, барды иногда собираются в свободно образованные секретные общества, которые позволяют им улучшать их искусство при поддержании ауры тайны.

Однако, наиболее часто барды полагаются на неофициальное гостеприимство своих коллег. Если один бард прибывает в городок другого, он вероятно может рассчитывать на гостеприимство, и оставаться со своим коллегой некоторое время, пока они обмениваются своими знаниями и если он не сокращает дело своего хозяина. Через некоторое время, в течение которого барды узнают несколько новых рассказов и песен, посетитель, как ожидается, будет двигаться дальше. Даже среди бардов возможно застрять надолго.

Конечно, имеются случаи, когда бард решает оставаться, основывать магазин и осесть. Если население достаточно большое, чтобы поддержать обоих бардов, и если они могут уживаться вместе. Если нет, почти наверняка между ними будет иметься вражда. К счастью, тем не менее, один или другой может обычно быть подвигнут на охоту к перемене мест, основанных на некотором большом, новом приключении. В конце концов, барды имеют тенденцию быть неизлечимыми романтиками.

**Классы в Вашей Кампании**

В то время как обсуждение персонажей, приведенное выше, обеспечивает структуру для положения авантюристов в игре, ваша собственная кампания могла бы быть совершенно другой. Например, не имеется никакого правила, которое говорит, что маги не могут формировать сильные гильдии. Однако такая группа имела бы глубокое воздействие на мир кампании. С их волшебством, они могли бы управлять фактически любым аспектом жизни, каким захотят - политикой, торговлей, классовой структурой, и даже частным поведением. Такая группа изменила бы количество магии в вашей кампании и число обладающих ею.

Организованные маги могли бы даже пытаться ограничивать действия тех, кто представляют угрозу для их власти, типа авантюристов. Всякий раз, когда вы изменяете баланс классов, убедитесь, что вы рассматриваете, какие изменения это может повлечь в вашей кампании.

**Персонажи Высокого Уровня**

Вместе с классами и уровнями приходит естественная тенденция классифицировать кампании согласно уровню героев. Опытные игроки говорят об играх "высокого" или "низкого" уровня в различных терминах и, действительно, такие игры отличаются от друг друга. Однако, именно отличие одной игры от другой, является определением высокого уровня.

**Определение "Высокого Уровня"**

Что составляет игру низкого или высокого уровня это вопрос вкуса. Вообще, Данжон Мастера и игроки находят диапазон уровней героев, который является удобным для их стиля игры. Кампании, которые обычно имеют героев 4-8-го уровня, рассматривают 12-й уровень или больше высоким уровнем, в то время как с герои 12-го уровня устанавливают предел ближе к 18-му или 20-му уровню. Хотя и не имеется никакой контрольной точки для выбора высокого уровня, права и обязанности героя начинают изменяться где-то между 9-м и 12-м уровнем.

Вообще, игроки с течением времени находят все меньше и меньше удовлетворения в сражениях с монстрами и обнаружении сокровищ. Способности их героев - таковы, что монстры должны быть почти смехотворно мощными чтобы угрожать им. Сокровища должны быть обширны, чтобы создавать впечатление. Хотя невероятные противники и огромные сокровища хороши время от времени, острые ощущения быстро проходят.

**Изменение Стиля Кампании**

Когда игроки становятся утомленными, попробуйте изменить стиль кампании. Герои высокого уровня имеют большую силу - они должны иметь приключения, где эта сила востребована и вовлекает их в мир кампании. Как лидеры, правители и мудрые люди, их действия затрагивают больше чем только непосредственно находящихся рядом людей, распространяясь как расходящиеся волны на тех, кем они управляют, и на тех кого они стремятся победить. Политические махинации, шпионаж, тайные дела, предательство и мошенничество станут более явными. Хотя эти элементы могут играть некоторую роль и в кампании низкого уровня, на более высоких уровнях, их доля намного больше.

Постепенно добавляйте интригу в свою кампанию. Например, Варрак, среднеуровневый файтер, назначается шерифом местной деревни в награду за свои солидные дела. Он еще все может уходить в приключения, к которым он привык, но теперь он должен также наблюдать за сельскими жителями. Данжон Мастер имеет местных бандитов, совершающих набег на торговую дорогу. Как шериф, Варрак должен остановить их. Он идет с маленькой группой, и обнаруживает, что лагерь содержит 500 бандитов. Понимая, что он полностью превзойден численностью, он командует поспешное отступление, поднимает местную милицию, и очищает сельскую местность от врага.

При этом он поднимается в уровне. Кроме того, его лорд доволен и дает Варраку управление над несколькими деревнями, с шерифами под его командованием. Соседний барон (который организовывал и послал бандитов) обращает внимание на успех Варрака с некоторым неудовольствием, взращивая семя ненависти. Более того, малодушный и мстительный шериф следующей деревни по дороге (чья некомпетентность разрешила бандитам процветать) внезапно откажется от покровительства. Он обвиняет Варрака и ищет способ убрать нового управляющего.

Поскольку кампания прогрессирует, Данжон Мастер может медленно прясть паутину интриг вокруг Варрака, придумывая, как враги, открытые и скрытые, стремяться блокировать его продвижение или использовать его, чтобы свалить своего собственного лорда. Несмотря ни на что, Варрак может находить себя предназначенным стать фаворитом короля, получая новые титулы, обязанности, друзей и врагов по пути.

**Выше 20-го Уровня**

Теоретически, не имеется никакого верхнего предела уровням классов (хотя имеются расовые ограничения). Материал, представленный здесь сопровождает героев только до 20-го уровня - опыт показал, что герои являются наиболее приятными когда играются в пределах этого диапазона 1-20. Выше 20-го уровня, герои получают мало дополнительных способностей, что сильно обесценивает приключения.

Большой навык и творческий потенциал требуются, чтобы создать приключения для чрезвычайно мощных героев (по крайней мере приключения, которые состоят, больше чем только, из уничтожения все больших и больших монстров при почти непобедимой партии). Герои высокого уровня имеют так мало уязвимых мест, что каждая угроза должна быть направлена против одних и тех же слабостей. И имеется предел количеству раз, которые Данжон Мастер может похищать друзей и семейство, красть книги заклинаний, или ссылать мощных лордов прежде, чем это становится совсем затертым.

Отставка: Когда герои достигают уровня, где приключения больше не вызов, игроки должны быть поощрены уволить их. Отставные герои входят в "полу-NPC" состояние. Листы героя и вся информация поручаются заботам Данжон Мастера.

Отставной герой все еще живет в мире кампании, обычно в одном обжитом месте, и обычно имеет обязанности, которые не дают ему отправится в приключения Под управлением Данжон Мастера, он не получает опыта, не использует свои магические изделия, и не тратит свои сокровища. Принимается, что он имеет доход, который восполняет его обычные расходы.

Отставной герой может использоваться, чтобы обеспечивать игроков информацией, советом, и некоторой материальной помощью (если этим не злоупотребляют). Однако, всеми его или ее действиями управляет Данжон Мастер, а не игрок, который первоначально создал героя.

Если есть возможность, герои должны быть поощрены уволиться как группа. Таким образом все игроки могут создавать и играть новых героев приблизительно того же самого уровня. Если только один игрок увольняет своего героя, чтобы начать нового героя 1-го уровня, пока все остальные продолжают с героями 20-го уровня, бедный вновь прибывший не может нормально путешествовать с ними. (Если он это делает, игрок не будет добиваться многого или его герой будет иметь очень короткую продолжительность жизни!)

Некоторые игроки могут отказываться увольнять любимый героя. Объясните этим игрокам, что отставка не подразумевает, что герой никогда не сможет использоваться снова. Убедитесь, что создали специальные приключения, которые требуют, чтобы герои высокого уровня вышли и сражались.

Время от времени старую приключенческую группу, вероятно, придется собирать снова, чтобы иметь дело с некоторой угрозой королевству или миру. Это тот случай, чтобы показать этим выскочкам новым героям, что действительно мощная группа может сделать! Это также дает игрокам возможность играть роли некоторых своих старых фаворитов.

Если игроки имеют возможность использовать своих мощных героев, даже если и нечасто, они будут меньше отказываться и проводить больше их игрового времени с новыми, низкоуровневыми героями.

**Герои Начального Уровня**

Если есть возможность, начните с героями 1-го уровня. Самые низкие уровни героев - подобны ранним годам детства. То, что случается с героем в течение этих первых приключений, очень часто будет определять, как этот герой будет отыгрываться. Рет карлик запомнил тот день, когда он отчаянно ураганно атаковал в сражении, когда он был просто 1-го уровня? Если то, что он сделал, получилось хорошо, игрок будет пробовать это снова и начнет играть Рета как смелого и опрометчивого товарища.

С другой стороны, если бы на Рета обрушились первые неудачи, когда он помчался в бой, игрок начал бы играть Рета, как осторожного, благоразумного товарища. Даже самые мелкие события могут иметь большой эффект на героев низкого уровня, так что эти события сильно определяют поведение героя. Не давая игрокам начинать с начальных уровней вы лишаете их возможности развить индивидуальность своих героев.

**Смешивание Новых и Старых Героев**

Разрешить игрокам начинать с начала, прекрасно, когда вы впервые открываете кампанию, и все герои могут начинать с одного и того же уровня. Однако, когда множество сессий сыграно, разовьется неравенство в уровнях героев. Новые игроки присоединятся к игре, а старые игроки создадут новых героев. В конечном счете, вы достигнете точки, в которой первоначальная группа игроков имеет героев на много уровней выше чем, когда они начинали. Как, тогда, вы введете новых игроков и новых героев в вашу игру?

Имеются времена, когда вы должны позволить герою начинать выше 1-го уровня. Но вновь созданный герой должен начать кампанию не выше 4-го уровня, если группа не очень мощна. Если дело обстоит иначе, он начинает не выше чем герой самого низкого уровня в партии (и может быть лучше начать на уровень или два ниже).

Новый герой должен иметь снаряжение примерно такое же, как его компаньонов: Если они имеют лошадей, он также должен иметь лошадь. Но не давайте ему свободных волшебных изделий. Они должны быть заработаны. Он должен начать с небольшим количеством наличных денег.

Иногда игрок может заменять умершего героя, продвигая оруженосца NPC до статуса героя. Это - хороший метод, потому что игрок - уже знаком с мастерским персонажем и, возможно, создал для него индивидуальность. Когда это случается, игроку дают лист персонажа NPC и позволяют получить над ним полный контроль.

**Предварительно Созданные Герои**

Полезно иметь на руках несколько, предварительно созданных, героев. Они должны иметь несколько различных уровней и классов, со снаряжением и отмеченными причудами индивидуальности. Эти "мгновенные" герои могут использоваться игроками гостями (теми кто неспособен играть в нескольких сессиях) и регулярными игроками, чьи герои умерли в течение сессии.

Когда последнее происходит, представьте нового героя в соответствующей точке, а затем позвольте игроку управлять им на остальную часть вечера. Это предохраняет этого игрока от раздражения. Если игрок наслаждается героем (и вы довольны договоренностью), вы можете позволять ему продолжать играть этого героя в будущих сессиях.

**Создание Новых Классов (Необязательное Правило)**

Классы, приведенные в правилах - не единственные, которые могут существовать в AD&D Игре. Много других классов, и общих, и высоко специализированных, также могли бы существовать. Действительно, обычная реакция игроков по классам это вопрос, почему их герои не могут иметь способности или умения другого класса. Вы можете даже создавать полностью новые классы или комбинации из существующих способностей героя.

Создание нового класса не рекомендуется для новичков Данжон Мастеров или игроков. Перед попыткой этого, убедитесь, что вы знакомы и уверенно себя чувствуете с AD&D Правилами. Кроме того, довольно плохая идея использовать эту систему в совершенно новой кампании не имеющей никакого прошлого, т.к. игрокам будет не на чем базировать свои действия и решения.

Приведенная здесь система классов требует, чтобы вы использовали ваше суждение, но оно не застраховано от ошибок. Если вы не будете осторожны, то может оказаться, что вы создали чрезмерно действенную комбинацию способностей или, наоборот, причудливый неиграбельный класс. Как и с новыми расами героев, начните с единственного испытательного примера, прежде, чем вы одобрите этот класс для всех игроков.

Естественно, Данжон Мастер должен одобрить класс прежде, чем игрок может начать его использовать. Данжон Мастер также имеет право делать любые изменения, которые он захочет, даже после того, как герой отыгрывался в течение некоторого времени!

Вам советуют не пробовать создать супер класс - класс, который позволяет игрокам делать все. Рассмотрите то, что потеряно: супер герой требовал бы огромного количества опыта только для того, чтобы достигнуть 2-го уровня. Обычные герои достигли бы намного более высоких уровней, намного быстрее, и возможно даже превзошли бы супер героя в способностях. Супер герой также уничтожает сотрудничество партии и групповую игру. Если вы имеете героя, который может делать все, вы не нуждаетесь в других героях (и, следовательно, в других игроках). Далее, целая группа супер героев ничем не отличается от группы героев одного класса. Вы теряете так много разнообразия, так много цвета, все равно что вы имеете группу, состоящую только из файтеров. А группа файтеров (или любого другого одного класса), независимо от их способностей, является скучной. Не имеется ничего, что может отличить Джо Файтера от Фреда Файтера по способностям.

Другой фактор, который нужно рассмотреть при создании новых классов - действительно ли необходим новый класс. Некоторые игроки хотят создать класс для каждой профессии или способности - шуты, ведьмы, охотники на вампиров, викинги, альпинисты и т.д. Они забывают, что в действительности это роли, а не классы.

Кто такой викинг, если не файтер с некоторой перспективой в жизни и войне? Ведьма, в действительности, лишь женщина волшебник. Охотник на вампиров - лишь титул, принятый героем любого класса, который посвятил себя уничтожению этих неприятных существ.

То же самое истинно и для убийц. Убийство ради прибыли не требует никаких специальных способностей, это только определенная предосудительная перспектива. Выбор титула не подразумевает никаких специальных свойств или способностей. Герой лишь использует свои текущие умения для выполнения определенных, персональных целей.

Перед созданием класса, остановитесь, и спросите себя, "Нет ли уже класса, который может заполнить эту нишу?" Думайте о путях, которыми существующий класс мог выполнять желательную функцию, через ролевую игру и специальный выбор навыков. Альпинист легко может быть файтером или рейнджером, рожденным и выросшим в горах, с любовью к высоким пикам и навыком в лазании, альпинизме и т.п. Не имеется никакой потребности в классе альпиниста.

Также, рассмотрите, сколько забавы герой собирается извлечь из игры. Это особенно истинно, когда вы планируете создавать классы с высоко специализированными способностями. Действительно, может иметься место для мудрых старых мудрецов или алхимиков, но были бы они веселыми, чтобы их играть? Рассмотрите, например, мудрецов нужных для проведения исследований и ответов на вопросы. Возможно, важная задача, но неинтересная, когда сравнена с файтерами, магами и т.п. Ясно, что не имеется никакого большого требования на мудреца как героя. Как, и не имеется никакой потребности в классе.

Наконец, помните, что не имеется никакой такой вещи как исключительно класс NPC. Какая логика в высказывании, что неиграющий персонаж, может быть таким-то и таким-то, а герой не может? Нет. Это - ложное ограничение. Каждый класс, который вы создаете, должен быть одинаково открыт и для героев и для неиграющих персонажей.

Со всеми этими соображениями в памяти, вы можете использовать, описанную ниже, систему, чтобы создать новые классы. Вы можете изменить эту систему или создать одну из ваших собственных. Метод, используемый здесь даст вам хороший старт.

Чтобы использовать этот метод, выберите различные способности, которые вы хотите для нового класса. Вы должны включить некоторые способности типа боевых. Но другие способности, типа использования заклинаний, необязательные. Каждая способность, которую вы выбираете, умножается на их количество. При выборе способностей для вашего класса, сложите множители. После того, как вы выбрали все способности, умножьте базовую ценность опыта (см. Таблицу 21) на это общее количество. Результат - число единиц опыта, которые ваш новый класс должен заработать, чтобы подняться в уровне.

**Требуемые Способности:** Для каждой из категорий, выберите один из множителей внесенных в список. Убедитесь, что учли этот выбор наряду со стоимостью.

**Таблица 11:**

**Раса**

**Раса Множитель**

Люди 0

Другая 1

**Таблица 12:**

**Боевые Способности**

**Сражается Как Множитель**

Человек 0 уровня \* -2

Монстр +3

Жрец 0

Воин +2

Волшебник -1

Мошенник -1

Люди 0 уровня никогда не улучшаются в боевом искусстве, независимо от уровня.

**Таблица 13:**

**Используемая Таблица Инстинктивной Защиты**

**Уровень Множитель**

Инстинктивные Защиты Человека 0 уровня \* -2

Любая другая таблица Инстинктивной Защиты 0

\* Люди 0 уровня никогда не улучшаются в инстинктивных защитах.

**Таблица 14:**

**Hit Dice за Каждый Уровень**

**Уровень Множитель**

1d3 0

1d4 +0.5

1d6 +0.75

1d8 +1

1d10 +2.5

1d12 +4

**Таблица 15:**

**Позволенные Доспехи**

**Уровень Множитель**

Нет -1

Ограниченный AC \* -0.5

Все 0

\* Ограниченный AC означает, что персонаж может только использовать только доспех AC 5 или худший.

**Таблица 16:**

**Позволенное Оружие**

**Уровень Множитель**

Ограниченное \* -1.5

Один класс \*\* -1

Все 0

\* Класс ограничен максимум 4 видами оружия, ни одно из которых не может причинять больше чем 1d6 единиц повреждения.

\*\* Класс ограничен одной категорией оружия (рубящим, калящим или тупым).

**Таблица 17:**

**Хитпоинты за Каждый Уровень Выше 9-го**

**Число Множитель**

+1 +0.5

+2 +2

+3 +2

**Необязательные Способности:** В дополнение к требуемым способностям, приведенным выше, вы можете выбирать любую из необязательных способностей указанных ниже. Но эти способности увеличат ваш базовый множитель, делая класс более трудным для повышения в уровне.

**Таблица 18:**

**Необязательные Способности**

**Способность Множитель**

Премия Конституции Файтера +1

Файтер с Премией Исключительной Силы +1

Сочувствие Животным +1.5

Премия +1 при Поражении Существа \* +1

За Начальную Ячейку Навыка +0.25

Понимать Языки \*\* +0.5

Аура Защиты, Как у Паладина +2

Удар в Спину +1

Использует Любое Жреческое Заклинание +8

Использует Одну Сферу Заклинаний +2

Лазает по Стенам \*\* +1

Обнаружить/Обезвредить Ловушки \*\* +1

Лечение, Как Паладин +2

Слышать Шум \*\* +0.5

Скрываться в Тени \*\* +1

Учиться и Использует Любую Школу +16

Учиться и Использует Одну Школу +3

Передвигается Бесшумно \*\* +1

Открывание Замков \*\* +1

Обирание Карманов \*\* +1

Сила (то есть превращение) +3

Использует Волшебные Изделия +1

Другое +3

\* Это применяется только к единственному типу существа (орки и т.д.). Больше чем одно существо может быть выбрано, но множитель увеличен за каждый выбор.

\*\* Персонаж Использует Таблицу 19.

**Таблица 19:**

**Таблица Средних Воровских Способностей**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Базовый Шанс Для \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Нахождение/**

**Уровень Обирание Открыв. Обезвреж. Передвиг. Скрыват. Слышать Лазать Читать**

**Вора Карманов Замков Ловушек Бесшумно в Тени Шум по Стенам Языки**

1 30% 25% 20% 15% 10% 10% 85% -

2 35% 29% 25% 21% 15% 10% 86% -

3 40% 33% 30% 27% 20% 15% 87% -

4 45% 37% 35% 33% 25% 15% 88% 20%

5 50% 42% 40% 40% 31% 20% 90% 25%

6 55% 47% 45% 47% 37% 20% 92% 30%

7 60% 52% 50% 55% 43% 25% 94% 35%

8 65% 57% 55% 62% 49% 25% 96% 40%

9 70% 62% 60% 70% 56% 30% 98% 45%

10 80% 67% 65% 78% 63% 30% 99% 50%

11 90% 72% 70% 86% 70% 35% 99% 55%

12 95% 77% 75% 94% 77% 35% 99% 60%

13 99% 82% 80% 99% 85% 40% 99% 65%

14 99% 87% 85% 99% 93% 40% 99% 70%

15 99% 92% 90% 99% 99% 50% 99% 75%

16 99% 97% 95% 99% 99% 50% 99% 80%

17 99% 99% 99% 99% 99% 55% 99% 80%

**Ограничения:** Чтобы понизить полный множитель класса, могут быть выбраны ограничения, чтобы влиять на поведение и способности класса. Эти множители вычитаются из текущего общего количества. Герои должны оплатить ограничения их класса.

**Таблица 20:**

**Ограничения**

**Ограничение Множитель**

Должен Быть Законным -1

Должен Быть Нейтральным -1

Должен Быть Добрым -1

Не Может Иметь Больше Чем, Может Унести -0.5

Должен Жертвовать 10% Сокровищ -0.5

Нечеловеческое Ограничение Уровня 9 \* -1

Нечеловеческое Ограничение Уровня 12 \* -0.5

Имеет Этику, Которой Нужно Повиноваться -1

Не Может Иметь Больше 10-ти Волшебных Изделий -0.5

Не Может Иметь Больше 6-ти Волшебных Изделий -1

Не Может Сотрудничать с Одним Классом -1

Не Может Сотрудничать с Одними Жизненными Ценностями -1

Использование Способностей Отсрочено до Достижения Высших Уровней\*\* -0.5

\* Если герой не человек.

\*\* Отсроченное использование способностей не позволяет герою использовать силу, пока он не достигает заявленного уровня. Не больше, двух способностей может быть отсрочено. Данжон Мастер определяет уровень, на котором способности станут доступными для использования.

**Базовый Опыт:** После того как все множители были сложены, вы должны определить единицы опыта, требуемые для каждого уровня. Возьмите получившееся число, и умножьте его на базовую ценность опыта каждого уровня, как показано в Таблице 21. Когда вы закончите, вы будете иметь полную Таблицу единиц опыта для вашего нового класса.

**Таблица 21:**

**Базовые Единицы Опыта**

**Уровень Базовый Опыт**

2 200

3 400

4 800

5 2,000

6 4,000

7 8,000

8 15,000

9 28,000

10+ 30,000/дополнительный уровень

Вы не можете восстанавливать существующие классы, используя этот метод. Стандартные классы имеют преимущества над новыми классами. Стандартный класс героев прогрессирует в уровнях более быстро и, вообще, имеет лучшие способности чем нестандартные герои.

**Глава 4**

**Жизненные Ценности**

Жизненные ценности - это описание сложного морального кодекса. Это набросок основных отношений персоны, места или вещи. Это - инструмент для Данжон Мастера. Во внезапных или удивительных ситуациях, они дают Данжон Мастеру оценку реакций существа или мастерского персонажа. Также, они предсказывают типы законов и морали, действующих в данной области. Они воздействуют на использование некоторых высоко специализированных волшебных изделий.

Поскольку все имеет жизненные ценности, имеются некоторые очень важные и не очень важные вещи. Жизненные ценности вовсе не молоток бьющий по головам героев которые плохо себя ведут. Они - не кодекс поведения, вырезанный на камне. Они не абсолютны, и они могут изменяться от случая к случаю. Но жизненные ценности не должны смешиваться с индивидуальностью. Они формируют индивидуальность, но индивидуальность - это не только жизненные ценности.

**Жизненные Ценности Героев**

Необходимо, чтобы жизненные ценности каждого героя быть отмечены в записях Данжон Мастера на этого героя. Жизненные ценности сильно различны? Они различны достаточно чтобы разрушить партию? Они будут сталкиваться с запланированным приключением или кампанией?

Иногда герои различных жизненных правил обладают настолько радикально различным мироощущением, что это делает их сотрудничество практически невозможным. Например, строгий законно добрый и хаотично нейтральный типы нашли бы свои приключения окрашенными враждебностью и недоверием. Истинный хаотично нейтральный тип сделал бы почти любого, пробующего работать с ним, сумасшедшим.

Имеются два подхода к проблеме жизненных ценностей в группе. Первый, это объяснить эту проблему игрокам. Объясните, почему их жизненные ценности могут создавать проблемы, и посмотрите, соглашаются они или нет. Если необходимо, предложите некоторую корректировку жизненных ценностей, но никогда не вынуждайте игрока выбирать новые жизненные ценности.

В конце концов, это - его герой. Дико различные герои могли бы найти способы работать вместе, делая свои приключения (по крайней мере) забавными и возможно даже успешными несмотря на все проблемы группы.

Второй подход требует, чтобы игроки держали в тайне свои жизненные ценности. Не сообщайте никому, что имеется проблема. Позвольте игрокам играть роли своих героев, и почувствовать эти проблемы на собственной шкуре. Когда проблема возникает, позвольте героям разрешать ее самим. Этот подход лучше подходит для опытных ролевых игроков, но, даже тогда, он может разрушать кампанию. Так как тайна подразумевает недоверие, этот метод должен использоваться с чрезвычайной осторожностью.

**Отыгрывание Жизненных Ценностей**

В течение игры, обратите внимание на действия героев. Иногда сравнивайте их с жизненными ценностями героев. Обратите внимание на случаи, в которых герой действовал против принципов его жизненных ценностей. Проверяйте тенденции смещения к другим, определенным жизненным ценностям.

Если класс героя требует, чтобы он твердо придерживался определенных жизненных ценностей, предостерегите его, когда предложенное действие, как кажется, противоречит его жизненным ценностям. Позвольте игроку пересматривать его.

Никогда не говорите игроку, что его герой не может делать что-либо из-за его жизненных ценностей. Герои управляются игроками. Данжон Мастер вмешивается только в редких случаях (когда герой управляется заклинанием или волшебным изделием, например).

Наконец по всем пунктам разногласий с вашими игроками, выслушайте их аргументы, когда их понимание жизненных ценностей отличается от вашего. Даже притом, что вы предпринимаете большие усилия при подготовке вашей игры, мир кампании не только ваш - он также принадлежит вашим игрокам.

**Жизненные Ценности Мастерских Персонажей**

Так же, как хорошо отыгрываемые герои действуют в пределах ограничений своих жизненных ценностей, мастерские персонажи, также, должны действовать согласно своим жизненным ценностям. Разумное и образное использование мастерских персонажей - то, что создает правдоподобный фентезийный мир.

Жизненные ценности - быстрое определение реакций монстров и мастерских персонажей. Это наиболее полезно, когда вы не имеете времени, чтобы проконсультироваться со страницей таблицы, и вы не изобрели полную индивидуальность для каждого случайно встреченного мастерского персонажа. Мастерские персонажи имеют тенденцию действовать в соответствии со своими жизненными ценностями (хотя они не более совершенны в этом отношении чем герои).

Таким образом, хаотично злой гнолл имеет тенденцию реагировать угрозами, и показывать свою силу. Он рассматривает любого, кто обращается к его состраданию, как слабака, и он автоматически подозревает корыстные побуждения в любом, кто пробует быть дружественным. Согласно взгляду общества гноллов, страх и запугивание - это ключи к успеху, милосердие и доброта - для слабого, а друзья хороши только для того, что они могут обеспечивать - деньги, защиту или охрану. Законно добрый торговец, тем временем, имеет тенденцию придерживаться противоположного взгляда на вещи.

#### Ограничения Жизненных Ценностей Мастерских Персонажей

Помните, однако, что жизненные ценности - это не индивидуальность. Если каждый законно добрый торговец играется как прямой, честный и дружественный товарищ, мастерские персонажи станут ужасно скучными. Только, то что торговец законно добр, не подразумевает, что он не будет торговаться за лучшую цену, или даже не воспользуется преимуществом легковерности некоторых авантюристов, которые приходят к нему. Настоящие торговцы делают деньги, и это не зло запросить столько, сколько герой может заплатить. Хаотично добрый хозяин гостиницы мог бы, и весьма разумно, быть подозрительным или враждебным к группе рваных, тяжело вооруженных незнакомцев, которые вваливаются в его гостиницу поздно вечером. Хаотично злому волшебнику могло бы надоесть одиночество и он был бы счастлив посидеть в небольшой компании у огня, в гостинице.

Чтобы создавать незабываемых мастерских персонажей, не полагайтесь исключительно на их жизненные ценности. Добавьте характеристики, которые делают их интересными, приспосабливая их под жизненные ценности героя. Торговец, возможно чувствуя небольшую вину за запрос чрезмерной цены с авантюристов, мог бы давать следующему клиенту скидку в цене. Хозяин гостиницы мог бы быть невежлив с авантюристами в то время, и быть явно дружественным к другим посетителям. Хаотично злой волшебник мог бы обнаружить, что, хотя он и хотел некоторой компании, ему не нравится компания, которую он получил. Он мог бы даже уходить оставляя символ своего раздражения, типа превращения головы наиболее неприятного героя в ослиную.

**Жизненные Ценности Общества**

Не только герои, мастерские персонажи и монстры имеют жизненные ценности. Так как королевство - это собрание людей, объединенных некоторым способом (языком, общими интересами или страхом, например), оно может иметь полные жизненные ценности. Жизненные ценности баронства, княжества или другого маленького региона основаны на отношении жизненных ценностей правителя и большинства населения.

Жизненные ценности правителя определяют природу многих законов страны. Законно добрые правители обычно пробуют защитить свою территорию и делать то, что лучше для всех подчиненных. Хаотично добрые правители пробуют помочь людям, но нерегулярно, обычно не желая создавать широкое законодательство, чтобы исправить социальный вред.

В то же самое время, осуществление законов и отношений, действующих в стране, зависит не от правителя, а от подчиненных. И хотя, законно добрый король выпускает декреты для пользы всех, но его законно злые подчиненные могли бы рассматривать их, как препятствия для них. Взяточничество могло бы стать обычным методом ведения дел.

Если ситуация полностью обратная (законно злой король с главным образом законно добрыми подчиненными), королевство становится несчастным местом, заполненным недовольством относительно господства зла, которое разрушает страну. Король, в свою очередь, обращается к серьезным мерам для подавления критики, создавая даже большее количество недовольства. Ситуация подобна романтичным изображениям Нормана Енгланда, с добрыми и порядочными крестьянами, борющимися со злым ярмом Принца Джона (как в Робине Гуде и Ivanhoe).

Общие жизненные ценности области определены взаимодействием между правителем и населением. Там где правитель и население находятся в гармонии, тенденция жизненных ценностей региона сильна. Когда они конфликтуют, отношения людей имеют самый сильный эффект, так как герои наиболее часто имеют дело с людьми на этом уровне. Однако, конфликт между этими двумя группами, подчиненными и лордом, из-за различий в жизненных ценностях может создавать приключение.

**Использование Жизненных Ценностей Местности**

Использование общих жизненных ценностей области позволяет быструю оценку отношения к героям, и что может их там ожидать.

Следующие правила дают идеи для всех жизненных ценностей:

**Законно добрые:** Люди вообще честные, законопослушные и полезные. Они следуют добру (по крайней мере большинство из них это делает). Они уважают закон. Как правило, люди не носят доспехов и оружия. К тем кто делает это, относятся с подозрением или как к нарушителям спокойствия. Некоторые общества имеют тенденцию ненавидеть авантюристов, так как они часто приносят неприятности.

**Законно нейтральные:** Люди не только законопослушные, они - страстные создатели любой бюрократии. Тенденция организовывать и регулировать все, легко выходит из под контроля.

В больших империях имеются министерства, советы, комиссии, отделы, офисы и кабинеты для всего. Если регион привлекает много авантюристов, имеются специальные министерства, с их собственными специальными налогами и лицензиями, чтобы иметь дело с проблемой. Люди мало обеспокоены эффективностью правительства, пока оно функционирует.

**Законно злые:** Правительство отличается суровыми законами, применяя тяжелые наказания независимо от вины или невиновности. Законы не предназначены для того, чтобы сохранить правосудие, а лишь, для поддержания статус-кво. Социальный класс критичен. Взяточничество и коррупция - часто обычный путь в жизни. Авантюристы, так как они - посторонние, которые могут быть иностранными агентами, рассматриваются с большим подозрением. Законно злые королевства часто жестоко подавляют восстания угнетенных крестьян, вместо гуманной обработки.

**Нейтрально злой, нейтрально добрый и истинно нейтральный:** Области во власти этих трех жизненных ценностей имеют тенденцию жить независимо оттого, что правительству кажется наиболее целесообразным в настоящее время. Специфическая форма правительства существует пока правитель, или династия у власти может поддерживать его. Люди сотрудничают, когда их это удовлетворяет, или, в случае истинно нейтральных, когда баланс сил должен быть сохранен.

Такие нейтральные территории часто действуют как буферные государства между странами чрезвычайно различных жизненных ценностей (например, между законно добрым баронством и мерзким хаотично злым княжеством). Они искусно изменяют свою преданность, чтобы сохранить свои границы против агрессии обеих сторон в конфликте.

Нейтрально злые страны имеют тенденцию быть мягкими (но не приятными) диктатурами, в то время как нейтрально добрые страны, чаще всего, "просвещенные" диктатуры. Передача власти обычно отмечается изменениями в правительстве, хотя часто это бескровные удачные перевороты. Имеется некоторая апатия относительно политики и правительства. С авантюристами обращаются так же как со всеми остальными.

**Хаотично добрые:** Люди следуют добру и пробуют создавать сильное право, но им препятствует их естественная ненависть к большому правительству. Хотя может иметься один правитель, большинству общин позволяется самоуправление, пока они платят налоги, и они повинуются нескольким общим указам. Такие области имеют тенденцию иметь слабые структуры для исполнения закона. Местный шериф, барон, или совет могут нанимать авантюристов, чтобы заполнить эти дыры. Общины часто берут исполнение закона в свои собственные руки, когда это кажется необходимым. Страны на краю обширных империй, далекие от столицы имеют тенденцию иметь этот тип жизненных ценностей.

**Хаотично нейтральные:** Не имеется никакого правительства. Анархия - правило. Незнакомец в таком городе может чувствовать, как будто он приехал в город сумасшедших.

**Хаотично Злые:** Люди управляются и живут в страхе, тем более мощном чем сильнее оппозиция. Местный орган власти обычно составляет ряд посаженых боссов, которые из страха повинуются центральному правительству. Люди ищут способы получить власть или удержать ту власть, которую они имеют. Убийство - вполне нормальный метод продвижения, наряду с удачными переворотами, заговорами и чистками. Авантюристы часто используются как заложники в политических играх власти, сразу же устраняемые, когда сами авантюристы станут угрозой.

**Изменение Социальных Жизненных Ценностей**

В пределах этих жизненных ценностей, конечно возможны, множество других типов правительства. Кроме того, даже в пределах одного королевства или империи, могут иметься области с различными жизненными ценностями. Столица, например, где собираются торговцы и политические деятели, может быть намного более законной (или злой и т.д.) чем отдаленная сельскохозяйственная община.

Жизненные ценности - только один образец социальной организации. Не каждая нация или баронство определена своими жизненными ценностями. Другие методы описания группы людей также могут использоваться: мирные, воинственные, варварские, декадентские, диктаторские и цивилизованные - и это не все возможные описания.

Вы должны лишь посмотреть на сегодняшний мир, чтобы увидеть разнообразие обществ и культур, которыми изобилует царство человека. Хороший Данжон Мастер насытит мир своей кампании экзотическими культурами, созданными его собственным воображением или найденным в местной библиотеке.

**Жизненные Ценности Религий**

Общие жизненные ценности, также, могут применяться и к религиям. Вера и методы религии определяют ее жизненные ценности. Религия, которая проповедует понимание, работу в гармонии с другими и добрые дела наиболее вероятно законно добрая. Те что подчеркивают важность индивидуального совершенствования и очищения, вероятно хаотично добрые.

Ожидается, что жрецы религии твердо придерживаются ее жизненных ценностей, так как они, как предполагается, служат живым примером их веры. Другие последователи религии не должны точно придерживаться ее жизненных ценностей. Однако, если жизненные ценности персоны очень сильно отличаются от его религии, жрец конечно оправдан в удивлении, почему эта персона твердо придерживается религии, которая оппозиционно настроена в отношении его веры и философии.

**Жизненные Ценности Волшебных Изделий**

Некоторые мощные волшебные изделия, особенно интеллектуальные, имеют собственные жизненные ценности. Жизненные ценности в этих случаях - не признак моральных свойств изделия. Скорее, это средство ограничения числа и типов героев, способных использовать изделие, так как жизненные ценности владельца должны соответствовать жизненным ценностям изделия, чтобы его магия работала должным образом. Интеллектуальные волшебные изделия, обычно оружие, были созданы с определенной этикой в памяти. Изделие было настроено на эту этику своим создателем.

Эти изделия показывают свои истинные свойства только владельцам, которые имеют те же самые ценности. В руках кого-либо еще, свойства изделия остаются бездействующими. Чрезвычайно мощное изделие может даже вредить герою других жизненных ценностей, который обращается с изделием, особенно, если жизненные ценности героя оппозиционно настроены по отношению к таковым изделия.

Волшебные изделия имеющие жизненные ценности должны быть редкими. Когда изделие имеет жизненные ценности, это - признак большой мощи и цели. Это создает возможности для высоко драматичных приключений, поскольку герои учатся относительно изделия, исследуют его историю, выслеживают его по стране, и наконец обнаруживают его древнее место хранения и преодолевают охрану и ловушки, чтобы защитить его.

**Волшебное Изменение Жизненных Ценностей**

Второй, более коварный, тип волшебных изделий это те, что изменяют жизненные ценности героя. В отличие от обычных, постепенных методов, которыми изменяются жизненные ценности героя, волшебное изменение жизненных ценностей является мгновенным. Индивидуальность героя подвергается немедленной трансформации, что-то вроде волшебного промывания мозгов. В зависимости от новых жизненных ценностей, изменение может или не может быть немедленно значимым. Однако, вы должны настоять, чтобы игрок отыгрывал новую ситуацию. Не позволяйте ему игнорировать эффекты изменения жизненных ценностей, которые будут иметься в индивидуальности его героя. Действительно, хорошие ролевые игроки будут использовать это как возможность повысить свои навыки.

##### Жизненные Ценности как Мировой Порядок

В дополнение ко всем его другим использованиям, жизненные ценности могут стать главным центром кампании. Насколько Мир существует в бесконечной борьбе между силами добра и зла, порядка и хаоса? Ответ воздействует на то, как мир кампании создан, как кампания управляется, и как построены приключения. Это также воздействует на перспективы игроков и на их реакции на различные ситуации и события.

В типичной кампании, первичный конфликт в мире - это не борьба между жизненными ценностями. Мир кампании - тот, в котором страсти, желания, совпадения, интриги, и даже достоинство создают события и ситуации. Вещи случаются по многим разным причинам, как и в реальном мире. По этой причине, может быть более легко создать приключения для этого типа кампании. Разнообразие Приключений и волнение зависят от ощущения Данжон Мастером драмы и его способности как рассказчика. Иногда герои обнаруживают великий и отвратительный заговор, но такие вещи - изолированные дела, не часть полной схемы.

Однако, для полностью сознающего Данжон Мастера, из различных мировых порядков мог бы быть более подходящим тот, где Силы разных жизненных ценностей (боги, культы, королевства, элементные силы) активно борются друг против друга. Герои и NPC могут быть агентами этой борьбы. Иногда, они знают свою роль. В другое время, они понятия не имеют об их предназначении в великой схеме вещей.

Даже те редкие кампании, где герои представляют третью силу в сражении, игнорируемые или забытые другими. В таком мире, действия авантюристов могут иметь удивительные эффекты.

**Конфликт Жизненных Ценностей**

Имеются, и преимущества, и неудобства при построении кампании вокруг борьбы жизненных ценностей. Плюс то, что игроки всегда имеют цель, даже если они не всегда знают об этом. Эта цель полезна при создании приключений. Это дает героям цель и обеспечивает продолжительную сюжетную линию; это гарантирует, что герои всегда имеют что-то, что надо сделать ("Восстановить баланс законных, лояльных последователей!"). А также, ощущение героизма проникает в игру. Игроки знают, что их герои делают что-то важное - что-то, что имеет эффект на историю мира кампании.

При этом подходе, имеются и неудобства, но умный Данжон Мастер может их избежать. Во-первых это вопрос скуки. Если каждое приключение строится вокруг поддержания баланса или сражения за веру, игроки могли бы утомиться всего этого.

Решение - это просто удостовериться, что приключения изменены по цели и теме. Иногда герои борются от имени великой Силы. В следующий раз они путешествуют ради собственной выгоды. Не каждое сражение должно быть колоссальной борьбой добра против зла, или света против тьмы.

Другое беспокойство - то, что все, что ваши герои могли бы иметь их собственные квесты. Такая игровая вселенная - одна из самых массивных и запутанных цепей "причин и следствий". Если X случается здесь, то Y должен случиться там. Большинство приключений нужно соткать в нить сюжетной линии, даже, если кажется, они не ее часть.

Это находится в прямом конфликте с потребностью в разнообразии, и Данжон Мастер должен делать некоторое осторожное манипулирование. Большой квест легко включить в историю, но что случается, когда герои получают некоторое свободное время, чтобы продолжить свое собственное приключение? Что если они необходимы именно тогда? Что случается в их отсутствие? Как они вернутся назад? Что случается, когда кто-то обнаруживает что-то, чего никто, как предполагалось, не знал? Для этих проблем не имеется никаких легких ответов. Творческий Данжон Мастер никогда не будет отдыхать с этим видом кампании.

Наконец, имеется проблема успеха и неудачи. Вселенная с Борющимися Силами имеет тенденцию создавать эпическое приключение. Герои будут вовлечены в события потрясающие землю и иметь дело с космическими существами. Будучи в центре игры, герои принимают большую ответственность (если они не делают этого, они быстро устанут). Это - стандартный ход в беллетристике меча и магии, так что естественно, что это также появляется в ролевой игре меча и магии.

Однако, авторы беллетристики имеют преимущество, перед Данжон Мастерами, они могут заканчивать историю и никогда не возвращаться к ней. В конце книги, с победой хороших парней, мир установлен и дело закрыто. Автор никогда не должен волноваться относительно этого снова, если он не хочет продолжения. Что случается, когда герои выигрывают заключительный конфликт, сражение, которое ставит все на свои места? Что может быть сделано после того, как мир и гармония приходят во вселенную?

Далее, автор знает, кто должен победить. Он начинает, зная что хорошие парни одержат победу. Может иметься много сложностей, но в конечном счете герои выйдут на вершину. Много Данжон Мастеров делают то же самое предположение. ОНИ НЕ ПРАВЫ!!!

Никогда не предполагайте, что герои победят. Что, если они этого не сделают? Что, если силы тьмы и зла выиграют заключительное сражение? Независимо от того, как хорошо ситуация складывается в их пользу, всегда имеется шанс, что герои будут делать что-то столь глупое или неудачное, что они проиграют. Победу нельзя гарантировать. Если это будет так, то игроки будут быстро ощутят это и воспользуются этим преимуществом.

**Бесконечный Конфликт**

Лучший способ избежать проблем, описанных выше состоит в том, чтобы делать борьбу героев бесконечной. По крайней мере, тот конфликт, что продолжается тысячелетиями - хорош, так как вне сроков службы героев.

Однако, чтобы предохранить игроков от чувства разбитости, и уверенности что они никогда не смогут выполнить что-нибудь значительное, их герои должны быть способны выполнять значительные задачи и выигрывать существенные победы. Сражение Героев за Силы Добра может, в конечном счете, свести на нет возрастающее влияние главного злодея, но они наносят поражение только признаку, но не самой болезни.

Всегда может появиться новая угроза. Возможно сам злой злодей возвращается в новом и еще более отвратительном виде. Данжон Мастер должен подготовить ряд фантастических, но все же реалистичных угроз. Постепенно угрозы увеличиваются, поскольку герои становятся более мощными.

Таким образом, возможно создать кампанию, где Силы разных жизненных ценностей играют активную роль в мире. Это трудно, и имеется много опасностей, но воображение и планирование помогут преодолеть все препятствия.

**Жизненные Ценности Как Инструмент**

Даже притом, что об этом уже сказано несколько раз, это правило достаточно важное, чтобы его повторить:

**Жизненные ценности это инструмент, чтобы помочь ролевой игре, а не дубинка вынуждающая героев делать вещи, которые они не хотят делать.**

Данжон Мастер никогда не должен говорить игроку, "Ваш герой не может делать этого, потому что это - против его жизненных правил", если этот герой не находится под некоторым специальным типом волшебного управления. Позвольте игрокам принимать свои собственные решения и делать собственные ошибки. Данжон Мастер имеет достаточно обязанностей и без того, чтобы выполнять работу игроков.

Несмотря на это запрещение, Данжон Мастер может говорить игроку, что данное действие очень расковано, особенно, там где жизненные ценности критичны. Если игрок все еще решает идти вперед, последствия на его ответственности. Не расстраивайтесь относительно того, что случается с героем. Если паладин больше не паладин, ну, в общем, это - жизнь, ведь все изменяется.

Такие предложения не должны быть прямыми. Истинный, Данжон Мастер может спрашивать, "Вы уверены, что это хорошая идея, несмотря на ваши жизненные ценности?" Он может также использовать более тонкие формы намеков, которые ткут заговор приключения. Завтра клерик намеревается продолжить миссию, которая поставила бы под угрозу его жизненные ценности. Этой ночью, у него кошмар, который не дает ему спать спокойно. Утром он бежит к старому предсказателю, который видит плохие предзнаменования и предсказывает страшные результаты. Его святой символ кажется загадочно запятнанным и потускневшим. Свечи начинают мигать и тухнут, когда он входит в храм. Внимательные игроки обратят внимание на все эти предупреждения и могут пересмотреть их планы. Если же они не делают этого, это их выбор, а не Данжон Мастера.

**Обнаружение Жизненных Ценностей**

Иногда герои пробуют использовать заклинания или волшебные изделия, чтобы узнать жизненные ценности героя или мастерского персонажа. Это очень оскорбительное, если не враждебное действие.

**Выяснение**

Выяснение у другого героя "Так, что является вашими жизненными ценностями?" Абсолютно невежливый вопрос. В лучшем случае, любой герой, достаточно невоспитанный, чтобы поднять проблему, вероятно, получит очень ледяной взгляд (переходящий в потрясенный ужас у более чувствительных персонажей).

Выяснение у другого героя, каковы его жизненные ценности является бесполезным, так или иначе, законно добрый герой, может почувствовать себя вынужденным сказать правду, но хаотично злой герой конечно не будет. Хаотично злой герой с большим остроумием ответил бы "законно добрый".

Герои могут только говорить, что как они думают, является их жизненными ценностями. Как только они выбрали свои жизненные ценности, но на самом деле, только Данжон Мастер единственный человек в игре, кто знает, где они в настоящее время находятся. Хаотично добрый рейнджер может быть на грани изменения жизненных ценностей - еще одно жестокое дело и он зайдет за край. Но он не знает это. Он все еще думает, что он хаотично добрый.

**Использование Заклинания**

Использование заклинания, чтобы узнать жизненные ценности героя столь же оскорбительно, как и выяснение этого непосредственно. Это поступок, который начинает поединки и заканчивает дружбу. Наемники и оруженосцы могут решить, что герой, который это делает, слишком уж подозрителен. Незнакомцы часто полагают, что заклинание это прелюдия к нападению и могут бить первыми.

Даже те, кто соглашаются на заклинание, вероятно, настоят чтобы они могли использовать то же самое сами. Использование этих заклинаний, будучи невежливым, указывает на огромный недостаток доверия со стороны заклинателя или спрашивающего.

**Способности Класса**

Некоторые герои, особенно паладины, обладают ограниченной способностью обнаруживать жизненные ценности, особенно добрые и злые. Даже эта сила имеет довольно большое количество ограничений, чем игрок, вероятно, думает. Способность к обнаружению зла действительно полезна чтобы определить героев или существ со злыми намерениями или тех, кто настолько развращены, что зло поселилось в их душе, а не злой аспект жизненных ценностей.

Только, потому что файтер хаотично злой, не подразумевается, что он может быть обнаружен как источник зла, в то время как он пьет в таверне. В этот момент, он может иметь не особенно злые намерения. С другой стороны, мощный злой клерик, который возможно, совершил так много грязных и отвратительных дел, что аура зла постоянно висит над ним.

**Оставляйте Игроков в Неведении**

Герои никогда не должны убеждаться в жизненных ценностях других героев. Это - один из наиболее мощных инструментов Данжон Мастера: держать игроков в неведении. Они уделят больше внимания к тому, что происходит, если они сами вывели истинные побуждения, и отношения тех кого они нанимают и с кем сталкиваются.

**Изменение Жизненных Ценностей**

Рано или поздно, герой изменит свои жизненные ценности. Герой мог бы поменять жизненные ценности по многим причинам, большинство из которых не имеет никакого отношения к игроку "терпящему неудачу" в отыгрывании роли своего героя или к Данжон Мастеру " терпящему неудачу", в создании правильной окружающей среды.

Герои - мнимые люди. Но, подобно реальным людям, они растут и изменяются, поскольку их характеры развиваются. Иногда обстоятельства встают против героя. Иногда игрок резко изменяет свое отношение. Иногда индивидуальность, созданная для героя, кажется, сама тянет его в неожиданном направлении. Это - естественные изменения. Имеется намного большее количество причин для беспокойства, если никакой герой никогда не изменяет свои жизненные ценности в кампании.

Не имеется никакого правила или критерия, чтобы определить, когда герой изменяет жизненные ценности. Жизненные ценности могут изменяться преднамеренно, подсознательно или непроизвольно. Это - одна из тех вещей, которая делает игру веселой. Игроки свободны действовать, и Данжон Мастер решает, входит ли (и когда) изменение в силу. Это призывает к некоторому реальному судебному решению. Имеются несколько факторов, которые необходимо рассмотреть.

**Преднамеренное Изменение**

Преднамеренное изменение делается игроком. Он решает, что он не хочет больше играть жизненные ценности, которые он первоначально выбрал. Возможно он не понимает их, или они не так забавны, как он вообразил, или ясно, что герой будет иметь более интересную индивидуальность с другими жизненными ценностями.

Все что игрок должен делать - это сделать так, чтобы его герой начал действовать согласно новым жизненным ценностям. В зависимости от серьезности действий и намерений игрока, изменение может быть быстрым или медленным.

**Бессознательное Изменение**

Бессознательное изменение случается, когда действия героя подходят для других жизненных ценностей, но сам игрок не понимает этого. Как и в случае преднамеренного изменения жизненных ценностей, Данжон Мастер должен отслеживать действия героя. Если Данжон Мастер подозревает, что игрок полагает, что его герой действует в пределах своих жизненных ценностей, Данжон Мастер должен предупредить игрока, что жизненные ценности его героя находятся под вопросом. Бессознательное изменение жизненных ценностей не должно полностью удивить игрока, так или иначе.

**Ненамеренное Изменение**

Ненамеренное изменение жизненных ценностей вынуждает героя. Наиболее часто это - результат заклинания или волшебного изделия. Ненамеренные изменения немедленные, и предыдущие действия героя имеют мало отношения к изменению.

**Отслеживание Изменения**

В течение игры, ведите записи действий героев. В конце каждой сессии, пролистайте эти записи, обращая внимание на любое необычное поведение. Обратите внимание, что жизненные ценности, кажутся большинству игроков, соответствующими действиям каждого героя.

Если, в течение нескольких игровых сессий, действия героя последовательно соответствуют другим жизненным ценностям, отличным от выбранных жизненных ценностей героя, изменение жизненных ценностей - очень вероятно. Если несколько действий выводят героя из его жизненных ценностей, изменение должно быть постепенным, а возможно даже временным. Серьезные действия могли бы требовать немедленного и постоянного изменения жизненных ценностей.

Тем временем, паладин мог бы признавать эту опасность и исправляться, предотвращая изменение и сохраняя свое паладинство. Если паладин сжигает деревню, чтобы предотвратить распространение болезни, он совершает серьезное злое действие.

В этом случае, Данжон Мастер оправдан в немедленной замене его жизненных ценностей на законно злые или даже хаотично злые. Герой в конечном счете мог бы быть способен измениться назад к законно добрым жизненным ценностям, но он никогда снова не будет паладином.

###### Результаты Изменения Жизненных Ценностей

Хотя герои могут изменять свои жизненные ценности, это не то, что проходит легко, так как имеются серьезные последствия. Когда герой изменяет жизненные ценности, он делает больше чем только изменение своей этики. Он изменяет свое восприятие мира и свое отношение к нему. Многое из того, что он узнал в прошлом, зависело от его жизненных ценностей. Когда философские основы его жизни изменяются, герой обнаруживает, что он должен повторно изучить вещи, которые как он думал, он знал.

Имеются два возможных результата изменения жизненных ценностей, в зависимости от ситуации и обстоятельств изменения. Первый результат не имеет штрафов. Этот результат должен использоваться только, когда игрок и Данжон Мастер взаимно соглашаются, что жизненные ценности героя должны быть изменены, чтобы улучшить игру.

Наиболее часто это происходит с героями низкого уровня. Жизненные ценности героя, могут оказаться несовместимыми с остальной частью партии. Герой мог просто быть более интересен для каждого, если его жизненные ценности были бы другими. Неопытные игроки могут выбирать жизненные ценности без их полного понимания. Обнаружив что они просто не любят эти жизненные ценности, они могут попросить изменить их. Такие изменения должны быть сделаны по взаимному соглашению. Так Данжон Мастер, пытается удовлетворять желания своих игроков.

При втором типе добровольного изменения, в случае если, игрок не может доказать, что изменение жизненных ценностей улучшило бы игру. Это вообще вовлекает героев, которые игрались согласно одним жизненным ценностям в течение некоторого времени. Здесь, результаты изменения жизненных ценностей серьезны и значимы.

В тот момент, когда герой добровольно изменяет свои жизненные ценности, количество единиц опыта, необходимых для получения следующего уровня (или уровней, в случае мультиклассовых героев) удвоено. Чтобы определить число единиц опыта, необходимых для получения следующего уровня (и только следующего уровня), удвойте число единиц опыта, обозначенное в соответствующей таблице Уровней Опыта.

Например, Делсенора маг начала игру нейтрально доброй. Однако, во время приключений, она регулярно поддерживала униженных и угнетенных, сражаясь за их права и их место в обществе. Ко времени, когда она достигла 5-го уровня, Данжон Мастеру было ясно, что Делсенора вела себя больше как законно добрый герой, и он предложил изменение жизненных ценностей. Обычно, маг нуждается в 40,000 единиц опыта: 20,000 единиц после 5-го уровня, чтобы достигнуть 6-го уровня. Делсенора же должна заработать 40,000 дополнительных единиц опыта, вместо обычных 20,000. Каждые две единицы опыта считаются как одна.

Делсенора начала приключения с 20,000 единиц опыта. Когда оно закончилось, Данжон Мастер предоставил ей 5,300 единиц, поднимая ее общее количество до 25,300. Вместо лишь 14,700 единиц необходимых ей, чтобы достигнуть следующего уровня, она теперь нуждается 34,700 из-за ее изменения жизненных ценностей!

Если изменение жизненных ценностей ненамеренно, удвоенный штраф опыта не используется. Вместо этого, герой, вообще, не зарабатывает никакого опыта, пока его прежние жизненные ценности не восстановлены. Это подразумевает, конечно, что герой хочет восстановить свои прежние жизненные ценности.

Если герой решает, что в конце концов, новые жизненные ценности не настолько плохи, он начинает зарабатывать опыт снова, но удваивающий штраф входит в силу. Игрок не должен объявлять это решение. Если Данжон Мастер чувствует, что герой примирился с ситуацией, это является достаточным.

Например, Беорнхелм Рейнджер по небрежности надевает шлем изменения жизненных ценностей и переключается к хаотично злым жизненным ценностям - то, чего он не хотел делать! Проявляя свое влияние в нем, шлем заставляет Беорнхелма совершать весь спектр разрушительных действий. Хотя он неспособен сопротивляться, Беорнхелм продолжает искать возможность избавиться от проклятого шлема. Наконец, после нескольких несчастных случаев, он сумел обмануть злого мага, ион удалил шлем, после чего он восстановлен к своим предыдущим жизненным ценностям.

Он не получает никакого опыта с тех пор, как он надел шлем и до тех пор, пока он не снял его (хотя Данжон Мастер может предоставить небольшое вознаграждение, если план Беорнхелма был особенно изобретателен). Если бы Беорнхелм не захотел бы обманывать мага, а стал бы работать с ним, изменение немедленно рассматривалось бы выбором игрока. С этого времени Беорнхелм зарабатывал бы опыт, но он должен был бы заработать вдвое больше, чтобы достигнуть следующего уровня опыта.

Герой может изменять свои жизненные ценности в любое время. Однако, если больше чем одно изменение происходит на одном уровне, серьезность штрафа увеличивается. (Герой очевидно страдает от серьезного умственного беспорядка, родственного современному кризису индивидуальности.) Когда герой делает, второе или последующее изменение жизненных ценностей на данном уровне, все единицы опыта, заработанные на этом уровне немедленно потеряны. И герой все еще должен заработать двойной обычный опыт.

Делсенора стала законно доброй. Но теперь она находит законно добрые правила слишком ограниченными. Она смущена. Она не знает во что она верит. Ее голова идет кругом. Герой возвращается к ее прежним нейтрально добрым привычкам. Подавленная своей нерешительностью, она теряет эти 5,300 единиц опыта, которые она уже заработала и теперь должна заработать еще 40,000, чтобы достичь 6-го уровня!

**Глава 5**

**Навыки (Необязательное Правило)**

Герой в AD&D Игре, подобно всем остальным, имеет самые разнообразные умения и таланты. Он хорош в некоторых вещах (потому что они используются в его профессии или хобби) и плох в тех которым он учился небрежно или совсем не учился. Эти умения и таланты называются навыками.

Навыки не точно подобны умениям, приобретаемым людьми в школе или в "реальном" мире. Они имеют тенденцию быть нереалистично широкими или узкими, в зависимости от предмета. Рыбацкий навык, например, предполагает, что герой знает все относительно ловли рыбы на удочку и с сетью. В действительности, это - два совершенно различных умения.

Другая крайность это боевые навыки, которые имеют тенденцию быть очень точными, выдвигая на первый план тонкие различия между разными видами оружия. Длинный лук и короткий лук отличаются по размеру, весу, натяжению, длине стрелы и балансу. Каждый из них требует различных методов, чтобы достичь оптимальной меткости.

При использовании навыков, всегда помните, что эти правила не предназначены для отражения действительности. Было бы более реалистичным, если внести в список различные навыки для каждого аспекта средневековой ботаники - садоводство, травоведение, грибоведение и т.д. Но в контексте игры, будет намного лучше, если они сгруппированы под единственным навыком. По одиночке, каждый навык имел бы очень ограниченную полезность, так что все они станут ничего не стоящими. Другие же навыки, особенно оружие, чрезвычайно узки.

**Боевые Навыки**

Рано или поздно игрок будет жаловаться, что боевые навыки слишком узкие. Но реальная жалоба на то, что правила не позволяют герою делать все, что хочет игрок.

Например, какой-то герой опытен с длинным мечом. Его собирается убить орда кобольдов, и он отступает. К сожалению, он спотыкается и падает, лицом на пол! Его преданный верный длинный меч падает в воду из его руки, а небольшие монстры находятся уже около него. Все еще занятый сражением, герой отбирает короткий меч у самой близкой бестии и начинает сражаться.

В этой точке, Данжон Мастер сообщает игроку что применяет штраф отсутствия навыка. Игрок воет о произволе. "Это ведь тоже меч" стонет он. "Мой герой может использовать длинный меч, я не могу полагать, что вы не будете позволять ему использовать короткий меч! Это - та же самая вещь, только поменьше!" Прежде чем признать протесты игрока, рассмотрите различия в том, что, кажется, подобным оружием.

Общепринятое оружие героя, длинный меч, является рубящим оружием. Он, длинной от трех до четырех футов, тяжелый и сбалансированный к лезвию, чтобы увеличить импульс при рубке. Короткий меч - это колющее оружие. Он, от 12 до 18 дюймов длинной, легок (для меча), и сбалансирован с большинством веса к ручке для быстроты реакции.

Так, в нашем примере, герой вступает в сражение, инстинктивно используя короткий меч - так, как он использовал бы длинный меч. Он пробует рубить, но оружие слишком коротко и легко для рубки. Он пробует блокировать и парировать, и находит, что оружие поглощает намного меньшее воздействие, чем его массивный длинный меч. Он имеет тенденцию попадать по воздуху, потому что он привык к досягаемости и длине длинного меча. Он уходит от баланса, замахи легким оружием слишком трудны. Все эти незначительные ошибки делают его менее эффективным с коротким мечом, даже притом, что он кажется подобным его длинному мечу. Штраф отсутствия навыка начинает иметь смысл.

Далее, боевые навыки - только некоторые из многих факторов, которые должны быть сбалансированы для успешного приключения. Если разнообразные факторы объединяется, чтобы дать герою, чрезмерные боевые премии, Данжон Мастер должны создать ситуации, в которых любимое оружие этого героя - не лучший выбор.

Например, герой, опытный со всеми типами мечей, но больше ни с чем, имеет большое неудобство когда встречает скелетов. Его меч менее эффективен чем палица. В конечном счете, игрок должен будет расширить боевые навыки своего героя, если он хочет процветать в AD&D Игровом Мире.

**Минимизация/Максимизация**

Иногда игроки обращаются к "минимизации/максимизации" при отборе боевых навыков. Минимизация/максимизация происходит, когда игрок вычисляет всю разницу и числа, преимуществ и неудобств специфического оружия. Решение игрока не основано на его воображении, кампании, ролевой игре или развитии героя. Оно основано на игровой механике: что даст игроку самый большой модификатор и причинит максимум повреждения в любой ситуации.

Некоторое количество минимизации/максимизации неизбежно, и даже хорошо (это показывает, что игрок заинтересован игрой), но не чрезмерное увлечение этим. Сокращение героя до списка боевых модификаторов и бросков кубиков - это не ролевая игра.

К счастью, с этим типом игрока легко иметь дело. Нужно только создать ситуацию, в которой его тщательно выбранное оружие, которое должно бы дать ему максимум во всем, или бесполезно, или ставит его в неудобное положение. Так он внезапно обнаружит недостаток минимизации/максимизации. Невозможно создать комбинацию факторов, которая является пригодной для любой ситуации, потому что ситуации могут очень сильно изменяться.

Наконец, недостаток навыка героя может использоваться, чтобы создать драматическую напряженность, жизненную часть игры. При столкновении с кобольдами, описанным ранее, игрок выл от неожиданности, потому что ситуация внезапно стала намного более опасной, чем он ожидал. Штраф за отсутствие навыка увеличивает риск для героя, а это увеличивает напряженность сцены.

Когда штраф отсутствия навыка используется, чтобы создать напряженность, убедитесь, что разница не слишком сильно складывается против героя. Драматическая напряженность существует только, пока игрок думает, что его герой имеет шанс убежать, даже если это - только слабый шанс. Если игрок решает, что ситуация безнадежна, он падет духом. Его реакция переключится с волнения на отчаяние.

**Навыки NPC**

Как удобство для Данжон Мастера, неиграющие персонажи приняты, чтобы быть опытными с оружием, которое они несут. Однако, это не всегда, имеет место. Если вы хотите делать мастерский персонаж более легким, чтобы нанести ему поражение или менее опасным, считайте правилом, что он не опытен с его оружием. Это наиболее вероятно в случае простых хозяев гостиниц или горожан, взятых в милицию.

Хозяин гостиницы может быть знатоком дубины (иногда полезной в его деле), но тонкости фехтования не в пределах обычной области его дела. Добавляя или вычитая модификаторы из способностей NPC, игра может быть сбалансирована и обогащена.

**Мирные Навыки**

Мирные навыки необязательные, но если выбраны, могут быть очень полезны. Если вы неуверенны, использовать ли эти навыки, следующие идеи должны делать решение более легким:

Помощь мирных навыков определяет успех действий героя вне того, что определено основными способностями рас и классов героев. Они обеспечивают полезный шаблон, когда герой пробует строить лодку или вести себя должным образом в суде. Это освобождает Данжон Мастера, для обдумывания более важных частей истории вместо мелких, возможно даже незначительных, деталей.

Но не каждый соглашается с этим! Некоторые Данжон Мастера предпочитают сами обращаться со всеми ситуациями, охваченными навыками. Это требует быстрого ума и хорошей памяти. Как плюс, Данжон Мастер освобожден от ограничений правил. Он может создавать ту сцену, какую он хочет, без того чтобы волноваться, нарушает ли это правила. Но будьте осторожны - это не самый легкий способ судить игру! Попробуйте это, если вы давно мастерите или непосредственный и интересный рассказчик.

Мирные навыки придают герою большее количество глубины. Использованные с умом, они сообщают игроку больше относительно индивидуальности и прошлого его героя и дают ему большее количество инструментов, чтобы работать с ним. Примененные рассудительно и глубокомысленно, мирные навыки значительно увеличивают ролевой потенциал героя.

Однако будьте осторожны, потому что мирные навыки могут иметь прямо противоположный эффект. Они могут стать опорой для игроков, которые не желают ролевой игры, их оправданием не развивать индивидуальность героя или его историю. Некоторые игроки решают, что навыки определили все, что герой знает; они не делают никакого усилия, чтобы развить что-нибудь еще.

Избегайте этого, поощряя игроков, чтобы рыть глубже и исследовать возможности их героев. Просите, чтобы игрок объяснил, почему его герой имеет определенные навыки. Что этот герой делал до того как стал авантюристом? Вопросы подобные этому стимулируют игроков рыться в характерах их героев и их прошлом. Делайте записи причин игрока, и затем вы можете использовать их в течение игры.

Мирные навыки могут использоваться, чтобы определить кампанию и создавать атмосферу. Списки навыков могут быть скроены, чтобы соответствовать определенным регионам или историческим периодам, или определять различия между нациями.

Если дом героев - это рыбацкая деревня, списки могут быть изменены, чтобы позволить всем героям изучать плавание, хождение под парусом, лов рыбы и навигацию по той же самой стоимости (в ячейках навыка). Они - обычные навыки среди людей мореплавания.

В то же самое время, карлики, которые приходят в этот городок с близлежащих гор, должны посвятить дополнительные ячейки, чтобы изучить эти навыки. Молодость проведенная в сухих, твердых туннелях, не подготовила их к жизни в море. Вместо этого, они могут изучать горную промышленность, огранку и другие навыки работы по камню дешево.

Списки навыков в Руководстве Игрока - это только начало. Ваша кампания будет более колоритной, если отдельные списки созданы для различных регионов.

Это все еще оставляет проблему минимизации/максимизации. Игроки поощрены делать интеллектуальные и разумные выборы для их героев, но не за счет ролевой игры. Если собственные списки используются, поощрите игроков написать список навыков, которые они хотят, не видя списки навыков. Затем соберите их, и вычислите, какие навыки герои могут иметь (некоторые могут быть недоступны, а другие слишком дорогие).

Игроки будут все еще запрашивать навыки, как они думают, наиболее выгодные, но по крайней мере выборы хотя бы частично взяты из воображения игроков вместо списка чисел.

Наконец, навыки полезны настолько, насколько сам Данжон Мастер делает их полезными. Как только принято решение использовать навыки в кампании, Данжон Мастер должен стремиться создавать ситуации, где они полезны. Не забывайте создавать столкновения, ловушки и сцены, где навыки имеют практическое применение к текущей проблеме. Иначе, игроки начнут сбрасывать со счетов навыки как трату времени, из-за призрачного шанса расширить своих героев.

В конечном счете, навыки добавляют много богатства, деталей и ролевой игры к кампании при лишь немного увеличенной сложности. Данжон Мастер должен помнить еще несколько правил, а игроки должны принять еще несколько решений при создании героев. Но в общем, игра становиться больше, лучше и веселее.

**Добавление Новых Навыков**

Списки навыков в Руководстве Игрока обширны, но не всесторонни. Данные навыки - те, что герои будут наиболее часто хотеть или нуждаться, и те, которые имеют существенные, специализированные эффекты, достойные объяснения. Данжон Мастера и игроки будут конечно думать о навыках, которые они хотели бы добавить.

Всегда, когда идея нового навыка приходит, Данжон Мастер - это тот человек, который решает, включить ли его в игру, и каковы его эффекты. Это - не решение игроков, хотя они могут высказывать предложения и давать советы. Только после того, как новый навык одобрен Данжон Мастером, он может использоваться в игре.

Один важный фактор который необходимо помнить - это то, что никакой навык не должен быть вне науки и техники этого века. Не имеется никакого навыка в списке, который позволяет герою строить бензиновый двигатель, и по серьезным основаниям. Бензиновый Двигатель далеко вне псевдосредневекового общества, представленного в AD&D Игре.

В то же самое время, это - фентезийная игра, заполненная волшебными эффектами и странными силами. С магией не так уж невозможно иметь диковинные и удивительные навыки, если игроки и Данжон Мастера хотят этого. Они могут иметь серьезный эффект на игру, однако, и должны тщательно обдумываться.

Большинство новых навыков обычно, имеет отношение к отраслям. Большинство их имеет очень незначительный игровой эффект, если он вообще существует. Они дают герою специализированное знание, но это - до игрока, чтобы найти некоторое его использование.

Герой с навыками стеклодува (изготовителя стекла) не получает большого преимущества. Хотя, если необходимо, он мог бы поддерживать себя, делая маленькие стеклянные пузырьки и другие изделия для местных магов и авантюристов. Однако, мог бы наступить день, когда знание стекла и его изготовления становится жизненным для успеха приключения. Умный игрок всегда ищет способ использовать знание в своих интересах.

Когда игрок предлагает новый навык, сделайте так, чтобы он подготовил описание, что новый навык влечет за собой, и что позволяет. Затем рассмотрите то, как герой мог бы извлекать пользу из этого. Можно не говорить, что игрок пробует получить преимущество (некоторые будут, но давайте им презумпцию невиновности). Вместо этого, полезно вообразить пути, которыми навык мог быть злоупотреблен. Если что-то ужасное или разрушающее игру приходит на ум, установите это. Никогда не позволяйте навык в игре, если он кажется слишком мощным.

Сделайте любые необходимые изменения в описании, а затем предложите их игроку. Если он все еще находит навык приятным (в конце концов секретные способности привлекательны), вводите его в игру и веселитесь. Иногда единственная вещь, которая может сохраняться - это название навыка. Не будьте обеспокоены этим. Большинство игроков будет удовлетворено, Данжон Мастер изменяет, содержание просто, чтобы внести кое-что в игру.

**Глава 6**

**Опустошение Казны**

Иногда вы обнаруживаете, что дали герою слишком много денег. В то время как расходы на жизнь будут требовать совсем немого (особенно, если герои живут вместе), они почти не разрешают проблему. К счастью, имеются другие пути, которыми вы можете изъять деньги из их рук.

Широкое разнообразие налогов применялось в течение средневековья. Некоторое вызывали минимальное затруднение, в то время как другие были весьма дороги. Герои могли быть вынуждены оплатить виру, плату родственникам убийство кого-то, кого они убили.

Король мог бы потребовать scutage, платы, чтобы избежать военной службы. Специальные налоги могли быть сделаны, чтобы восстановить дороги или мосты. Имеются незначительные налоги, чтобы войти в города в рыночные дни или ходить по улицам как прогуливающийся менестрель. Налоги могли быть потребованы согласно размеру домашнего хозяйства персоны.

В дополнение к налогам, имеются и другие неожиданные затраты. Пожар мог пронестись по поместью героя, требуя дорогостоящего ремонта. Термиты могли наносить ущерб флоту героя. Местный лорд мог потребовать с его вассалов долю дани, которую он должен оплатить врагу. Волшебные тайны и смелое воровство могут также понизить финансовое положение героя.

Всегда найдите интересный и полностью неожиданный подход к изъятию избытка наличных денег у героев. Позвольте им наносить поражение некоторым из ваших попыток опустошить их казну. Позволяйте некоторым из ваших попыток отъема денег терпеть неудачу сразу, если герои совершают некоторое действие. Обратите ваши попытки в приключения. Если вор грабит замок героя, готовьте приключение, где герой может попробовать выследить его. Фактически, он может даже поймать вора, но только после того, как негодяй растратил почти все благосостояние героя!

**Доспех из Необычных Металлов (Необязательное Правило)**

За исключением бронзовых лат, принимается, что все металлические доспехи сделаны их довольно обычной и все же крепкой формы стали. Однако, это не всегда истинно.

Так как это фентезийная кампания, не имеется никаких причин, по которым доспехи не могут быть сделаны из редких или фантастических металлов. Различные металлы имеют различные свойства, которые должны быть приняты во внимание, когда эти доспехи используются. В Таблице 27 приводиться несколько различных типов металлов и эффектов которые они имеют на Армор Класс, вес и стоимость.

**Таблица 27:**

**Необычные Металлические Доспехи**

Модификатор Модификатор Множитель

Металл AC Веса Стоимости

Адамантит +1 -25% x500

Бронза -1 0 x2/3

Эльфийская Сталь 0 -50% \*\*

Прекрасная Сталь 0 -10% x2

Золото -4 +100% x3\*

Железо 0 +25% 0

Серебро -2 0 x2\*

Модификатор AC никоим образом не подразумевает, что доспех имеет волшебные свойства, а только то, что материал лучше или хуже чем обычный. Таким образом, никакие премии не получены для инстинктивных защит и т.д.

\* Герой должен обеспечить необходимое количество металла, чтобы делать комплект (определено весом). Кроме того, герой должен умножить обычную стоимость доспеха на приведенный множитель и оплачивать ее как стоимость изготовления.

\*\* Эльфийские доспехи обычно не могут покупаться, а дарятся как подарки тем, кого эльфы считают достойными.

**Повреждение Снаряжения**

Обычно, определенное повреждение не применяется на снаряжение под AD&D Правилами. Это не подразумевает, что снаряжение никогда не повреждается или не ломается. Вместо этого, принимается, что безотносительно к обычному износу, все повреждения, которые изделие может иметь (типа вмятин на комплекте лат), восстановлены во время периодов (дней или месяцев) бездеятельности.

Файтер проводит время в лагере, ухаживая за своим оружием, исправляя разрывы в своей кольчуге и выпрямляя вмятины на нагруднике. Вор восстанавливает снаряжение, которое приглушает звон его металлических застежек. Маг шьет заплаты на свою одежду. Все герои имеют вполне достаточное время, чтобы делать ремонт. Это не очень интересно для ролевой игры, так что принято, что все герои обслуживают свое снаряжение.

Однако имеются времена, когда герои или ваши NPC захотят разрезать веревку, сломать палку или разрубить лямку рюкзака. Определенное повреждение должно быть сделано, чтобы достичь определенного эффекта. Имеются два пути, которыми такое нападение может быть сделано. Первый - это напасть на определенную точку или область с оружием, например, разрезая веревку, которая поддерживает тяжелый занавес. Второй - это нападение, которое ударяет все в данной области со значительной силой, например, валун, приземляющийся на рюкзак героя. Первое нападение использует Армор Класс и хитпоинты повреждения. Второе нападение использует инстинктивную защиту.

Когда герой пробует повреждать определенную часть изделия, чтобы определить эффект, используйте здравый смысл, ведь специфическое оружие может иметь преимущества против некоторых материалов. Попытка разрезать пустой мешок палицей бесполезна. Попытка рубить дверь кинжалом тоже бесполезна (если герой не имеет достаточно времени). Убедитесь, что вы рассматриваете твердость изделия и количество времени, которое герой имеет. Палица может использоваться, чтобы выбить деревянную дверь, но топор будет быстрее. Но топор не будет делать многого с каменной стеной.

Если герой имеет соответствующее оружие, определите Армор Класс изделия. Оно может быть достаточно широким, чтобы по нему было “невозможно промахнутся", или столь же точным как определенная ценность Армор Класса.

Игроки не должны бросать кубики, чтобы видеть, поражают ли они некоторые изделия. Такие изделия включают большие неперемещаемые изделия, на которые герои нападают холодным оружием: на двери, бочки или гору рюкзаков на полу. Другая беспроигрышная ситуация включает нападения метательным оружием на огромные объекты (достаточно большие, чтобы заполнить область видимости героя), подобно широкой стены сарая.

Некоторые нападения требуют Силы Атаки (бросание платка в полноразмерное зеркало, например). В случаях подобных этому, назначьте Армор Класс цели, учитывая размер, движение и твердость объекта. Деревянное древко имеет минимум AC 7. Металлический жезл примерно той же самой толщины имеет AC 0. Веревка имеет AC 6, лучше чем деревянное древко, потому что веревка более эластична и менее ломка. Если объект маленький или перемещаемый, AC должен быть лучше. Веревка молотьбы становится AC 3 или 4. Разрушение маленького пузырька, когда он лежит на полу, могло быть AC 2 или 1.

Наконец, при попытке поражать очень определенное место, дополнительный штраф за точное попадание должен применяться. Стрельба в яблочко или разрезание вражеского рюкзака в бою, трудные подвиги из-за необходимой точности.

Вы должны также решить, сколько повреждения изделие может получить прежде, чем оно сломано. Таблица 28 дает стандартный диапазон на некоторые обычные изделия и материалы. Заключительная колонка в таблице показывает типы наиболее вероятного нападения, способного причинить повреждение изделию, хотя и другие типы также могут быть эффективны. Используя их как руководящие принципы, вы можете определить число хитпоинтов, и назначить их на большинство материалов.

**Таблица 28:**

**Хитпоинты Изделий**

**Изделие Хитпоинты Способы Нападения\***

Стул 2-9 Дробящий, Рубящий

Кожа Обычная 2-8 Рубящий, Проникающий

Стеклянная Бутылка 1-2 Дробящий

Стекло/Зеркало 1 Все

Веревка 2-5 Рубящий

Деревянная Дверь 30-50 Рубящий

Деревянное Древко 2-12 Рубящий

\* Три способа нападения дробящий, рубящий и проникающий. Каждое оружие классифицируется одним или большим количеством этих способов нападения.

**Инстинктивные Защиты Изделий**

Когда оружие подвергнуто общей опасности - огонь огненного шара, ледяной холод холодного луча или сокрушительный удар гигантского валуна - бросок на поражение и хитпоинты не применяются. Вместо этого, используется таблица Инстинктивной Защиты Изделия. Эта инстинктивная защита показывает общую способность изделия противостоять эффектам нападения. Она бросается точно так же как обычная инстинктивная защита (см. "Бой").

Инстинктивная защита изделия должна использоваться только, когда изделие не несется героем или когда героя подводит его инстинктивная защита против того же самого нападения. Герой, который успешно спасается от взрыва огненного шара, не должен делать отдельные инстинктивные защиты для своих микстур. Герой, который в этом спасении, потерпел неудачу, не сумел защищать себя и соответственно должен проверить это для его микстур (и вероятно свитков, также). Не все изделия должны проверятся на спасение в каждом случае. Совершенно разумно игнорировать меч и доспех героя в той же самой ситуации с огненным шаром, описанной выше, так как имеется очень маленький шанс, что они будут затронуты.

Кроме того, волшебные изделия более стойки к повреждениям, и получают премии в инстинктивной защите. Изделия с плюсами (+1 меч, например), получают плюс, как премию к броску кубика. Если изделие обладает дополнительными специальными свойствами, оно должно иметь дополнительный плюс за каждое из них. Волшебные изделия без заявленных премий, должны получить премию из-за их силы. Микстура имела бы +1, в то время как разное волшебное изделие могло бы иметь +5 или +6. Далее, если инстинктивная защита против нападения, которому это устройство было предназначено противостоять (например, чрезвычайный холод против кольца согревания), позволяется дополнительная премия +2.

**Таблица 29:**

**Инстинктивные Защиты Изделия**

**Сокрушит. Уничто- Волшебный Обычный**

**Изделие Кислота Удар жение Падение Огонь Огонь Холод Элект-во Молния**

Кость, Слон. кость 11 16 19 6 9 3 2 8 2

Ткань 12 - 19 - 16 13 2 18 2

Стекло 5 20 19 14 7 4 6 17 2

Кожа 10 3 19 2 6 4 3 13 2

Металл 13 7 17 3 6 2 2 12 2

Масло \* 16 \*\* - 19 - 19 17 5 19 16

Бумага и т.д. 16 7 19 - 19 19 2 19 2

Микстуры \* 15 \*\* - 19 - 17 4 13 18 15

Глиняная посуда 4 18 19 11 3 2 4 2 2

Камень, кристалл 3 17 18 8 3 2 2 14 2

Веревка 12 2 19 - 10 6 2 12 2

Дерево, толстое 8 10 19 2 7 5 2 9 2

Дерево, тонкое 9 13 19 2 11 9 2 10 2

\* Это спасение, не включает контейнер, а только жидкое содержание.

\*\* Конечно, даже притом, что спасение сделано, изделие вероятно безнадежно смешано с кислотой.

**Формы Нападения**

**Кислотные нападения (Кислота):** Предполагается, что имеется или большое количество кислоты, или этот контакт с кислотой длителен.

**Сокрушительные Удары (Сокр. Удар):** Включает удары дубинами существом гигантского размера или большие. Удары обычными людьми по маленьким хрупким объектом также попадают в эту категорию. Обычный человек не может нанести сокрушительного удара веревке, которая не очень хрупка, но конечно может сделать это с флягой микстуры. Хрупкие изделия брошенные на твердые поверхности, например бутылки, брошенные в стену, также используют колонку сокрушительного удара.

**Дезинтеграция (Dis):** Применяется только к волшебным эффектам заклинания или способностям подобным заклинаниям.

**Падения (Падение):** Должны быть больше чем с пяти футов. Если поверхность твердая, используется показанная инстинктивная защита. Если поверхность мягкая, дайте +5 премию в инстинктивной защите. За каждые дополнительные пять футов падения, примените -1 штраф к инстинктивной защите.

**Волшебные Огни (Маг. Огонь):** Включают огненные шары, дыхание дракона и любое большое пламя, созданное заклинанием или подобным заклинанию эффектом. Необычно горячие обычные огни, типа лавы из вулкана, также должны использовать эту инстинктивную защиту.

**Обычные Огни (Обыч. Огонь):** Включают походные костры, огонь свечи и жаровни. Очевидно, изделие должно быть в пламени в течение достаточного времени, чтобы быть затронуто.

**Холод (Холод):** Охватывает любой интенсивный, необычный или волшебный холод. Если температурное изменение постепенно, к инстинктивной защите применяется +2 премия.

**Разряд молнии (Молния):** Применяется к нападениям заклинанием или подобной заклинаниям силой того же самого названия.

**Электричество (Elec):** Применяется для тех электрических нападений, которые не несут интенсивности разряда молнии. Электрические угри и волшебные ловушки попадают в эту категорию.

**Глава 7:**

**Магия**

Из всех областей AD&D Игры, которую вы будете судить, магия, возможно, наиболее разнообразная и требовательная область. Магия позволяет героям нарушать все естественные законы вселенной, что может привести к непредвиденным, но высоко захватывающим ситуациям. Убедитесь, что вы понимаете, как работает магия в AD&D Игре и различные пути, которыми вы можете управлять ее использованием.

**Выбор Волшебных Заклинаний**

Один из видов контроля, который вы имеете над силой волшебников - это выбор заклинаний, доступных в начале игры. Каждый волшебник начинает игру с книгой заклинаний, но он не имеет никакой информации относительно того, что эта книга содержит. Вы сообщаете ему об этом. Вы можете выбирать нескольких различных путей. В зависимости от вашего выбора, игрок приобретает заклинания (и их инвертирование) для книги заклинаний своего героя.

**Выбор Игрока**

Самый простой способ давать волшебные заклинания состоит в том, чтобы передать это в руки игрока: спросите его, какие заклинания он хотел бы иметь. Когда он называет заклинание, попросите его бросить кубик, чтобы видеть, может ли его герой изучать это заклинание. Если он может, игрок пишет заклинание на листе героя. Если не может, один из вас должен обратить внимание, что он не может изучить это заклинание.

Продолжайте делать это, пока все заклинания 1-го уровня не были проверены или пока герой достигает максимального числа заклинаний, которым его герой может научиться (в зависимости от Интеллекта Героя). Это позволяет игроку получать заклинания, которые он хочет, что обычно делает игрока счастливым. Однако, это имеет некоторые недостатки.

Во-первых, игроки имеют тенденцию выбирать заклинания, которые они рассматривают наиболее мощными. В то время как это не плохо, если вы имеете только одного или двух волшебников, целая орда волшебников с идентичными заклинаниями, довольно раздражающая.

Также имеется шанс, что герой пропустит некоторые основные заклинания, которые он действительно должен знать, чтобы функционировать как волшебник: читать магию и обнаружение магии, в частности. Волшебник, который не может прочитать волшебный свиток, лишен одной из важных способностей своего класса.

Имеется даже слабый шанс, что герой не получит никаких заклинаний. Так как не имеется никакого минимального числа заклинаний, которые должен знать герой, волшебник без заклинаний - это едва ли тот тип героя, которого игрок хочет иметь. Если это случается, дайте бедному игроку перерыв, и позвольте ему делать некоторые повторные проверки заклинаний, пока вы не полагаете, что он имеет адекватное число.

**Выбор Данжон Мастера**

Вы можете автоматически давать герою заклинания читать магию и обнаружение магии и еще четыре других заклинания по вашему выбору. Это позволяет всем героям начинать с тем же самым числом заклинаний. И хотя не обязательно давать каждому герою одни и те же заклинания, вы должны видеть, что каждый имеет примерно одинаковое равновесие сил. Не бросайте кубик, чтобы изучить эти заклинания. Принято, что герой узнал их в течение своего ученичества.

**Сотрудничество Данжон Мастера и Игрока**

Наконец, вы можете позволить герою начинать с 3d4 (или до предела его Интеллекта) заклинаниями 1-го уровня. Два из них даются автоматически: читать магию и обнаружение магии, которые все волшебники узнают при обучении. Оставшиеся заклинания могут быть, или выбраны игроком, или определены беспорядочно, или выбраны вами.

Если вы выбираете заклинания, убедитесь, что дали игроку справедливый пакет заклинаний, позволяя ему делать разнообразие вещей. Попытайтесь гарантировать, что игрок имеет несколько заклинаний, которые он действительно хочет.

Если герой, специалист в специфической школе магии, вы должны позволить ему узнать одно заклинание из его школы автоматически, наряду с заклинаниями читать магию и обнаружении магии. Все другие заклинания должны быть проверены как обычно или обнаружены.

**Приобретение Заклинаний После 1-го Уровня**

Как только герой начинает приключения, дополнительные книги заклинаний не будут немедленно появляться, каждый раз, как он повышается в уровне. Вместо этого, герой должен сам найти некоторый способ добраться до дополнительных заклинаний высших уровней. Как и с начальными заклинаниями, имеются несколько путей, которыми это может быть сделано. Любой или все они могут использоваться в вашей кампании.

#### При Получении Уровня

Во-первых, всякий раз, когда герой достигает нового уровня заклинаний, позвольте игроку одно новое заклинание немедленно. Вы можете сами выбрать это заклинание, позволить игроку выбирать его, или выбирать его беспорядочно.

Объяснение этого просто: Все долгие часы изучения и чтения героя дали наконец что-то реальное и понятное.

Ненужно делать никакого броска, чтобы изучить это заклинание, если вы не позволяете герою выбирать его самому. Если герой - специалист в школе магии, новое заклинание должно быть из этой школы, если имеется доступное заклинание.

**Копирование из Книг Заклинаний**

Второй способ приобретать новые заклинания состоит в том, чтобы копировать их из книг заклинаний других волшебников. Герой может копировать их у других героев (если они позволят это), заплатить волшебникам NPC эту привилегию (см. Главу 12: Мастерские Персонажи), или получить их из захваченных книг заклинаний. При копировании заклинаний, герой должен бросить кубик, чтобы видеть, может ли герой изучить это заклинание. Никакой герой не может, без волшебной помощи, копировать заклинания уровня, который он не может использовать.

**Исследование Свитка**

В третьих, герой может исследовать заклинание, используя свиток с этим заклинанием как основу. Время и стоимость, требуемая для исследования половина от обычной, и герой все еще должен проверить, может ли он изучить это заклинание. Независимо от успеха или неудачи исследования, свиток разрушен, т.к. волшебник был должен громко его прочитать, чтобы проанализировать его эффекты.

Исследование Свитка не может быть сделано в приключении. Волшебник, должен тщательно управлять своим состоянием даже, чтобы сделать эту попытку.

**Изучение с Наставником**

Четвертый путь, и только если вы его позволяете, волшебник может возвращаться к своему старому наставнику и, при удаче, копировать несколько заклинаний с разъяснениями из книги заклинаний его учителя. Используйте этот метод, если, и только если, вы чувствуете, что для героев очень важно иметь больше, чем несколько новых заклинаний, каждый раз как они продвигаются к новому уровню заклинаний. Не позволяйте героям получать этим путем слишком много, или слишком часто, или они всегда будут полагаться на это, не используя свои собственные игровые возможности чтобы развить своих героев.

**Контроль Данжон Мастера Над Приобретением Заклинаний**

Однако когда герои приобретают новые заклинания, всегда помните, что за это ответственны вы. Вы имеете полный контроль над тем, какие заклинания имеют герои.

Если герой имеет заклинание, которое вы не любите или то, которое часто разрушает или ломает равновесие вашей игры, это - не ошибка игрока. Кто дал герою заклинание? Кто позволил его в игре? Управление приобретением заклинаний это важная ответственность. Тщательно продумайте ваш выбор.

Сохраняя ограниченный выбор заклинаний, вы автоматически увеличиваете их важность и ценность для волшебников в вашей кампании. Простой свиток с одним заклинанием становится реальным сокровищем, если он имеет заклинание, которое волшебник никогда не видел. Это дает игроку выбор. Он может использовать свиток в течение приключения там, где он мог бы быть полезным? Или он должен сохранить его, пока он не сможет найти время, чтобы самому исследовать это заклинание?

Когда герои побеждают враждебного мага, первое беспокойство волшебника будет о его книге заклинаний. Где она? Какие заклинания она имеет? Даже не волшебное изделие подобное книге заклинаний становится очень важным. Зная их ценность, NPC волшебники будут идти на большие жертвы защищая собственные книги заклинаний, тщательно их скрывая, запирая их в тайные сундуки, и рассеивая волшебные ловушки по всем страницам.

**Книги Заклинаний**

Наиболее важное сокровище волшебника - это его книга заклинаний. Поскольку это настолько важно, и вы, и игроки должны знать некоторые основы относительно них. Что точно является книгой заклинаний? Сколько страниц она имеет? Из чего она сделана?

**Все Размеры и Формы**

Не имеется никакого стандартного размера или формы для книги заклинаний. Герой не может зайти в лабораторию волшебника или учителя и немедленно опознать его книгу заклинаний, потому что это: самая большая, самая длинная, самая толстая, самая квадратная, самая круглая или самая тонкая книга. И при этом он не может измерять все книги, чтобы найти ту, которая соответствует измерениям книги заклинаний. Размер книги заклинаний и ее форма в значительной степени определены культурой волшебника, который ее имеет.

Рассмотрите, например, книгу, которую вы читаете прямо сейчас. Как одна из этих страниц выглядела бы в другом времени и месте? В средневековой Европе, эта страница была бы наиболее вероятно в 10 или более написанных от руки листов пергамента, возможно украшенных вязью и цветными рисунками. В древнем Китае, эта страница была бы несколькими напечатанными в ручную страницами на цветной бумаге и ограниченными красным кантом. Египтяне использовали бы скрученный свиток папируса, и книга состояла бы из нескольких таких свитков. Древние Вавилоняне использовали бы глиняные таблицы, написанные клинописью и высушенные. Американские индейцы написали бы ее на листах из березовой коры или нарисовали ее на выделанной бизоньей коже.

Письмо и письменные работы сильно изменялись за столетия земной истории. Фентезийный игровой мир не одинаков. Книги заклинаний должны принимать большое разнообразие форм и видов, такое что кажется лучшим для кампании.

Книга заклинаний может быть тяжелым томом, переплетенным кожей со свежими пергаментными страницами. Это может быть собрание свитков папируса, перевязанных красными шелковыми нитями. Это могла бы быть груда глиняных таблиц, написанных клинописью, или дешево выглядящий фолиант, напечатанный на льняной тряпочной бумаге. Это даже могли бы быть тонкие листы тесненного золота между обложками, сделанными из кожи нага.

Если вы не хотите создавать уникальную книгу заклинаний для вашего мира кампании, имеется один стандарт, который вы можете принять: Сравните их с сегодняшними большими справочниками или большими тяжелыми словарями. Даже, если вы создаете уникальные книги заклинаний, этот стандарт должен дать вам некоторую идею относительно соответствующего размера и толщины.

Часто полный набор книг заклинаний волшебника занимает несколько полок его библиотеки, особенно, когда герой достигает самых высоких уровней. В этой точке, для героя больше не практично нести все его книги заклинаний с собой, когда он путешествует. Поэтому, много волшебников решают делать карманные книги заклинаний.

Карманная книга заклинаний более качественная и более портативная версия полных книг заклинаний героя (хотя имеется мало способов, сделать глиняные таблички портативными). В карманной книге заклинаний, волшебник помещает только те заклинания, в которых, как он полагает, он будет нуждаться в путешествии.

Не имеется никакого ограничения, по которому заклинания не могут быть включены в карманную книгу заклинаний, но она имеет ограниченное число страниц. Таким образом, волшебник высокого уровня может нуждаться в нескольких карманных книгах заклинаний, чтобы поместить все заклинания, которые, как он думает, ему необходимы.

**Подготовка Книги Заклинаний**

Непосредственно сами книги требуют мало специальных материалов, но мастерство их изготовления должно быть точно и безупречно. Даже очень маленькая ошибка при копировании заклинания разрушает ее. Это - не работа для обычного писца.

Причудливые формулы и диаграммы, приводящиеся в книге заклинаний, не могут быть воспроизведены обычными методами средневековой печати. Работа над книгой заклинаний должна быть сделана медленно, вручную и трудолюбиво. Обычное количество времени, необходимое, чтобы подготовить книгу заклинаний, это два дня работы помноженное на уровень заклинаний вводимого заклинания.

Иногда, подготовленные книги заклинаний могут быть найдены в продаже, но довольно мало волшебников захотят доверить успех или неудачу их волшебных усилий, работе других. Редкость тот волшебник, который не готовит своих собственных книг заклинаний.

Материалы, используемые в книге заклинаний должны иметь очень высокое качество. Никакой волшебник не захочет рисковать книгой из-за сырости, заставляющей его чернила расплываться пятнами на пергаменте, и заставляющее заклинание стать извращенным, или кормить ею книжных червей, или позволить ветру унести свободную страницу, или чтобы пролитый реактив превращал всю книгу в промокшую массу.

Осторожная обработка, здравый смысл и качественные материалы необходимы, чтобы предотвратить эти бедствия. Хорошие переплеты или футляры используются, чтобы защитить ее. Чистые листы необходимы, чтобы делать запись заклинаний. Лучшие чернила и самые острые перья должны использоваться для письма. Ароматические составы рекомендуются, чтобы держать книжных червей и моль на расстоянии, а другие приготовления должны использоваться, чтобы защитить ее против грибка, плесени и сухой гнили. Все это стоит денег.

**Стоимость Книги Заклинаний**

Одна вещь, которую все книги заклинаний имеют общей - это их стоимость. Книги никогда не дешевы, а книги заклинаний волшебника более дорогие, чем обычные.

Материалы и их подготовка, обойдутся волшебнику в 50 gp за каждую страницу. Карманные книги заклинаний, которые являются даже более компактными, стоят 100 gp за страницу.

**Сколько Страниц в Книге Заклинаний?**

Каждое заклинание требует, количества страниц равного его уровню, плюс 0-5 (1d6-1) дополнительных страниц. Фактическое число страниц, которое требует заклинание, отличается у каждого волшебника. Даже если два или больше волшебника делают запись одного и того же заклинания, число страниц разное, так как имеются различия в почерке и примечаниях.

Далее, никакая книга заклинаний не может иметь больше 100 страниц, никакой обычный не волшебный свиток больше чем 25 страниц, и никакая карманная книга заклинаний больше чем 50 страниц. Таким образом, в лучшем случае книга заклинаний, заполненная заклинаниями 9-го уровня может содержать только 11 заклинаний (99 страниц), оставляя только одну незаполненную страницу, содержащую волшебную защиту (типа заклинания огненная ловушка). И все же, слишком вероятно, что книга заклинаний будет заполнена задолго до 11 заклинаний.

Для удобства в создании книг заклинаний NPC, максимальное и минимальное число заклинаний за каждый уровень и тип книги заклинаний дается в Таблице 30. Таблица предполагает, что все заклинания в пределах книги имеют одинаковый уровень (что может или не может иметь место, особенно для карманных книг).

Кроме того, хотя книга заклинаний никогда не может иметь больше чем ее максимум на данном уровне заклинаний, не имеется никакого требования что книга должна быть заполнена даже их минимальным числом. Диапазоны, данные в следующей таблице предполагают, что книга заклинаний заполнена заклинаниями настолько эффективно, это насколько возможно, оставляя маленькое или никакого места для защитных устройств.

**Таблица 30:**

**Вместимость Книги Заклинаний**

**Уровень Стандартная Свиток Карманная**

1-ый 16-100 заклинаний 4-25 заклинаний 8-50 заклинаний

2-ой 14-50 заклинаний 3-12 заклинаний 7-25 заклинаний

3-ий 12-33 заклинания 3-8 заклинаний 6-16 заклинаний

4-ый 11-25 заклинаний 2-6 заклинаний 5-12 заклинаний

5-ый 10-20 заклинаний 2-5 заклинаний 5-10 заклинаний

6-ой 9-16 заклинаний 2-4 заклинания 4-8 заклинаний

7-ой 8-14 заклинаний 2-3 заклинания 4-7 заклинаний

8-ой 7-12 заклинаний 1-3 заклинания 3-6 заклинаний

9-ый 7-11 заклинаний 1-2 заклинания 3-5 заклинаний

**Расширение Школ Магии**

В настоящее время, различные школы волшебной магии это просто наброски, определенные лишь в общих чертах. Различные школы могут использоваться как описано, но они испытывают недостаток детализации и, в нескольких случаях, полного диапазона заклинаний. Например, имеется очень мало некромантных заклинаний, что часто обескураживает героев становящихся специалистами некромантами. Не имеется ничего неправильного в этом, ничто не требует, чтобы школы магии были равными. Однако, вы могли бы захотеть настраивать и расширить школы магии, чтобы удовлетворить вашей кампании.

**Добавление Новых Заклинаний**

Школа может быть расширена просто, добавляя в нее новые заклинания. Некромантная специализация могла быть сделана более привлекательной, если бы был создан полный список заклинаний. Но будьте осторожны, чтобы новые заклинания не сделали школу слишком мощной. В случае некромантной школы, первая реакция, это добавить в нее некоторые из жреческих заклинаний лечения. Однако, это требует роли клерика и делает специалиста некроманта, слишком мощным. В конечном счете, вероятно лучше создать новые некромантные заклинания, заклинания, которые не вовлекают лечения или делают это только незначительным образом. Осторожное суждение должно применяться при добавлении новых заклинаний.

**Расширение Через Детализацию Кампании**

Хотя термин "школа" используется повсюду в Руководстве Игрока и этой книге, не имеется никаких правил, чтобы объяснить любые формальные структуры или учреждения. Не имеется никакого твердого и быстрого определения некромантной школы. Так может или не может быть такая школа в кампании. Этот выбор оставлен за каждым Данжон Мастером.

Одна возможность состоит в том, что волшебники изучают их специализацию без формального обучения. Materros Некромант имеет естественную склонность к некромантным заклинаниям, и поэтому он специализируется в них.

Другая возможность - это предположение, что имеются формальные колледжи или академии, где преподаются заклинания. Эти учреждения имели бы собственные иерархии, традиции, правила и процедуры.

Например, Materros Некромант мог бы быть братом Интриги Thar-Zad, некромантного общества. Как признак его высокого положения в пределах иерархии, ему позволяется носить красные и зеленые одежды мастера. Конечно, когда он их носит, его занятие легко идентифицировано теми, кто знают кое-что об Интриге. Это не так уж плохо, так как Интрига Thar-Zad имеет репутацию как опасная и сильная организация. Добавляя такие детали, Данжон Мастер приносит жизнь в свою кампанию. Так он может делать в общем-то ограниченную волшебную школу более привлекательной для игроков.

**Исследование Заклинаний**

Одна из наиболее часто неиспользуемых способностей волшебника или жреца, это способность исследовать новые заклинания. В руках умного игрока, эта способность кончается мощными и уникальными героями. Так как игрок должен быть сильно увлечен, чтобы делать работу по правилам исследования, это также превосходный метод для использования идей игрока в кампании. Однако, если имеется очень много различных возможностей при исследовании заклинаний, то имеется довольно мало правил для этого. Используйте следующие концепции, как руководящие принципы, когда сталкиваетесь с волшебным исследованием в кампании.

**Предложение Нового Заклинания**

Исследование Заклинания это не то, что Данжон Мастер делает без игрока, или наоборот. Первый шаг игрока - это решить, что он хочет, чтобы его герой создал. Только после того, как игрок представил предложенное им заклинание наступает черед Данжон Мастера.

**Анализ Заклинания**

Когда игрок представляет предложенное им заклинание, обговорите его с ним. Что в действительности игрок хочет создать? Является ли это одним и тем же, что он требует, и что заклинание делает? Иногда то, что написано в описании заклинания, и то для чего оно предназначено - две большие разницы. Это должно стать ясным при разговоре с игроком.

Имеются ли уже заклинания или комбинации заклинаний, которые могут делать то же самое? Если заклинание существует в группе героя, делая то же самое, нельзя позволять никакого исследования. Если новое заклинание - это комбинация нескольких заклинаний или более мощная версия более слабого заклинания, его можно позволять, хотя его будет трудно исследовать. Более слабые версии более мощного заклинания конечно возможны.

Игрок пробует получать специальное преимущество перед обычными правилами? Иногда игроки предлагают новые заклинания с невысказанной целью "сломать систему" и, хотя исследование заклинания позволяет герою заходить за край, это - не способ обмануть Данжон Мастера. Новые заклинания должны попадать в пределы системы и стиля существующих заклинаний. Клерики, использующие заклинания огненного шара или маги, излечивающие поврежденных героев противоречат стилям обоих этих классов.

Заклинания, позволяющие изменения в игровых правилах, богоподобные способности или гарантируемом успехе, очень плохи, и не должны позволяться в кампании. К счастью, эта проблема не встает слишком часто. Какие ограничения, как игрок думает, это заклинание имеет?

В своем желании, получить одобрение заклинания, игроки часто создают намного большее количество ограничений и условий, на свои заклинания, чем Данжон Мастер обычно потребовал бы. Убедитесь, что спросили игрока, какие ограничения, как он думает, заклинание имеет.

**Решение Проблем Нового Заклинания**

Если заклинание кажется недопустимым, сообщите игроку о вашем беспокойстве. Обычно, соглашение может быть достигнуто по любым проблемам.

Однако, если, кажется, не имеется никаких проблем с заклинанием, можно переходить к следующему шагу.

Никогда не одобряйте заклинание сразу, как только оно впервые представлено. Получите описание заклинания, и рассмотрите все пути, которыми им можно злоупотребить. Если некоторое неправильное употребление становится очевидным, установите заклинание, так чтобы этого не могло случиться. Продолжайте делать это, пока все очевидные проблемы и злоупотребления не были установлены. После этого игрок должен иметь шанс увидеть все изменения в своем заклинании. В конце концов, как только Данжон Мастер закончил его править, игрок может больше и не захотеть его исследовать.

После того, как игрок и Данжон Мастер согласился на описании заклинания, Он должен определить уровень заклинания, его компоненты, время и стоимость исследования.

**Определение Уровня Заклинания**

Уровень может быть определен, сравнивая новое заклинание с уже существующим.

Если заклинание причиняет повреждение, его уровень должен быть в пределах одного или двух от числа кубиков повреждения, которые он причиняет, таким образом, заклинание, причиняющее 5d6, единиц повреждения должно быть примерно 3-го - 5-го уровня.

Если заклинание - это усовершенствование существующего заклинания, оно должно быть, по крайней мере, на два уровня больше, чем это заклинание. Если заклинание - из другой группы заклинаний (жрец, исследующий заклинание волшебника), оно всегда должно быть более высокого уровня, чем то, которое находится в своей естественной группе. Весьма часто оно, также, будет менее эффективно, чем заклинание прообраз.

**Определение Компонентов Заклинания (Необязательное Правило)**

Компоненты Заклинания ограничены только вашим воображением, но должны быть соотнесены силой и полноценностью заклинания. Заклинания большой силы требуют существенных или дефицитных компонентов. Заклинания ограниченного использования нуждаются в довольно простых компонентах. Действительно, один важный тип исследования заклинания это создать мощное заклинание с небольшим количеством компонентов.

**Определение Времени Исследования**

Время исследования требует, чтобы герой, хорошо себя чувствовал. Далее, он должен воздержаться от приключений во время исследования. В течение исследования, волшебники изучают старые рукописи и жреческие работы в поисках новой информации.

Минимальное количество времени, необходимое чтобы исследовать заклинание - две недели за каждый уровень заклинания. В конце этого времени, делается проверка. Для волшебников, она равна их шансу, изучить заклинание (убедитесь, что учли любую специализацию). Для жрецов это проверка Мудрости.

Если эта проверка преуспевает, герой исследовал заклинание. Если проверка терпит неудачу, герой должен потратить еще неделю на изучение, перед тем как попытаться еще раз. Это продолжается пока герой не преуспевает или не откажется.

**Стоимость Исследования Заклинания**

Исследование стоит денег. Если герой имеет доступ к лаборатории волшебника или соответствующему храму, стоимость исследования 100-1,000 gp за каждый уровень заклинания. Данжон Мастер может сам назначать фактическую стоимость или определять ее беспорядочно.

Лучше базировать стоимость на том, что герой может себе позволить (или немного больше). Также, стоимость исследования может сильно изменяться от кампании к кампании.

Затраты на Исследования - очень важный стимул для героев, продолжать приключения, собирая фонды на поддержание их занятий. И, конечно, волшебник, который не имеет лаборатории, должен оплатить ее сборку. Снова, ее стоимость должна быть немного выше того, что герой может в настоящее время себе позволить, возможно, от 1,000 до 10,000 gp. Как только лаборатория собрана, она остается частью имущества героя.

Жрецы, которые имеющие надлежащего храма, могут оплачивать подобную стоимость (в пожертвованиях или еще как-то), чтобы подготовить маленькую домашнюю церковь. Ни лаборатория, ни церковь не особенно портативны.

**Добавление Нового Заклинания к Книге Заклинаний**

Как только герой успешно исследовал заклинание, оно добавлено к его спискам или книгам заклинаний. После того, как заклинание исследовано, с заклинанием обращаются как с обычным заклинанием. Герой может захотеть поделиться заклинание с другими (хотя другие волшебники должны бросить проверку, чтобы изучить заклинание) или держать его при себе.

**Исследование Дополнительных Волшебных Заклинаний**

**(Необязательное Правило)**

Некоторые Данжон Мастера и игроки чувствуют, что несправедливо, если волшебник не может исследовать заклинание просто, потому что он имеет так много заклинаний специфического уровня, как ему позволяется. Данжон Мастер может позволить волшебнику иметь заклинания в его книге заклинаний выше максимума, позволенного Интеллектом героя, при условии, что герой идет на неприятности исследования новых заклинаний.

Все стандартные правила для исследования заклинания применяются. Кроме того, Данжон Мастер должен позволить только те новые заклинания, которые игрок создал сам. Игроки не могут использовать это как оправдание, чтобы добавить заклинание, которое они иначе не были бы способны изучить.

Например, герой не сумел изучать заклинание огненного шара прежде, чем его книга заклинаний заполнена. Хотя игрок все еще может исследовать и добавлять новые заклинания, он не может делать это для заклинания типа огненного шара, которое причиняет 1d4 единиц повреждения за каждый уровень.

Исследуемые заклинания должны быть новыми и оригинальными, это вынуждает игроков быть творческими и вовлеченными. Вне этих ограничений, не имеется никакого предела числу заклинаний, которые герой может исследовать на данном уровне.

Глава 8

Опыт

Эта глава содержит инструкции для определения вознаграждений опытом. В ней также приводятся руководящие принципы относительно вознаграждения опыта вообще. Однако она не обеспечивает абсолютные математические формулы для вычисления опыта в каждой ситуации.

Вознаграждение единицами опыта (XP) - одна из наиболее трудных работ Данжон Мастера. Работа трудна, потому что имеются очень мало правил (и много руководящих принципов) для Данжон Мастера, чтобы на них положиться. Данжон Мастер должен изучить почти все, что он знает относительно единиц опыта от быстрого проведения игровых сессий. Не имеется никакой волшебной формулы или броска кубика, чтобы определить, делает ли он правильную или неправильную вещь. Только время, инстинкт и реакции игроков сообщат ему об этом.

**Важность Опыта**

Часто говорят, что AD&D Игра - это не игра, где есть "победители и проигравшие". Это правда. AD&D Игра - не игра, в которой игрок выигрывает за счет других. Но в то же самое время там присутствуют, и победители, и проигравшие, в зависимости от того, как хорошо играет группа, и как хорошо она достигает поставленных целей.

Это не подразумевает, что индивидуумы в группе конкурируют друг с другом (победители и проигравшие) или, что различные группы игроков конкурируют друг с другом (как в футболе). Если что-нибудь и есть, это то, что в AD&D Игре игрок конкурирует сам с собой. Он пробует улучшить свою ролевую игру, и развивать своего героя каждый раз, как он играет.

Единицы опыта - мера этого усовершенствования, а число заработанных игроком за игровую сессию единиц опыта - сигнал того, как хорошо, как Данжон Мастер думает, игрок играл игру, и это его награда за хорошую ролевую игру. Как и с любой другой системой наград, имеются потенциальные проблемы.

**Слишком Мало или Слишком Много?**

Если Данжон Мастер постоянно дает игрокам слишком мало опыта, они становятся расстроенными. Расстроенные игроки не веселятся и, обычно, оставляют игру. Даже если игроки и не уходят, они могут развивать "Это-ничего-не-меняет-так-зачем-беспокоится" отношение. Они прекращают пробовать стараться, и только изображают это, ведь они получат ничтожное количество опыта, играют ли они лучше, или только изображают это.

С другой стороны, игрокам можно давать слишком много единиц опыта, и слишком быстро. В этой ситуации игроки развивают " Это-ничего-не-меняет-ведь-все-равно-впереди-победа " отношение. Они оставляют попытку быть изобретательными и умными, они лишь идут вперед.

Следовательно, Данжон Мастер должен позаботиться, чтобы не дать героям слишком мало или слишком много опыта. Лучший подход состоит в том, чтобы изменять вознаграждения от игры к игре, основываясь на действиях героев. Игроки должны быть вознаграждены согласно тому, как им было трудно, и как хорошо они выполняют различные цели.

Каждая игровая сессия должна иметь цель. Некоторые цели постоянны, и применимы к любой AD&D Игре. Другие зависят от индивидуальной кампании, сюжетной линии, уровня героев и определенного приключения. Все цели должны быть ясные и понятные, которые игроки могут увидеть или расшифровывать из подсказок, которые они получают в течение игры.

**Постоянные Цели**

Три цели постоянны - веселье, выживание героя и его усовершенствование. Каждая из них должна быть возможна в отдельной игровой сессии.

**Веселье**

Каждый, кто собрался вокруг AD&D игрового стола, играет в игру. Игры - это развлечение, а развлечение, как предполагается, является весельем. Если игроки плохо проводят время, играя в AD&D Игровые сессии, это заметно.

Поэтому, одна из целей AD&D Игра это веселиться. При этом многое зависит от Данжон Мастера, но игроки могут также вносить свой вклад. Когда игроки что-либо делают, они должны быть вознаграждены единицами опыта, так как они делают игру хорошим опытом для всех. Данжон Мастер, который раздает вознаграждения за добавочное веселье, поощряет большее количество игроков, делать усилие, чтобы внести свой вклад.

Чтобы раздавать единицы опыта за веселье, Данжон Мастер должен рассмотреть следующее:

1. Игрок активно вовлечен в игру? Игрок, который сообщает лишь одну забавную шутку в течение игры, не участвует в ней на самом деле. Однако Данжон Мастер должен быть осторожен, и не штрафовать естественно застенчивых игроков. Вовлечение должно быть измерено в зависимости от индивидуальности игрока.

2. Игрок делал игру веселой для других или веселился за их счет? Второе - не заслуживает никакой награды.

3. Игрок разрушал или сталкивался с ходом игры? Это редко приятно и имеет тенденцию быстро действовать всем на нервы.

4. Игрок был спорщиком или "адвокатом правил?" Адвокаты правил - это игроки, которые указывают на каждое правило в игре и пробуют трактовать даже наиболее неясные правила в свою пользу, часто в ущерб духу игры. Это - определенно не, весело для Данжон Мастера, но Данжон Мастера должны позволять разумное количество расхождений с их решениями. Игроки будут хотеть (и это нужно разрешить) обсудить свои взгляды время от времени. Однако аргументы толкования правил должным образом, лежат вне фактической игровой сессии. Данжон Мастер должен осуществлять управление в данный момент, и лишь затем, после приключения, выслушать комментарии к его решению. Таким образом, игра не прерывается.

**Выживание Героя**

Выживание героя, от одной игровой сессии до другой - это само по себе награда, и игрок не должен получать единицы опыта, если его герой выживает. Так как имеется много способов возвратить мертвого героя в игру, угроза смерти, хотя и серьезная, теряет часть своей остроты. Игроки должны быть поощрены пробовать оставлять их героев живыми, вместо упования на воскрешение и желание. Но небольшая награда для поддержания возбуждения в игровой сессии полезна. Это - прямой путь сообщения игроку, что он хорошо играл.

Количество, данное за выживание, должно быть сбалансировано в зависимости от того, что случилось в течение приключения. Герои, которые выжили только потому, что они не делали ничего опасного, или которые имеют так много способностей и хитпоинтов, что они являются почти неуязвимыми, не заслуживают так много единиц опыта, как герой, который пережил верную смерть с помощью своего остроумия. Аналогично, герои, которые выжили после явной неудачи, заслуживают меньше чем те, кто выжили из-за хорошей стратегии и тактики.

**Усовершенствование**

Единицы опыта - лишь одна из мер усовершенствования героя, и это введено непосредственно в игровую механику. Однако игроки также должны улучшаться, пробуя играть более разумно в каждой следующей сессии. Поскольку игроки узнают все больше относительно игры, кампании и ролевой игры, это должно быть отражено в их единицах опыта. Когда игрок придумывает действительно хорошую идею: решает трудную загадку, делает так, что его герой выводит группу из напряженной ситуации, или только находит новый путь решения проблемы - это стоит единиц опыта. Игроки должны быть поощрены использовать свои умственные способности и вовлекаться.

**Временные Цели**

В дополнение к постоянным целям, описанным выше, каждая игровая сессия будет иметь некоторые временные цели. Большинство их зависит от приключений. Некоторые могут зависеть от желаний игроков. Оба типа могут использоваться, чтобы поощрить игроков на более эффективную ролевую игру.

**Цели Истории**

Цели Истории - цели, которые Данжон Мастер придумывает для приключения. Спасите принца, отгоните банду мародерствующих орков, очистите часто посещаемый замок, найдите убийцу последней королевы, отправьтесь за потерянной Gee-Whiz палочкой, чтобы спасти мир - все это цели истории.

Когда Данжон Мастер придумывает историю, он решает, сколько единиц опыта, как он думает герои, должны получить за выполнение ее цели. Это должно зависеть от того, насколько трудным будет это приключение. Если герои успешно выполняют эту цель (что ни в коем случае не гарантируется), они заработают этот премиальный опыт.

Иногда Данжон Мастер не может иметь ясной идеи о цели специфического приключения. В этом случае сами игроки могут иногда обеспечивать цель, или, по крайней мере, подсказку. Слушайте то, что они думают, что они, как предполагается, делают или что они хотят делать. И их идеи могут стать целью приключения. Снова, назначьте единицы опыта, основанные на трудности задачи, если они выполняют ее.

**Вознаграждения Единицами Опыта**

Имеются две категории вознаграждений единицами опыта: групповые и индивидуальные. Групповое вознаграждение разделено поровну среди всех членов приключенческой партии, независимо от вклада каждого индивидуума. Идея в том что, даже если герой просто является частью группы, которая выполняет что-то, это преподает ему что-нибудь полезное.

С точки зрения игровой механики, это гарантирует, что все герои будут иметь возможность продвигаться в единицах опыта по примерно одинаковой норме. Индивидуальные вознаграждения необязательны, и даются каждому игроку, основываясь на действиях его героя.

**Групповые Вознаграждения**

Все герои зарабатывают опыт за победу над противником. Здесь надо иметь в виду две важные вещи. Во-первых, это вознаграждение применяется только к противникам или врагам героев, то есть монстр или мастерский персонаж должен представлять реальную угрозу. Герои никогда не получают опыт за убийство невраждебных существ (кролики, рогатый скот, олень, дружественные единороги) или мастерских персонажей (хозяев гостиниц, нищих, крестьян). Во вторых, никакой опыт не заработан в ситуациях, в которых герои имеют подавляющее преимущество над их противниками.

Герой 7-го уровня, который нуждается в еще одной единице опыта, чтобы продвинуться в уровне, не может просто собрать своих друзей и выследить одного орка. Этот орк не имел бы никакого шанса, так что герой не имел бы особенного риска. Если же, тот же самый герой ушел бы ловить его сам, таким образом, рискуя попасть в засаду устроенную бандой орков, Данжон Мастер мог бы давать герою зарабатывать опыт.

Данжон Мастер должен решить то, что составляет существенный риск для героев. Часто достаточно, если герои думают, что они находятся в опасности, даже, если это - не так. Их собственная паранойя увеличивает риск (и увеличивает количество опыта). Таким образом, если партия бежит на группу из пяти кобольдов и убеждена, что за следующим углом имеется еще 50, предполагаемый риск становится реальным для них. В этом случае, награда единицами опыта могла бы быть соответствующей.

Герои должны одержать победу над существом, что не обязательно означает его убийство. Победа может принимать много форм. Убийство врага это очевидно победа; принятие сдачи тоже победа; отступление врага - победа; бегство от врага, который занял эту часть леса, потому что дело становится слишком горячими - тоже своего рода победа.

Существо не должно умереть для того чтобы герои одержали победу. Если герои изобретательно убеждают дракона оставить деревню в покое, это даже лучшая победа, чем победа как превращение животного в драгонбургер!

Имеется пример вознаграждений единицами опыта: Делсенора и Рет, вместе с оруженосцами, были наняты, чтобы извести орков из Wainwode Рощи. После некоторой разведки, они устраивают несколько засад на орочьи партии мародеров. После третьего поражения, орки Wainwode решают, что с них достаточно. Оставляют свою деревню, и пересекают границу холмов, которая отмечает границу этой земли, чтобы поискать более легкой добычи в другом месте.

Хотя Делсенора и Рет заставили орочью деревню из 234 орков уезжать, они получают опыт только за разгром 35 из них, которых они подстерегли в засадах. Хотя они вынудили остальных убраться, впрямую они с ними не сталкивались, и таким образом не подвергались персональному риску. Даже если бы они совершили набег на орочью деревню, Данжон Мастер должен дать им опыт только за тех орков, с которыми они непосредственно столкнулись. Если в деревне они разбили охрану, преследовали их, и заставили их бежать снова, они получат опыт только за первое сражение. После того, как охрана была побита, она не представляла никакой существенной угрозы. Однако, Рет и Делсенора выполнили свою миссию по вытеснению орков, и получили право на вознаграждение XP за завершение цели истории.

Чтобы определить число XP, которое надо дать за преодоление врагов, используйте Таблицу 31. Найдите Hit Dice существа в таблице. Добавьте дополнительный Hit Dice за специальные способности из Таблицы 32, и найдите измененный Hit Dice. Добавьте, что это число к оценке Hit Dice, так, чтобы 1+1 Hit Die существа с +2 Hit Dice специальных способностей стали 3+1 Hit Dice существом для целей вычисления.

Эта формула покажет ценность единиц опыта. Умножьте эту ценность на число побежденных существ, и сложите вместе все полные ценности. Результат - общее количество XP, которое зарабатывает группа. Это количество должно быть разделено среди всех выживших героев группы.

**Таблица 31:**

**Ценность Существа в Единицах Опыта**

**Hit Dice или Уровень XP Ценность**

Меньше чем 1-1 7

От 1-1 до 1 15

От 1+1 до 2 35

От 2+1 до 3 65

От 3+1 до 4 120

От 4+1 до 5 175

От 5+1 до 6 270

От 6+1 до 7 420

От 7+1 до 8 650

От 8+1 до 9 975

От 9+1 до 10+ 1,400

От 11 до 12+ 2,000

13+ 3,000 +1,000 за дополнительный Hit Die больший чем 13

**Таблица 32:**

**Модификаторы Ценности Hit Dice**

**Способность Модификатор Hit Die**

Армор Класс 0 или ниже +1

Пьют Кровь +1

Оружие Дыхания +2

Насылание болезни +1

Высасывание энергии +3

Летит +1

Четыре или больше нападений в раунд +1

Больше, чем обычно хитпоинтов +1

Высокий Интеллект +1

Попадание только волшебным/серебряным оружием +1

Устойчивость к любому заклинанию +1

Устойчивость к любому оружию, включая 1/2 повреждения +1

Невидимость по желанию +1

Заклинания 2-го или более низких уровней +1

Заклинания 3-го или более высоких уровней (не складывается с предыдущим плюсом) +2

Магическая сопротивляемость +2

Метательное оружие +1

Многократные нападения, причиняющие 30+ единиц повреждения +2

Паралич +2

Окаменение +3

Яд +2

Обладает волшебными изделиями, годными к употреблению против героев +1

Регенерация +1

Одно нападение, причиняет 20+ единиц повреждения +2

Специальная форма защиты, не внесенная в список +1

Специальная волшебная форма нападения, не внесенная в список +2

Специальная не волшебная форма нападения, не внесенная в список +1

Глотает целиком +2

Слабость или страх +2

Например, герои сумели нанести поражение трем оркам, ржавому монстру, и зеленой слизи. Каждый орк стоит 15 XP, так как они по 1 Hit Die каждый и не имеют никаких специальных способностей. Ржавый монстр стоит 420 XP. Он имеет 5 Hit Dice, но получает премию +2 за специальную волшебную форму нападения (ржавеет снаряжение). Зеленая слизь стоит 175 XP, так как ее основа 2 Hit Dice увеличена на 3 за специальную не волшебную форму нападения и устойчивость к большинству заклинаний и оружия. Общее количество премии 640 XP.

Не все свойства и способности внесены в список в Таблице 32. Когда имеют дело с силой не указанной в списке, или используют специальное описание, или сравнивают новую силу с одной из уже определенных.

Другое групповое вознаграждение дается за завершение приключения. Это вознаграждение определено Данжон Мастером, и основано на трудности приключения. Не имеется никакой формулы, чтобы определить размер этого вознаграждения, так как это зависит от слишком большого количества переменных. Однако, следующие руководящие принципы могут помочь вам.

Вознаграждение истории не должно быть больше чем единицы опыта, которые могут быть заработаны, нанося поражение монстрам, встреченным в течение приключения. Таким образом, если Данжон Мастер знает, что имеются примерно 1,200 единиц опыта монстров, вознаграждение истории не должно превысить это количество.

Вознаграждение истории должно дать герою не больше, чем 1/10-ю единиц опыта, которые ему нужны чтобы продвинуться в уровне. Этим путем герой должен будет предпринять несколько приключений прежде, чем он сможет продвигаться к следующему уровню.

В пределах этих руководящих принципов вы можете делать что угодно. Одно из наиболее важного использования вознаграждений истории - это поддержать то, что как вы чувствуете, надлежащая норма продвижения для героев. Контролируя не только их уровни, но также и их общее количество единиц опыта, вы можете увеличивать или уменьшать норму продвижения героя через разумное использование вознаграждений истории.

Наконец, вы можете предоставлять единицы опыта на основе выживания. Предоставленное количество - полностью на ваше усмотрение. Однако, такие вознаграждения должны оставаться маленькими и оставляться для очень важных случаев. Выживание - это сама по себе награда. Так как вознаграждения истории и выживания идут вместе, вы способны переводить премию выживания в премию, которую вы даете по завершении приключения.

Как только вы вычислили все единицы опыта для вашей группы героев (и вы должны делать это сами, а не ваши игроки), разделите общее количество на число выживших и (по выбору Данжон Мастера) воскрешенных героев. Это - количество, которого добивается каждый выживший герой.

Хотя герои, которые умерли в течение приключения, обычно, не зарабатывают никакого опыта (один из штрафов смерти), вы можете позволять герою зарабатывать некоторый опыт за совершенные действия прежде, чем он умер, особенно, если герой умер благородно, а не по собственной ошибке, или если он умер в самом конце приключения. В этом случае, более просто дать герою полное вознаграждение, чем пробовать определить отдельное общее количество опыта за те действия, которые герой успел совершить, и те что не успел.

Как выбор, Данжон Мастер может предоставлять XP за ценность не волшебных сокровищ. Один XP можно давать за найденную золотую часть. Однако, злоупотребление этим может увеличивать тенденцию раздавать слишком много сокровищ в кампании.

**Индивидуальные Вознаграждения Опыта (Необязательное Правило)**

Индивидуальные вознаграждения единицами опыта даются за действия игрока или его героя. Интеллектуальная игра стоит опыта; хорошая ролевая игра стоит опыта; действия, которые соответствуют стилю группы, стоят опыта.

Хотя некоторые из этих вознаграждений привязаны к способностям, раздача этих единиц опыта - вполне контролируемое действие. Дело Данжон Мастера решить, заработал ли герой вознаграждение и, в пределах данного диапазона, определить количество вознаграждения. Эти вознаграждения обычно даются в конце каждой сессии, но это не твердое правило: Данжон Мастер может предоставлять индивидуальные единицы опыта в любое время, когда, как он считает, это необходимо.

Индивидуальные вознаграждения единицами опыта разделено на две категории. Во-первых, это вознаграждения, которые могут зарабатывать все герои, независимо от класса. Во-вторых, те, которые герои могут зарабатывать согласно их группе и классу. Эта информация дается в Таблицах 33 и 34.

Таблица 33:

Общие Индивидуальные Вознаграждения

Игрок имеет умную идею 50-100

Игрок имеет идею, которая спасает партию 100-500

Игрок хорошо играет своего героя \* 100-200

Игрок поощряет других участвовать 100-200

Нанесение поражения существу в единственном бою XP ценность/существо

\* Это вознаграждение может быть больше, если герой жертвует некоторым игровым преимуществом ради отыгрывания своего героя. Благородный файтер, который отказывается от существенной награды, потому что это не было бы в его характере, например.

Таблица 34:

Индивидуальные Вознаграждения Класса

**Воин Предоставляют**

За Hit Die побежденного существа 10 XP/level

**Жрец**

За успешное использование предоставленной силы 100 XP

Заклинания, брошенные к дальнейшей этике 100 XP/spell level\*

Создание микстуры или свитка XP ценность

Создание постоянного волшебного изделия XP ценность

**Волшебник**

Заклинания, брошенные, чтобы преодолеть противников или проблемы 50 XP/spell level

Успешное исследование Заклинания 500 XP/spell level

Создание микстуры или свитка XP ценность

Создание постоянного волшебного изделия XP ценность

**Мошенник**

За успешное использование специальной способности 200 XP

За ценность полученного сокровища в золотых частях 2 XP

За Hit Die побежденного существа (бард только) 5 XP

\* жреческий герой получает опыт за те заклинания, которые, когда брошены, поддерживают веру и отношения его божества. Таким образом, жрец божества лесистой местности не получил бы опыт за использование запутывающегося заклинания, чтобы заманить в ловушку группу орков, которые напали на его партию, так как это имеет мало общего с лесистыми местностями. Если бы жрец должен был использовать то же самое заклинание, чтобы заманить в ловушку тех же самых орков так как они пытались поджигать лес, герой получит премию.

При вознаграждении индивидуальными единицами опыта, убедитесь, что их использование гарантирует вознаграждение. Проясните игрокам, что предоставленный опыт, будет даваться только за существенное использование способности или заклинания. "Существенное использование" определено комбинацией нескольких различных факторов. Во-первых, должна иметься очевидная причина, чтобы использовать способность. Вор, который просто залезает на каждую стену, какую встречает, надеясь получить вознаграждение опыта, не выполняет этого требования.

Во вторых, должна иметься существенная опасность. Никакой герой не должен получить опыт за использование его способностей на беспомощной жертве. Файтер не получает опыт за удар скованного орка. Маг не получает опыта за бросок защиты от Небольшого Колдовства у себя дома. Вор получает опыт только за открытие замка в доме торговца, так как он мог бы быть пойман, или волшебная тревога могла бы быть активирована.

Третье, единицы опыта не должны быть предоставлены, когда игрок оскорбителен для других в группе или делает попытку использовать его способности за счет других. Герои должны сотрудничать, чтобы преуспеть.

Когда Предоставлять Единицы Опыта

Обычно, единицы опыта даются в конце каждой игровой сессии, пока Данжон Мастер все еще помнит все, что каждый игрок делал. Если вознаграждение единицами опыта отсрочено на несколько сессий, до конца данного приключения, имеется шанс, что Данжон Мастер пропустит или забудет то, что делали герои в предыдущих игровых сессиях.

Несмотря на этот риск, не всегда практично давать опыт немедленно. Если герои - все еще в сердце подземелья, когда заканчивается игровая сессия, подождите предоставлять единицы, пока они не возвращаются на поверхность. Данжон Мастер может управлять этим, герои получают опыт только, когда они имеют возможность расслабиться и сообщить другим, что они пережили. Это означает, что герои получают опыт, когда они возвращаются домой, останавливаются в гостинице или что-то подобное. Так как опыт, частично, увеличенное доверие и понимание собственных способностей и событий, рассказ о пережитом повышает эго героев, и это переводится в опыт.

Однако иногда, даже это правило не применимо. Например, герои могли бы быть в долгой поездке по пустыне, и не видеть поселение или дружественную душу в течение долгих недель. В таких случаях, опыт может быть предоставлен после того, как герои имели время, чтобы отдохнуть и проанализировать свои достижения. Это может быть почти внезапно (для маленьких вознаграждений опыта) или занимать несколько дней.

Если, по любой причине, Данжон Мастер решает не предоставлять единицы опыта в конце игровой сессии, он должен убедиться, что вычислил и сделал запись числа единиц опыта, которые каждый герой должен получить в сессии и не полагаться на свою память.

Эффекты Опыта

Мастерство героев измерено в уровнях. Уровни заработываются через накопление единиц опыта. Отдельная таблица для каждой группы героев (приведенная в Главе 3 Руководства Игрока) сообщает, сколько единиц опыта необходимо герою, чтобы достигнуть следующего уровня.

Когда герой зарабатывает достаточно опыта чтобы достигнуть следующего уровня в своем классе, он немедленно получает несколько выгод (если не используются необязательные правила для обучения). Герой получает дополнительный кубик хитпоинтов, или определенное число хитпоинтов на более высоких уровнях. Они добавлены, и к его текущему общему количеству и его максимальному числу хитпоинтов. Герой может или не может улучшаться и в других способностях, включая бой и инстинктивные защиты, в зависимости от его класса.

Обучение (Необязательное Правило)

Некоторые Данжон Мастера не любят идею, что герой может немедленно продвигаться в уровне, просто приобретая достаточно единиц опыта. На их взгляд все усовершенствование связано с обучением, практикой и изучением. Другие доказывают, что герои постоянно делают эти вещи, увеличивая свои способности, так что формальное обучение не требуется. Любой случай может быть истинен.

Данжон Мастер мог бы потребовать, чтобы герои обучались прежде, чем они увеличиваются в уровне. Чтобы обучаться, герой должен иметь наставника или преподавателя. Этот наставник должен иметь тот же самый класс и более высокий уровень, чем тот, которому герой обучается. Таким образом, файтер 7-го уровня, обучающийся на 8-й уровень должен быть научен 9-и уровневым или более высоким файтером. Наставник должен также знать соответствующие вещи. Файтеры специализирующийся в данном виде оружия, должен найти наставника, также специализирующегося в этом оружии. Маги, стремящиеся изучить специфическое заклинание должны найти наставника, который знает это заклинание. Вор, стремящийся улучшить его мастерство в открывании замков должен найти наставника с более высоким уровнем и более искусным в открывании замков.

Так же не все герои подходят для обучения других, любой герой, который пытается обучать другого, должен делать, и проверку Мудрости, и проверку Обаяния. Если проверка Мудрости удается, герой обладает терпением и пониманием, чтобы обучить ученика. Если проверка Обаяния удается, герой также имеет остроумие, твердость и настойчивость, необходимую, чтобы впечатлить ученика уроками. Если одна из проверок не удается, этот герой - близко, но он не учитель. Если обе проверки не проходят, герой не имеет абсолютно никакой способности к обучению других. Альтернативно, Данжон Мастер может обходиться без бросков кубика и сам определять это для каждого героя, основываясь на своем знании индивидуальности этого героя. Принимается, что все NPC наставники успешно прошли эти проверки.

Во вторых, герой должен заплатить наставнику. Не имеется никакой определенной ставки для этого. Наставник будет запрашивать столько, сколько, он хочет, основываясь, или на жадности, или на репутации. Точная стоимость должна быть оговорена между героем и наставником, но в среднем 100 gp за каждый уровень, в неделю не редкость.

Наконец, герой должен тратить время на обучение. Количество требуемого времени зависит от Мудрости преподавателя. Вычтите счет Мудрости из 19. Это - минимальное число недель, которые герой должен потратить на обучение, оно требуется его преподавателю, чтобы преподать все уроки и тренировки. В конце этого времени, герой делает проверку Интеллекта или Мудрости, в зависимости оттого, что выше.

Если проверка успешна, уроки были изучены, и герой может продвигаться в уровне. Если проверка не удается, герой должен потратить еще одну неделю на обучение. В конце этого времени, другая проверка делается с +1 премией к счету Мудрости или Интеллекту героя. Результаты - те же самые как сказано выше, с каждой дополнительной неделей, потраченной на обучение, предоставляется следующая премия +1 к характеристике героя. Эта премия +1 используется, только с целью определения успеха или неудачи проверки. Она не постоянна и не регистрируется.

Один очевидный результат системы обучения - развитие различных академий, которые специализируются в обучении различных классов. Из-за их важности в приключенческом сообществе, эти академии могут стать весьма существенными для жизни героев. Вообразите, какой будет бедственный эффект, если один из героев помещен в черный список, соответствующей академией. Хотя Данжон Мастер не должен злоупотреблять этой силой, герои должны обращаться с такими учреждениями с осторожностью и уважением.

Норма Продвижения

AD&D Игра преднамеренно очень гибка относительно того, как медленно или быстро герои зарабатывают опыт - вообще, это оставлено на усмотрение Данжон Мастера. Некоторые игроки предпочитают медленное продвижение, которое дает им время, чтобы развивать и исследовать мнимые характеры. Другие игроки хотят намного более быстрого темпа и определенного чувства прогресса. Каждый Данжон Мастер и его игроки, вероятно, найдут тот темп, который лучше соответствует их группе, без даже понимания этого.

Имеется только одно твердое и простое правило относительно продвижения. Герои никогда не должны продвинуться, больше чем на один уровень в опыте за одно время. Если игровая сессия заканчивается, и герой заработал достаточно единиц опыта, чтобы продвинуться на два уровня, избыточные единицы потеряны. Данжон Мастер должен дать герою достаточно опыта, чтобы поместить его где-нибудь на полпути к следующему уровню.

Средний темп в AD&D Игровой кампании, как рассматривается, это от трех до шести приключений на каждый уровень, с большим количеством времени на каждый уровень, когда герои достигают высших уровней. Однако возможно продвигаться так быстро, как один уровень в приключение или так медленно как 10 или больше приключений за каждый уровень. Данжон Мастер должен слушать своих игроков.

Если игроки наслаждаются и не жалуются относительно "не получения гко-нибудь" тогда все прекрасно. Если, с другой стороны, они недовольны, относительно того, что они никогда не доберутся до следующего уровня, или они быстро достигают самых высоких уровней в игре, темп продвижения вероятно должен быть отрегулирован. Это, подобно тому, как иметь дело с вознаграждениями опытом, и не может немедленно получаться у Данжон Мастера. Позвольте опыту быть вашим гидом.

Глава 9:

Бой

AD&D Игра - приключенческая игра, разработанная, чтобы дать игрокам чувство волнения и опасности. Героев ждут неизвестные опасности в покрытых плесенью подземельях и дикой местности, они сталкиваются с отвратительными монстрами и злодеями. Таким образом, для всех игроков важно знать основные правила для обработки боя.

Чтобы создать надлежащее чувство опасности и волнения, правила для боя должны быть полными, но также они должны быть играбельными, и достаточно захватывающими, чтобы создать яркую картину в умах игроков. Бой в AD&D Игре должен позволять много различных действий и результатов - столько, сколько фантазия может подсказать. Знание того, что что-нибудь может случаться затем, потому что правила позволяют это, создает волнение для каждого.

Создание Ярких Боевых Сцен

Так как это не боевая игра, правила не ультра детализированы, определяя точный результат каждого удара, тонкие различия между разным оружием, определение местонахождения каждой части доспеха на теле, или страшные результаты настоящего сражения на мечах. Слишком много правил замедляют игру (отдаляя от реального приключения) и ограничивают фантазию. Какое это веселье - когда герою, готовому попробовать удивительное и героическое дело, говорят, "вы не можете сделать это, потому что это - против правил."

Игрокам нужно позволить попробовать независимо от того, что они хотят - особенно, если то, что они хотят, добавит приключений и волнения. Только помните, что имеется различие между попыткой и результатом.

Чтобы иметь больше веселья, играя в AD&D Игру, не полагайтесь только на правила. Подобно тому так в хорошем ролевом приключении, бой это драма, организованная пьеса. Данжон Мастер является, и драматургом и режиссером, создавая театральный бой. Если герой хочет пробовать бороться со штормовым гигантом на земле, позвольте ему. И герой, который пробует прыгать из окна второго этажа на спину проходящего орка, добавляет к всеобщему веселью.

Уловка для создания яркого боя должна быть менее заинтересованной правилами, чем тем, что случается в каждый момент игры. Если бой - это только " Я попал. Я промахнулся. Я попал снова" - тогда что-то отсутствует. Бои должны быть скорее, "Один из орков ныряет под стол, и тычет в ваши ноги своим мечом. Другой попытался делать прыжок, но поскальзывается, и растягивается к полу в середине партии!" Он требует описания, выбора времени, стратегии, юмора, и возможно, наиболее важного из всех - знания, когда использовать правила, а когда нет.

Больше Чем Просто Мясорубка

Хотя и очень важное, сражение в AD&D Игре, это не начало и не конец всей игры. Это - только один из путей для героев, чтобы иметь дело с ситуациями. Если бы герои могли только сражаться, игра быстро стала бы скучной. Каждое столкновение было бы тем же самым. Поскольку в игре имеется больше, чем только сражение, мы охватим в этой главе намного больше, чем простую мясорубку.

В дополнение к объяснению основной механики ударов и промахов, имеются правила для изгнания нежити, специальные способы нападать и защищаться, правила относительно ядов, советы по обработке героических подвигов и так далее.

Определения

Много игровых терминов используются повсюду в боевых правилах. Чтобы понимать правила, игроки должны понять эти термины, так что краткие объяснения даны ниже. Остальные детали даются повсюду в этой главе.

**Армор Класс (AC)** - защитная оценка типа доспехов. В некоторых обстоятельствах, AC изменен количеством полученной защиты или потерян из-за положения персонажа. Например, приседание позади валуна улучшает Армор Класс вашего героя, в то время как нападение из-за угла ухудшает его AC.

Доспехи обеспечивают защиту, уменьшая шанс, что персонаж может быть атакован успешно (и переносит повреждение). Доспехи не поглощают повреждение, они предотвращают его. Файтер в полных латах может быть и медленная цель, но проникновение через его доспехи, чтобы причинить ему любое повреждение не такая уж легкая задача.

Армор Класс измеряется в масштабе от 10, самый плохой (никаких доспехов), до -10, лучший (очень мощные волшебные доспехи). Более низкое число, более эффективные доспехи. Щиты также могут улучшать AC персонажа (см. "Щиты" в Главе 6: Деньги и Снаряжение).

Способности и ситуации могут также влиять на Армор Класс вашего героя. Например высокая Ловкость дает премию к Армор Классу,. Но даже персонаж с премией Ловкости не может иметь эту премию, если он атакован с тыла.

**Повреждение** это то, что случается с героем, когда противник нападает на него успешно. Повреждение может также происходить в результате яда, огня, падения, кислоты, и чего-нибудь другого опасного в реальном мире. Повреждение от большинства нападений измерено в хитпоинтах. Каждый раз когда персонаж ранен, с него снимают единицы повреждения. Это могло бы быть так мало как 1 единица и до 80 единиц и больше. Эти единицы вычитаются из общего количества хитпоинтов персонажа. Когда это число достигает 0, ваш герой мертв.

**Инициатива** определяет порядок, в котором вещи случаются в боевом раунде. Подобно многим вещам в мире, инициатива определена комбинацией способности, ситуации и случая.

В начале каждого раунда сражения, бросок на инициативу делается обеими сторонами. Этот бросок может быть изменен способностями воюющих сторон и ситуацией. Персона или сторона с более низким измененным броском кубика действует первой.

**Рукопашный бой** - любая ситуация, в которой персонажи борются друг против друга в рукопашную, с кулаками ли, зубами, когтями, мечами, топорами, пиками или чем-либо еще. Сила и Ловкость - ценные активы в рукопашной схватке.

**Метательный бой** определен как любое время, когда оружие выстрелило, брошено, швыряется, пинается или иначе передвигается. Метательный и рукопашный бой имеет те же самые основные правила, но имеются специальные ситуации и модификаторы, которые применяются только к метательному бою.

**Инстинктивные защиты** - меры сопротивления персонажа специальным типам нападений - яды, магия, и нападений, которые затрагивают все тело или разум персонажа. Способность делать успешные инстинктивные защиты улучшается с увеличением уровня вашего героя; Ловкость и общая сила духа помогает оттачивать боевые чувства. Опыт делает инстинктивные защиты более легкими.

**Неожиданность** может случаться, когда любые персонажи неожиданно встречают другую группу (монстры, злые рыцари, крестьяне и т.д.). Неожиданность – просто случается, когда одна сторона - персона или партия - столкнулась неожиданно с другой, неспособная реагировать, пока они не собираются с мыслями. Их противникам, если они неудивлены, позволяют раунд премиальных действий, в то время пока удивленные персонажи оправляются. Это полностью возможно для обеих сторон в данной ситуации, если обе стороны будут удивлены!

Нападение с неожиданностью дает премии к Силе Атаки (см. Таблицу 35). Удивленный персонаж также имеет уменьшенный шанс генерации успешной инстинктивной защиты, если это необходимо.

Неожиданность определена броском кубика и обычно проверяется В начале столкновения. Неожиданность очень непредсказуема, так что имеется очень немного модификаторов к броску.

**THAC0** – акроним от " Чтобы Поразить Армор Класс 0. " Это - число, которое герой, мастерский персонаж или монстр должен выбросить чтобы напасть на цель с Армор Классом 0 успешно. THAC0 зависит от группы героя и его уровня (см. Таблицу 53). THAC0 может использоваться, чтобы вычислить число, необходимое, чтобы поразить любой Армор Класс. THAC0 пересчитывается каждый раз при увеличении уровня вашего героя. Использование THAC0 очень ускоряет отыгрывание боя.

Сила Атаки

В сердце боевой системы - **Сила Атаки**. Это - бросок кубика, который определяет, преуспевает ли нападение или терпит неудачу. Число нужное игроку, чтобы сделать успешную Силу Атаки также называется "поражающим" числом.

Сила Атаки используются для нападений с мечами, луками, камнями и другим оружием, также как ударами кулаков, толчками и других нападений рукопашного боя. Сила Атаки также используется, чтобы решить разнообразие потенциально причиняющих ущерб действий, которые требуют точности (например, при броске камня в маленькую цель или бросании меча члену партии посерди драки).

Расчет Числа Поражения

Первый шаг в создании Силы Атаки это найти число необходимое, чтобы поразить цель. Вычтите Армор Класс цели из THAC0 нападавшего. (Помните, что если Армор Класс - отрицательное число, Вы добавляете его к THAC0 нападавшего.) ваш герой должен выбросить это число, или выше на 1d20, чтобы поразить цель.

Рэтт достиг 7-го уровня как файтер. Его THAC0 14 (найден на Таблице 38), это означает, что он должен бросить 14 или больше чтобы поразить персонажа или существо с Армор Классом 0. В бою, Рэтт напал на орка, носящего кольчужный доспех (AC 6), он должен выбросить 8 (14-6=8), чтобы поразить орка. Восемь или выше на 1d20 поразит орка. Если Рэтт поражает его, он бросает соответствующие кубики (см. Таблицу 44 в Руководстве Игрока), чтобы определить сколько повреждения, он причиняет.

Модификаторы Силы Атаки

Пример выше весьма прост это типичная AD&D боевая ситуация, THAC0 изменяется премиями оружия, премиями Силы и т.п. (следующая секция " Модификаторы к Силе Атаки, " показывает специфические особенности этих модификаторов). Сложите число Силы и модификаторы оружия, и вычтите общее количество из основы THAC0, и сделайте запись, этого изменного THAC0 с каждым оружием на листе вашего героя. Вычтите Армор Класс цели из, этого изменного THAC0 при определении числа поражения.

Рэтт, файтер 7-го уровня. Он имеет Силу 18/80 (которая дает ему +2 премию к его Силе Атаки). Он борется с длинным мечом +1. Его THAC0 14, изменен до 12 его Силой и до 11 его оружием. При нападении на орка из более раннего примера, Рэтт был бы должен бросить 5 или выше на 1d20, чтобы поразить его (11-6=5). Снова, Таблица 44 в Руководстве Игрока сообщила бы ему, сколько повреждения он причиняет его оружием (эта информация, также должна быть написана на листе вашего героя).

В бою, много факторов могут изменять число нужное вашему герою для успешного попадания. Эти переменные отражены в модификаторах к числу поражения или к Силе Атаки.

**Модификаторы Силы:** Сила вашего героя может изменять бросок кубика, изменяя, и шанс, чтобы поразить цель и вызванное повреждение. Этот модификатор всегда применяется к рукопашным схваткам и нападениям со швыряющимся метательным оружием (копье или топор).

Положительный модификатор Силы может применяться и к лукам, если ваш герой имеет специальный лук, сделанный для него, и предназначенный, чтобы воспользоваться преимуществом его высокой Силы. Персонажи со штрафами Силы всегда переносят их при использовании лука. Они просто не способны оттянуть тетиву достаточно далеко. Герои никогда не применяют модификаторов Силы при использовании арбалетов - сила выстрела передана механизмом, а не героем.

**Волшебные изделия:** волшебные свойства оружия могут также изменять боевые качества. Изделия, которые передают премию Силе Атаки или Армор Классу, идентифицированы плюсом. Например, меч +1 улучшает шанс вашего героя поразить им. Кольчуга +1 улучшает Армор Класс вашего героя на 1 (это означает, что Вы вычитаете 1 из AC вашего героя, изменяя AC 5 до AC 4, например). Проклятые изделия имеют отрицательный модификатор (штраф), заканчивающийся вычитанием из Силы Атаки или прибавлением к Армор Классу.

Не имеется никакого предела числу модификаторов, которые могут применяться к отдельному броску кубика. Ни имеется и предела положительному или отрицательному числу (общее количество всех модификаторов), которое может применяться к броску кубика.

Таблица 35 дает список некоторых стандартных боевых модификаторов. **Положительные числа** - премии для нападавшего. **Отрицательные числа** - штрафы.

Таблица 35:

Боевые Модификаторы

**Модификатор**

**Ситуация Силы Атаки**

Нападавший на более высоком месте +1

Защитник невидим -4

Защитник потерял равновесие +2

Защитник спит или связан Автоматически\*

Защитник ошеломлен или устал +4

Защитника застали врасплох +1

Метательная стрельба, длинная дистанция -5

Метательная стрельба, средняя дистанция -2

Нападение сзади +2

\*Если защитник атакован в течение обычной рукопашной схватки, нападение автоматически удается и причиняет обычное повреждение. Если никакая другая драка не продолжается (то есть, все другие были убиты или отброшены), защитник может быть убит автоматически.

Данжон Мастер может также использовать ситуационные модификаторы, (например, премию, если цель бьется сзади, или штраф, если цель приседает позади валуна). Если заключительный, измененный бросок кубика на 1d20 равен или больше чем число, необходимое, чтобы поразить цель, нападение преуспевает. Если бросок более низкий, чем это необходимо, нападение терпит неудачу.

Модификаторы Оружия в Зависимости от Типа Доспехов

( Необязательное Правило)

Не все оружие делает то же самое. Если бы оно это делало, не имелось бы никакой потребности в широком разнообразии оружия, которое существует. Только одна форма каждого типа оружия, наиболее полезного, использовалась бы во всем мире. Это - очевидно не случайно.

Кроме различий в размере, весе, длине и форме, некоторые типы оружия более полезны против некоторых типов доспехов чем другие. Действительно, различные доспехи и оружие мира - результат древнего развития оружия. Каждое новое оружие вело к развитию нового типа доспехов, предназначенного, чтобы противостоять ему. Это вело к новому оружию, которое вело к новым доспехам и так далее.

Типы Оружия

В AD&D игре, оружие попадает в несколько категорий, основанных на том, как оно используются. Основные категории Режущее, Проникающее и Дробящее.

**Рубящее** **оружие** включает мечи, топоры и ножи. Повреждение вызвано комбинацией веса, мускулов и острого края.

**Колющее** **оружие** (некоторые мечи, копья, пики, стрелы, охотничьи копья и т.д.) полагаются на проникающую силу острого конца и намного меньше на вес оружия.

**Дробящее** **оружие** (палицы, молоты и кистени) зависит почти полностью от воздействия, вызванного весом и мускулом.

Некоторое оружие, особенно из наиболее экзотического древкового оружия, попадают больше чем в одну из этих категорий. Халберд может использоваться как топор на древке (режущее оружие) или как короткая пика (проникающее оружие). Многосторонность этого оружия обеспечивает пользователя боевым преимуществом, способ наиболее благоприятный для нападавшего может использоваться, в зависимости от ситуации.

Естественное оружие может также классифицироваться согласно их типу нападения. Когти режущее оружие; укус проникает; хвост ударяет. Данжон Мастер должен решить, что является больше соответствующим существу и методу нападения.

Типы Доспехов, в свою очередь, имеют различные качества. Рыцарские латы в целом более эффективны, чем другие доспехи на основании количества и толщины металла, но они все еще имеют определенные слабости против некоторых классов оружия.

Таблица 36 дает список модификаторов оружия в зависимости от типа доспехов, применяемых к THAC0 нападавшего, если эта необязательная система используется. Чтобы использовать эту таблицу, фактический тип доспехов цели должен быть известен в дополнение к Армор Классу цели. Премии волшебных доспехов не изменяют тип доспехов, а только Армор Класс.

Эта система используется только при нападении на существа в доспехах. Модификаторы не используются при нападении на существа с естественным Армор Классом.

Таблица 36:

Тип Оружия Против Модификаторов Доспехов

**Тип Доспехов Режущее Проникающее Дробящее**

Пластинчатый доспех +2 0 +1

Разбойничий +1 +1 0

Кольчуга \* +2 0 -2

Рыцарские латы +3 +1 0

Полные латы +4 +3 0

Кожаный доспех \*\* 0 -2 0

Латы +3 0 0

Колечный доспех +1 +1 0

Чешуйчатый доспех 0 +1 0

Наборный доспех 0 +1 +2

Проклепанная кожа +2 +1 0

\* Включает бронзовые латы

\*\* Включает Стеганую броню и Толстую Кожаную

Невозможные Числа Поражения

Иногда число поражения нападавшего кажется невозможным выбросить. Нападение может быть настолько трудно, что оно потребует броска большее чем 20 (на 20-стороннем кубике!), или настолько смехотворно легким, что может быть сделано при броске меньше чем 1. В обоих случаях, Сила Атаки все еще требуется!

Причина проста: С положительными модификаторами броска кубика (для магии, Силы, ситуации, или чем бы то ни было), число большее чем 20 может быть выброшено. Аналогично, штрафы броска кубика могут понижать Силу Атаки ниже 0.

Независимо от того, какое число персонаж должен выбросить для поражения, бросок 20 всегда рассматривается как попадание, а бросок 1 - всегда как промах, если Данжон Мастер не решает иначе. При большинстве обстоятельств, естественные 20 это попадание, а естественная 1 промах, независимо от любых модификаторов, применяемых к броску кубика.

Таким образом, даже если шанс вашего героя, чтобы поразить монстра - 23 и ваш герой, имеет -3 штраф применяемый к броску кубика, он мог бы быть способен выиграть попадание - но только, если бросок кубика - 20 прежде, чем любые модификаторы применяются. Аналогично, персонаж, способный поражать монстра на 3 или лучше, волнообразным мечем +4, мог бы все еще промахиваться, если выбросил бы 1 на кубике.

Не имеется никаких уверенных вещей, хороших или плохих, в непредсказуемом хаосе боевых ситуаций.

Вычисление THAC0

Чтобы найти Силу Атаки, THAC0 персонажа должен быть известен. Он зависит от группы и уровня, если нападавший - герой или мастерский персонаж, или Hit Dice, если нападавший - монстр или животное. Все персонажи 1-го уровня имеют THAC0 20, независимо от класса.

Для героев уровня от 1 до 20, консультируются с Таблицей 38. Эта таблица показывает число THAC0 каждой группы до 20-го уровня, так что игроки не должны делать любые вычисления.

Для героя выше 20-го уровня, найдите Норму Усовершенствования для группы героя в Таблице 37. Там вы найдете число уровней, на которые герой должен продвинуться, чтобы уменьшить его THAC0 на 1 (или больше) единиц. Вычислите THAC0 героя согласно его уровню. Жрец, например, улучшается на два за каждые три уровня, в которых он продвигается. Клерик 5-го уровня имел бы THAC0 18. Мошенник (вор или бард) улучшается на одну единицу за каждые два уровня. Мошенник 17-го уровня имел бы THAC0 12. Таблица 38 приводит число THAC0 для каждой группы на каждом уровне.

Монстры не имеют классов и уровней, так что они вычисляют свои THAC0 по-другому, базируясь на своем Hit Dice. Таблица 39 приводит числа THAC0 для монстров, имеющих различные числа Hit Dice. Когда существо имеет три или большее количество единиц, добавленных к его Hit Dice, смотрите следующий Dice при консультации с таблицей.

**Таблица 37:**

**Продвижение THAC0**

**Норма Усовершенствования**

**Группа Единиц/уровень**

Жрец 2/3

Мошенник 1/2

Воин 1/1

Волшебник 1/3

**Таблица 38:**

**Расчет THAC0**

**Уровень**

**Группа 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20**

**Жрец** 20 20 20 18 18 18 16 16 16 14 14 14 12 12 12 10 10 10 8 8

**Мошенник** 20 20 19 19 18 18 17 17 16 16 15 15 14 14 13 13 12 12 11 11

**Воин** 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

**Волшебник** 20 20 20 19 19 19 18 18 18 17 17 17 16 16 16 15 15 15 14 14

Таблица 39:

THAC0 Существ

**Hit Dice**

**<1/2 1-1 1+ 2+ 3+ 4+ 5+ 6+ 7+ 8+ 9+ 10+ 11+ 12+ 13+ 14+ 15+ 16+**

20 20 19 19 17 17 15 15 13 13 11 11 9 9 7 7 5 5

Бой и Столкновения

Столкновения - сердце AD&D игры. Так как столкновения с монстрами и мастерскими персонажами часто ведут к драке, понимание того, что случается во время сражений, жизненно важно для каждого. Имеются несколько факторов, которые Данжон Мастер рассмотрит в любом бою, большинство, из которых являются результатом обстоятельств столкновения. Кто-то удивлен? Как далеко друг от друга противники? Сколько из них там? Ответы на эти вопросы даются в Главе 11: Столкновения. Они - обычные вопросы при столкновении, происходит ли бой или нет.

Боевой Раунд

Если столкновение перерастает в бой, масштаб времени игры автоматически переходит на раунды (также называемые боевые раунды). Раунды используются, чтобы измерить действия персонажей в бою (или другие интенсивные действия, в которых время является важным).

Раунд - приблизительно одну минуту длинной. Десять боевых раундов равняются ходу (или другой путь, ход равняется 10 минутам игрового времени). Это особенно важно помнить для заклинаний, которые длятся ходы, а не раунды.

Но это, только приблизительно, точное измерение времени невозможно сделать в бою. Действие, которое могло бы быть смехотворно легко при обычных обстоятельствах, могло бы стать свершением героического масштаба когда предпринято в середине разъяренного, хаотичного сражения.

Вообразите простое действие, например такое, как выпивание микстуры лечения. Сначала, персонаж решает пить микстуру в течение ночи. Все, что он должен сделать - вынуть ее из своего рюкзака, откупорить и выпить содержимое. Никаких проблем.

Теперь вообразите ту же самую вещь в середине драки. Микстура благополучно убрана в рюкзак персонажа. Сначала, он изучает ситуацию, чтобы видеть, может ли кто-либо еще получить микстуру для него, но, не удивительно, что каждый довольно сильно занят. Так, с мечем в одной руке, он снимает с плеча один ремень рюкзака. В тоже мгновение два орка прыгают к нему, и другой ремень угрожающе скользит вниз, запутывая его руку с мечем. Уже свободный ремень не дает ему полностью использовать его щит.

Держа щит, настолько хорошо насколько это возможно, перед собой, он отходит назад, чтобы избежать первых диких замахов монстров. Он отходит назад еще на несколько футов когда плечи его компаньона блокируют его движение. Его компаньон купил ему немного времени, так что он становится на колени, кладет свой меч, и снимает рюкзак полностью. Слыша дикий крик, он инстинктивно поднимает свой щит как раз вовремя, чтобы отразить опускающийся удар.

Роясь в рюкзаке, он наконец находит микстуру, вытаскивает ее, и, заслоняясь щитом, вытаскивает пробку. Именно тогда вспышка пламени поджигает все вокруг него - Огненный Шар! Он сжимает зубы от высокой температуры, удара и боли, и пытается помнить, что нельзя сломать или пролить пузырек с микстурой. Постепенно резкая боль в спине от огня уменьшается настолько, чтобы видеть, что микстура все еще не повреждена.

Он быстро, большими глотками выпивает ее, поднимает свой меч, пинает свой рюкзак с пути, и бежит на передний край. В игровых терминах, герой отступил, по нему промахнулся один из нападавших, он сделал успешную инстинктивную защиту против заклинания (от Огненного Шара), выпил микстуру, и был готов к бою в следующем раунде.

Что Вы Можете Сделать за Один Раунд

Какая бы ни была, точная длина боевого раунда, ваш герой может выполнить только одно основное действие в этом раунде, будь это нападение, использование заклинания, выпивание микстуры, или помощь раненому товарищу. Основное действие, однако, может требовать нескольких меньших действий.

При нападении, герой, вероятно, замкнется со своим противником в круг для ловли момента чтобы нанести удар, маневр здесь, тычок там, блокировать толчок, прыжок назад, и возможно наконец сделать настоящий удар. Заклинатель может возиться со своими компонентами, избегать нападавшего, мысленно рассматривать шаги заклинания, проговаривать заклинание, и затем двигаться в безопасность, когда все это выполнено. Уже показано, что питье микстуры могло бы влечь за собой. Все эти вещи могли бы занять немного меньше минуты или немного больше, но стандарт - одна минута и одно действие за раунд.

Некоторые примеры действий которые герой может выполнять, включают следующее:

Атаковать (Выбросить Силу Атаки до максимального числа, позволенного классом на данном уровне)

Использовать одно заклинание (если Время Активирования - один раунд или меньше)

Выпить микстуру

Зажечь факел

Использовать волшебное изделие

Двигаться на предел его нормы передвижения

Пытаться открывать застрявшую или секретную дверь

Перевязать раны героя

Найти тело

Ударить Молотком по костылю

Поднять выроненное оружие

Имеются также действия, которые требуют незначительного количества времени, вещи, которые персонаж делает без того, чтобы влиять на его способность исполнить более важную задачу. Примеры их включают следующее:

Предупредить Криком, дать краткие инструкции или требования сдачи, но не беседа, где ответ ожидается.

Поменять Оружие, бросая одно и вытаскивая другое.

Бросать избыточное Снаряжение, типа рюкзаков, фонарей или факелов.

Последовательность Боя

В реальной жизни, бой - одна из вещей самых близких к чистой анархии. Каждая сторона пытается вредить другой, по существу причиняя беспорядок и хаос. Таким образом, бои заполнены неизвестностью - незапланированные случаи, неудавшиеся нападения, недостаток связи и общий беспорядок и неуверенность. Однако, чтобы играть сражение в игре, необходим некоторый порядок действий, которые происходят. В пределах боевого раунда, имеется ряд шагов, которые должны происходить. Эти шаги:

**1. Данжон Мастер решает то, какие действия монстры или мастерские персонажи будут предпринимать, включая использование заклинаний (если они есть).**

**2. Игроки решают то, что их герои будут делать, включая использование заклинаний (если они есть).**

**3. Определяется Инициатива.**

**4. Нападения делаются в порядке инициативы.**

Эти шаги повторяются, пока бой не закончится или одна сторона не победит, сдастся или убежит.

**Определение намерений NPC и Монстров:** В первом шаге, Данжон Мастер тайно решает, что вообще каждый противник будет делать - нападать, бежать или использовать заклинание. Он не объявляет свои решения игрокам. Если заклинание должно быть брошено, Данжон Мастер выбирает заклинание прежде, чем игроки объявляют действия их героев.

**Определение намерений Игроков:** Затем, игроки говорят, что в общем их герои планируют делать. Это не должно быть совершенно точно и может быть несколько изменено, что Данжон Мастер решает по обстоятельствам.

Если герои борются, с гоблинами, игрок может говорить, "Мой файтер нападет" без того, чтобы иметь необходимость объявлять, какого гоблина он ударит. Если герои борются против смешанной группы гоблинов и людоедов, игрок должен заявить, нападает ли его герой на гоблинов или на людоедов.

Заклинания, которые будут брошены должны быть объявлены в это время и не могут быть изменены, как только инициативный кубик брошен. В любой ситуации, где заявление героя могло бы иметь разное толкование, необходимо уточнение.

Перед тем как продолжить, Данжон Мастер должен удостоверится, что он имеет ясную идею относительно не только того, что герои делают, но также и какие действия любые наемники и оруженосцы предпринимают. Как только он имеет ясное представление всего того, что, вероятно, случится, Данжон Мастер может просить изменить любое объявленное действие, которое нарушает правила (или в случае мастерского персонажа, не соответствует его характеру).

Он не должен требовать изменения невозможного действия, и он может позволять герою делать попытку этого так или иначе, хорошо зная, что персонаж не может преуспеть. Это вне обязанностей Данжон Мастера, чтобы советовать игрокам относительно лучшей стратегии, наиболее интеллектуальных действий, или оптимальных маневров для их героев.

**Инициатива:** В третьем шаге, бросаются кубики, чтобы определить инициативу, согласно правилам для инициативы.

**Отыгрывание:** В последнем шаге, герои, мастерские персонажи и монстры делают их нападения, заклинания активируются, и любые другие действия следуют согласно порядку инициативы.

Вышеупомянутая последовательность не неизменная. Действительно, некоторые монстры нарушают стандартную последовательность, и некоторые ситуации требуют применения здравого смысла. В этих случаях слово Данжон Мастера заключительно.

Имеется пример боевой последовательности в действии:

Рэтт ведет партию через коридоры подземелья. Справа и позади него - Руперт и Делсенора. Заходя за угол, они видят группу орков и троллей приблизительно на 20 футов дальше. Никто не удивлен столкновением.

Данжон Мастер имеет примечания, сообщающие ему, что орки колеблются. Он тайно решает, чтобы они отходили назад и позволяли драться троллям. Тролли, способные регенерировать, естественно самонадеянны и ускоряют шаг к переднему краю (в то же самое время проклиная орков) и готовятся нападать. Передавая ход игрокам, Данжон Мастер спрашивает "Что Вы собираетесь делать? "

Гарри (играющий Рэтта, карлика, который ненавидит орков): " Орки? - УРАГАННАЯ АТАКА! "

Энн (играющая Делсенору волшебницу): " Ух - что!? Ждите - не делайте ничего... Я иду ... черт! Теперь я не могу использовать Огненный Шар."

Данжон Мастер: " Рэтт ураганно атакует впереди. Быстро - что Вы делаете?"

Джон (играющий Руперта, полуэльфа, к Энн): "Используй заклинание! (Данжон Мастеру) Я могу стрелять из лука поверх него?"

Данжон Мастер: " Да, он маленький."

Джон: " Хорошо, я буду стрелять в орков."

Данжон Мастер: " Энн, сообщите мне, что делает Делсенора или она будет терять раунд, пробуя привести в порядок свои мысли!"

Энн: " Хорошо! - заклинание Струя кислоты в первого тролля."

Данжон Мастер: " Прекрасно. Гарри, Рэтт находятся на переднем крае. Бросок на инициативу."

Инициатива

Бросок на инициативу определяет, кто действует первым в любом данном боевом раунде. Инициатива не установлена, а изменяется от раунда к раунду (бой, является переменчивой вещью, в лучшем случае). Герой никогда не может быть уверен, что действует раньше других.

Инициатива обычно определяется отдельным броском для каждой стороны в конфликте. Это сообщает, будут ли все члены группы действовать прежде или после таковых другой стороны.

Имеются также два необязательных метода, которые могут использоваться, чтобы определить инициативу. Каждый из этих необязательных методов разбивает действие группы на большое количество индивидуальных инициатив. Однако, общий метод определения инициативы остается тем же самым во всех случаях.

Стандартная Процедура Инициативы

Чтобы определить начальный порядок боевого раунда, бросают 1d10 для каждой стороны в сражении. Обычно, это означает, что Данжон Мастер бросает за монстров (или мастерских персонажей), в то время как один из игроков бросает за партию героев. Самый маленький бросок выигрывает инициативу. Если больше чем две стороны вовлечены в бой, стороны действуют в порядке возрастания инициативы.

Если обе (или все) стороны выбрасывают то же самое число инициативы, все случается одновременно - вся Сила Атаки, повреждение, заклинания и другие действия закончены прежде, чем их результаты применяются. Это возможно для волшебника, чтобы быть убитым гоблинами, которые затем падают от его заклинания сна в конце раунда.

Модификаторы Инициативы

Ситуационные факторы могут влиять на то, кто имеет инициативу. Чтобы отразить это, модификаторы добавляются или вычитаются из броска кубика на инициативу.

**Таблица 40:**

**Стандартные Модификаторы к Инициативе**

**Определенная Ситуация Модификатор**

Ускоренный -2

Замедленный +2

На более высоком месте -1

Ураганно атакованные -2

Вязкая или скользкая опора +2

Стоя в глубокой воде +4

Недружелюбная окружающая среда \* +6

Неподвижный (запутанный, лазание, держащийся) +3

Ожидание (см. стр. 112) +1

\* Применяется к ситуациям, в которых партия находится в полностью различной окружающей среде (плавающей под водой без помощи кольца свободного действия, например).

Каждый в партии, которая будет вовлечена в действие в этом раунде, должен иметь этот модификатор. Например, все члены партии должны быть на более высоком месте чем их противник, чтобы получить этот модификатор. Данжон Мастер вероятно спросит каждого игрока, где его герой стоит, чтобы выяснить это.

Сторона с самым низким измененным броском на 1d10 имеет преимущество инициативы и действует первой.

Продолжая пример Данжон Мастер решает, что один бросок инициативы достаточен для каждой группы, и не нужны никакие модификаторы для любой группы. (Хотя Рэтт ураганно атакует, орки и троли - слишком далеко, чтобы получить его ураганную атаку и так -2, чтобы получить ураганную атаку не используются.)

Гарри, бросающий за героев, выбрасывает 7 на 10-стороннем кубике. Данжон Мастер выбрасывает 10. Герои, имея самое низкое число, действуют первыми.

Струя кислоты Делсеноры ударяет одного из троллей также, как Рэтт замахивается на последнего, из бегущих, орков. Короткий лук Руперта стреляет в других существ, поскольку его позиция во второй линии. Теперь монстры наносят ответный удар.

Орки успевают развернуться. Разъяренный кислотой, лидер троллей нападает на Рэтта, сильно его раня. Остальные окружают его, пытаясь разорвать на части.

**Таблица 41:**

**Необязательные Модификаторы Инициативы**

**Определенная Ситуация Модификатор**

Нападение с оружием Скорость Оружия

Оружие Дыхания +1

Бросок заклинания Время Активирования

Размер Существа (нападение Монстров

только с естественным оружием) \*

Крошечный 0

Маленький +3

Средний +3

Большой +6

Огромный +9

Гаргантюа +12

Врожденная способность к заклинаниям +3

Волшебные Изделия \*\*

Магия Разная +3

Микстура +4

Кольцо +3

Жезлы +1

Свиток Время Активирования заклинания

Посох +2

Палочка +3

\* Применяется только к существам, борющимся с естественным оружием - когти, зубы и т.д. Существа, использующие вооружение используют фактор скорости оружия, независимо от размера существа.

\*\* Используют внесенный в список модификатор инициативы, если описание изделия не говорит иначе.

Групповая Инициатива (Необязательное Правило)

Некоторые люди полагают, что использование единственного броска на инициативу для каждого на одной стороне слишком нереалистично. Это, по общему признанию, упрощение, способ уменьшить число бросков кубика, требуемых в каждом раунде, позволяя намного более быстрый бой. Однако, действия различных персонажей, тип оружия, который они используют и ситуация, могут изменить факторы в определении инициативы.

Используя этот необязательный метод, один бросок кубика на инициативу все еще сделан для каждой стороны в бою. Однако, большее количество модификаторов применяется к этому броску, согласно индивидуальным действиям персонажей. Эти модификаторы внесены в список в Таблице 41.

Некоторые из модификаторов зависят от способностей, заклинаний и оружия. Персонажи, использующие заклинания (но не монстры, использующие врожденные способности) должны добавить время на использование заклинания к броску кубика. Персонажи, нападающие с оружием добавляют фактор скорости оружия к броску кубика (см. Руководство Игрока для информации относительно факторов скорости в Главе 6: Деньги и Снаряжение). Все другие модификаторы применяются согласно ситуации для каждого индивидуально.

Во втором раунде боя, Данжон Мастер решает использовать измененную инициативу группы. Рэтт окружен троллями и не в лучшем здоровье. Остальная часть партии должна бороться с монстрами.

Данжон Мастер решает, чтобы один тролль продолжил нападать на Рэта, с помощью орков, в то время как другие тролли блокируют подкрепление. В частности тролль обожженный струей кислоты, ищет мести. Данжон Мастер тогда обращается к игрокам на счет их действий.

Игроки (внезапно): " я иду на... " " Он идет?... " " Я использую ... "

Данжон Мастер (кричит): " По одному! Ретт? "

Гарри: " Я буду доставать свой горн уничтожения."

Данжон Мастер: " Это будет требовать времени, чтобы найти его."

Гарри: " Пусть, я делаю это."

Джон: " Вытаскиваю свой меч, и нападаю на одного из троллей! "

Данжон Мастер: "Энн?"

Энн (не обращая внимания на остальных): " Бросаю Огненный Шар."

Гарри и Джон: " НЕТ!!! НЕ НАДО!!! "

Данжон Мастер: " Хорошо, так, что же вы делаете? Быстро! "

Энн: " Нет я использую заклинание ускорения! Сосредоточенное на мне, так что Руперт и Ретт - с краю."

Данжон Мастер: " Хорошо. Гарри, бросает на инициативу и каждый изменяет ее из-за своих действий."

Гарри бросает 1d10, и выбрасывает 6. Данжон Мастер бросает за монстров, и выбрасывает 5. Инициатива Каждой персоны изменена следующим образом:

Ретт использует волшебное изделие (модификатор +3). Его измененная инициатива - 9 (6+3=9).

Руперт использует полуторный меч +1 двумя руками (скорость оружия 7 вместо 8 из-за +1). Его измененная инициатива - 13 (6+7=13).

Делсенора бросает заклинание (заклинание ускорения, Время Активирования 3). Ее измененная инициатива - та же самая как у Ретта 9.

Тролли нападают когтями и зубами (большие существа, нападающие с естественным оружием +6). Их измененная инициатива - 11 (5+6=11).

Орки используют длинные мечи (скорость оружия 5). Их измененная инициатива - 10 (5+5=10).

В конце концов измененные инициативы рассчитаны, боевой раунд идет следующим образом: Делсенора (инициатива 9) заканчивает ее заклинание одновременно(в то же самое время) с Реттом (9), использующим на орках свой горн уничтожения.

Орки (инициатива 10) затем убежали бы, но все они были сокрушены падающими камнями.

Три тролля (инициатива 11) разъярены и нападают, один на Ретта и другие двое двигаются вперед, попадая по Делсеноре и промахиваясь по Руперту.

Наконец, Руперт (инициатива 13) наносит ответный удар. Он передвигался слишком медленно, чтобы блокировать одного из троллей идущего к Делсеноре, но успевает отрезать второго. Вещи выглядят очень мрачными для героев.

Индивидуальная Инициатива (Необязательное Правило)

Этот метод определения инициативы - такой же как данный ранее, за исключением того, что каждый герой, мастерский персонаж и монстр, вовлеченный в драку выбрасывает, и затем изменяет свой собственный бросок. Это дает бою большую реалистичность, но за счет быстроты игры.

У игроков, это не может занимать слишком много времени, чтобы бросить отдельный кубик, но рассматривайте трудности: Вообразите бой между шестью героями (каждый управляемый игроком), пятью наемниками и оруженосцами против 16 хобгоблинов и пяти людоедов (все из которых должны управляться Данжон Мастером).

Кроме того, каждый бросок кубика должен быть изменен согласно действиям каждого индивидуума. Заканчивается все тем, что каждый боевой раунд это в основном вычисления.

Этот метод не рекомендуется для крупномасштабных боев. Его лучше использовать в маленьких сражениях, в которых персонажи с одной и той же стороны имеют значительно различающиеся скорости.

В третьем раунде боя, Данжон Мастер решает использовать индивидуальные инициативы. Каждый персонаж теперь вовлечен в свою собственную драку и не имеется слишком многих, чтобы это было долго. Отрезанные от отступления поваленными камнями, тролли нападают. Данжон Мастер спрашивает у игроков их намерения.

Гарри: " Бью его моим молотом +4! "

Руперт: " Рублю его. "

Энн (теперь в серьезной неприятности): " Использую заклинание Огненные Руки."

Каждый персонаж или монстр теперь выбрасывают 1d10. Вот броски и измененные результаты:

Ретт выбрасывают 2, и нападает с его молотом (скорость оружия 0 вместо 4 из-за +4) и - ускоренный (-2), так что его измененная инициатива - 0.

Тролль Ретта выбрасывает 1, и нападает с естественным оружием (+6 модификатор) для общего количества 7 (1+6=7).

Руперт выбрасывает 2, и имеет скорость оружия 7 и ускоренный (-2) для измененной инициативы 7 (2+7-2=7).

Тролль Руперта выбрасывает 5, и изменяет это на +6 до 11 (5+6=11).

Делсенора очень неудачлива и выбрасывает 9. Так как она использует заклинание, она не получает никакой выгоды от заклинания ускорения, в этом раунде. Она имеет Время Активирования 1 до общего количества 10 (9+1=10).

Тролль, дерущийся с Делсенорой очень быстр и выбрасывает 1, измененную до 7 (1+6=7).

Порядок нападений: Ретт (инициатива 0) ударяет своим молотом. Руперт и два тролля (напавшие на Ретта и Делсенору, инициатива 7) нападают немедленно после него. Руперт поражает. Тролль, нападающий На Ретта промахивается, но Делсенора поражена. Заклинание Делсеноры (инициатива 10) обычно случилось бы затем, но вместо этого разрушается, т.к. ее концентрация нарушена ударом тролля. Затем, тролль Руперта нападает и промахивается. Из-за заклинания ускорения, Ретт и Руперт теперь нападают снова (в порядке инициативы), сначала Ретт, затем Руперт.

Многократные Нападения и Инициатива

Часто в сражение, вовлекаются существа или персонажи, способные напасть больше чем однажды в раунд. Это может быть из-за многократных форм нападения (когти и зубы), навыка с оружием или уровня героев. Независимо оттого, что это за причина, все многократные нападения обработаны одним из двух методов.

Когда многократные нападения - результат различных форм нападения - когти и зубы или зубы и хвост или рейнджер с его способностью боя двумя руками например - все нападения происходят одновременно. Существо совершает все нападения в порядке инициативы.

Когда нападения истинно многократные - использование того же самого оружия, больше чем однажды - как в случае высоко искусного файтера. Каждый вовлеченный в бой, заканчивает одно действие перед вторым (или последующим).

Например, файтер, который может нападать дважды в раунд, и если он сражается с существами, которые могут делать только одно нападение. Файтер выигрывает инициативу. Он делает свое первое нападение согласно порядку инициативы. После этого каждое существо получает свое нападение. Наконец, файтер получает свое второе нападение.

Если файтеры с обеих сторон в сражении способны напасть дважды за раунд, их первые нападения произойдут согласно выброшенной инициативе. Их вторые нападения начнутся после того как все первые нападения будут сделаны, и они будут чередоваться согласно выброшенной инициативе.

Как выбор, воин, сражающийся существами с меньше чем один Hit Die (1-1 или ниже) может делать столько нападений, сколько у него уровней (то есть, файтер 7-го уровня может делать семь нападений). Эти нападения обработаны в порядке инициативы.

Использование Заклинаний и Инициатива

Время Активирования заклинания может изменять инициативу, создавая реалистичную задержку для заклинателя. Когда параметр "Время Активирования" заклинания дается как число без любых единиц (например, раундов или ходов), тогда это число добавляется к броску инициативы заклинателя, чтобы определить его измененную инициативу. Когда заклинание требует раунда или больше, бросать обычный бросок на инициативу не нужно - заклинание, требующее одного раунда на активирование вступает в силу в конце текущего раунда, когда все другие действия уже закончены.

Заклинания, которые требуют, больше чем одного раунда на активирование, требуют некоторых вычислений. Данжон Мастер или один из игроков должен отслеживать раунды, потраченные на активирование. Если использующий заклинание персонаж потревожен в это время, заклинание потеряно. Если все идет хорошо, заклинание вступает в силу в самом конце последнего раунда требуемого Временем Активирования. Таким образом, заклинание, требующее 10 минут на активирование требовало бы 10 боевых раундов, и вступило бы в силу в самом конце 10-го раунда.

Скорость Оружия и Инициатива (Необязательное Правило)

Каждый раз когда персонаж машет своим оружием, он должен возвратить оружие в исходное положение, для следующего замаха. Взмахивание молотом не столь же просто как забивание гвоздей. Боевой молот тяжел. Взмахните им в одном направлении, и он потянет вас в этом направлении. Это должно быть скомпенсировано при управлении и повторно возвращено в то же положение прежде, чем им можно будет ударить снова.

Пользователь должен восстановить свой баланс и расставить свои ноги твердо. Только после выполнения всего этого - он готов к своему следующему нападению. Сравните сколько можно нанести ударов за время, требуемое, чтобы замахнутся стулом, так что фактор скорости оружия - хорошая идея.

**Фактор Скорости** оружия замедляет скорость нападения персонажа. Чем выше фактор скорости оружия, тем более тяжелое, неуклюжее или более ограниченное оружие. Главным образом, факторы скорости оружия обращаются ко всем существам, использующим изготовленное оружие. Фактор скорости оружия добавлен к броску на инициативу персонажа, чтобы получить его измененный бросок на инициативу.

Таким образом, если Данжон Мастер решает использовать факторы скорости оружия для героев, они должны также использоваться для гигантов, орков, кентавров и т.п. Иначе Данжон Мастер несправедлив к игрокам. Однако, существа с естественным оружием не затронуты скоростью оружия. Их оружие - естественное продолжение их тел, что дает им намного более быстрое время восстановления и реакцию.

Скорость Волшебного Оружия

Волшебным оружием более легко владеть в бою, чем обычным. Возможно оружие легче или лучше сбалансировано чем обычное; возможно оно само тянет героя в надлежащую позицию. Что бы то ни было, каждая единица премии, которую присуждают волшебному оружию уменьшает фактор скорости этого оружия на 1. (Например меч +3 уменьшает фактор скорости оружия на 3.) Когда оружие имеет две премии, меньшая из них используется. Никакое оружие не может иметь фактор скорости меньше чем 0.

Нападение

Как только герои решают нападать, и порядок инициативы был определен, пришло время отыграть все действие. Много факторов должны рассматриваться при каждом нападении: Сколько людей могут окружить героя? Щит блокирует нападение с тыла? Герой может забежать в комнату, избегая нападавших, за один раунд? Герой может победить без того, чтобы убить его противника? возможно блокировать нападение?

Хотя механика боя очень проста, имеются много различных и необычных ситуаций, которые произойдут в течение ролевых сражений. Каждое сражение уникально. Один ключ к мастерингу, незабываемых боевых сцен, это помнить что не каждая ситуация может ожидаться; вы должны комбинировать, приведенные здесь правила, со своим мудрым суждением.

Число Нападавших

Имеется предел тому, сколько нападавших могут окружить единственную цель. Много факторов входят в игру, особенно относительный размер противника, длина используемого оружия, и физические преграды на местности. Преграды изменятся от одного поля битвы до другого.

Размеры Нападавших

Принято, что каждый герой или существо имеют фронт, фланги и тыл. Когда сражаются существа равного размера, до шести из них могут окружить одного.

Обычно, защитник пытается держать своих противников в поле зрения. Таким образом, если не имеется никаких специальных обстоятельств (типа вора, перемещающегося бесшумно позади защитника), противники сначала занимают фронт, затем фланги и наконец тыл. Принимается, что защитник будет пробовать не дать нападавшим его обойти.

Диаграмма и описание применяются только, когда в бой вовлечены существа одинакового размера. Если нападавший на один размер больше, чем защитники, он занимает два места на диаграмме. Для существ на два размера или более больших (маленькие существа, нападающие на большого, например), нападавшие занимают четыре места.

Таким образом, гигант с холмов, нападающий На Хораса файтера заполнил бы два места, позволяя только четырем оркам присоединиться к нападению. Если бы имелось двое нападающих гигантов, только два орка могли бы присоединяться к бою. При нападении на маленькое существо, только один гигант и два орка могут делать нападение. Если бы их было больше они бы только мешали бы друг другу.

Длина Оружия

Фактический размер оружия имеет мало общего с местом, необходимым, чтобы им владеть. Длинная пика от 12 до 20 футов длиной, и все же, так как это колющее оружие, не требуется фактически никакого места по бокам. Однако, она требует от 12 до 20 футов впереди! Сабля и боевой топор примерно одинакового размера, но боевой топор требует больше места. Сабля может колоть по прямой в более узкое место, в то время как боевой топор должен иметь широкий замах для сильного удара, что требует простора.

Данжон Мастер должен решить, имеет ли герой достаточно места, чтобы использовать специфическое оружие в специфическом положении и ситуации.

Как директива, AD&D Правила предполагают, что два файтера, использующие мечи могут работать бок о бок в 10-футовой по ширине области. То же самое место было бы заполнено одним файтером, использующим двуручный меч.

Позиция Нападавших и Сила Атаки

Помимо определения числа нападающих против которых один герой может стоять, относительные позиции нападавших так же влияют на шанс его поразить.

Герои на которых напали с тыла, не получают их премию Ловкости для Армор Класса, а их нападавшие получают +2 премию к своей Силе Атаки. Также имелись бы штрафы, если необязательные правила Щитов и Положения Оружия используются.

Древковое Оружие и Место Необходимое Для Владения Этим Оружием

(Необязательное Правило)

Древковое оружие и подобное колющее оружие предназначено прежде всего для использования в специализированных формированиях. Средняя длина этого оружия от 12 до 20 футов, что делает его использование в индивидуальном бою глупым, если не бесполезным.

Противник может легко проскользнуть внутрь досягаемости древкового оружия, в этом случае плохой пикинер может лишь попробовать поднять или бросить его оружие. Что маловероятно будет эффективным. Однако, если тот же самый человек с пикой выстроен с 30 товарищами в хорошем строю, он внезапно становится очень опасным. Там где один пикинер выставил бы только один конец копья, 30 пикинеров выставят смертельный лес.

Большое преимущество древкового оружия то, что нужно мало места, чтобы каждый человек был эффективным. Человек, использующий колющее древковое оружие может использовать его оружие эффективно только с тремя футами места по бокам. Это позволяет создать сомкнутую линию пикинеров.

Группа, в которой люди вооружены древковым оружием, должна стоять для защиты или медленно передвигаться (1/4 обычной нормы передвижения). Они автоматически делают свою Силу Атаки в любого противника, пытающегося схватится с ними. Однако, после первого раунда боя любые выжившие противники - внутри досягаемости древкового оружия, и пикинеры должны бросить свои пики и взять более подходящее оружие для работы "вблизи".

Щиты и Место Необходимое Для Владения Оружием

(Необязательное Правило)

Щит - изделие ограниченного размера, прикрепленное только к одной руке или брошенный за спину героя. Герои вообще берут щит, для максимальной защиты. Обычно, это означает, что он защищает руку и тело со стороны щита, наиболее часто это левая сторона героя. В этом положении, нападения с тыла или тыловых флангов не могут быть блокированы щитом героя. В этих случаях, AC премия щита не применяется к THAC0.

Возможно закинуть щит за спину. Если это сделано, премия щита применяется к спине героя, но герой не может использовать щит, чтобы защитить его фронт. Кроме того, ремни препятствуют движению героя, давая ему -2 штраф в его Силе Атаки.

Удар по Определенной Цели

AD&D Игровой бой не использует систему определения места попадания, для определения, куда пришелся каждый удар в сражении. Однако иногда героям и монстрам будет необходимо нацелить их удары в определенную точку. Файтер может захотеть разбить пузырек, находящийся в руке злого волшебника; вор мог бы пытаться стрелять в глаз - драгоценный камень идола из своего арбалета. Это случаи, где герой делает попытку " точного попадания”.

Точные Попадания

Чтобы сделать точное попадание, игрок должен объявить его намерение прежде, чем брошены любые инициативные кубики. После этого, он переносит +1 штраф в его инициативе (время, потраченное на тщательное прицеливание).

Когда герой получит шанс действовать, его Сила Атаки переносит штраф -4. Если бросок преуспевает, точное попадание происходит туда, куда хотел игрок; если бросок не выигран, никакого повреждения не происходит.

Поскольку AD&D Игра использует обобщенную систему для повреждения, точные попадания не могут использоваться, чтобы выполнить некоторые вещи. Против существа, точное попадание причинит только обычное количество повреждения, позволенного оружием. Попытка ослеплять, наносить вред, или калечить, не будет преуспевать. Так, зачем это может быть нужно?

Точное попадание может заставить цель, уронить изделие или реагировать некоторым другим, более тонким, образом. Оно может проникать через слабое место в доспехах. Оно также может использоваться при попытке выбить объект из руки, разрушить флягу, или иначе повредить изделие. Точные попадания могут быть очень полезны при отключении спускового механизма известной ловушки (если это может быть сделано оружием) или для впечатления местных жителей на соревновании по стрельбе из лука.

Движение в Бою

Так как раунд - грубо минута длинной, так что это должно быть легко для вашего героя, чтобы двигаться, куда он хочет в течение раунда. В конце концов спринтеры Олимпийского класса могут пробежать довольно много за одну минуту.

Однако, персонаж в AD&D игре - не Олимпийский спринтер, бегущий по прямой линии. Он пробует маневрировать через сражение, стараясь не быть убитым. Он держит свои глаза открытыми для неприятностей, избегает неожиданностей, оглядывается, наблюдает спины его партнеров, и ищет хороший открытый проход, одновременно планируя его следующее движение, иногда через туман боли.

Он может нести груз снаряжения, которое сильно его замедляет. Из-за всех этих вещей, расстояние, на которое ваш герой может перемещаться - знаменательно меньше чем игроки, вообще то думают.

В боевом раунде, он может передвигаться в 10 раз больше чем норма его движения (см. Главу 14: Время и Движение) в футах. Таким образом, если ваш герой имеет норму движения 9, он может пройти до 90 футов за раунд. Однако, типы шагов, которые ваш герой может делать в течение боя, несколько ограничены.

Движение в Рукопашной Схватке

Основные передвижения в бою, это сближение для рукопашной схватки. Это не является ни слепым натиском, ни случайной прогулкой. Вместо этого, герой приближается быстро, но осторожно. Для достижения расстояния для схватки, герой может передвигаться до половины его позволенного расстояния и все еще делать рукопашное нападение.

Движение и Метательный Бой

В отличие от рукопашной схватки с противником, при стрельбе герой может двигаться до половины его нормальной нормы передвижения и участвовать в метательной стрельбе при половине его нормальной скорострельности. Таким образом, человек, способный к перемещению на 120 футов и вооруженный длинным луком (два выстрела за раунд, при обычных обстоятельствах) мог бы перемещаться на 60 футов и все еще стрелять из него. Тот же самый человек, вооруженный тяжелым арбалетом (один выстрел, каждый второй раунд) будет способен стрелять только однажды каждые четыре раунда в то время как он перемещается.

Ураганная Атака Противника

Персонаж может также ураганно атаковать противника. Ураганная атака увеличивает норму передвижения персонажа на 50% и позволяет персонажу делать нападение в конце его движения. Персонаж при ураганной атаке также получает +2 премию к его Силе Атаки, главным образом от импульса. Некоторое оружие (типа рыцарского копья) причиняет двойное повреждение при ураганной атаке.

Однако, ураганная атака дает их противникам несколько преимуществ. Во-первых, они получают -2 премию к их броскам на инициативу. Во-вторых, при ураганной атаке персонажи не получают никаких премий Ловкости к Армор Классу, и они переносят AC штраф 1. Наконец, если защитник использует копье или древковое оружие и устанавливает его против ураганной атаки (упирая его в камень или ногу), он причиняет двойное повреждение при успешном попадании.

Отступление

Чтобы выйти из боя, персонажи могут делать осторожный отход или они могут просто бежать.

**Отход:** При отходе, персонаж тщательно держится далеко от его противника (который может его преследовать). Персонаж перемещается до 1/3 его нормальной нормы передвижения.

Если два персонажа борются вместе и один из них решает отступить, другой персонаж может блокировать его противника. Это - полезный метод для вывода серьезно поврежденного человека из боя.

**Побег:** Чтобы бежать из боя, персонаж просто поворачивается и удаляется на свою полную норму передвижения. Однако, бегущий персонаж понижает свою обороноспособность и подставляет свою спину противнику.

Врагу позволяется свободное нападение (или многократные нападения, если существо имеет несколько нападений за раунд) в спину бегущего персонажа. Это нападение сделано в момент, когда персонаж поворачивается и бежит: Это не рассчитывается как число нападений, которые противнику позволяют в течение раунда, и инициатива не используется.

Бегущий персонаж может преследоваться, если его компаньон не блокирует врага.

Нападение Без Убийства

Имеются случаи, когда ваш герой хочет нанести поражение другому герою без того, чтобы убить его. Компаньон, возможно, был заколдован и напал на своих друзей (и его друзья не хотят убивать его ради того, чтобы спасти себя!); враг может иметь информацию, и герои могут добраться до нее, только расспросив его; герои могут просто видеть реальную денежную ценность живого монстра. Что бы то ни было, рано или поздно герои собираются попробовать.

Имеются три типа не смертельных нападений - кулачный бой, борьба и обездвиживание. Кулачный бой - это кулачная драка. Борьба - классическая комбинация захватов, замков и бросков. Обездвиживание просто пробует обездвижить противника явной массой или весом, прижимая его к земле.

Кулачный Бой и Борьба

Это наиболее основные из боевых навыков неосознанно применяемых почти всеми детьми когда они дерутся и борются друг с другом. Таким образом, принято что все герои, независимо от класса, были несколько опытными в обеих этих формах драки.

**Кулачный бой** происходит, когда персонаж нападает с кулаками. Никакое оружие не используются, хотя персонаж может носить железные рыцарские перчатки или подобное изделие. **Борьба** требует обеих рук, свободных, и не отягощенных щитами и т.п.

При кулачном бою или борьбе, обычная Сила Атаки сделана. Обычный Армор Класс цели используется. Если персонаж пытается бороться в доспехах, используются модификаторы из Таблицы 42 (они - штрафы к Силе Атаки нападающего). Обычные модификаторы к Силе Атаки также применяются.

**Таблица 42:**

**Модификаторы Доспехов для Борьбы**

**Доспехи Модификатор**

Проклепанная кожа -1

Кольчуга, колечный и чешуйчатый доспех -2

Пластинчатый, наборный и латы -5

Рыцарские латы -8

Полные латы -10

Штрафы за то, что удерживаются или нападение с удержанием противника не обращаются к борцам. Борьба вовлекает много захватов и бросков, как что это является обычным, и система решения повреждения для кулачного боя и борьба принимает это во внимание.

Если Атака успешна, консультируйтесь с таблицей 43, чтобы найти результат нападения: Перекрестная ссылка измененная Сила Атаки вашего героя с надлежащей формой нападения. Если, например, ваш герой, успешно ударил на 18, результат был бы Ударом в корпус (если он выбросил 18 при успешной борющейся попытке, результат будет пинок). Нападения при кулачном бое и борьбе могут преуспеть при Силе Атаки 1 или меньшем количестве (исключение из общего правила).

Таблица 43:

Результаты Кулачного Боя и Борьбы

**Сила Атаки Удар Кулаком Повреждения %KO Борьба**

20+ Сильный удар 2 10 Медвежий захват \*

19 Свинг 0 1 Выкручивание руки

18 Удар в корпус 1 3 Пинок

17 Удар по почкам 1 5 Подножка

16 Удар вскользь 1 2 Удар локтем

15 Тычок 2 6 Захват руки \*

14 Апперкот 1 8 Выворачивание ноги

13 Хук 2 9 Захват ноги

12 Удар по почкам 1 5 Бросок

11 Хук 2 10 Обманное движение

10 Удар вскользь 1 3 Удар локтем

9 Комбинация 1 10 Захват ноги \*

8 Апперкот 1 9 Захват головы \*

7 Комбинация 2 10 Бросок

6 Тычок 2 8 Обманное движение

5 Удар вскользь 1 3 Пинок

4 Удар в корпус 2 5 Захват руки \*

3 Хук 2 12 Обманное движение

2 Апперкот 2 15 Захват головы \*

1 Свинг 0 2 Выворачивание ноги

Меньше чем 1 Сильный удар 2 25 Медвежий захват \*

\* может удерживаться из раунда в раунд, пока не сломается.

**Удар Кулаком:** Это - тип удара. В игровых терминах, тип удара имеет немного эффекта, но использование названий добавляет специю к сражению и делает работу Данжон Мастера из описания более легкого действия.

**Повреждение:** нападения голыми руками причиняют только 1 или 2 единицы повреждения. Металлические рыцарские перчатки, кастет и т.п. причиняют 1d3 единицы повреждения. Премия Силы персонажа, если она есть, применяется к нападениям кулачного боя.

Повреждение от удара кулаком обработано немного по-другому чем обычное повреждение. Только 25 % повреждения, вызванного нападением голыми руками - нормальное повреждение. Остальные 75 % временные. Ради удобства, записывают, кулачное повреждение отдельно от других повреждений и вычисляют проценты в конце всего боя.

Если персонаж достигает 0 хитпоинтов из-за кулачных нападений (или любой комбинации кулачного боя и нормальных нападений), он немедленно падает без сознания.

Персонаж может добровольно бить кулаком, не причиняя никаких повреждений хитпоинтов, если он говорит, так прежде, чем повреждение применяется к его врагу. Но все еще имеется шанс нокаута.

**% K.O.:** Хотя удар кулаком делает очень немного повреждения, имеется шанс нокаута противника. Этот шанс внесен в список в таблице как " % K.O. " Если это число равно или меньше выброшенного на процентных кубиках, жертва ошеломлена на 1d10 раундов.

**Борьба:** Это показывает действие или тип приема, который персонаж сумел провести. Приемы борьбы, отмеченные звездочкой (\*) являются, удерживаемыми от раунда к раунду, если от них не освободились. Удержание может быть нарушено броском, обманным движением, помощью другой персоны или успешным использованием оружия. (Штрафы к Силе Атаки применяются к нападениям с оружием персонажем, который удерживается.)

Все приемы борьбы причиняют 1 единицу повреждения плюс премия Силы (если желает нападавший), в то время как продолжительное удержание прибавляет еще 1 единицу повреждения за каждый раунд удерживания. Захват головы, проведенный в течение шести раундов причинил бы 21 единицу общего количества повреждения (1+2+3+4+5+6). Помните, что это - эквивалент нажима при захвате головы с полным Нельсоном примерно в течении шести минут!

Обездвиживание

Иногда наиболее эффективное нападение это просто сбить противника с ног явным образом. Не делается никакая попытка, чтобы извлечь особенную пользу, чтобы удержать или даже вредить жертве. Единственное беспокойство это связать и ограничить его.

Чтобы обездвижить противника, обычная Сила Атаки делается. Для каждого уровня различия в размере (1, если Большой нападавший и Средний защитник, например), Сила Атаки изменена на 4 (+4, если нападавший больше; -4, если защитник больше).

Защитник также получает выгоду, если он имеет больше чем две ноги: -2 штраф к броску нападавшего для каждой ноги больше двух. Не имеется никакого штрафа защитнику, если он не имеет никаких ног. Одинокий орк, пытающийся повалить лошадь и наездника имел бы по крайней мере -8 штраф в Силе Атаки (-4 для размера и -4 для лошади четырьмя ногами).

Если нападение преуспевает, и противник упал, персонаж может так удерживаться, если далее успешные властные нападения выбрасываются каждый раунд. Для обездвиженных целей, не используйте модификатор положения при сражении (из Таблицы 51).

Если несколько нападавших пытаются сбить с ног единственную цель, делайте только одну Силу Атаки с +1 премией для каждого нападавшего, кроме первого. Всегда используйте число поражения самого слабого нападавшего, чтобы изобразить шанс успеха, так как сотрудничество всегда зависит от самой слабой связи. Модификаторы для размера должны быть изображены для самого большого нападавшего группы.

Гигант и три пикси, пытающиеся сбивать с ног человека использовали бы Силу Атаки пикси, измененную на +3 для трех дополнительных нападавших и +8 для различия размера гиганта (Огромного) и человека (Среднего).

Оружие в Несмертельном Бою

Как вы могли и ожидать, оружие применяется в не смертельном бою, защищается ли персонаж или же нападает.

**Оружие при Защите:** персонаж, пытающийся бить кулаком, бороться, или обездвижить вооруженного противника может делать так только, идя на большой риск. В худших случаях, вооруженному защитнику автоматически позволяют ударить его оружием прежде, чем невооруженное нападение сделано, независимо от начального броска кубика. Кроме того, так как его противник должен подобраться очень близко, защитник извлекает пользу +4 премии к выброшенному им нападению и повреждению. Если нападавший остается в живых, он может делать попытку нападения.

Вовлеченные в борьбу, ограничены оружием небольшого размера после первого раунда боя - очень трудно использовать меч против кого-то, кто крутит вашу руку с мечом или зашел за вашу спину и пробует сломать вашу шею. По этой причине, почти все персонажи будут хотеть нести кинжал или нож.

**Оружие при Нападении:** возможно делать вооруженное нападение без того, чтобы причинить серьезное повреждение (ударяя плоской стороной лезвия, например). Однако это не так же легко, как звучит.

Во-первых, персонаж должен использовать оружие, которое позволяет ему управлять повреждением, которое он причиняет. Это невозможно со стрелой или пращей. Это даже невыполнимо с боевым молотом или палицей. Это может быть выполнено с мечами и топорами, где лезвие может быть направлено, так что оно не режет.

Во вторых, персонаж имеет -4 штраф в его Силе Атаки, начиная с работы оружием таким образом - неуклюже чем обычно. Повреждение от такого нападения - 50% нормального и половина этого повреждения временная, длительностью один ход после того, как сражение закончено и причиняющее бессознательное состояние (никогда смерть) если герой понижается ниже нуля хитпоинтов.

Не Смертельный Бой с Животными

Когда имеют дело с негуманоидными противниками, множество факторов должно рассматриваться.

Во-первых, невежественные существа, как правило, никогда не пробуют хватать, бить кулаком или сбивать с ног противника. Они легко соглашаются на разрывание его на части. Это, по мнению их маленького животного разума, является наилучшим решением.

Во-вторых, естественное оружие существа всегда годно к употреблению. В отличие от людей с мечами, лев или плотоядная обезьяна не теряет способность использования зубов и клыков только, потому что персонаж - очень близко к нему.

Наконец, и самой большой важности, существа имеют тенденцию быть лучшими естественными файтерами чем люди. Все нападения для тигра - тот же самый как кулачный бой или борьба. Только вот тигр имеет когти! Кроме того, тигр может использовать все ноги эффективно, и передние, и задние.

Контактные Заклинания и Бой

Много заклинаний, используемых жрецами и волшебниками вступают в силу только, когда цели касается заклинатель. При обычных обстоятельствах, это не проблема - заклинатель подходит и касается получателя. Однако, если цель не желает этого, или заклинание используется посреди общей рукопашной схватки, ситуация - совсем другая.

**Не желающие Цели:** заклинатель должен делать успешную Силу Атаки для заклинания, чтобы иметь любой эффект. Волшебник или жрец вычисляет его число поражения обычно, согласно Армор Классу предназначенной жертвы и другим защитам. Данжон Мастер может изменять бросок, если жертва неподготовлена или не осознает нападения. Если бросок преуспевает, заклинатель касается цели, и обычный эффект заклинания происходит.

**Желающие Цели:** При попытке использовать заклинание на желающей цели, использование автоматическое, пока оба героя не заняты в бою. Например, если файтер выходит из рукопашной схватки, клерик мог бы излечить его в следующем раунде.

Если получатель заклинания пытается делать что-нибудь помимо ожидания заклинания, чтобы вступить в силу, Сила Атаки против AC 10 должна быть сделана. Однако, никакие AC модификаторы для Ловкости не применяются, так как цель не пробует избегать заклинания!

Всякий раз, когда контактное заклинание успешно, заклинатель страдает от любой специальной обороноспособности его цели, если они - непрерывного действия. Успешное прикосновение к вампиру не кончилось бы утечкой энергии, так как эта сила работает только, когда вампир этого хочет, но касание элементала огня кончились бы серьезными ожогами.

Когда контактное заклинание брошено, оно обычно остается эффективным только в этом раунде. Однако, некоторые заклинания определяют специальные условия или продолжительности. Убедитесь, что тщательно проверили каждое описание заклинания.

Критические Повреждения (Необязательное Правило)

Некоторые игроки чувствуют что в бою должен использоваться не только шанс, чтобы поразить и количество сделанного повреждения. Некоторые предлагают сложные таблицы (таблицы критических повреждений) детализирующие все ужасные результаты и промахи.

Самая простая система критического повреждения, это когда каждый естественные 20, выброшенные на Силе Атаки, означают двойное повреждение. Бросайте соответствующие кубики повреждения дважды для нападения (но не удваивайте результат единственного броска повреждения) и учитывайте модификаторы повреждения для Силы, магии и т.д., лишь однажды.

Второй метод состоит в том, чтобы позволить героям, или монстрам, делать дополнительное нападение каждый раз когда они выбрасывают естественные 20. Дополнительное нападение сделано немедленно, на ту же самую цель, и отыгрывается точно так же как обычное нападение. Пока естественные 20 бросаются, герой или монстр продолжают совершать дополнительные нападения. Очень удачливый герой мог бы бросать 20 при его первом нападении, а затем бросать 20 при дополнительном нападении, позволяя ему бросить третье нападение. Если это нападение также закончилось 20, четвертое нападение могло бы быть сделано и т.д. Эта система дает героям шанс нанесения дополнительного повреждения без того, чтобы гарантировать успех.

Критические Промахи

Критические промахи менее легко определены чем критические попадания. Одна система, которая работает, говорит, что бросок кубика 1 имеет результатом некоторый неудачный случай, случающийся с героем который его выбросил. Данжон Мастер должен решить, чем точно этот случай является основываясь на ситуации, хотя это не должно причинять повреждение.

Герой мог бы спотыкаться и растягиваться на полу, ломать свой меч, попадать в каменный столб, заклинивать свой топор в деревянной балке, или один из ремней его рюкзака, падает с его плеча, сбивая удар. (Конечно, волшебное оружие, вряд ли, будет ломаться при обычном использовании.)

Обычный результат критического промаха - это потеря нападения в следующем раунде, когда герой встает с пола, достает новое оружие, освобождает свой топор из балки, или борется, чтобы поместить его рюкзак туда, где он должен быть. Критические неудачи добавляют дозу волнения и юмора, в битву.

Наконец, всегда помните, что безотносительно от того что случается, это случается, и с героями, и с мастерскими персонажами.

Парирование (Необязательное Правило)

В течение одноминутного боевого раунда принято, что каждый герой блокирует много предпринятых нападений, и многие из его собственных нападений блокируются. В обычном бою, герои парируют все время, и не имеется никакой потребности выделять, что каждый парирует.

Когда герой преднамеренно хочет не парировать, шанс, что он будет поражен увеличивается. Маг, использующий заклинание, например, не получает никакую AC премию к Ловкости. Таким образом, выбор парировать или нет, не отдельный выбор под AD&D Игровыми правилами.

В то же самое время, верно предположение, что герои в бою постоянно подвергают себя некоторому риску, пробуя составить ясное представление цели или поиск открытия чтобы совершить нападение. Однако имеются случаи, когда дело обстоит не так. Иногда, единственная вещь, которую герой хочет делать - это избежать поражения.

Чтобы сделать себя тяжелее, для поражения, герой может парировать - отменяя все действия в этом раунде - он не может нападать, перемещаться или использовать заклинания. Это освобождает героя, для того чтобы сосредоточиться исключительно на защите. При этом, все персонажи не воины извлекают пользу, их AC премия равняется половине их уровня. Волшебник 6-го уровня имел бы +3 премию к его AC (понижая ее до AC 3). Воин добивается, премии равной половине его уровня плюс один. Файтер 6-го уровня получил бы +4 AC премию.

Обратите внимание, что выгода не относится к всеобщей защите, и она не эффективна против тыловых или метательных атак. Она защищает только от фронтальных рукопашных нападений. Эта необязательная защита не имеет ни какого эффекта против волшебных нападений, так что она не защитила бы от разряда молнии или огненного шара.

Метательное Оружие в Бою

Вообще, метательный бой обработан также как и к стандартный рукопашный бой. Намерения объявлены, инициатива брошена и Сила Атаки сделана. Однако, имеются некоторые специальные правила и ситуации, которые применяются только к метательному бою.

Метательное оружие разделено на две общих категории. Первое включает все стандартные одно-целевые снаряды с прямым огнем - пращи, стрелы, арбалетные стрелы, копья, метательные топоры и т.п.

Вторая категория включает все гранатоподобные снаряды, которые имеют эффект на площадь, независимо от того как они малы. Таким образом, нападение с этими оружием не должно непосредственно поразить цель, чтобы иметь шанс воздействия на нее. В эту группу включены маленькие фляги масла, кислоты, яда, святой воды, микстуры и валуны. Швыряемые валуны включены, потому что они отскакивают и даже после того, как они поражают, оставляют полосу разрушения.

Диапазон

Первый шаг в создании метательной атаки это найти расстояние от нападающего до цели. Оно измерено в ярдах от одной точки до другой. Это расстояние сравнено с категориями диапазона для используемого оружия (см. Таблицу 45 в Руководстве Игрока).

Если расстояние больше чем самая длинная дистанция, цель находится вне диапазона; если расстояние - между длинной и средней дистанцией, цель на длинной дистанции; когда между средней и короткой дистанцией, средняя дистанция используется; когда равняется или меньше чем расстояние с короткой дистанцией, цель - в коротком диапазоне.

Нападения в коротком диапазоне не переносит никакого модификатора диапазона. Средний диапазон нападения переносит -2 штраф в Силе Атаки. Нападение на длинной дистанции переносят -5 штрафа. Некоторое оружие не имеет никакого короткого диапазона, так как оно должно образовать дугу в некоторое расстояние перед достижением их цели. Эти нападения всегда сделаны со штрафом в Силы Атаки.

Скорострельность

Луки, арбалеты и другое метательное оружие имеют различную скорострельность (ROF) - число снарядов, которе они могут выпустить за один раунд.

Маленькое, легкое оружие может быть брошено очень быстро, так что до трех дротиков может быть брошено за один раунд. Стрелы могут быть наложены и выпущены почти так же быстро, так что до двух выстрелов может быть сделано за один раунд.

Некоторое оружие (типа тяжелых арбалетов) требует долгого времени на перезарядку и может стрелять только каждый второй раунд.

Что бы то ни было, многократные выстрелы обработаны тем же самым образом как другие многократные нападения с целью определения инициативы. ROF каждого метательного оружия внесен в список в таблице 45 в Руководстве Игрока.

Модификаторы Метательного Боя

Сила Атаки и модификаторы повреждения для Силы всегда используются, когда нападение сделано с бросаемым оружием. Сила рук вашего героя это существенный фактор в эффективности нападения.

При использовании лука, Сила Атаки и модификаторы Силы применяются только, если герой имеет должным образом подготовленный лук (см. Главу 6: в Руководстве Игрока). Герои никогда не получают премии Силы при использовании арбалетов или подобных механических устройств.

Модификаторы Ловкости к Силе Атаки применяются при метательной атаке с ручным оружием. Таким образом, персонаж добавляет свой модификатор Ловкости при использовании лука, арбалета или топора, но не при стрельбе из требучета или другой осадной машины.

Стрельба по Рукопашной Схватке

Метательное оружие предназначено главным образом как оружие длинной дистанции. Идеально, оно используется прежде, чем противники достигают вас. Однако, идеальные ситуации - слишком редкие, и герои часто обнаруживают, что единственный эффективный способ нападать состоит в том, чтобы стрелять стрелами (или чем бы то ни было) во врага уже в рукопашном бою с их компаньонами. В то время как это возможно и конечно позволено, но это - опасное суждение.

Когда снаряды выпущены в рукопашной схватке, Данжон Мастер считает число фигур в непосредственной области поражения цели. Каждая Средняя фигура считается как 1. Маленькая (S) как 1/2, Большая как 2, Огромная как 4, и Гаргантюа как 6. Полная ценность сравнена с ценностью каждого персонажа или существа в целевой рукопашной схватке. При использовании этого отношения, Данжон Мастер выбрасывает кубик, чтобы определить, которая (или какая) цель будет поражена. После того, как Данжон Мастер определяет, кто или какова цель, обычное нападение бросается. Данжон Мастер не сообщает игроку, кто будет поражен, если нападение преуспевает.

Тарус Кровавое сердце (размер человек, или 1 единица) и Ретт (также размер человек, или 1 единица) дерется с гигантом (размер G, 6 единиц) в то время как Тул стреляет из длинного лука в гиганта. Полная ценность всех возможных целей 8 (6+1+1). Имеется 1/8 шанса, что Ретт является целью; 1/8 шанса, что Тарус поражен; и 6/8 шанса что выстрел поражает гиганта. Данжон Мастер мог бы бросать 8-сторонний кубик, чтобы определить, кто получает поражение, или он мог бы уменьшать отношения до процента (шанс 75%, что гигант поражен и т.д.) и бросать процентные кубики.

Защитное Укрытие от Метательной Стрельбы

Один из лучших способов избегать поражения и повреждений это скрыться позади чего-нибудь - стены, дерева, угла здания, кучи валунов, или любого доступного. Профессиональные авантюристы, желая, делать это, называют это защитным укрытием.

Защитное укрытие не работает особенно хорошо в рукопашной схватке, так как оно препятствует и защитнику, и нападающему одинаково. Однако, это - весьма эффективная тактика против метательной стрельбы.

Имеется два типа защиты, которые герой может иметь. Первый тип укрытия, также называемый мягким укрытием. Персонаж, скрывающийся позади кустарников, скрыт. Он может быть замечен, но только с трудностью, и это не легкая задача определить точно, где он. Кустарники не могут останавливать стрелу, но они делают менее вероятным, что она попадет в персонажа. Другие типы этого укрытия включают занавесы, гобелены, дым, туман и кустарник.

Другой тип защитного укрытия, иногда называемого, более точно, твердым укрытием. Поскольку это название подразумевает что то, за чем персонаж может скрываться, блокирует снаряд. Твердое укрытие включает каменные стены, угол здания, столы, двери, земляные валы, стволы дерева и волшебные силовые стены.

Укрытие помогает потенциальной цели, давая нападающему отрицательный модификатор к его Силе Атаки. Точный модификатор укрытия зависит от степени, в которой оно используется как защита. Персонаж, стоящий за двухфутовой стеной - симпатичная очевидная цель, особенно когда он сравнен с персонажем лежащим за этой стены и осторожно выглядывающим из-за нее. Таблица 44 дает список различных модификаторов для различных степеней завес и укрытий.

Таблица 44:

Модификаторы Укрытия

**Цель: Завеса Укрытие**

25% скрыто -2 -1

50% скрыто -4 -2

75% скрыто -7 -3

90% скрыто -10 -4

Укрытие также имеет влияние на инстинктивную защиту, предоставляя персонажу модификатор, внесенный в список в Таблице 59 как премию к его инстинктивным защитам против заклинаний, которые причиняют физические повреждения (например, Огненный Шар, разряд молнии и т.д.)

Кроме того, персонаж, имеющий укрытие, 90% (или больше) переносит, половину обычного повреждения при неудачном броске и никакого повреждения вообще, если инстинктивная защита успешна. Это принимает, конечно, что Огненный Шар, разряд молнии, или что-то подобное, поражает укрытие - человек приседающий позади каменной стены был бы защищен, если Огненный Шар, взорван перед стеной, но не будет защищен укрытием, если взрыв произошел позади него, на его стороне стены.

Гранатоподобные Снаряды

В отличие от обычных снарядов, для которых цель определенное существо, гранатоподобный снаряд нацелен на точку, все равно является ли эта точка существом или местом на земле. Когда нападение объявлено, игрок указывает, где он хочет чтобы снаряд упал. Тогда это место становится целью и используется, чтобы определить направление и расстояние рассеивания.

Почти все гранатоподобные снаряды - изделия возможности или потребности - камни, фляги масла, пузырьки святой воды или мензурки кислоты. Также, эти изделия не внесены в список в таблицах снаряжения для диапазона, ROF и повреждения. Диапазон, измеряется Силой вашего героя и весом объекта.

Снаряд пяти фунтов или меньше может бросаться на 30 футов. Короткий диапазон - 10 футов, средняя дистанция - 20 футов, и все больше этого - максимальный диапазон. Более тяжелые изделия уменьшают диапазон. На сколько далеко объект может быть брошен, решает Данжон Мастер.

Исключительно тяжелые изделия могут быть брошены только, если герой выбрасывает успешную проверку подъема ворот/сгибания брусков. Ни в коем случае герой не может бросать изделие более тяжелое чем его Сила, позволила бы ему поднять. Таким образом, Данжон Мастер может управлять этим, герой имел бы мало неприятностей перебрасывая полупустой рюкзак через десятифутовую пропасть, но герой должен будет сделать проверку силы, если захочет поднять орка и бросить его на десять футов в его орочьих друзей.

Когда контейнер попадает во что-то, он обычно немедленно ломается. Однако, это не всегда истинно. Некоторые снаряды, подобно мягким кожаным флягам или твердой глиняной посуде, являются особенно стойкими. Если имеется некоторое сомнение относительно того, будет или нет брошенный объект ломаться, Данжон Мастер может потребовать, чтобы инстинктивная защита изделия применялась, чтобы видеть, разрушается или разрывается ли это, изрыгая содержимое всюду.

Если снаряд "не попал в цель", то важно знать, где он приземлился - неразорвавшийся гранатоподобный снаряд мог бы представлять опасность для других героев, разжигать огонь, или проедать отверстие в полу. Процесс обнаружения места, где он приземляется, известен, как "рассеивание". Во-первых бросьте 1d10, и используйте с Диаграмму Рассеивания.

Таблица 45:

Эффекты Гранатоподобных Снарядов

**Область Повреждение от**

**Тип Снаряда Поражения Прямого Попадания Всплеска**

Кислота 1' диаметр 2-8 hp 1 hp

Святая вода 1' диаметр 2-7 hp 2 hp

Масло (горючее) 3' диаметр 2-12/1-6 hp 1-3 hp

Яд 1' диаметр Специальное Специальное

Затем определите, как далеко сделан бросок. Если бросок - в коротком диапазоне, используйте 6-сторонний кубик. Если диапазон средний, используйте 10-сторонний кубик. Если брошено на длинную дистанцию, бросьте 2d10. Выброшенное Число - это как далеко, в футах, от предназначенной цели приземлился снаряд.

Повреждение, полученное от гранатоподобных нападений зависит от того, было ли выиграно прямое попадание, или цель была в области всплеска. Таблица 45 дает область поражения для прямого попадания и повреждение от прямого попадания и всплеска.

**Область поражения:** Это количество места, охваченного прямым попаданием. Любое существо в области поражения будет переносить повреждение согласно колонке **Прямое Попадание**. Все существа в пределах 3' от области поражения получат **Повреждение от Всплеска**.

Типы Гранатоподобных Снарядов

**Повреждение** **Кислотой** особенно ужасно. Кроме возможности зарубцовывания (которая оставлена Данжон Мастеру), кислотное повреждение, не может быть излечено регенерацией. Оно должно быть излечено обычным способом. Таким образом, она очень полезна против регенерирующих существ типа троллей. Но кислота очень редка.

**Святая Вода** воздействует на большинство форм нежити и существ Низших Планов. Но она не имеет никакого эффекта против существа в газообразной форме или нежити без материальной формы.

**Оскверненная вода** (по существу святая вода, используемая злыми жрецами) воздействует на паладинов, существа, чья цель состоит в том, чтобы защищать добро) (lammasu, shedu и т.д.), и существ из Высших Планов.

Святая (или оскверненная) вода воздействует на существа так же, как кислота, причиняя повреждение, которое не может быть восстановлено, но должно быть излечено обычно.

**Масло** повреждает только, когда оно зажжено. Это обычно требует процесса с двумя шагами - сначала обливание цели огнеопасным маслом и затем поджигание его. Таким образом, использование масла часто требует двух успешных нападений.

Прямое попадание от масляных ожогов в течение двух раундов, порождает 2d6 единиц повреждения в первом раунде и 1d6 единиц во втором раунде.

**Яд** вообще не очень эффективен как метательное оружие. Большинство ядов вступает в силу только, если счет снаряда прямое попадание, и даже тогда только, если он попадает в открытую пасть некоторого огромного существа. Контактные Яды имеют обычные эффекты яда при прямом попадании. Данжон Мастер имеет информацию относительно определенных эффектов ядов в DMG.

Валуны как Метательное Оружие

Швыряющиеся валуны отыгрываются по правилам для гранатоподобных снарядов, даже притом, что они не взрываются. Валуны имеют тенденцию отскакивать от их начальной точки воздействия и могут поражать несколько персонажей при одном нападении. Они особенно разрушительны против кучных групп.

При нападении валуном, определите цель, число поражения и рассеивание (в случае промаха) согласно правилам для гранатоподобных снарядов. Однако расстояние, на которое валун рассеивается, должно быть удвоено.

Если валун рассеивается налево или право, он перемещается грубо на 45-60 градусов от первоначальной линии нападения. Валун перемещается по этой линии на 3d10 футов. Если цели находятся в относительно открытой области (группа, идущая через снежное поле, например), имеется только слабый шанс, что кто-нибудь будет поражен катящимся снарядом.

Если валун катится через место, занятое героем (или монстром), бросайте снова на попадание (заново вычисляя THAC0 по мере необходимости), применяйте -2 штраф за каждые 10 футов, или долю этого, если валун отскочил, после того как он кого-то поразил.

Если герои находятся в области, где движение ограничено: отряд пикинеров, например, или большая партия в коридоре шириной 10', то никакое дополнительное нападение валуна не сделано. Валун ударяет все цели на своем пути.

Повреждение, вызванное валуном в результате рассеивается - меньше чем от прямого попадания. Бросайте на повреждение как обычно, но вычитайте расстояние в футах, на которое валун отскочил к этой точке. Это - повреждение, причиненное цели.

Специальные Нападения

Некоторые мастерские персонажи (и даже герои) имеют способности, которые могут использоваться в игре в течение боя, но которые не попадают в любую из стандартных боевых секций правил. Как иметь дело с этими специальными боевыми ситуациями сказано ниже.

Нападение Заколдованных Существ

Могут иметься времена когда заколдованные существа, возможно даже члены партии, будут вынуждены сражаться со своими компаньонами. Когда это случается, помните, что существо, NPC или герой больше не имеет контроля над своими решениями.

Если заколдованный герой вынужден напасть на своих друзей, он должен делать это в эффективной манере. Борьба или кулачный бой неприемлемы, если герой обладает лучшим методом. В то же самое время, заколдованный герой использует только те свои способности, которые являются очевидными для его нового (и, одна надежда, временного) владельца.

Таким образом, если заколдованный файтер с мечом в руке несет охотничье копье молнию, он сражается мечом, если ему определенно не приказано делать иначе. Владелец в этом случае не может ему скомандовать, чтобы он использовал охотничье копье молнию, если он не знает что несет файтер.

Точно так же владелец волшебника должен знать, какими заклинаниями обладает заколдованный волшебник, и какие из них он запомнил. Это наиболее часто узнается просто, спрашивая. Однако, из-за одурманенного состояния заколдованного товарища, имеется шанс 25%, что он невольно использует заклинание, вредное для себя и своего владельца. Распрашивание заколдованных волшебников может быть очень опасным делом.

*Ограничения Заколдованных Существ*

Заколдованное существо имеет два критических ограничения на свои действия. Во-первых, оно не может выполнять команды, требующие индивидуальной инициативы. Владелец не может говорить: "Сражайся своим наиболее мощным волшебным изделием!" Так как это требует суждения со стороны заколдованного персонажа. Во вторых, заколдованное существо не будет повиноваться никакой команде, которая очевидно вела бы к его самоуничтожению. Но так как бой состоит из многих различных переменных, само по себе сражение не явно самоубийственно, даже в ситуации кажущейся безнадежной.

*Степени Обаяния*

Имеются две степени силы обаяния в AD&D Игре, сила монстров и сила героев.

Сила обаяния монстров, типа вампиров, делает устную связь ненужной. Заколдованное существо понимает желания монстра через умственное управление. Герой, заколдованный этой силой полностью повинуется командам своего владельца, по крайней мере в пределах ограничений его способностей и руководящих принципов приведенных выше.

Сила обаяния героев более ограничена. Владелец должен иметь некоторый метод сообщения понятный заколдованному существу, предпочтительно, говорить на его языке. Иначе, заколдованные существа могут пытаться следовать за жестами их владельца. Это может быть полезная и интересная ситуация в ролевой игре.

Нападения Завораживающим Взглядом

Монстры с завораживающим взглядом, типа василиска, имеют силу затронуть противника просто, посмотрев ему в глаза. Это делает этих существ, невероятно опасными, поскольку невнимательный взгляд может причинить большой вред.

Герои, которые смотрят непосредственно на таких существ, чтобы напасть на них, или те, кто удивлены существом, автоматически, встречают завораживающий взгляд существа. Эти неудачливые герои должны делать соответствующую инстинктивную защиту или переносить эффекты нападения существа. Такие нападавшие подвергаются завораживающему взгляду каждый раунд, который они нападают. В больших группах, только передний ряд может встречать завораживающий взгляд, судьба, которой можно избежать, если нападавший приближается с тыла, где существо не может его видеть.

Герои могут также пытаться избегать завораживающего взгляда, смотря в общем направлении существа без фактического изучения его глаз. Это позволяет героям видеть цель, достаточно хорошо, чтобы сражаться с ней как обычно без того, чтобы становиться жертвой его силы. Однако, имеется 20% шанс каждый раунд, что нападавший, пробующий эту уловку случайно встретит завораживающий взгляд существа.

Наконец, герой может полностью смотреть в другую сторону или закрывать свои глаза при нападении на существо, предотвращая любой шанс встречи завораживающего взгляда существа. Это - подобно сражению в темноте, и герой переносит все обычные штрафы за сражение пока он слеп.

Более безопасно, чем все эти методы это использовать некоторый тип отражающей поверхности: зеркало или высоко полированный щит очень удобны. Способности завораживающего взгляда не эффективны после отражения, так что безопасно наблюдать василиска или медузу в зеркале.

Но, чтобы эта уловка была эффективной, должен иметься некоторый источник света, так как ничто не может быть отражено в темноте. Также, героям нужно напомнить, что использование зеркала может быть дизорентирующим. Герой должен сопровождать свою цель, держа зеркало в своей руке. Он переносит -2 штраф в своем шансе, чтобы поразить и не получает выгоды от его щита или премию Армор Класса для Ловкости, когда существо на него нападает.

Существа с завораживающим взглядом могут захотеть не использовать свою силу. В этом случае, существо может избежать смотреть на героев. Не встречая их взгляда, оно не может затрагивать их. Существа, достаточно интеллектуальные, чтобы вести переговоры могут делать это при случае.

Врожденные Способности

Особенно мощные существа обладают врожденными волшебными способностями, которые они могут использовать по желанию. Большинство из них, подобны заклинаниям. Таким образом, брауни, способен причинить замешательство, тот же самый эффект, как если бы герой использовал заклинание замешательства. Существа, способные стать невидимыми по желанию обычно используют все обычные правила для заклинания невидимости.

Однако врожденные способности отличаются от заклинаний одним важным свойством. В отличие от заклинаний, врожденные способности - это естественные свойства и они не требуют времени Активирования или любых компонентов (хотя имеется инициативный модификатор), включая жесты или слова, если они не используются для драматического эффекта. (Монстр небрежно указывает на место, где произойдет его заклинание, а затем смотрит на партию со злой улыбкой.) врожденные способности активизированы самой простой умственной командой существа.

Во всех других отношениях, врожденные способности функционируют подобно заклинаниям. Они имеют тот же самый диапазон, область поражения, и ограничения продолжительности заклинания с тем же самым названием. Когда заклинание имеет разную силу в зависимости от уровня заклинателя, принято, что существо имеет уровень, равный его Hit Dice. Если это означает, что существо имеет недостаточный уровень, чтобы использовать заклинание, оно использует заклинание на минимальном уровне, необходимом, чтобы его использовать.

Врожденные способности вообще могут использоваться только однажды в раунд. Далее, существо не может использовать врожденную способность и нападать в том же самом раунде.

Оружие Дыхания

Различные существа в AD&D Игре обладают оружием дыхания, и наиболее незабываемым является ревущее пламя изрыгаемое красным драконом. Это оружие обычно затрагивает область в форме конуса. Оно исходит изо рта дракона, а затем расширяется, распространяясь наружу. Никакая Сила Атаки не требуется для оружия дыхания. Все герои и существа в пределах области поражения должны делать соответствующую инстинктивную защиту или переносить последствия успешного нападения дыхания.

Специальная Защита

Пока, большая часть этой главы описывала способы нападения. Кроме этого, имеется несколько способов избежать повреждения. Два из наиболее обычных это: **"Инстинктивная Защита" и "Магическая Сопротивляемость"**. Несколько менее обычные способности это: **"Изгнание Нежити"** **и устойчивость к специфическому оружию**.

Инстинктивная Защита

**Инстинктивная защита** - бросок кубика, который дает шанс, хотя и слабый, что герой или существо находит некоторый способ спастись самостоятельно от некоторого разрушения (или по крайней мере уменьшить повреждение при успешном нападении).

Наиболее часто, инстинктивная защита представляет собой инстинктивный акт со стороны вашего героя - падать к земле, когда Огненный Шар опаляет группу, гашение разума, когда умственное сражение начинается, блокирование основного облака кислоты щитом. Точное действие не важно - Данжон Мастер и игроки могут придумать живые и красочные объяснения, почему инстинктивная защита получилась или потерпела неудачу. Объяснения, скроенные к случаям момента увеличивают волнение игры.

Генерация Инстинктивной Защиты

Чтобы сделать инстинктивную защиту, игрок выбрасывает 20-сторонний кубик (1d20). Результат должен быть равен или больше чем число инстинктивной защиты героя. Число, которое герой должен выбросить, изменяется в зависимости от группы вашего героя, его уровня, и от чего герой пробует спасти себя. Числа инстинктивной защиты героя могут быть найдены в Таблице 46. Мультиклассовые герои используют наиболее выгодный бросок спасения.

Инстинктивные защиты делаются в разнообразных ситуациях: Для нападений, вовлекающих парализацию, яд или смертельную магию; окаменение или полиморфизм; жезл, посох или палочка; оружие дыхания; и заклинания. Тип инстинктивной защиты, который ваш герой должен выбросить, определяется определенным заклинанием, монстром, волшебным изделием или ситуацией.

Монстры также используют Таблицу 46. Однако, они не находят их числа инстинктивной защиты по группе и уровню, так как они не имеют ни того, ни другого. Все существа спасаются против яда и смертельной магии на уровне равном числу их Hit Dice. Интеллектуальные монстры спасаются против всех других нападений на этом уровне также.

Существа без интеллекта (даже меньше чем животный интеллект) спасаются на уровне, равном половине числа их Hit Dice. Любые дополнения к Hit Dice подсчитаны как один кубик за каждые четыре единицы или долю этого. Таким образом, интеллектуальное существо с 5+6 Hit Dice спаслось бы на 7-ом уровне (5 Hit Dice + другой кубик на 2 округляя). Не интеллектуальное животное с тем же самым Hit Dice спаслось бы против яда и смерти на 4-ом уровне (округляя вверх).

Большинство монстров использует таблицу группы воинов, чтобы определить их инстинктивные защиты. Однако, те которые имеют способности других классов, используют наиболее благоприятную инстинктивную защиту. Существо, способное сражаться и использовать большое количество заклинаний могло бы использовать группы, или воинов, или волшебников то, что лучше для специфической инстинктивной защиты. Существа, которые испытывают недостаток способности сражаться, используют группу, которая наиболее близко походит к их собственным способностям. Грибовидное существо, которое может только использовать заклинания, использовало бы группу волшебника в таблице, чтобы определить свои инстинктивные защиты.

**Таблица 46:**

**Инстинктивные Защиты Персонажей**

**------------------Нападение, от Которого он Будет Спасен---------------------**

**Парализация,**

**Опыт Яд или Жезл, Посох, Окаменение Оружие**

**Героя Магия Смерти или Палочка или Полиморфизм \* Дыхания\*\* Заклинание \*\*\***

**Жрецы**

1-3 10 14 13 16 15

4-6 9 13 12 15 14

7-9 7 11 10 13 12

10-12 6 10 9 12 11

13-15 5 9 8 11 10

16-18 4 8 7 10 9

19 + 2 6 5 8 7

**Мошенники**

1-4 13 14 12 16 15

5-8 12 12 11 15 13

9-12 11 10 10 14 11

13-16 10 8 9 13 9

17-20 9 6 8 12 7

21 + 8 4 7 11 5

**Воины**

0 16 18 17 20 19

1-2 14 16 15 17 17

3-4 13 15 14 16 16

5-6 11 13 12 13 14

7-8 10 12 11 12 13

9-10 8 10 9 9 11

11-12 7 9 8 8 10

13-14 5 7 6 5 8

15-16 4 6 5 4 7

17+ 3 5 4 4 6

**Волшебники**

1-5 14 11 13 15 12

6-10 13 9 11 13 10

11-15 11 7 9 11 8

16-20 10 5 7 9 6

21+ 8 3 5 7 4

\*исключая нападения с полиморфными палочками.

\*\*исключая, что окаменение или полиморфизм.

\*\*\*исключая, для которых другой тип инстинктивной защиты определен, типа смерти, окаменения, полиморфизма и т.д.

Приоритеты Инстинктивной Защиты

Иногда тип инстинктивной защиты, требуемой ситуацией или изделием не ясен, или больше чем одна категория инстинктивной защиты может казаться соответствующей. По этой причине, категории инстинктивной защиты в Таблице 60 внесены в список в порядке важности, начиная с парализации, яда и смертельной магии, и заканчивая заклинаниями.

Вообразите, что Рета ударили лучом из палочки полиморфинга. И инстинктивная защита против палочек и инстинктивная защита против полиморфизма была бы соответствующей. Но Рет должен бросить инстинктивную защиту против палочек, потому что эта категория имеет более высокий приоритет чем полиморфизм.

Категории инстинктивных защит следующие (в порядке приоритета):

**Парализация, Яд и Смертельная Магия:** Она используется всякий раз, когда персонаж затронут парализующим нападением (независимо от источника), ядом (любой силы), или некоторыми заклинаниями и волшебными изделиями, которые так или иначе напрямую убивают персонажа (как внесено в список в их описании). Эта инстинктивная защита может также использоваться в ситуациях, в которых исключительная сила или физическая сила духа необходима.

**Жезлы, Посохи или Палочки:** Как название и подразумевает, она используется всякий раз, когда персонаж затронут полномочиями жезла, посоха или палочки, если другое спасение более высокого приоритета не используется. Эта инстинктивная защита иногда определяется для ситуаций, в которых персонаж стоит перед волшебным нападением из необычного источника.

**Окаменение или Полиморфизм:** Она используется в любое время, когда персонаж превращен в камень (окаменел) или полиморфирован монстром, заклинанием или волшебным изделием (другим чем палочка). Она может также использоваться, когда персонаж должен противостоять некоторому массивному физическому изменению всего его тела.

**Оружия Дыхания:** персонаж использует, ее при столкновении с монстрами с оружием дыхания, особенно мощным дыханием дракона. Она может также использоваться в ситуациях, где комбинация физической усталости и Ловкости - критические факторы в выживании.

**Заклинание:** Она используется всякий раз, когда персонаж пытается сопротивляться эффектам волшебного нападения, или заклинателем или от волшебного изделия, если никакой другой тип инстинктивной защиты не определен. Она может также использоваться, чтобы сопротивляться нападению, которое бросает вызов любой другой классификации.

Добровольный Отказ от Инстинктивной Защиты

Никакая инстинктивная защита не делается, если цель добровольно выбирает не сопротивляться эффекту заклинания или специального нападения. Дело обстоит так, даже если персонаж был обманут относительно точной природы заклинания. Когда персонаж объявляет, что он не сопротивляется силе заклинания, то заклинание (любое) имеет полный эффект.

Однако, намерение не сопротивляться должно быть ясно заявлено или обосновываться через обман. Если персонаж атакован неожиданно или пойман врасплох, ему обычно позволяют инстинктивную защиту. Данжон Мастер может изменять эту инстинктивную защиту, ухудшая шанс успеха, если ситуация требует этого. Только в чрезвычайных случаях обмана персонажу запрещают инстинктивную защиту.

Проверка Способности как Инстинктивная Защита

Когда герой пытается избежать, опасности с помощью одной из своих способностей, проверка способности может использоваться вместо инстинктивной защиты.

Например, Рагнар вор влез в чей-то дом, и вдруг он слышит скрежет с потолка над головой. Он смотрит вверх и видит пятитонный блок, опускающийся прямо на него! Он нуждается в быстрой реакции, чтобы уйти с его пути, так что проверка Ловкости должна быть брошена, чтобы видеть, избегает ли он ловушки.

Модификаторы Инстинктивной Защиты

Инстинктивная защита может быть изменена волшебными изделиями, определенными правилами и специальными ситуациями. Эти модификаторы могут увеличивать или уменьшать шанс успешной инстинктивной защиты.

Модификаторы, которые увеличивают, шанс даются как число, которому предшествует плюс. Модификаторы, которые делают успех более трудным, даются как число, которому предшествует минус (-1, -2, и т.д.).

Модификаторы Инстинктивной защиты влияют на бросок кубика персонажа, а не на необходимое число инстинктивной защиты. Таким образом, если Делсенора нуждалась в 11 для успешной инстинктивной защиты против окаменения и имела +1 премию к ней, чтобы спастись, она все еще должна будет бросить 11 или выше. В конце концов, изменение было сделано (но +1 премия будет добавлена к ее броску кубика, так, чтобы эффективно она должна была бы выбросить только 10 на кубике, чтобы достигнуть ее числа инстинктивной защиты 11).

**Высокие характеристики в Ловкости и Мудрости** иногда дают премии к инстинктивной защите. Высокая Мудрость защищает против иллюзий, обаяния и других умственных нападений. Ловкость, если она достаточно высокая, может давать герою слегка более высокий шанс ухода от эффектов Огненных Шаров, разрядов молнии, валунов и других нападений, где проворство может помочь. (См. Таблицы 2 и 5.)

**Волшебные изделия** подобно плащам и кольцам защиты дают премии инстинктивной защите героя (они приведены в описании изделия в Приложении ).

Волшебные доспехи позволяют премию инстинктивной защиты только, когда спасение делается от чего-то физического, или обычного, или волшебного; волшебные доспехи никогда не дают премию инстинктивной защиты против газа (который они не могут блокировать), яда (который работает внутренне) и заклинаний, которые являются умственными по природе или не причиняют никакого физического повреждения.

Например, волшебные доспехи не помогли бы инстинктивной защите вашего героя против жала гигантского скорпиона, удушья заклинания ядовитого облака, или преобразования полиморфизма и других подобных заклинаний. Защитная сила волшебных доспехов простирается на инстинктивную защиту против струи или облака кислоты, дезинтеграции, волшебного и обычного огня, заклинаний причиняющих повреждения и падения (если любая инстинктивная защита позволяется в этом случае). Другие ситуации должны быть обработаны на разовом основании Данжон Мастером.

**Определенные заклинания и волшебные изделия** имеют эффекты, и хорошие и плохие, на инстинктивных защитах персонажа. Часто, заклинания вынуждают жертву спасаться со штрафом, который делает даже наиболее безвредное заклинание, весьма опасным. (Определенная информация может быть найдена в описаниях заклинаний, или в секции Волшебные Изделия, для волшебных изделий.)

**Незначительные яды** существ кишащих паразитами типа гигантского centipedes, в общем то опасные, являются слабыми и маловероятно смогут вызвать смерть у здорового человека. Чтобы учесть этот эффект в игре, премия инстинктивной защиты позволяется для любого затронутого этими ядами.

Непредсказуемые ситуации наверняка могут неожиданно возникнуть. Когда это случается, Данжон Мастер должен определить, являются ли модификаторы инстинктивной защиты соответствующими. Обычно, модификаторы для ситуаций располагаются от -4 до +4. Злой клерик, атакованный в его святыне мог бы иметь +3 премию ко всем своим инстинктивным защитам и -3 штраф, к таковым его врагов. Мощное зло этого места могло бы гарантировать модификатор.

Модификаторы Данжон Мастера должны использоваться экономно, и только когда это необходимо. Если они постоянно назначаются, они больше не будут чувствоваться как специальные, игроком, когда судьба его героя висит на броске единственного кубика.

Магическая Сопротивляемость

Некоторые существа или изделия сильно сопротивляются магии (или передают это сопротивление другим). Что делает более трудным влиять на них волшебной энергией, чем на обычные существа или изделия.

Некоторые редкие существа чрезвычайно антиволшебены - магия стекает с них подобно воде с утки. Более часто - существа, особенно из Внешних Планов существования, которые живут в очарованных или волшебных землях и заполнены мощными волшебными энергиями. Эти существа едят и вдыхают пары волшебства, и они имеют высокую стойкость против тайных сил.

**Магическая сопротивляемость** - врожденная способность - то есть владелец не должен делать ничего специального, чтобы использовать ее. Существу даже не требуется знать угрозу для него, чтобы его магическая сопротивляемость сработала. Такая сопротивляемость - часть существа или изделия и не может быть отделена от него. (Существа, однако, могут добровольно понизить их магическую сопротивляемость при желании.)

Магическая сопротивляемость - также индивидуальная способность. Существо с магической сопротивляемостью не может передавать эту силу другим, держа их за руки или удерживая в их середине. Только редчайшие из существ и волшебных изделий имеют способность дарить магическую сопротивляемость другим.

Магическая сопротивляемость дается как число процентов. Для волшебного эффекта, чтобы иметь любой шанс успеха, магическая сопротивляемость должна быть преодолена. Цель (тот кто с магической сопротивляемостью) выбрасывает процентные кубики. Если бросок выше чем магическая сопротивляемость существа, заклинание имеет обычный эффект. Если бросок равен или меньше чем магическая сопротивляемость существа, заклинание не имеет абсолютно никакого эффекта на существо.

Эффекты Магической Сопротивляемости

Магическая сопротивляемость позволяет существу игнорировать эффекты заклинаний и подобных способностей. Она не защищает существо от нападений с волшебным оружием или от естественных сил, которые могут быть прямым или случайным результатом заклинания. И при этом она не предотвращает защищенное существо от использования его собственных способностей или от использования заклинаний и волшебных изделий. Она может быть эффективна против, и индивидуально действующих заклинаний и, в пределах их ограничений, заклинаний действующих на область.

Если бросок магической сопротивляемости терпит неудачу, и заклинание имеет обычный эффект, цель может делать все инстинктивные защиты, обычно позволяемые против заклинания.

Когда Магическая Сопротивляемость Применяется

Магическая сопротивляемость применяется только, если успешное использование заклинания непосредственно затронуло бы стойкое существо или изделие. Таким образом, магическая сопротивляемость эффективна против волшебного снаряда (преследующего существо или изделие) или Огненного Шара (повреждающего область, существо или изделие).

Магическая сопротивляемость не эффективна против землетрясения, вызванного заклинанием. В то время как существо может переносить ущерб или смерть, падая в пропасть, если заклинание открывается под ногами, волшебная энергия заклинания была направлена на землю, а не на существо. Магически стойкие существа не иммунны к эффектам, которые происходят как последствия заклинаний, а только к прямой энергии, созданной или освобожденной заклинанием.

Герои обычно не имеют магической сопротивляемости (хотя они все еще получают инстинктивные защиты против волшебных заклинаний и такого); эта способность сохранена главным образом для специальных монстров.

Эффекты Успешной Магической Сопротивляемости

Успешная проверка магической сопротивляемости может иметь четыре различных результата, в зависимости от природы отвергаемого заклинания:

**Индивидуально Действующие Заклинания:** По определению, эти заклинания затрагивают только одно существо, и только это существо выбрасывает магическую сопротивляемость (если она есть). Если заклинание этого типа направлено на несколько целей, каждая выбрасывает ее независимо от других. (Пример этого был бы заклинание Hold Person, нацеленное на четырех существ, с каждым существом, получающим бросок магической сопротивляемости, если они ее имеют.)

Если бросок магической сопротивляемости успешен, заклинание не имеет никакого эффекта на это существо. Если заклинание действует только на существо, заклинание полностью терпит неудачу и исчезает. Если несколько целей вовлечены, заклинание может все еще затрагивать других, которых подводит их бросок магической сопротивляемости.

**Заклинания Действующие на Область:** Эти заклинания не действуют на единственное существо, но на место. Эффект заклинания охватывает все в пределах расстояния от этого места. Успешная проверка магической сопротивляемости позволяет существу игнорировать эффект заклинания. Однако, заклинание не исчезает и все еще действует на всех остальных в области поражения.

**Местные Заклинания:** Эти заклинания работают непрерывно в специфическом месте или на специфическом существе, персонаже или изделии. Защита от зла - один из примеров этого вида заклинания.

Магическая сопротивляемость действует только, если существо или изделие окажется (непосредственно) в месте, где заклинание находится в действии. Даже тогда, магическая сопротивляемость не может входить в игру - ничто не случается, если заклинание не того типа, который воздействует на персонажа. Таким образом, заклинание воды не разрушилось бы просто, потому что магическое стойкое существо прошло через область. Заклинание защиты от зла, которое могло бы затрагивать существо, будет восприимчиво к магической сопротивляемости.

Если Данжон Мастер решает, что бросок магической сопротивляемости требуется, и бросок, преуспевает, местные заклинания разрушаются (обычно с драматическими раскатами грома и клубами дыма).

**Постоянные Заклинания:** Магическая сопротивляемость недостаточна, чтобы уничтожить постоянное заклинание. Вместо этого, заклинание отменено (в пределах тех же самых принципов, данных для местных заклинаний) пока магически стойкое существо находится в области поражения.

Таким образом, Магически стойкое существо могло бы быть способно пройти через постоянную стену силы, как будто ее там и не было. Однако, стена появилась бы опять, как только существо прошло через нее (то есть, никто больше не сможет пройти через нее).

Изгнание Нежити

Одна важная и потенциально спасительная боевая способность, доступная жрецам и паладинам - способность к изгнанию нежити. Это - специальная власть, предоставленная божеством вашего героя. Друиды не могут изгонять нежить; жрецы определенных божеств могут быть способны к этому по выбору Данжон Мастера.

Через жреца или паладина, божество проявляет часть своей силы, ужасающей зло, изгоняющей нежить или уничтожающей их право на существование. Однако, так как эта сила должна быть передана через смертное тело, успех достигается не всегда.

При столкновении с нежитью, жрец или паладин может пытаться изгнать существа (помните, что изгнание нежити у паладина такое же, как если бы он был жрецом на два уровня ниже - паладин 5-го уровня, используют колонку с уровнем 3 в Таблице 61). Только одна попытка за столкновение может быть сделана героем, но несколько различных героев могут делать попытки одновременно (с результатами, определенными индивидуально).

Попытка изгнания как действие, требует одного раунда и делается в течение хода персонажа в порядке инициативы (таким образом, нежить может добраться до него, и действовать прежде, чем герой сможет изгнать их). Простого присутствия героя - не достаточно - прикосновение персонажа важно. Речь и жесты важны, так что персонаж должен иметь свои руки свободными и находиться в положении позволяющем говорить. Однако, изгнание - не подобно использованию заклинания, и не прерывается, если персонаж атакован во время этой попытки.

Чтобы узнать число необходимое для попытки изгнания, смотрите в Таблицу 47. Найдите строку с Hit Dice или типом нежити и колонку с уровнем персонажа (на два уровня ниже для паладина). Если имеется внесенное в список число, это бросок на 1d20. Если выброшенное число равно или больше чем внесенное в список, попытка успешна. Если там стоит "И" ("изгнание"), значит попытка автоматически успешна без броска кубика. Если там стоит "Р" ("разрушение"), изгнание уничтожает нежить. Черта (-) означает, что жрец или паладин этого уровня не может изгнать этот тип нежити. Успешное изгнание или разрушение, воздействует на 2d6 нежити. Если нежить - смешанная группа, существа с самым низким Hit Dice изгнаны первыми.

Только один бросок кубика независимо от числа нежити, которую персонаж пытается изгнать в данном раунде может быть сделан. Результат вычисляется индивидуально для каждого типа нежити.

Например, Горус, жрец 7-го уровня, и его партия атакована двумя скелетами во главе с Темным Духом и Призраком. Делается попытка изгнания, заканчивающаяся броском 12.

Игрок Горуса читает таблицу для всех трех типов нежити, используя тот же самый бросок - 12 - для всех трех. Скелеты разрушены (поскольку Горус знал, что они есть). Темный Дух изгнан (4 или лучше было необходимо) и бежит. Призрак, однако, продолжает неустрашимо идти вперед (так как 16 было бы необходимо, чтобы изгнать призрака).

**Подчиненная нежить**, связанная, чьими то распоряжениями (например, скелеты) просто отступает и позволяет персонажу и всем остальным пройти или закончить их действия.

**Свободная нежить** пытается бежать из области изгнания персонажа, от самого его вида. Если она неспособна убежать, она кружит на расстоянии, не ближе чем десять футов от вашего героя, если он продолжает поддерживать свое изгнание (никакие дальнейшие броски кубика ненужны).

Если персонаж вынуждает свободную нежить подойти ближе чем на десять футов (зажимая их в угол, например) изгнание сломано и нападение нежити происходит как обычно.

**Таблица 47:**

**Изгнание Нежити**

**Тип или Hit Dice Уровень Жреца +**

**Нежити 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10-11 12-13 14 +**

Скелет или 1 HD 10 7 4 И И Р Р Р\* Р\* Р\* Р\* Р\*

Зомби 13 10 7 4 И И Р Р Р\* Р\* Р\* Р\*

Гхола или 2 HD 16 13 10 7 4 И И Р Р Р\* Р\* Р\*

Тень или 3-4 HD 19 16 13 10 7 4 И И Р Р Р\* Р\*

Мертвяк или 5 HD 20 19 16 13 10 7 4 И И Р Р Р\*

Джаст -- 20 19 16 13 10 7 4 И И Р Р

Темный Дух или 6 HD -- -- 20 19 16 13 10 7 4 И И Р

Мумия или 7 HD -- -- -- 20 19 16 13 10 7 4 И И

Призрак или 8 HD -- -- -- -- 20 19 16 13 10 7 4 И

Вампир или 9 HD -- -- -- -- -- 20 19 16 13 10 7 4

Злой Дух или 10 HD -- -- -- -- -- -- 20 19 16 13 10 7

Лич или 11+ HD -- -- -- -- -- -- -- 20 19 16 13 10

Специальный \*\* -- -- -- -- -- -- -- -- 20 19 16 13

\* дополнительно 2d4 существ этого типа могут быть изгнаны.

\*\* Специальные существа включают уникальную нежить, свободно действующую нежить Отрицательного Материального Плана, некоторых Больших и Меньших божеств, и ту нежить, которая живет на Внешних Планах.

+ Паладины изгоняют нежить как жрецы двумя уровнями ниже.

Злые Жрецы и Нежить

Злые жрецы, как рассматривается, являются в союзе с существами нежити, или по крайней мере разделяют их цели. Таким образом, они не имеют никакой способности к изгнанию нежити. Однако, они могут пытаться командовать этими существами.

Это разрешается таким же образом, как и попытка изгнания. До 12 единицами нежити можно командовать. Результат "T" означает, что нежить автоматически повинуется злому жрецу, в то время как "D" означает, что нежить станет полностью подвластной злому жрецу. Они повинуются его командам (насколько позволяют их способности и понимание) пока они не изгнаны, поменяли хозяина или уничтожены.

Злые жрецы также имеют способность влиять на паладинов, изгоняя их, как будто они нежить. Однако, так как дух паладина гораздо труднее подавить и ниспровергнуть, паладины значительно более трудны в изгнании.

Злой жрец, пытающийся изгонять паладина, делает это так, как если бы жрец был на три уровня ниже чем, он фактически. Таким образом, злой жрец 7-го уровня изгонял бы паладинов по колонке 4-го уровня. Он имел бы только слабый шанс изгнания паладина 7-го уровня (7 HD) и вообще не будет способен изгнать паладина 8-го уровня (используйте уровень паладина как HD, который будет изгнан). Со всеми результатами "D" против паладинов обращаются как с "T" с результатами.

Устойчивость к Оружию

Некоторые монстры, особенно оборотни и мощная нежить типа вампиров, являются иммунными к обычному оружию. Нападавшие нуждаются в специальном оружии, чтобы повредить их. Наиболее обычное - это серебряное и волшебное оружие.

Специальные требования к оружию, приведено в описаниях монстра, как "Повреждается только серебряным или волшебным оружием " или " Повреждается только +2 оружием или лучше" или что-то подобное. Приведенное оружие, или еще большей силы, должно использоваться, чтобы ранить монстра. Волшебное оружие имеет большую силу, чем серебряное оружие, и каждый плюс волшебного оружие - мера его мощи. Тогда очевидно, что меч +2 более мощен, чем меч +1.

Даже существа, иммунные к некоторому оружию могут быть затронуты волшебными заклинаниями, если определенная устойчивость к заклинанию, или группе заклинаний, не приведена в Описании Монстров.

Эффекты Попадания Оружием

Когда существо поражено оружием, к которому оно является иммунным, нападение, кажется, оставляет видимую рану. Однако никаких единиц повреждения не причинено.

Например, вампир скользит по банкетному залу к героям. В страхе, они дают залп стрел в него. Три попадают, но он даже не замедляет своего шага. Они наблюдают, ошеломленные, как он презрительно вытаскивает стрелы из своего тела. Когда он достигает их, Таргаш замахивается и поражает его мечом +3. Самодовольный взгляд самонадеянности вампира превращается в один рычащий гнев, поскольку с ударом он понимает, что один из этих презренных людей травмировал его!

Серебряное Оружие

При встрече существа, иммунного ко всему кроме серебряного оружия, игроки узнают (вероятно, на собственном опыте), что только настоящие серебряное оружие будет эффективно. Обычное оружие, покрытое тонким слоем серебра не эффективно. Оружие, или, по крайней мере, лезвие, должно быть сделано из чистого серебра. Такое оружие должно быть изготовлено на заказ. Кроме того, серебро - это плохой выбор металла для оружия и не может использоваться для каждодневных целей.

Чтобы сохранить свою рубящую силу и форму, серебряное оружие должно использоваться только, когда абсолютно необходимо. В то время как не имеется никаких правил, чтобы предотвратить его постоянное использование (так как имеется слишком много переменных для типа оружия, количества использования и т.д.), будьте готовы удивить героев, которые постоянно используют серебряное оружие, вместо обычного. "О дорогой, вы поражаете латы этого орка вашим серебряным мечом, и его лезвие гнется!" Или "вы знаете, вы использовали ваше копье с серебряным наконечником, так часто, что его конец больше не острый. Оно подобно удару вервольфа неуклюжей дубиной, кроме того, что оно не работает также! "

Монстры Против Монстров

Один очевидный вопрос, который возникает в умах всех с логическим мышлением: "Как другие монстры сражаются этими иммунными монстрами?" В этом случае монстры, имеющие достаточный Hit Dice, который позволяет им напасть на иммунных существ, как будто сражаются волшебным оружием. Таблица 48 приводит различные числа Hit Dice и их эквиваленты волшебному оружию.

Эти Hit Dice эквиваленты применяются только к монстрам. Герои и NPC не могут извлекать выгоду из этого.

Таблица 48:

Hit Dice Против Устойчивости

**Hit Dice Монстр Поражает Как**

4+1 или больше +1 оружие

6+2 или больше +2 оружие

8+3 или больше +3 оружие

10+4 или больше +4 оружие

Использование Иммунных Монстров в Кампании

Существа с мощной невосприимчивостью к оружию должны использоваться с осторожностью. Игроки доверяют Данжон Мастеру, в создании ситуаций, в которых они имеют шанс победить. Не используйте таких существ, если партия не имеет оружия, чтобы нанести им поражение, если не имеется некоторой другой причины для столкновения с этим монстром.

Каждый герой в партии не должен иметь оружие эффективное против монстра, но должно иметься, по крайней мере, две единицы такого оружия в партии. Избегайте создавать столкновение, зависящее от действий единственного героя. Это не очень весело для других игроков и слишком многое может пойти не так, как надо по плану, если ключевой игрок не сотрудничает, или если его герой повреждается.

Однако предупреждение, написанное выше, это только предупреждение. Это - не правило. Имеются случаи, в которых использование таких существ на неподготовленной партии может вести к творческой и интересной игре.

Например, если партия только начинает приключение, вовлекающее большое количество вервольфов. Вначале, они атакованы волосатым существом, и от их оружия, кажется, нет никакого толка! Если бы не заклинания, оно причинило бы серьезный ущерб, но не сумело убить никого, прежде, чем сбежало по тем или иным причинам. Не должно требоваться слишком многого для игроков, чтобы вычислить то, в чем они нуждаются, и получение соответствующего оружия, может стать частью приключения.

Иммунные существа также могут использоваться, чтобы управлять партией, которая стала оскорбительной или слишком мощной. Такое использование очень мощных существ должно быть чрезвычайно редким.

Повреждение и Смерть

Иногда, никакая удача, умения, способности или сопротивляемости различным нападениям не могут предотвратить нанесение вреда вашему герою. Приключенческая жизнь несет в себе этот неизбежный риск. Рано или поздно ваш герой будет ранен.

Чтобы позволить героям быть героическими (и для простоты игры), в AD&D игре повреждение абстрактное. Все персонажи и монстры имеют множество хитпоинтов. Чем большее количество хитпоинтов существо имеет, тем тяжелее его ранить.

Ранение вычитается из хитпоинтов персонажа (или существа). Если один из героев поражает людоеда в районе головы на 8 единиц повреждения, эти 8 единиц вычитаются из общего количества хитпоинтов людоеда. Повреждение не применяется голове, и не разделяется среди различных частей тела.

Потерянные Хитпоинты вычитаются до смерти персонажа или излечения его ран.

Свелл Прекрасный, имеющий 16 хитпоинтов, ранен орком, который причиняет ему 3 единицы повреждения. Пятнадцатью минутами позже, Свелл сталкивается с багбером, который причиняет ему еще 7 единиц повреждения, Свелл перенес 10 единиц повреждения. Эти 10 единиц повреждения остаются потерянными, пока Свелл не вылечится, или естественно, или через волшебные средства.

Ранение

Когда герой ранит монстра, или наоборот сам ранен. Количество повреждения зависит от оружия или метода нападения. В Таблице 44 из Главы 6 Руководства Игрока, все оружие оценено в количестве повреждения, которое они причиняют Маленьким, Средним и Большим целям. Это дают как диапазон кубика (1d8, 2d6 и т.д.).

Каждый раз, когда попадание выиграно, соответствующие кубики бросаются, и ранение вычитается из текущих хитпоинтов цели. Орк, который нападает с мечом, например, причиняет повреждение согласно информации, данной для типа меча, который он использует. Тролль, который кусает и рвет одной из когтистых лап причиняет 2d6 единиц повреждения укусом и 1d4+4 единиц когтем. (Данжон Мастер получает эту информацию из приложения Описание Монстров.)

Иногда повреждение, внесено в список как диапазон кубика вместе с премией +1 или больше. Нападение когтями тролля, является хорошим примером. Эта премия может быть из-за высокой Силы, волшебного оружия, или явной свирепости нападающего существа. Премия добавляется к любому выброшенному числу, говоря, что некоторое минимальное количество повреждения сделано. Аналогично, и штрафы могут также применяться, но никакое успешное нападение не может кончаться меньше чем 1 единицей повреждения.

Иногда нападение имеет, и бросок кубика, и множитель повреждений. Число выброшенное на кубиках, умножено на множитель, чтобы определить, сколько повреждения причинено. Это происходит главным образом при попытке удара в спину. В случаях, где повреждение умножено, только, базовое повреждение, вызванное оружием умножено. Премии из-за Силы или магии не умножаются; они добавляются после того, как выброшенное повреждение умножено.

Специальное Повреждение

Попадание оружием или монстрами не единственный путь, которым персонажу может быть причинен вред. Действительно, мир полон опасностей для бедных, несчастных героев, Данжон Мастер может иногда, с ликованием, прыгать от них. Некоторые из этих опасных форм повреждения описаны ниже.

Падение

Герои имеют изумительную (и для Данжон Мастера очень забавную) тенденцию падать с больших высот и почти всегда на твердые поверхности. В то время как само падение безопасно, резкая остановка в его конце имеет тенденцию причинять повреждения.

Когда персонаж падает, он переносит 1d6 единиц повреждения за каждые 10 футов высоты, до максимума 20d6 (который для игровых целей может рассматриваться предельной скоростью). Этот метод прост, и он обеспечивает весь реализм необходимый в игре. Это - не научное вычисление ускорения, точной скорости, массы, энергии воздействия и т.д., падающего тела.

Факт - то, что физические законы могут описывать точное движение тела, когда оно падает, но относительно немного известно относительно результатов воздействия. Высота падения - не единственный фактор определения в том, как ужасно персона повреждена. Другие факторы могут включать эластичность падающего тела и земли, угол воздействия, волну удара через падающее тело, невероятную удачу и т.п.

Люди иногда падали с больших высот и оставались в живых, хотя и очень редко. Текущий рекордсмен, Весна Вуловик, пережил падение с высоты 33,330 футов в 1972, хотя она и была сильно повреждена. Пилот Николас С. фактически упал с 18,000 футов - почти 3.5 мили - без парашюта и приземлился не пострадав!

В конце концов, бросайте кубик, как описано выше, и не волнуйтесь слишком много относительно науки.

Паралич

Персонаж или существо, затронутое параличом, становится полностью неподвижным на всю продолжительность заклинания. Жертва может дышать, думать, видеть и слышать, но она не способна говорить или двигаться любым способом. Последовательная мысль, необходимая чтобы активировать волшебные изделия или врожденные способности все еще возможна.

**Паралич** воздействует только на общие моторные функции тела и - не окончательно обездвиживает мощных существ. Однако, он может быть особенно неприятен для летающих существ.

Авантюристы сталкиваются с бихолдером, внушающим страх существом с волшебными способностями, которые исходят из многих глаз. После нескольких раундов боя, жрец партии использует заклинание парализации на монстре. Парализованный бихолдер может все еще использовать волшебные способности глаз и все еще может перемещаться (так как он перемещается по желанию). Но, с другой стороны, не он способен поворачивать глаза на стебельках, чтобы нацелиться. Так как наиболее вероятно, что все глаза смотрели вперед во время паралича, авантюристы берут существо в кольцо. Чтобы напасть на одного или двух из них своими способностями, бихолдер должен подставить свою спину остальным.

Высасывание Энергии

Это способность мощной нежити (и других особенно противных монстров**). Высасывание энергии** - особенно ужасная сила, так как она причиняет потерю одного или большего количества уровней опыта!

Когда персонаж поражен выпивающим энергию существом, он переносит обычное повреждение от нападения. Кроме того, персонаж теряет один или большее количество уровней (и таким образом, Hit Dice и хитпоинтов). Для каждого потерянного уровня, бросают Hit Dice соответствующий классу и вычитают это число из общего количества хитпоинтов персонажа (также, вычитают и премию Конституции, если она применяется). Если был потерян уровень(ни), в котором персонаж получил фиксированное число хитпоинтов, а не бросок кубика, вычтите соответствующее число хитпоинтов. Измененное общее количество хитпоинтов - теперь максимум для персонажа (то есть, хитпоинты, потерянные утечкой энергии не восстанавливаются как ранение, а потеряны навсегда).

Единицы опыта персонажа понижаются к половине между минимумом, необходимым для его нового уровня (пост утечка) и минимума, необходимого для следующего, чем его новый, уровня.

Мультиклассовые и двуклассовые персонажи сначала теряют их самый высокий уровень. Если оба уровня равны, тот, что требует большего числа единиц опыта потерян первым.

Все полномочия и способности, полученные героем, на основании его прежнего уровня немедленно потеряны, включая и заклинания. Персонаж должен немедленно забыть любые заклинания, которые являются большими, чем те что позволены для его нового уровня. Кроме того, волшебник теряет все понимание заклинаний в его книгах заклинаний, которые имеют более высокий уровень чем, он может теперь использовать. После восстановления его предыдущего уровня, заклинатель должен делать новый, бросок, чтобы видеть, может ли он повторно изучить заклинание, независимо от того, знал ли он его прежде.

Если персонаж понижается до 0 уровня, но все еще, сохраняет хитпоинты (то есть, он все еще жив), то приключенческая карьера такого персонажа закончена. Он не может восстановить уровни, и потерял все выгоды от своего класса. Авантюрист стал обычным человеком. Восстановление или заклинание желания может использоваться, чтобы позволить персонажу возобновлять его приключенческую карьеру. Если персонаж с 0 уровнем переносит еще одну утечку энергии, он убит немедленно, независимо от числа хитпоинтов, что он сохранил.

Если персонаж понижен до отрицательного уровня (и таким образом убит нежитью), он возвращается как нежить, того же самого типа как и его убийца, через 2d4 дня. Недавно созданная нежить имеет те же самые способности класса, которые она имела в обычной жизни, но только с половиной опыта, который она имела в начале столкновения с нежитью, которая его убила.

Новая нежить - автоматически мастерский персонаж! Его цели и амбиции крайне оппозиционно настроены в отношении тех, кого он держался прежде. Он обладает большой ненавистью и презрением к своим прежним коллегам, слабакам, которые потерпели неудачу, когда они были ему больше всего нужны. Действительно, одна из его главных амбиций это уничтожить его прежних компаньонов или причинить им так много печали насколько возможно.

Кроме того, новая нежить мастерский персонаж и находится под полным контролем нежити, которая убила его. Если этот владелец убит, подчиненная нежить получает один уровень за каждый уровень, который они выпивают из жертв, пока они не достигают максимального Hit Dice для их вида. После достижения полного Hit Dice, эта нежить способна приобрести своих собственных подчиненных (убийством персонажей).

Соответствующие действия со стороны других героев могут предотвращать умершего товарища от превращения в соответствующую нежить. Необходимые шаги изменяются с каждым типом нежити и объясняются в описаниях монстра в приложении Описание Монстров.

Смерть Персонажа

Когда персонаж достигает 0 хитпоинтов, то он убит. Персонаж немедленно мертв и неспособен ничего делать, если некоторый специализированный волшебный эффект не имеет приоритета.

Смерть от Яда

Яд несколько усложняет эту ситуацию. Персонаж, который умирает в результате отравления, все еще может иметь активный яд в своем теле.

Яды остаются эффективными до 2d6 часов после смерти жертвы. Если герой оживлен в это время, некоторый метод должен быть найден, чтобы нейтрализовать яд прежде, чем герой восстановлен к жизни. Если это не выполнено, то после того, как герой выбрасывает проверку выживания после воскрешения как дано в "Воскрешении Мертвого" (и бросок успешен), он должен немедленно бросить успешную инстинктивную защиту против яда или переносить все эффекты отравления, согласно обычным правилам.

Это может только ранить некоторых героев, но может и убивать других героев в следующую секунду после оживления!

Смерть от Массивного Повреждения

В дополнение к смерти, когда хитпоинты достигают 0, персонаж также управляет риском резкой смерти, когда он переносит огромное количество повреждений. Персонаж, который переносит 50 или большее количество единиц повреждения от единственного нападения, должен бросить успешную инстинктивную защиту от смерти, или он умирает.

Это применяется только, если повреждение было причинено единственным нападением. Многократные нападения в сумме наносящие 50 единиц за один раунд не требуют инстинктивной защиты.

Например, персонаж должен был бы сделать проверку, если бы дракон дыхнул на него на 72 единицы повреждения. Но он не должен ее делать, если восемь орков поражают его на общее количество 53 единицы повреждения в этом раунде.

Если инстинктивная защита успешна, персонаж остается живым (если конечно потеря 50 хитпоинтов не уменьшила его здоровье до 0 или ниже!). Если инстинктивная защита терпит неудачу, персонаж немедленно умирает от массированного удара, который его тело получило. Его здоровье уменьшено до 0. Однако персонаж все еще может быть воскрешен обычными способами.

Неизбежная Смерть

Имеются случаи, когда смерть неизбежна, независимо от того сколько хитпоинтов, ваш герой имеет.

Персонаж мог бы быть заперт в комнате без выходов, с 50-тонным потолком, спускающимся и сокрушающим его. Он мог бы быть пойман в баке, полностью заполненном кислотой. Эти примеры чрезвычайные (и чрезвычайно ужасные), но и они могли бы случаться в мире фантазии.

Как общее положение, неизбежных смертей нужно стараться избегать, герои всегда должны иметь некоторый шанс, чтобы избежать безнадежной ситуации, предпочтительно, используя здравый смысл и интеллект. Это поддерживает интерес игроков и помогает им сохранить их доверие к Данжон Мастеру.

Однако, если ситуация неизбежной смерти происходит, и герой умирает, не имеется никакой потребности проигрывать такую ситуацию из "раунда в раунд". Позвольте игроку делать попытку разумного (и возможно даже действительно героического) метода спасения. Если она терпит неудачу, просто сообщите игроку о смерти его героя. Принято, что огбреченный герой потерял все хитпоинты.

Воскрешение Мертвых

Лечение и заклинания лечения не имеют никакого эффекта на мертвого персонажа - он только может быть возвращен жизни оживлением мертвых или заклинанием воскрешения (или устройством, которое выполняет один из этих эффектов). Каждый раз когда персонаж возвращен жизни, игрок должен делать бросок выживания после воскрешения основанный на его текущей Конституции (см. Таблицу 3 в Руководстве Игрока).

Если бросок кубика успешен (то есть, игрок выбрасывает равный или меньше чем его процент выживания после воскрешения), персонаж возвращен к жизни в любом состоянии, определенном заклинанием или устройством.

Персонаж возвращенный к жизни, таким образом имеет Конституцию, пониженную на 1 единицу. Это может затрагивать предварительно заработанные хитпоинты. Если премия Конституции персонажа понижается, общее количество хитпоинтов персонажа уменьшено на соответствующие число (количество потерянной премии умножено на число уровней, для которых персонаж получил дополнительные хитпоинты от этой премии). Когда Конституция вашего героя понижается до 0, то герой больше не может быть оживлен. Он навсегда удаляется из игры.

Парение во Вратах Смерти (Необязательное Правило)

Вы могли бы обнаружить, что ваша кампания стала особенно смертельной. Слишком много героев умирают. Если это случается, вы можете захотеть позволить героям выживать в течение короткого периода времени даже после того как их хитпоинты достигли или снизились ниже 0.

Когда это правило используется, герой может остаться живым, пока его хитпоинты не достигают -10. Однако, как только герой достигает 0 хитпоинтов, он падает на землю без сознания.

После этого, он автоматически теряет один хитпоинт каждый раунд. Его выживание в этой точке полностью зависит от быстроты реакции его компаньонов. Если они достигают героя прежде, чем его хитпоинты достигают -10 и тратят, по крайней мере, один раунд на обработку его ран - останавливая поток крови, и т.д., герой не умирает немедленно.

Если единственное действие это перевязывание его ран, поврежденный герой больше не теряет хитпоинтов каждый раунд, но и при этом он и не получает их. Он остается без сознания и уязвим, к повреждениям от дальнейших нападений.

Если заклинание лечения некоторого типа брошено на него, герой немедленно восстановлен к 1 хитпоинту, но не больше. Дальнейшее лечение героя не имеет смысла, пока он не отдохнул, по крайней мере, один день. До этого времени, он слаб и беспомощен, неспособен сражаться и почти не способен двигаться. Он должен лежать и оставаться неподвижным, и не может использовать заклинания (шок около смерти стер их из его памяти), и вообще беспокоен и лихорадочен. Он не способен перемещаться, и может поддерживать несколько бессвязную беседу.

Если заклинание лечения брошено на героя, он восстанавливает хитпоинты, согласно заклинанию, и он имеет полную живучесть и остроумие. Любые заклинания, которые он, возможно, знал, все еще стерты из его памяти. (Даже самое мощное заклинание не отрицает сильного шока.)

Необычные Боевые Ситуации

Хотя большинство авантюристов большинство своего времени передвигается пешком, и по старой доброй твердой земле, где здравый смысл и обычные боевые правила могут применяться, герои находятся в фентезийном мире.

Рано или поздно, герои захотят осаждать замок, или скакать на лошадях, или изучить, как ехать на экзотическом летающем существе. В конечном счете, они собираются проникнуть и путешествовать по некоторой полностью сверхъестественной окружающей среде, где обычные законы физики не применяются. Здесь, вы найдете правила и советы для некоторых обычных, и не очень обычных боевых ситуаций.

Осадное Повреждение

Игроки будут часто встречаться с ситуациями, в которых необходимо разрушить или захватить цитадель. В этих ситуациях, полная занятость осадной тактики должна быть дополнена к острым ощущениям и славе игроков, находящихся "лицом к лицу" с их противниками. Другими словами, сражение должно быть фоном, на котором игроки действуют. Шестнадцать месяцев осады могут быть реалистичными, но не очень веселыми!

Критическая точка в осаде - тот момент, когда стены стоят перед прямым нападением. Это особенно истинно в ролевом приключении. Следующая таблица упрощает этот процесс разрушения стен.

Чтобы использовать Таблицу 52, Данжон Мастер решает, на какую стену нападают, и ее самое близкое приближение по таблице. Перекрестная ссылка на тип сделанного нападения, и бросает 1D20. Если этот бросок выше, чем требуемое число, нападение не причиняет никакого существенного повреждения; если бросок более низкий, стена начинает давать трещину.

За каждую единицу, ниже требуемой инстинктивной защиты, структура теряет один кубический фут структуры. Например, предположите, что бросок инстинктивной защиты, каменной стены 10' толщиной, на шесть единиц ниже необходимого числа. Эта стена теряет часть своей структуры, равную шести кубическим футам (то есть, отверстие шириной два фута, высотой три фута, и один фут глубиной).

Таблица 52:

Инстинктивные Защиты Структуры

**Тип Стены**

**Твердый Мягкий Тонкое Толстое**

**Форма Нападения Камень Камень Земля Дерево Дерево**

Баллиста 2 3 4 10 5

Гигантский кулак 3 4 7 16 9

Маленькая катапульта 4 8 5 17 9

Таран 5 9 3 20 17

винт или дрель 12 15 16 20 12

Большая катапульта 8 11 10 20 13

Воздушный Бой (Турнирное Правило)

На первый взгляд, воздушный бой кажется точно таким же, как и обычный бой на земле. Единственное реальное отличие это то, что земля может быть где-нибудь от 10 футов до 100 миль (или больше!) ниже. Это небольшое различие, однако, ведет к множеству специальных проблем и эффектов, которые никогда не возникают при сражениях на земле.

Самое большое различие это то, что каждый (кроме редкого существа, способного парить) должен продолжать перемещаться. Прекратите лететь, и результат - падение, часто с бедственными результатами. Два летающих существа просто не могут помериться силами в рукопашном бою.

Сражения в строю не происходит, поскольку каждое существо пробует напасть на другого, разворачиваться и возвращаться прежде, чем жертва может ответить. Скорость и маневренность - даже более важные факторы в воздушном сражении, чем в обычном.

Другое большое различие - то, что воздушное сражение происходит в трех измерениях. В то время как это едва ли удивительно для воздушных существ, это часто путает планы и тактику наземных существ, приученных только к двум измерениям.

В воздухе, нападения могут осуществляться спереди, сбоку, сверху, сзади, снизу, или любая комбинация. Паладин, едущий на пегасе может оказаться, окруженным гарпиями, нападающими с высоты и спереди, снизу и справа, сверху и с тыла, и даже прямо вниз сверху. Ясно, обычные методы защиты и нападения, которые работают на земле, здесь мало применимы.

Имеются два пути быстрого отыгрывания воздушного сражения: Турнирные и Необязательные правила. Турнирные Правила могут использоваться в любой ситуации, но они полагаются на описания Данжон Мастера и воображение игроков для большей эффективности. Необязательные правила обеспечивают более детальную систему для воздушного сражения: сражение с миниатюрами. Турнирные Правила приводятся ниже.

Классы Маневренности

То как быстро существо способно развернутся - важный фактор в воздушном бою. Чтобы измерить это, все летающие существа имеют класс маневренности от А до E (с А являющимся лучшим). В общем, существа с лучшим классом маневренности могут нападать более часто и более эффективно.

**Существа Класса А**, имеют фактически полный контроль над своим движением в воздухе; воздух - это их дом. Они могут маневрировать в воздухе с той же самой непринужденностью как обычная персона на земле, разворачиваясь по желанию, быстро останавливаясь, и паря на месте. Для них, полет - то же самое как ходьба или быстрый бег.

Существо Класса А, может лететь в любом данном направлении в раунде, и фактически не маневрирует в воздухе. Для них сражение в воздухе ничем не отличается от сражения на земле, так что они могут нападать каждый раунд. Этот класс включает существ из элементного плана воздуха и существ, способных лететь волшебно, без крыльев.

**Существа Класса B**, наиболее маневренные из всех воздушных существ, хотя им и не хватает чрезвычайной непринужденности движений существ класса А. Они способны парить на месте, и они - единственные воздушные существа, которые не должны поддерживать движение вперед в сражении.

Эти существа могут разворачиваться на 180 градусов за один раунд и могут делать один проход каждый раунд. Этот класс включает пикси, спрайтов, сильфов и большинство гигантских насекомых.

**Класс C** включает обычных птиц и летающие волшебные изделия. Передний импульс должен поддерживаться, перемещаясь по крайней мере с половиной обычной нормы передвижения (хотя некоторые волшебные изделия освобождены от этого). Существа этого класса могут разворачиваться на 90 градусов за один раунд и могут делать один проход каждые два раунда. Горгулы и гарпии попадают в этот класс. Драконы, хотя и огромные существа, являются удивительно маневренными и также попадают в этот класс.

**Существа Класса D**, несколько неспешно достигают максимальной скорости, и они делают широкие развороты. Чтобы лететь им требуется двигаться вперед с, по крайней мере, половиной нормы передвижения. Развороты ограничены 60 градусами за один раунд. Существа Класса D делает только один проход каждые три раунда. Пегасы, птеродактили и сфинксы попадают в этот класс.

**Класс E** - для летунов, столь больших или неуклюжих, что напряженное маневрирование является для них невозможным. Существо должно лететь по крайней мере в половине его нормы передвижения, и может развернуться, только на 30 градусов за раунд. Таким образом, оно может делать только один проход каждые шесть раундов. Этот класс включает роков и других действительно гигантских существ.

Левитация

Левитирующие существа на самом деле не летят, и их движение вообще ограничивается перемещением вверх или вниз. Левитирующие существа, которые способны свободно двигаться, имеют класс A. Иначе, сила не предоставляет никакой маневренности и класс не назначен.

*Высота*

Относительная высота воюющих сторон важна по многим причинам, но когда бой идет, это имеет мало реального эффекта. Если летающие существа желают сразиться, они должны весь лететь на приблизительно одинаковой высоте. Если одно из существ бежит, и другие его не преследуют, он уходит. Просто.

Высота воздействует на действие. Данжон Мастер должен держать следующие советы в памяти, когда он слушает то, что хотят делать игроки, и решает, как существа и NPC реагируют.

Существа не могут ураганно атаковать тех, кто находиться выше них, хотя те кто выше могут пикировать, получая премию ураганной атаки.

Только существа с естественным оружием или наездники с "L" оружием, типа рыцарского копья, могут нападать на существо ниже них. Нападения снизу переносят -2 штраф в Силе Атаки, поскольку досягаемость и угол делают бой трудным.

*Процедура Боя*

Воздушный бой основан на маневренности. Когда летающие существа сражаются, сравните классы маневренности различных воюющих сторон. Если они идентичны, бой проводится как обычно. Когда классы маневренности отличаются, существа с лучшим классом получают несколько преимуществ.

Для каждого различия в классе, более маневренный летун вычитает единицу из бросков кубика на инициативу. Его маневренность увеличивает его способность быстро ударить и атаковать области, которые трудно защитить.

Оружие Дыхания более проблематично в воздушном бою, чем на земле. Существа, использующие оружие дыхания находят их области огня слегка более ограниченными, что делает это нападение более тяжелым в использовании. Драконы, в частности находят трудным использовать их оружие дыхания по бокам и назад при полете вперед.

Все существа, в пределах дуги 60 градусов, по фронту бросают инстинктивные защиты против оружия дыхания как обычно. Существа вне этой дуги спасаются с +2 премией к броску кубика.

Метательная стрельба также трудна в воздушном бою. Сидящие на летающем существе, или волшебном устройстве переносит все штрафы за верховую стрельбу. Парение - то же самое, как остановка и не имеет никакого штрафа.

Герои, использующие метательную стрельбу, во время левитирования переносят -1 совокупный штраф за каждый раунд стрельбы, до максимума -5. Левитация - это не устойчивая платформа, и реакция от метательной стрельбы создает постепенно увеличивающееся, раскачающее движение. Раунд потраченный на компенсацию, позволяет герою восстанавливать его баланс. Средние и тяжелые арбалеты не могут быть натянуты, левитирующими героями, так как не имеется никакой точки опоры для рычага.

*Бой "Воздух-Земля"*

При нападении на существо на земле (или если оно левитирует и неспособно двигаться), нападения летуна ограничены числом раундов, необходимых, чтобы закончить проход.

Дракон вылетает из его пещеры, чтобы напасть на героев, когда они около его логовища. На первом раунде он нападает на них, хватая ведущего героя своими когтями. Так как его маневренность C, затем он тратит раунд на разворот, чтобы сделать другое нападение на третий раунд боя. Конечно, в это время, его полет будет, больше чем вероятно вне диапазона героев.

*Возможность Убежать*

Когда существо пробует выходить из боя, его способность убежать зависит от его скорости и маневренности. Существа и быстрее и более маневренные, чем их противники могут избежать боя без штрафов. Свободное нападение для побега, в котором бой не позволяется, так как другой летун, также в движении (вероятно в противоположном направлении).

Если существо быстрее, но не более маневренное, оно может уходить, просто опережая своего противника. Другой не может держать этот темп. В этом случае, свободное нападение для побега позволяется.

Если существо медленнее, независимо от маневренности, бросок на инициативу должен быть сделан (измененный маневренностью летунов). Если бросок на инициативу бегущего существа более низкий, чем у преследователя, существо сумело убежать, перенося обычное нападение на бегущего.

*Повреждение*

Любое воздушное существо, которое теряет больше 50% своих хитпоинтов, не может удерживать себя в воздухе, и должно как можно скорее совершить посадку. Существо может скользить благополучно к земле, но не может удерживать высоту или лететь быстрее, чем половина его обычной нормы передвижения. Если никакой спасительной точки для посадки не доступно, существо очень неудачливо. Так как обстоятельства крушения могут очень изменяться, точная обработка ситуации оставлена Данжон Мастеру. Правила падения могут использоваться для удобства, хотя яркое воображение может быть даже более полезно.

*Воздушный Бой (Необязательные Правила)*

Эти необязательные правила обеспечивают большее количество точности относительно того, что случается в воздушном сражении. Однако, эти сражения требуют использования миниатюр или прилавков и вообще требуют большего времени. Все воздушные боевые правила приведенные выше, остаются в силе, там где они изменяются, читайте ниже.

*Движение*

Движение измерено дюймами (1 дюйм =10 футов движения) и фигурки перемещаются на столе или на полу. Классы маневренности определяют, как далеко фигура может перемещаться в единственном раунде. Protractor удобен для расчета этого. Ходы могут быть сделаны в любой точке в раунде, если общее количество градусов разворота не превышено в раунде и имеется по крайней мере 1 дюйм движения между ходами.

*Подъем и Пикирование*

Игроки отслеживают высоту своих летунов, отмечая текущую высоту на листе бумаги. Подобно движению, это может быть зарегистрировано как дюймы высоты. Существо может подниматься на 1 дюйм за каждый дюйм движения вперед.

Существа класса C и хуже имеют минимальную воздушную скорость, и они должны тратить по крайней мере половину их нормы передвижения, на движение вперед. Таким образом, они не могут лететь прямо, а могут лишь подниматься в максимуме 1/2 их обычной нормы передвижения.

Пикирующие существа получают скорость, приобретая дополнительный дюйм к их движению за каждый дюйм, пикирования, до их максимальной нормы передвижения. Таким образом, существо, способное лететь 12 могло двигаться 24, пикируя до его полного движения, так как каждый дюйм пикирования добавляет один дюйм движения.

Пикирующее существо должно пролететь полное расстояние, когда оно пикирует, хотя требуется пролететь свое полное обычное движение. Существо с движением 12 не может пикировать 9 и лететь вперед 6. Оно должно продвинуться по крайней мере на расстояние 9.

*Нападение*

Так как точные позиции летающих единиц отмечены миниатюрами, несколько абстракций для воздушного боя не используются. Модификаторы Броска кубика для маневренности игнорируются. Они моделируют способность более маневренных существ, получающих преимущество над неуклюжими летунами. При игре с миниатюрами, эта задача оставлена игрокам.

Аналогично, число раундов, требуемых, чтобы делать проход не используется, поскольку это становится очевидным из позиции фигур.

Когда пикирующее существо совершает нападение, оно считается ураганно атакующим. Ураганная атака существ получает обычную боевую премию. Рыцарские копья и копья причиняют двойное повреждение при ураганной атаке. Далее, существа с когтями причиняют двойное повреждение, когда они поражают в пикировании.

Подводный Бой

Часто пренебрегаемая, но очаровательная область для приключения - это великое и таинственное царство, которое находится ниже волн. Здесь, древние цивилизации, зеленые и темные, ложь ожидающая своего обнаружения. Обширные груды сокровищ, как считают, лежат рассеянными и открытыми на темном дне. Причудливые и внушающие страх существа, управляют неизвестными человеку королевствами. Множество тайн океана ждут своего часа, но чтобы раскрыть их игроки должны иметь дело с некоторыми необычными проблемами.

*Дыхание*

Самая большая проблема с которой герои сталкиваются под водой, естественно, дыхание. Прежде, чем любой вид подводного приключения предпринят, они должны найти некоторый способ оставаться под водой в течение долгих периодов. Герои могут использовать волшебные заклинания или устройства; они могут использовать микстуры дышать водой; они могут даже полиморфироваться в подводных существ (хотя это могло бы вести к другим, неожиданным проблемам). Если ни одно из этих решений не кажется осуществимым, Данжон Мастер может обеспечивать поставляющие кислород морские водоросли или бурые водоросли, которые герои могут есть.

Без некоторого метода дыхания под водой, герои будут иметь очень короткое приключение! Правила для задержки дыхания (короткое решение проблемы, в лучшем случае!) и утопления может быть найдено в Руководстве Игрока.

*Движение*

Имеются два основных способа перемещаться в воде: плавание или погружение подобно камню и ходьба по дну. Правила для плавания могут быть найдены в Руководстве Игрока. В редких случаях, герои могут быть способны находить и использовать обученных скакунов типа гигантских морских коней.

*Видимость*

Одно главное ограничение подводного боя - это недостаток доступного света. В пресной воде, видимость ограничена примерно 50 футами. Она уменьшена на 10' на каждые 10' глубины. Герои, исследующие глубины темного озера, в 50' ниже поверхности, могли видеть на 10'. Ниже этого, темнота покрыла бы их.

В соленой воде, которая имеет несколько, меньшее количество морских водорослей, основа простирается на 100', измененная для глубины таким же образом как пресная вода.

*Естественный и Искусственный Свет*

Руководящие принципы видимости выше принимают яркий солнечный дневной свет на поверхности наверху. В пасмурные дни, расстояние на которое герой видит, может быть уменьшено наполовину или даже больше. В безлунные ночи диапазон видимости героя - фактически ноль.

Искусственные световые источники функционируют под водой (хотя игроки должны будут думать, как держать факелы и зажженные фонари). Искусственные световые источники освещают половину места под водой, которую они осветили бы на поверхности.

*Затененная Видимость*

В дополнение к низкой освещенности, видимость может быть затенена морскими водорослями, морской травой, и лесами бурых водорослей. Эта видимость ухудшается почти таким же способом как подлесок на поверхности.

Косяки рыбы с их частыми серебристыми чешуйками могут отражать и рассеивать свет в сотни различных направлений, создавая хаотичное светлое облако. Даже без отражения, их стремительные формы затеняют область.

Наконец, чернила гигантского кальмара, или даже грязь, поднятая со дна, имеют все эффекты заклинания темноты. Инфровидение и свет не имеют никакого успеха, по проникновению через такие темные воды.

*Инфровидение*

Инфровидение функционирует под водой, хотя и не с той же самой эффективностью, как на поверхности. Ни в каком случае оно не простирается дальше обычных диапазонов, позволенных в подземельях. Кроме того, явная необычная окружающая среда делает трудным для героя, опознать то, что он видит.

*Бой*

Самый большой фактор в сражении под водой преодоление сопротивляемости воды. Даже притом, что оружие все еще сохраняет свою массу, плотность и сопротивляемость воды сильно ослабляет воздействие любого удара. Таким образом, только колющее оружие может эффективно использоваться под водой (если это не те волшебные изделия, которые позволяют свободное действие).

Брошенное и швыряющееся оружие (кроме сетей) бесполезно под водой. Из метательного оружия, только специально сделанные арбалеты могут использоваться под водой эффективно. Даже в этом случае, все диапазоны этого оружия уменьшены наполовину.

Сети особенно эффективны в подводном бою. Они имеют тенденцию оставаться раскрытыми, если когда-то были раскрыты, и герои должны найти их полезными в "близком" бою. Должным образом отягощенные, сети могут быть брошены бросанием их с небольшим вращением, так, чтобы сила вращения держала нити тугими. Диапазон очень короток, только 1' на каждую единицу Силы метателя.

*Боевые Проблемы Поверхностных Обитателей*

В бою, поверхностные обитатели переносят специальные неудобства при сражении с расами моря.

Непривычные к водному сопротивлению и изменениями в очевидном весе, поверхностные обитатели добавляют штраф 4 к их инициативе в рукопашном бою. Это не относиться к метательной стрельбе или использованию заклинаний. Поверхностные обитатели также переносят -4 штраф в их Силе Атаки, из-за медлительности своих движений.

*Магия Под Водой*

Заклинания также затронуты подводным миром. Не удивительно, что огненные заклинания не имеют никакого эффекта если не брошены в области свободного кислорода (типа куполообразного города).

Электрические заклинания проводят свою энергию в окружающую воду. Таким образом, разряд молнии, созданный в 60' от заклинателя действует подобно огненному шару в точке происхождения.

Заклинания, затрагивающие силы природы, обычно не найденные под водой, не имеют никакого эффекта, например, вызывание молнии. Заклинания, которые вызывают или управляют существами не живущими в глубинах, также бессмысленны.

Глава 10:

Сокровища и Волшебные Изделия

Герои в ролевой игре сражаются за многие вещи: известность, слава, опыт, наиболее частые среди них. Но для тех, кто полностью не удовлетворены такой неосязаемой наградой, имеется другая цель: благосостояние.

Горы сверкающих мощных волшебных изделий ждут, когда их обнаружат или отберут в схватке с мощными монстрами. С золотых цепей, столбики серебряных монет, кучи мехов куницы, ограненных корон, эмалированных скипетров, шелковых тканей, и таким ожиданием сокровищ, как могут смелые авантюристы быть довольным, и оставаться мирно дома?

Кто Нуждается в Деньгах?

Однако сокровище - это больше чем только цель и мера материального богатства. "Требуются деньги, чтобы сделать деньги" - это старое высказывание применимо и для авантюристов, можно было бы даже сказать: "Требуется деньги, чтобы остаться в живых". Если герои выживают и преуспевают, то их вызовы станут большими и более смертельными.

На первом уровне простой комплект проклепанного доспеха, крепкая пара обуви, и несколько простых заклинаний это все, что необходимо герою; на более высоких уровнях такие простые вещи больше не удовлетворяют героев. Встречаясь с ужасными противниками, герои быстро обнаруживают, что они нуждаются в прочных доспехах, бронированных лошадях, разнообразном оружии, укреплениях, вооруженных войсках, микстурах, свитках и мощных волшебных изделиях.

Они - те виды вещей, которые герои должны найти, сделать или покупать. Однако, когда они идут их приобретать, они нуждаются в деньгах. Тогда, в некотором смысле, сокровище - это также метод измерения мощи героя. Даже герой низкого уровня с деньгами и магией, большое препятствие для обедневшего товарища более высокого уровня. Таким образом, богатство и продвижение - само по себе награда.

Виды Сокровищ

Имеется много различных видов сокровищ. Некоторые из них очевидны, и их приблизительная ценность, известна всем. Другие менее легки в определении, и их ценность более трудно определить.

Самые простые ценные изделия: золотые, серебряные, платиновые и медные монеты. Фактически любой может сообщить их стоимость. Обученный глаз может оценивать ценность полудрагоценных и драгоценных камней, и ограненных и не ограненных. Обученный ювелир, золотых или серебреных дел мастер могут оценивать работу человека в драгоценных металлах: ожерелья, брошки, диадемы, правые фигурные скобки, кольца и другие драгоценности. Торговцы могут оценивать ручную работу их ремесла, будь это покрытие эмалью, фигурное стекло, скульптура или тонкая вышивка.

Самые нетерпеливые авантюристы могут легко пропустить обширные сокровища в форме обычных товаров. Немногие обращают внимание на рулоны прекрасного полотна, штабеля мехов куницы, бочки вина или тонны сырой железной руды, но все это может стоить большое состояние. Не каждые сокровища сияют, блестят или их можно даже касаться.

Что, если герои находят пачку взломанных бумаг в древней груде, и одна из бумаг, оказывается, давно потерянной дарственной на землю? Действительно ли она ценна? Герои могут использовать ее, чтобы получить землю? Документы, предоставляющие землю, привилегии, титулы, офисы, и права налогообложения (или свободу от этого) довольно ценны. Герои могут и не желать стать землевладельцами, но они могут конечно находить некоторого торговца, желающего платить наличными за права.

Наконец, имеются волшебные изделия, желательные и желаемые фактически каждым героем. Эти изделия дают герою силу вне его уровня. Они возбуждают воображение, и заполняют кампанию таинственным удивлением и романтикой. Тщательно выбранные и тщательно предоставленные, волшебные изделия добавляют экзотический элемент, важный для любой AD&D Игры.

Данжон Мастер размещает, предоставляет, и управляет сокровищами, которые появляются в его кампании. Количество сокровищ, и денежных, и волшебных, которое получают герои, будет иметь большие эффекты на развитие кампании. По этой причине, необходимо ответить на несколько вопросов прежде, чем игра начинается:

Действительно ли мир беден волшебными изделиями настолько, что находка простой микстуры будет отмечена, как великая награда? Или действительно ли мир настолько богат волшебными изделиями, что герои будут иметь многие и будут использовать их часто, а не только для того, чтобы выжить? Их поставка волшебных изделий будет столь большая, чтобы получать их почти безостановочно?

Герои будут вынуждены предпринимать опасные приключения только для того, чтобы иметь продовольствие изо дня в день, или они будут иметь так много богатства, что их приключения поднимут их до самых высоких уровней общества и власти? Герои будут иметь слишком много денег, делая их трудным принуждать, подкупать, угрожать или даже бросить вызов? Или они будут бедны (и, возможно, угнетены и расстроены)?

Только Данжон Мастер может ответить на эти вопросы. И ответить на них он должен, поскольку они будут формировать мир кампании так конечно как и любой другой отдельный фактор.

Размещение Сокровищ

Одно допущение в AD&D Игре то, что имеется существенное количество сокровищ (денежных и волшебных) которые не распространены в обществе. Эти сокровища не используются, чтобы покупать товары или платить за услуги. Они не положены под процент в банки (иностранная концепция в этом веке, так или иначе). Они не представляют имущественный залог, имеющий обыкновение гарантировать ссуды или поддерживать престиж. Они - не подкрепления денежно-кредитных систем. Они - только груды неиспользованного сокровища, очевидно забытого, неосуществленный потенциал. По обычным стандартам это алогичная ситуация. Так, почему там, так много сокровищ вокруг?

Теперь, не важно создать детальный фон, который включает экономические теории копящего дракона или торговые структуры "спрос и предложение" карликов. Но это не повреждает, чтобы смотреть на некоторых из основного помещения позади всего этого свободного сокровища. Вот эти три связанных предпосылки:

**Предпосылка #1:** Когда-то давно, мир был более состоятельным местом, и все эти деньги были изъяты из обращения.

**Предпосылка #2:** Когда-то мир был более культурно продвинут, только организованное общество может управлять вещами подобно чеканке в крупном масштабе.

**Предпосылка #3:** С тех пор мир упал в Темный век, и теперь они, те же самые запасы сокровищ, которые открыты авантюристами и имеется немного правительств, способных к чеканке такого количества.

Из их предпосылок, Данжон Мастер начинает создавать прошлое для своего мира кампании. Имеются некоторые возможности:

Однажды в веках намного раньше настоящего времени, имелся Золотой Век Знаний и культуры. (Это могло быть Господство Эльфийских Богов, Империя Карликов, Большой век Мира, время до прихода Человека, или Правление Доброго Короля Харинга.)

Затем произошло великое бедствие и настали злые времена. (Внезапно Огонь дракона начался, Понижение Gruen Гор произошло, Темнящий захвачен, Человек пришол, или Therope захватил трон Короля Харинга.)

Теперь, мир медленно начинает выходить из этого бедственного состояния, но многое из того, что однажды было, потеряно. Там скрыты сокровища прошлых веков, древние руины, забытые чудеса, и могущественные магии, теперь потерянные.

Древние цивилизации, теперь в руинах, и являются источником многих сокровищ, которые авантюристы ищут. Конечно, имеются также новые сокровища сделанные и накопляемые. Некоторые из которых, готовы для сбора.

Другие выводы могли быть сделаны и различное помещение, достигнуто с того же самого начала. Предпосылки данные выше обеспечивают широкий диапазон оправданий приключения, и для игроков и для Данжон Мастера. Восстановление того, что было потеряно, ведет ко всей манере возможностей: карты сокровищ, разрушенные империи в пустыне, легенды о мощных волшебниках с заклинаниями теперь неслыханными, волшебные устройства неизвестной природы, реликвии и артефакты предыдущего века, даже великие Силы теперь ушедшие.

Кем Собрано Сокровище?

Следующий вопрос, имеющий отношение к запасам ценностей: кто собирает эти сокровища и для чего? Ответ может быть разделен на две простых категории, невежественные и интеллектуальные существа. Невежественные существа здесь относятся не к полностью бессмысленным существам, а к таковым животной природы для которых богатство не имеет никакого значения.

**Невежественные Существа:** Немного невежественных существ имеют намерение накопления благосостояния. Такие сокровища растут случайно и спорадически.

Оставшееся от жертв, отнесенных к логовищу существа, может включать вещи, оружие, доспехи и волшебные изделия, которые несла жертва. Они, сомнительные и трудно перевариваемые, могли быть отброшены в сторону или рассеяны среди костей и остатков предыдущих трапез.

К счастью для авантюристов, большинство животных имеет некоторые санитарные привычки и регулярно чистят свое логово, создавая небольшие свалки мусора около входа. Таким образом, нежелательный мусор из гнезда гигантского орла мог быть рассеян вокруг его дерева, в то время как оставшееся от жертв пещерного медведя, может быть найдено где-нибудь около дыры в его логово.

В то же самое время, животные (и животно-подобные монстры) часто имеют привязанность к самым странным объектам. Packrats и сороки, как известно, собирают блестящие объекты, хорьки собирают пенни и ботинки, а птицы будут встраивать вещи в свои гнезда. Таким образом фактически любое интересное изделие может быть найдено в логовище существа.

Не будут иметься много изделий в логовище, так как немного животных постоянно делают такой сбор. Однако, гнездо гигантской выдры могло бы включать кожаный доспех и прекрасный шелк для полной отладки материала, в то время как гнездо рока могло бы иметь волшебную веревку встроенную в него.

В редчайшем из случаев, существо могло фактически съесть сокровище, хотя и едва ли специально. Это - наиболее частый случай для существ, испытывающих недостаток членов, чтобы отделить съедобное от несъедобного, и имеющих особенно жадный аппетит. Животы Акул, как известно, содержали такие странные изделия как пластины лицензий, комплекты доспехов, покрышки, и другие трудно перевариваемые частицы металла. В приключениях, такие случаи должны быть ограничены животными с массивными желудками (фиолетовые черви, киты убийцы и студенистые кубы).

Наконец, имеются несколько существ, которые фактически питаются изделиями, которые другие рассматривают как сокровище. Животное может есть драгоценные камни или драгоценные металлы. Конечно, такие существа, вряд ли, будут иметь большой запас, и сокровища, найденные ими не будут оставаться рядом навсегда.

**Интеллектуальные Существа:** Здесь, Данжон Мастер может начинать приписывать эмоции и поводы. Интеллектуальные существа могут копить из-за жадности и скупости. Они могут делать так ради социального статуса или материального комфорта. Действительно, можно приводить много обычных причин. Однако, причины не всегда ясно очевидны.

В то время как хобгоблин может убивать и красть, чтобы получить сокровище, и он может использовать его, чтобы стать руководителем своего племени или покупать товары у торговцев ренегатов, что является причиной для дракона, чтобы создавать запас сокровищ? Драконы не приходят в города и не покупают товары, и они не платят строителям, чтобы строить дома. Они кажется, не имеют никакого использования обширных сумм денег, которые они собирают (или забирают!).

Для драконов и других интеллектуальных существ, Данжон Мастер должен создать более причудливые и странные поводы. Драконы могут копить сокровища, потому что они одержимы ими. Они могут иметь убеждения, что они являются хранителями и опекунами этих вещей земли. Они могут просто чувствовать, что это их право обладать всем, чем они могут. В пределах их собственных отношений, размер запаса может иметь некоторое отношение к восприятию существа. Могло даже быть то, что чудесная красота изделий сокровища дает существу внутреннюю гармонию и мир.

Даже для интеллектуальных существ с понятными поводами, их побуждения могут немного отличатся от обычных. Общество хобгоблинов значительно отличается от такового людей или большинства других рас героев. Хобгоблины не приходят в города и не тратят деньги на дворцы, прекрасное питье и сложные сады. Их расходы способны быть намного более зверскими или мирскими. В то же самое время они не развивают экономику как человеческие общества. Возможно они нуждаются в обширных суммах денег, потому что их ценовые отношения очень причудливы.

Оружие может иметь астрономические цены, а доспех вообще диковинным. Мощные вожди могут требовать регулярные подарки и дань от своих помощников. Такие платежи возможно должны быть сделаны немедленно, так как альтернатива - смерть. Действительно такая система взяточничества может быть культурно закоренелой, где каждый воин, пытается доказать, что он все еще пригоден, чтобы быть членом племени.

Несмотря на все вышесказанное, не обязательно оправдывать каждый существующий запас. Однако, делание этого обеспечивает ключи относительно размера сокровищ и как владелец мог бы реагировать на кого-то пробующего его захватить.

Дракон мог бы приходить в чрезвычайную ярость на любого, берущего даже очень маленькое количество сокровищ из его обширной груды. Хобгоблин мог бы приходить в неистовство, если герои пытаются ограбить его. Компаньоны хобгоблина могли бы мало интересоваться проблемой их друга. Герои представляют угрозу, но в конце концов, каждый хобгоблин должен доказать, что он может защищаться.

С другой стороны, ограбление сокровищницы вождя, почти всегда вело бы к перевороту в пределах племени. Руководитель связан теми же самой обязанностями как и его воины, и если он не может защищать свое сокровище, он не заслуживает быть вождем, по крайней мере, по этой специфической философии.

Интеллектуальные монстры будут предпринимать предосторожности, чтобы охранять свое сокровище, что никогда не пришло бы в голову невежественным животным. Вождь хобгоблинов не собирается оставлять свою казну без охраны.

Кроме того, он не собирается доверять своей собственной охране, также, и так вероятно, чтобы иметь казну, снабженной по крайней мере одной (а вероятно несколькими) опасными ловушками. Если же он очень удачлив, вождь будет даже иметь обученное охранное животное или двух, чтобы препятствовать ворам.

Даже непритязательный воин хобгоблин сделает усилие, чтобы защитить свое достояние. Если его груда маленькая, он может носить свое богатство всегда с собой. Он может хоронить его там, где только он может его найти. Он может размещать его в снабженный ловушками и запертый сундук, предпочтительно тот, который прикован к стене или полу. В конце концов, это не общество с огромным изобилием любви и доверия.

С другой стороны, дракон может просто рассматривать свою репутацию достаточным средством устрашения. Конечно это истинно, пока дракон присутствует! (И герои почти никогда не наткнутся на незанятый запас дракона.)

Сокровища в Запланированных и Случайных Столкновениях

Это важно для Данжон Мастера, чтобы различать помещенные и найденные в случайных столкновениях сокровища. Масштаб этих двух значительно различается.

Описания Монстров в Собрании Монстров делятся на сокровища, найденные в логовище, логове или базе существа, и несущиеся с собой. Сокровище, полученное в случайном столкновении будет меньшее, чем сокровище, полученное в запланированном столкновении. Если случайное сокровище большее или более существенное, чем помещенное, игроки запомнят это и будут ценить случайное столкновение больше, чем запланированное.

Сокровища должны использоваться, чтобы создавать приключение, развивать сюжет и вознаграждать интеллектуальную и смелую игру. Если оно появляется беспорядочно, мало того, что Данжон Мастер отбрасывает полезное устройство для построения приключений, и он угрожает всей своей кампании. Вообще, большое сокровище должно быть запланированной частью приключения, способом мотивировать игроков, или целью, которая будет достигнута героями.

И помните, столь же важное, как сокровище, требуется обоснование для истории. Действительно, имеются случаи, когда это будет малозначимо для приключения. В этих случаях, сюжет не нуждается во внешнем побуждении наличных денег, чтобы заинтересовать игроков. Однако, небольшая награда все еще должна быть доступной игрокам. Награда сокровищами, независимо от того, насколько она маленькая, дает игрокам чувство, что их герои удовлетворены и движутся вперед.

Таблицы Сокровищ

Чтобы упростить назначение сокровищ у монстров в логовищах и с собой, AD&D(r) игра использует набор алфавитных кодов, чтобы определить различные размеры и типы сокровищ. Каждый монстр в Собрании монстров имеет графу "Тип Сокровища". Эта графа относится к Таблице 83 в Приложении 1 DMG.

Поддержание Баланса

При всех его добрых намерениях, рано или поздно Данжон Мастер, вероятно, допустит ошибку в вознаграждении сокровищами. Или он предоставит слишком мало или вручит слишком много. Первый только скупой; второй ведет к мощным, низкоролевым кампаниям (иногда называемым "Монти Хаул " подземелья).

Теперь, если и Данжон Мастер и игроки наслаждаются специфическим типом кампании и хорошо проводят время, не имеется никакой проблемы. Однако, более часто, эти два чрезвычайных приключенческих стиля ведут к игровым проблемам.

Слишком Мало Сокровищ

В случае скупого Данжон Мастера, наиболее очевидные признаки того, что игроки не веселятся: расстройство, цинизм и низкие ожидания. Если герои не находят сокровища соразмерные их риску, игроки начинают задаваться вопросом, действительно ли все усилие игры стоит этого. Они станут расстроенными, когда, после решения очень хитрой ловушки, они обнаруживают гроши, или вообще ничего.

Их цинизм показывается, и они начинают делать ехидные замечания относительно уровня награды, которую они получили или вероятно, получат за будущие усилия. Наконец, постепенно они начинают ожидать все меньше и меньше от кампании Данжон Мастера, пока не достигают точки, где они уже не ожидают ничего, и они идут домой! В такой кампании, Данжон Мастер может иметь прекрасное время, создавая детальные назначения и разрабатывать приключения. Но если он не имеет энтузиазма игроков в игре не будет много веселья.

Такая кампания может преуспеть, если имеется другая награда, которая вовлекает игроков в игру. Возможно имеются вполне достаточные возможности для продвижения героя или развития его индивидуальности. Герои могут иметь возможность играть решающую роль в мировых делах. Эти вещи возможны, но только Данжон Мастер экстраординарного умения может преодолевать недостатки, которые он сам создал.

К счастью, проблема слишком маленького сокровища легко устранима, просто внесите большее количество сокровищ в кампанию. Никакое изменение не должно быть сделано героям. Сокровища, доступные в игровом мире могут быть увеличены без того, чтобы игроки даже узнали, что изменение было произведено.

Монти Хаул Кампании

В другом случае, проблема слишком большого сокровища не решается так легко. Здесь игроки могут наслаждаться игрой, а почему нет? Их герои весьма хорошо снабжены. Они имеют достаточные деньги и магию для лучшего исхода в любой ситуации, которую Данжон Мастер может изобретать.

Однако, Данжон Мастер редко имеет такое же удовольствие. Перед ним стоят задачи положения последнего прибыльного приключения. Он должен делать каждое приключение еще большим вызовом, чем прошлое. В то время как это истинно для всех Данжон Мастеров, это чрезвычайно преувеличено для Данжон Мастера, который раздал слишком много: Как сделать еще лучшее приключение чем то, где файтер получил Молот Тора или некоторое равноценное изделие?

Неизменно, игроки достигают точки, где и они, также, станут расстроенными. Все, то же самое: "О, мы делали это прежде", или "Гх-ммм. Другой Меч Мгновенного Разрушения Монстра." Скоро не будет иметься никаких оставшихся вызовов, потому что герои заработали все, что содержится в книге!

Устранение такой ситуации не легко. Первое необходимое действие, это прекратить раздавать так много сокровищ в будущих приключениях. Даже это не столь же просто, как это звучит, так как игроки уже имеют определенные ожидания. Вообразите играть в течение месяцев или лет в мире, где вы обычно находите 5 волшебных изделий и десятки тысяч золотых частей в каждом приключении, а затем, в один день, вы находите только два или три волшебными изделия и тысячи золотых частей! Однако, как ни болезненно это может быть для игроков, но урезание будущих трофеев необходимо.

Вторая часть устранения, гораздо более трудная, изъять из кампании некоторые вещи которые уже находятся в ней. Большинство игроков не будет добровольно сдавать свои товары и снаряжение только, потому что Данжон Мастер сделал ошибку. Изобретательный Данжон Мастер должен быть очень изобретательным, обращаясь к все новым и причудливым налогам, несчастным случаям, воровству, и чему-нибудь еще, что он может придумать. Используйте данный метод только однажды, и убедитесь, что дали героям справедливый шанс. Ничто не расстроит и не возмутит игроков больше, чем если их героев дергают как собаку на цепи.

Иногда, ситуация настолько вышла из под контроля, что не имеется никакого способа возвратить ее обратно под свой контроль. Например, потому что Данжон Мастер раздал чрезмерную магию, и игроки имеют почти богоподобные способности. Они использовали желания, чтобы превысить ограничения характеристик и расширили свои классы постоянными способностями. Они создали абсолютно непроницаемую цитадель во внешнем плане. Они достигли точки, где они диктуют структуру игры Данжон Мастеру. Имеется только одно лечение - это начать с начала.

Потребуйте, чтобы все герои уволились, а игроки начали снова с героев 1-го уровня, но будьте осторожным, и не совершайте те же самые ошибки снова. Игроки могут ворчать и жаловаться, но если Данжон Мастер справедлив, жалобы должны в конечном счете закончиться. В этом случае, Данжон Мастер может даже хотеть поместить новых героев в другой части мира кампании, той, что не исследовалась прежде.

Волшебные Изделия

Одно из наиболее важных типов сокровища, которое герой может зарабатывать - это волшебные изделия. Мало того, что изделия действуют как непосредственная награда за хорошую игру, это увеличивает мощь и силу героя. Такие изделия добавляют удивление и романтику в игру, позволяя герою исполнить подвиги далеко вне таковых обычных смертных. Действительно редкий герой, который не хочет в награду волшебные изделия.

Существа и Волшебные Изделия

Подобно другим сокровищам, волшебные изделия могут быть найдены в логовищах невежественных и интеллектуальных монстров. Случайные встречи с невежественными монстрами не должны выдавать волшебные изделия (кроме редких случаев, когда животное проглотило их). В конце концов, почему (уже не говоря о том, как) гигантская змея несла бы меч +1?

Невежественные существа могут иметь несколько изделий в или около их логовищ, прежнее имущество своих жертв. Однако Даже это будет редкостью. Такие монстры не признают ценность волшебных изделий и редко предпринимают специальные усилия, чтобы забрать их. Комментарии, имеющие отношение к сокровищам и невежественным существам могут применяться здесь.

С другой стороны, интеллектуальные существа имеют тенденцию ценить волшебные изделия выше других сокровищ. Обычно они опознают такие изделия (если изделие не очень хорошо замаскировано или уникально) и забирают их. Опознание таких изделий может использоваться к их выгоде, они будут пытаться изучать функции изделия. Существо, которое может использовать изделие, будет использовать его. Поэтому полезные волшебные изделия, которые являются частью сокровищ, будут в руках существа, а не спрятаны подальше.

Например, посмотрите на сокровища вождя хобгоблинов. За эти годы он нашел множество незначительных волшебных изделий. В настоящее время сокровище племени включает: три микстуры лечения, свиток волшебных заклинаний, меч +1, и два комплекта кольчуги +1. И это - не куча, которую лукавый, старый вождь будет игнорировать.

Он всегда носит на себе один комплект доспеха, несет меч на поясе, и прячет эти три микстуры не далеко, а рядом, под рукой, чтобы легко использовать их, если он будет в них нуждаться. Другой комплект доспеха он дает своему наиболее преданному телохранителю.

Что касается свитка, так как никто в племени не может его использовать, он довольно небрежно брошен к остальной части сокровищ, в сейф вождя. Он оставлен, чтобы обменять его на что-нибудь полезное ва следующий раз, когда торговец ренегат появится. Герои, которые надеются получить волшебные изделия племени, должны будут отобрать их, буквально, из рук хобгоблинов. Это то, что делает приобретение магии большим количеством вызова.

Покупка Волшебных Изделий

Поскольку герои зарабатывают большее количество денег и начинают стоять перед большими опасностями, некоторые из них начнут задаваться вопросом, где они могут покупать волшебные изделия. Используя реальную мировую экономику 20-го века, они будут полагать, что где-то должны быть магазины, которые покупают и продают такие товары. Естественно они захотят найти и брать под контроль такие магазины. Однако, никаких волшебных магазинов не существуют.

Прежде, чем Данжон Мастер броситься создавать магазины волшебных изделий, рассмотрите героев и их поведение. Как, как часто герои продают микстуры и свитки, которые они находят? Меч +1? Горн уничтожения или кольцо свободного действия?

Более часто герои оставляют такие изделия себе. Конечно они не продают изделия однократного действия. Никогда нельзя иметь слишком много микстур лечения или свитков с дополнительными заклинаниями. Рано или поздно они бы у него закончились. Вы уже имеете меч +1? Возможно оруженосец или наемник могли бы использовать это оружие (и развивать большее уважение к своему хозяину). Отказаться от единственного горна уничтожения партии? Вообще, не очень вероятно.

Разумно предположить, что если герои не продают свои товары, то этого не делают и мастерские персонажи. А если авантюристы не продают то, что находят, то не имеется достаточно торговли волшебными изделиями, чтобы поддержать такое дело.

Даже если герои иногда продают волшебное изделие, создавать магический магазин - это плохая идея. Где смысл приключения во входе в магазин и покупке меча +1? Какова цена палочки? Герои должны быть авантюристами, а не торговцами или зеленщиками.

Рассмотрите также: Если волшебник или жрец может покупать любое изделие, в котором он

нуждается, почему он должен тратить впустую время, пытаясь сам сделать такое изделие? Исследование волшебного изделия - это важный ролевой элемент в игре, а открытие магического магазина убивает его. Имеется реальное чувство гордости у игрока при использовании палочки, которую его герой сделал сам, или нашел после рискованного приключения, в противоположность той, которую он просто купил.

Наконец, покупка и торговля магией предполагает большое количество волшебных изделий в обществе. Это уменьшает контроль Данжон Мастера над целым делом. Вдумчивые игроки укажут на несогласованность полного товарами магазина и редкости такой награды.

Магия: Редкая или Обычная?

Одна из вещей, которую определяет Данжон Мастер - это насколько обычна магия в его кампании. Действительно ли мир настолько богат волшебными изделиями, что каждый простой файтер имеет доступ к, по крайней мере, мечу +1? Игроки любят иметь большое разнообразие интересных волшебных изделий, но имеется риск создания не подконтрольной ситуации Монти Хаула. И мир богатый магией имеет последствия, непредвиденные большинством Данжон Мастеров.

Если магия обычна, то обычные люди начнут создавать изобретения вокруг нее. Могут иметься приводимые в движение джином двигатели, сети телесвязи из хрустальных шаров, и другие очень не средневековые вещи. Это может быть интересно, но это решительно изменяет форму мира кампании.

Обаяние обнаружения волшебного изделия потеряно, если каждый имеет одно, но слишком мало волшебных изделий также могут разрушать игру. Это особенно истинно на более высоких уровнях, где магия очень важна для выживания героя. Вы не хотите убить половину партии только, потому что оставшиеся в живых могут быть возбуждены обнаружением меча +1.

Данжон Мастер должен сделать так, чтобы каждое волшебное сокровище, независимо от того насколько оно маленькое, чувствовалось специальным, но в то же самое время он должен быть способен балансировать боль его приобретения, с наградой. Это - не та вещь, которой Данжон Мастер может научиться через формулы или таблицы. Это требует времени и опыта.

Разрушение Волшебных Изделий

Иногда герои могут находить желательным, полезным, или жизненно необходимым вызвать разрушение волшебного изделия. Волшебные изделия более стойкие чем обычные, но они едва ли неразрушимы, как это показывает Таблица 29.

Герои, владеющие устройством и захотевшие его уничтожить, могут сделать это по желанию. Они нуждаются только в ломании лезвия волшебного меча или сжигании замка или чего-то подобного.

Это возможно и для определенных волшебных изделий, находящихся в других руках, но это гораздо труднее. (Фактически, это не более легко или тяжелее, чем нападение на неволшебное изделие.) Попытка уничтожить волшебное изделие врага может потребовать Силы Атаки, инстинктивных защит и инстинктивных защит изделия.

Разрушение волшебного изделия должно кончиться чем-то более драматическим чем разрушение вазы или оконного стекла. Как Данжон Мастер вы совершенно оправданы в описании драматического взрыва силы, маленького вихря, ядовитого зловония или чего-либо кажущегося более соответствующим моменту.

Для некоторых изделий, особенно некоторых посохов, имеются определенные правила, которые определяют эффекты разрушения изделия. Такие случаи редки, а эффекты разрушительны, так что их рекомендуют применять только для тех кто находиться в области поражения. Вы могли бы, например, диктовать, что герои в пределах 1 фута, 5 футов или даже 10 футов переносят 1d8 единиц повреждения.

Но это только пример, фактическое повреждение может изменяться, по вашему усмотрению. Помните, однако, что такое повреждение должно использоваться только для эффекта; оно никогда не должно убить или серьезно ранить героя. В конце концов, убивая героя во взрыве его собственного волшебного меча прибавляете ущерб к потере; потеря высокоценного волшебного сокровища достаточно плоха сама по себе!

Артефакты и Реликвии (Необязательные Правила)

Значительно более мощные, чем даже наиболее мощные волшебные изделия - чрезвычайно редкие изделия древней силы и артефакты величия, создается из предельной волшебной мощи и реликвии, оставшиеся от устрашающих Сил и самых больших святых людей. Они - изделия великого вызова и эффекта, так что их использование должно быть под строгим контролем. Всегда применяйте следующие абсолютные правила, когда имеете дело с артефактами и реликвиями.

Обретение артефакта или реликта всегда должно быть основанием для приключения. Эти изделия никогда не должны быть небрежно вставлены в игру.

**Характеристики Артефактов и Реликвий:** Каждый артефакт или реликт уникален. В данной кампании может иметься только одно такое изделие. Оно появляется в кампании только, когда оно было помещено туда Данжон Мастером. Эти устройства никогда не являются частью беспорядочно помещенного сокровища и их нет в любой таблице сокровищ. Данжон Мастер должен захотеть включить каждый специфический артефакт в свою игру.

Артефакты и реликвии всегда обладают опасными и, возможно, смертельными побочными эффектами. Эти эффекты почти необратимы, и не могут быть затронуты желаниями и самыми великими Силами. Артефакты могут быть разрушены только экстраординарными средствами.

Артефакты и реликвии никогда не могут быть перемещены из одной кампании в другую. Если герои из кампании другого Данжон Мастера вступают в вашу, они автоматически теряют любые артефакты, которыми они могли бы обладать.

Так что, учитывая все эти предупреждения и замечания, что же в артефактах и реликвия такого, что делает их, такими потенциально опасными для использования в ролевой игре?

Самый первый факт тот, что, в игровых терминах, артефакты и реликвии не являются ничем больше, чем оправданием для Данжон Мастера, чтобы ломать любое, и каждое правило какое он захочет. После изучения надлежащего управления, артефакт или реликт мог бы позволить герою немедленно поднять все его характеристики до их максимума или превращать кости врага к желе.

Артефакт мог бы позволять герою вызывать рои метеоров, произносить слово силы, возрождать или останавливать время однажды в день по желанию. Он мог бы быть способен вызвать мощных монстров и легко обуздывать их по его желанию. Он мог обнаружить силу доминировать над умами других, порабощая их для его желаний. И это могло бы быть только маленькой частью того, что артефакт позволит ему делать. Короче говоря, не имеется никакого ограничения на то, что вы, как Данжон Мастер решите, что артефакт может делать.

**Происхождение Артефактов и Реликвий:** Все эти изделия пришли из древних времен и имеют истории, окутанные мифами и легендами. Артефакт имеет то же самое прошлое и ауру, как, например, Экскалибур Короля Артура, шкура Немейского льва, носимая Геркулесом, шкатулка Пандоры, Золотое Руно, меч, драгоценный камень, и зеркало в древней Японии или молот Тора.

Эти уникальные объекты однажды были созданы и использовались богами и смертными, гораздо более великими и более мощными, чем обычные люди. Часто эти изделия создавались для специальной цели, для использования конкретным Героем, для сражения с конкретным противником. Так как обычно артефакт близко связан с персоной, временем или местом, то его силы редко могут быть полностью использованы кроме определенных индивидуумов, выполняющих некоторые требования. Слабак не мог бы кидать молот Тора, и кто угодно не мог бы командовать избушкой Бабы Яги. Артефакт может показывать свои полные свойства только, когда имеют дело со специфической очень определенной угрозой или опасностью. Артефакты имеют цели, иногда оставшиеся в далеком прошлом, а иногда никогда не кончающиеся.

**Помещение Артефактов и Реликвий в Кампанию:** Поскольку воздействие артефакта очень велико, вы должны использовать их только в приключениях мирового масштаба. Вы должны всегда иметь причину для введения артефакта в вашу игру. Он никогда не должен в ней оказаться только, потому что вы хотите дать героям кое-что большее и лучшее.

Если артефакт обнаружен в начале приключения, это должно быть прелюдией к некоторой великой угрозе королевству, империи, континенту или даже миру, против которой изделие будет необходимо. Лучший способ, не просто предоставить изделие героям, а сначала показать опасность, а затем позволить героям найти артефакт, который нанесет поражение или остановит поток зла, которое угрожает землю. Альтернативно, герои могли бы оказаться в самой плохой из всех ситуаций, например, когда артефакт находится в руках врагов, и игроки должны забрать его у них. Каждая из этих ситуаций создает приключение или, что более вероятно, целый ряд приключений, сосредоточенных вокруг устройства.

Как только приключение закончено, лучше всего найти некоторый способ забрать артефакт из рук игроков. Ведь в сущности, артефакт был MacGuffin вещь, которая необходима для сюжета, а не для того, что бы игроки постоянно ею пользовались. И вы не захотите оставить ее в вашей кампании теперь, когда потребность в этом изделии закончилась. Это - полностью соответствует природе артефактов и реликвий, так как они имеют бесящую привычку к исчезновению, как только их задача выполнена. Оставлять артефакт в кампании это пригласить героев к злоупотреблению им, возможно для благородной цели, но все равно злоупотреблению. Даже в фентезийной игре имеются: "некоторые вещи, которых человек, как предполагалось, не знал".

Из-за их огромного воздействия и колоссального значения в мировом порядке, артефакты должны использоваться экономно. Имеется предел, количеству раз, которые герои могут спасать мир прежде, чем это становится совершенно затертым.

Не будьте слишком нетерпеливыми, при введении этих изделий в игру, и не вводите их слишком часто. Артефакты и реликвии представляют воплощение волшебных изделий. Они потеряют большую часть своего очарования, если каждый король в каждом королевстве будет иметь один в своей сокровищнице. Если герои находят только один артефакт за всю свою карьеру, этого будет вполне достаточно. Хорошо-сыгранный во всей своей драме, он будет вести к приключению, которое игроки будут помнить очень долго.

Создание Артефакта или Реликта

Когда вы решаете ввести артефакт или реликт, вы создаете его специально для вашей кампании. Некоторые примеры даются в конце этой секции, но артефакты всегда должны приспосабливаться под вашу кампанию, а не наоборот. Таким образом, игроки никогда не будут знать, чего ожидать. И никогда не будут знать какова его форма, его история, его свойства или его цель. Все эти вещи будут делать открытие и использование изделия более захватывающим. Кроме того, вы будете иметь знание, что вы создали что-то главное, возможно наиболее существенную вещь, для вашей кампании. Это совсем не маленькое достижение.

**Внешность:** Первый шаг в создании артефакта это определить его форму. Это могло быть что угодно: оружие, избушка на курьих ножках, книга, маска, корона, зуб, трон, механический соловей, кристаллический шар, простое кольцо, палочка или что-то подобное.

**История:** После того, как вы знаете как он выглядит, создайте его историю. Эта история будет вести вас при определении, какие силы артефакт имеет и для чего он используется. В этой истории, решите, кто создал изделие и, каковы были причины для его создания. Затем, схематично набросайте то, что случилось с изделием за эти столетия, где он хранился, и что происходило в те времена? Наконец, украсьте эту историю подсказками для определения его сил и ошибочными легендами, которые окружают изделие.

**Жизненные Ценности:** Выберите соответствующие жизненные ценности для артефакта (все артефакты жестко идентифицированы с жизненными ценностями).

**Младшие Свойства:** После того, как вы имеете историю изделия, начинаете назначать его свойства. Артефакты обычно имеют множество младших сил и одну или две главных силы. Некоторые младшие силы:

Использование определенного заклинания 1-го уровня по желанию

Использование заклинания 5-го уровня или меньше, однажды в день или в неделю

Использование заклинания 3-го уровня или меньше однажды или дважды в день

Лечение серьезных ранений, болезней, слепоты или глухоты, один или больше раз в день

Обнаружение добра/зла, невидимость, обаяние или магия по желанию

Удваивает норму передвижения героя

Свобода от голода и усталости

Полет

Предоставляет устойчивость владельцу от одного типа повреждения: яд, страх, болезнь, газ, обычные снаряды, кислоты, обычный огонь или холод и т.д.

Предоставляет дышать водой когда держится

Улучшает Армор Класс владельца на одну или большее количество единиц

Увеличивает характеристику на одну единицу

Парализует при прикосновении

Восстанавливает 2 hp в ход

Говорит с мертвыми однажды в день

Говорит с растениями или животными по желанию

Изгнание нежити как клерик уровня героя

Понимает любой говорящийся язык

Понимает любой письменный язык

**Главные Силы:** После выбора младших сил, вы можете выбирать главные силы. Должны обычно иметься не больше, чем одна или две из них. Главная сила должна быть согласована с историей изделия. Если вы описываете меч, которым владел кровожадный и развращенный тиран, довольно мало смысла для главной силы быть, например, возродить других однажды в день. Скорее можно было бы ожидать бы что-то ужасное: обращение враг пыль или вызывание некоторого животного из внешнего плана, убивающего по команде.

Некоторые предложенные главные силы:

Автоматически предупреждает относительно надвигающейся опасности

Дарит магическую сопротивляемость от 50% до 70% когда держится

Использование заклинания 9-го уровня или меньше, однажды в день или в неделю

Смертельный луч без инстинктивной защиты, однажды в день

Навсегда поднимает все характеристики к их максимуму

Полиморфирование себя по желанию

Восстанавливает молодость после прикосновения, однажды в месяц

Вызывает джина, однажды в день

Вызывает и управляет элементалами, однажды в день

Безошибочная Телепортация по желанию

Полная устойчивость ко всем типам огня или холода

Полная устойчивость ко всем типам нападений на разум (обаяние и т.д.)

**Опасности:** После создания выгодных или полезных свойств артефакта, создайте опасности, свойственные его использованию. Все артефакты имеют смертельные опасности, риск это природа их силы. Изделие первоначально использовалось кем-то великим, такой будет и его сила, и даже они подвергались опасности при использовании силы, которой артефакт обладает. Для героев же, такая опасность почти неизбежна. Обычно эти опасности это сильные физические побочные эффекты, которые затрагивают героя. Снова вы подбирайте недостатки артефакта, в соответствии с историей, которую вы создали. Некоторые предложенные недостатки включают:

Жизненные ценности постепенно становятся такими же как у изделия

Все растения в пределах 10 футов от героя увядают и умирают

Все, кто видят артефакт, жаждут его заполучить

Артефакт всегда заставляет пользователя, нападать на существ определенного типа

Артефакт высасывает один уровень опыта у пользователя всякий раз, когда его главная сила используется

Герой управляется артефактом, если инстинктивная защита не удается

Святая вода сжигает героя

Пользователь стареет на 3d10 лет с каждым использованием, пока он не уменьшен до зомби

Внушает страха перед пользователем всем, кто его видят

Пользователь получает неизлечимую болезнь, которая уменьшает характеристики на одну 1 единицу каждый месяц

Пользователь имеет 5% совокупный шанс в его использование, что поразится неизлечимым оборотничеством

Прикосновение пользователя причиняет окаменение

**Развращающий Эффект:** В дополнение, все артефакты имеют эффект развращения. Герои станут подозрительными к другим и притягиваемым к изделию. Они начинают видеть угрозы там, где их нет. В конечном счете они начнут подозревать своих друзей и компаньонов, видя в них коварных врагов ждущих момента чтобы уничтожить героя и украсть его артефакт.

Как и с недостатками, этот эффект вызван фактом, что герой - не тот, для кого артефакт был изначально предназначен. Его индивидуальность другая, и независимо от того насколько он великий, он испытывает недостаток, силы того Великого Героя, интеллекта волшебника, высокого жреца или полубога, который первоначально владел изделием.

**Слабости:** Наконец, подготовьте некоторый метод, которым артефакт может быть разрушен. Разрушение артефакта никогда не легко - фактически это почти невозможно. Артефакты и реликвии непроницаемы для любого обычного вреда и волшебного нападения. Они не могут быть разрушены, растворены в кислоте, растоплены или быть сломаны обычным способом.

В лучшем случае их физическая форма может быть разрушена на некоторое время, но в пределах столетия или меньше она восстановится в некотором новом месте. Чтобы навсегда уничтожить артефакт, герои должны выполнить некоторый трудный набор условий столь же уникальный как и сам артефакт. Возможные способы уничтожить артефакт включают:

Унести его на внешние Планы, и вернуть божеству, которое его создало, чтобы освободить его силы.

Бросить его в жгучий огонь Солнца.

Сокрушить его пятой честного человека (тяжелее, чем это кажется).

Растворить его в Универсальном Растворителе (который проест все что угодно).

Подвергнуть его ослепляющему свету Лампы Чистой Причины.

Скормить его Земной Змее, которая обматывает ствол Мирового Дерева.

Расплавить его в сердце вулкана, где он был сделан.

Поместить его в самое основание Источника Распада.

Произнести громко его 5,000,001 секретных имен.

Выкинуть это в ворота Hel.

Когда все это сделано, вы будете иметь артефакт или реликт, готовый к использованию в вашей кампании.

Типовые Артефакты и Реликты

Ниже приведены некоторые примеры артефактов. Поскольку каждый артефакт должен быть уникален, никакие абсолютные свойства не даются. Предложенные свойства внесены в список, но Данжон Мастер может изменить их, если он желает.

**Рука Векна:** Редко - имя Векна произносится вслух, и даже тогда только в тихих и испуганных тонах, поскольку легенды говорят, что тень этого повелителя всех личей все еще бродит по миру.

Немного известно о нем за исключением того, что он в конечном счете встретил свою гибель в некотором устрашающем пожарище или по крайней мере, что его физическое тело было разрушено. Но все еще сохраняются слухи, что одна рука (и возможно глаз) пережили даже это разрушение.

Эти слухи приписывают странные и мощные силы Руке Векна, все еще пропитанной неутолимым духом Векна. Рука по-разному описана как большая и как маленькая, но все соглашаются, что она чрезвычайно усохшая и почерневшая, как будто от сожженного тела.

Первое зарегистрированное появление Руки было во время восстания Ямшитов, через 136 лет после ухода Векна. С ниспровержением Паддина Тщетного, лидера клана, Рука очевидно исчезла.

В течение господства города Тира, рука была обнаружена рыбаком Гиселом. В течение нескольких десятилетий он хранил ее как забавную вещицу, пока не был убит своим братом, который украл артефакт. Брата подстерегали в пути к Тиру, и Рука попала во владение объявленной вне закона Палице.

Одним жестом Руки, Палица, как считают, вышибает врата Тира и насылает чуму на королевский дом. Истории расказывают, как он провел одну ночь в королевской опочивальне, где его посетил дух Векна. Несомненно он после этого изменился, потому что на следующий день он приказал обезглавить своих прежних последователей, чтобы успокоить гнев тени.

За 100 лет господства Палицы, город Тир все усиливался, но он стал пользоваться дурной славой как Скотобойня Западного Берега. Палица (теперь называемый Векна Второй) был сражен Ямшитским убийцей, когда сила Руки необъяснимо потерпела неудачу.

Начиная с этого времени Рука кратко появлялась во множестве широко рассеянных стран. Большинство этих появлений необоснованно, но падение Короля Паладина Миро - достоверно зарегистрированный случай. По глупости приставив Руку к его собственной руке, Король Паладин слишком поздно обнаружил, что он не может ее снять, и в конце концов это разрушило его.

Чтобы Рука начала функционировать, нужно приложить ее к своей руке, к которой она прививается немедленно. Рука очень сильна (19 Силы, однако никакой премии Силы Атаки или повреждения).

Сначала, Рука кажется полезной и достаточно безопасной, но в ее пределах проживает некоторая часть злого духа Векны. Постепенно владелец начинает полагать, что он - сам Векна. Добрые герои, становятся жестокими и злорадными; злые герои станут воплощением зла, в конечном счете отвергая своих друзей и союзников.

**Предложенные свойства Руки включают:** смертельный луч (никакая инстинктивная защита, один раз в день), насылание болезни (100x100-футов область, 2 раза в день), оживление мертвеца (1 раз в день), темнота (по желанию), +2 защита, паутина (1 раз в день), дезинтеграция (1 раз в день), восстанавливает 2 hp за ход, разряд молнии (12 кубиков, 1 раз в день), и остановка времени (1 раз в неделю).

Кроме того факта, что Рука является развращающей, другие ее главные недостатки, включает тот факт, что она не может быть удалена за исключением отрубания руки и тот факт, что те, кто видят Руку, будут жаждать ее, делая попытку отобрать ее у текущего владельца. Наконец, Рука предвидит момент гибели своего владельца, и ее свойства будут терпеть неудачу именно в это время.

Жезл Семи Частей: Говорят, что Герцоги Ветров из Aaqa были создателями этого легендарного артефакта. Они появились в мире при сражении Pesh, где столкнулись Силы Хаоса и Порядка, Герцоги, предоставили Жезл Капитанам Порядка. В сражении, возможно Жезл был разрублен во время убийства Miska, Паука Волка, консорта Королевы Хаоса.

Герцоги, чтобы предотвратить захват Жезла, схватили эти семь частей и рассеяли их по всему миру. С тех пор, агенты Королевы разыскивают Жезл. Ходят слухи что, если она соединит все части, она может возвращать Miska в царство людей.

Первоначальный жезл, как считают - длиной приблизительно 5 футов, но его части не равны по длине. Части идут в определенном порядке, первая являющаяся самой узкой и каждая последующая часть, увеличивающаяся в диаметре. Однако сборка Жезла трудна, потому что изделие все еще защищается Герцогами Ветров. Каждая секция дает ощущение направления к своей следующей части. Части, собранные друг к другу в правильном порядке соединятся вместе; однако, если любая часть помещена не в нужной последовательности, она немедленно исчезнет, появляясь случайно где-нибудь еще в мире. После сборки первых трех частей, владелец откажется расстаться с изделием в любое время, даже во сне, еде, купании или участии в других персональных действиях.

Поскольку Жезл был однажды разрушен, он хрупок. Имеется 5% шанс, что он будет ломаться на части (и рассеиваться Герцогами Ветров) каждый раз когда его главная сила используется.

Каждая часть Жезла имеет младшую силу. **Предложенные силы:** устойчивость к одной форме нападения, полет по желанию, лечение легких ранений (1 раз в день), истинное наблюдение (1 раз в день), обездвиживание монстра (1 раз в день), удваивает передвижение героя, замедляет (1 раз в день). Когда полностью собран, Жезл может иметь главные силы. **Предложенные силы:** восстановление (воскрешение) (1 раз в день) и изменение формы (2 раза в день).

Созданный для службы порядку, Жезл изменяет своего пользователя в абсолютного последователя порядка, даже больше, чем наиболее твердый законно добрый. Герой будет чувствовать себя вынужденным вмешиваться во все, чтобы поддержать первенство порядка над хаосом, не учитывая эффекты добра или зла. Те кто не соблюдают строгие представления владельца Жезла воспринимаются как враги. Как только все части собраны, Жезл также излучает ауру внушающего страх, леденящего порядка, затрагивающего всех в пределах 20-футового радиуса. Когда его главные способности используются, те, кто будут не в состоянии спасаться, должны бежать в панике.

**Мистический Орган Хеварда:** в Баснях Burdock читатели найдут упоминание о музыкальном инструменте, органе большого размера и мистического Очарования. Он, как считают, был создан Хевардом, Патроном Бардов, научившем человечество искусству песни и принесшим удивление и радость в мир. Через его ключи и музыку, Патрон был способен дарить гармонию, и создавать изящество и красоту. Через свои песни, Хевард наблюдал и защищал страны, руководил погодой для создания великолепных закатов, дождей выпадающих на выжженную почву, хлебов, вырастающих здоровыми и свежими, от его игры дети становились счастливыми, и действительно защищая все, что человечество теперь любит.

К сожалению, Басни говорят, мыши в раздражении погрызли орган, дав кислым нотам убежать, давая голос гарпиям, сиренам и другим злым существам, которые соблазняют и завлекают своих жертв песней. Разгневанный, Патрон проклял мышей, которые остались навсегда с непритязательным и кротким голосом. Осмотрев разрушенный Орган, Патрон отказался от него (и взялся за арфу).

Определение местонахождения Мистического Органа неизвестно, но легенды о нескольких великих и мощных бардах связывают его открытие и последующую потерю. Ольденбург Слепой возможно обнаружил его и от его ключей узнало, где лежит 9 Зачарований, посредством чего он выиграл сердце Принцессы Леиры, дочери злого Фейри-лорда Маррада. Безумный Оссам был возможно поражен после попытки сыграть мелодию на Органе. Проклятый силой упадка и отчаяния, он поставил многие баронства на колени в своих путешествиях. Многие слышали, что бард утверждал, что изучил Орган, но они конечно ничто больше, чем преувеличения певцов.

Орган - массивный, неподвижный объект. Трубы легко поднимаются на высоту часовни собора. Клавиатура имеет три различных набора, и имеются 27 клавиш из слоновой кости. Девять больших педалей управляют басовыми нотами. Каждая труба звонит связанным элементалом соответствующего размера. Остановки, когда устроено в различных назначениях, изменяют подачу и голос каждой трубы, в то время как ключи ударяют по нотам. Возраст, неупотребление (даже для артефакта такой деликатности это имеет тенденцию), и разрушительные действия злобных мышей сделали многие из труб и ключей недействующими.

Чтобы использовать Орган, нужно сыграть на нем мелодию. Однако, это - чрезвычайно опасное дело так как имеются так много возможных комбинаций назначений и нот. Предшествующее исследование и вера в богов должны служить как руководство. (Как выбор, игроки могут составить или по крайней мере проговорить небольшую их собственную частушку, когда их герои пытаются использовать орган.)

Когда мелодия сыграна, магия вступает в силу. Только, какой волшебный результат происходит, оставлено Данжон Мастеру. Он должен базировать это на качестве игры, хорошем вкусе и мастерстве музыки, и желании игрока.

Теоретически, Мистический Орган Хеварда может иметь так много способностей как имеются назначений и мелодий, которые будут сыграны. С таким широким диапазоном, Данжон Мастер может создавать фактически любой результат. Нажатие ключа может заставить цветы расцветать или проливать дождь над маленькой деревней на расстоянии 100 миль, в то время как фуга может кончаться затоплением нескольких островов на побережье или изменением органиста в newt (особенно, если он играет плохую ноту).

В отличие от других артефактов (которые обладают силами, которые герой должен обнаружить), пользователи Органа должны решить какой эффект, они желают создавать и затем исследовать ноты и остановки, необходимые, чтобы создать его. Данжон Мастер может, конечно, изменять конечный результат (смертные, играющие игрушками богов редко получают то, что они действительно хотят) и проверка должна быть сделана, чтобы видеть есть ли ошибки (пропущенная нота и т.д.) в игре.

Если ошибка сделана, Данжон Мастер может иметь недостатки и неудачные подготовленные результаты. Некоторые из них могут включать: постоянный полиморфинг игрока в маленькую ящерицу или насекомое, постоянную глухоту или безумие, или немедленное изменение жизненных ценностей. Герой может быть обеспечен голосом, эквивалентным горну уничтожения (так что он не может говорить без того, чтобы не причинить вред), или он мог бы быть навсегда вынужден говорить в рифму или песней. Один или большее количество уровней могло бы быть выпито Органом. Все волшебные изделия в пределах 100 футов могли бы навсегда разрушаться. Органист мог бы быть телепортирован на другую планету и т.д.

Кроме того, тоны Органа, независимо от того, как ужасно набраны или сыграны, имеют неземную красоту. Всякий раз, когда он играет на нем, и все его слышащие (включая органиста) должны бросить успешную инстинктивную защиту против заклинания или быть навсегда очарованными.

Все таким образом пораженные не могут слышать никакого другого звука. Лишенные его тонов, они приходят в отчаяние и видят серость или величие (или добро или зло) в мире. Постепенно, все более околдованные, они находят все меньше и меньше интереса в жизни, пока наконец не достигают точки, где даже самая прекрасная еда не принимается ими. Они медленно угасающие существа - верно жалобные достопримечательности.

Местонахождение Органа постоянно изменяется. Все легенды соглашаются, что он не существует нигде в мире, но в некотором туманном другом царстве. Также примечательный факт, что те, кто оставляют его зал, никогда не способны найти его снова.

Глава 11:

Столкновения

Если воображение игроков и Данжон Мастеров топливо для AD&D, игры, то столкновения – это ее двигатель. Без столкновений, ничего не случается. Без столкновений, игрок не сможет убивать внушающих страх троллей, спасать сельских жителей от банды орков, упорно искать мелкого вора, перехитрить злого волшебника или могущественного тирана. Столкновения составляют сюжет приключения, каждое некоторым образом содействует рассказу или созданию прошлого вашего мира кампании. Без встреч и столкновений, без возможности встречаться и иметь дело с другими, ваш мир кампании идет в никуда.

Чтобы использовать столкновения, важно понять, что это. Столкновение - это встреча с мастерским персонажем или монстром, или случай, который мог бы затрагивать героев. Как Данжон Мастер, Вы:

Создаете заранее вещь, персону, случай или встреченного монстра

Описываете сцену столкновения игрокам

Отыгрываете реакции всех существ, кроме героев

Описываете результаты действий героев в течение столкновения.

Все это большая часть обязанностей Данжон Мастера в ролевой игре (в дополнение к задаче интерпретации правил и обработки механики игры).

Что Такое Столкновение?

Столкновение лучше всего определяется, как соответствие двум широким критериям. Если описанный случай не подходит под любой из них, это не настоящее столкновение. Это может быть описанная сцена, случай или небольшое мирское дело, но это - не ролевое столкновение.

Во-первых, столкновение должно вовлекать предмет, случай, NPC (персонажи или монстры), или управляемого Данжон Мастером героя. Встреча двух героев (управляемых игроками) - это не столкновение. Это - действие непосредственно между игроками.

Во-вторых, столкновение должно давать возможность значительного изменения в способностях героя, имуществе или знании, в зависимости от решений игрока. Ключ здесь - это значащее изменение и решение игрока. Для каждого героя с 500 gp в кармане, входящего в таверну и тратящего 3 gp на питье - это не значащее изменение. Если же герой должен был бы потратить все 500 gp в той же таверне, чтобы получить информацию относительно Черной Башни за рекой, герой испытал бы значительное финансовое изменение.

Если игрок не принимает решение, то он - только зритель, позволяющий Данжон Мастеру делать все. Приход в таверну и расход трех золотых частей на продовольствии и питье не очень важное решение. Но выбор обанкротиться, чтобы узнать то, что может или не может быть полезной информацией, довольно существенен. Игрок окажется перед необходимостью думать о своем выборе. Как сильно он хочет эту информацию? Насколько надежен этот осведомитель? Он нуждается в деньгах для чего-то еще, например, нового снаряжения? Он может добиться лучшей цены?

Присутствие активной силы и возможность изменения хода событий, в зависимости от решения игрока - это то, в чем состоит суть истинного ролевого столкновения. Рассмотрите, например, ситуации, приведенные ниже. Попытайтесь вычислить, какая из них является истинным столкновением, как это определено выше.

1. Руперт и Алгоронд, гном, исследуют пещеру. Алгоронд идет впереди. Без всякого предупреждения потолок обрушивается, мгновенно погребая маленького гнома под собой. Он мертв, и все, что может сделать Руперт - это вытащить тело.

2. Руперт, файтер 10-го уровня, встречает трех обычных орков. Они ураганно атакуют и, не удивительно, что Руперт их крошит. Он не даже поврежден. Заходя в комнату, он находит меч +1. Руперт уже имеет меч +3 и не особенно заинтересован этим оружием.

3. Руперт лезет в свой карман и обнаруживает, что драгоценный камень, который он вырвал из языческого идола, пропал! Немного подумав, он решает, что единственная персона, которая могла его взять это его товарищ член партии (и герой) Рагнар Вор. Решительно, он выхватывает свой меч и приставляет его к горлу Рангнара. Рагнар достает свой скрытый кинжал.

4. Руперт и Тарус Кровавое Сердце едут по равнине. Когда они поднимаются на низкий горный хребет, они видят облако дыма и пыли на некотором расстоянии. Они останавливаются и ждут некоторое время. Облако пыли медленно перемещается в их направлении, постепенно дым истощается. Повернув своих лошадей в чащу, они ждут подхода таинственного облака из чащи.

Так, какое из них является истинным столкновением? Только последнее. Первое не требовало никакого выбора игрока. Гном засыпан, и не имелось ничего, что любой герой мог бы делать относительно этого. Мало того, что это не - столкновение, это и не справедливо. Это могло быть столкновением (с обрушившимся потолком), если бы имелись некоторые признаки (гремящие камни, предыдущие ловушки, стонущие камни) и если бы гному дали возможность действовать прежде, чем скала раздавила его. Выбор игрока мог быть, чтобы учитывать или игнорировать предупреждения и прыгать вперед, назад или вбок, когда скала упала.

Второй случай имел выбор игрока, но это не было особенно значаще или сбалансировано. Игрок знал, что его герой может выиграть бой, так что его решение, чтобы сразиться было незначащим. Он знал, что меч был менее мощен чем тот, который он уже имел, так что его выбор, чтобы не брать его был, аналогично, вообще не был выбором. Ситуация могла бы быть столкновением, если бы орки на самом деле были бы людоедами, скрытыми иллюзией или если бы меч имел специальные неочевидные свойства. Все это сделало бы действия героя значащими.

Третья ситуация имеет все атрибуты столкновения. Имеется серьезный выбор, и что-нибудь могло бы случаться затем. Однако, это - ссора между героями, а не то, над чем Данжон Мастер имеет контроль. Это не развивает дальнейший сюжет или прошлое кампании. Действительно, такая дисгармония в конечном счете только повредит игре. Это могло бы стать столкновением, если бы невидимый NPC вор сделал дело вместо Рагнара. Руперт и Рагнар, в конечном счете понимая это, внезапно нашли бы себя объединенными новой целью - найти преступника. Конечно, также имелась бы ролевая возможность, поскольку Руперт попробовал бы извиниться, в то время как Рагнар запомнил оскорбление!

Четвертый пример - это истинное столкновение, даже притом, что оно на него не походит, очень сильно. Игроки приняли существенные решения, особенно оставаться и исследовать, и перед ними стоит неизвестное существо. Они не знают то, перед чем они стоят, и они не знают, будет ли это хорошо или плохо. Облако пыли могло быть джином или враждебным воздушным элементалом. Это могла быть военная группа из 100 орков или гигантских ящериц. Игроки не знают этого, но решили рисковать для выяснения.

В ролевых играх, столкновения попадают в одну из двух главных категорий: запланированные (или помещенные) столкновения и случайные (или блуждающие) столкновения. Каждая вносит вклад в полное волнение и приключение игры.

Запланированные Столкновения

Запланированное столкновение - те, которые Данжон Мастер подготовил заранее, привязанные к определенному месту, случаю или условию. Они могут быть разделены на ключи и триггеры.

Ключи

Самые простые из запланированных столкновений называются ключами, описанием того, кто, где живет, что они имеют, и что они могли бы делать, если герой входит в их комнату, посещает их ферму, или исследует их пещеру. Этот ключ может также содержать красочные детали относительно интерьера или содержимого комнаты, создавая детали для героев, чтобы их исследовать. Имеется, типовой ключ для логова людоеда, трех камерной пещеры, мог бы быть написан.

**1. Главная Комната:** Один проход из этой комнаты ведет наружу, это узкая расселина в скале, скрытая кустарниками. После этого, проход расширяется после 10 футов. Стены покрыты сажей, а в центре пола имеется большая яма, заполненная пеплом и обугленными костями. Пепел теплый, а камни в яме все еще горячи для прикосновения. Комната воняет подгоревшим мясом и кожей. На полу имеется много мусора, но ничего ценного. В дальнем конце, расселина еще раз сужается до прохода.

**2. Спальня:** Воздух пропитан густыми запахами животного, потом и вонью. Громкий храп доносится из дальней стороны пещеры. Там, под ворохом необработанных мехов, спит большой людоед. Рядом с ним - большая деревянная дубина. На стенах висят куски ярких тканей, блестящие застежки и запятнанные значки. Несколько простых прогоревших факелов всунуты в трещины.

Если герои заходят в эту комнату как обычно, а не осторожно, кто-нибудь из них обязательно пнет металлический шлем на полу, пробуждая людоеда. Проснувшись за один раунд, он нападает на группу. Около ложа - другой проход.

**3. Сокровищница:** Вход в эту комнату блокирован большим валуном, который должен быть отодвинут со своего места, чтобы открыть проход. Герои должны убрать его с пути. Герои должны бросить успешную проверку Подъема Ворот/Изгиба Брусков, чтобы переместить его. (Несколько героев могут работать вместе, объединяя свои возможности в единственный бросок.) Внутри комнаты - сокровища людоеда. Они включают 500 gp, 3 драгоценных камня (стоящий 10, 500 и 100 gp), комплект кольчуги +1, который он сам не мог использовать, и россыпь атрибутов лошади, уздечек и седел. Кроме летучих мышей, не имеется никаких существ в комнате.

Когда Вы пишете ключ, описывайте сцену настолько точно насколько возможно. Также думайте, какие звуки герои могли бы слышать, что они будут обонять, как они себя чувствуют в этом месте и так далее. Написание хорошего ключа - подобно написанию хорошей истории. По крайней мере, включите следующую информацию для каждого определенного места:

Любые монстры или мастерские персонажи, находящиеся там.

Какое снаряжение и волшебные изделия монстры будут использовать.

Любое сокровище (и его местонахождение).

Любые другие необычные и интересные мелочи. Это может включать красочные детали, помогающие вам описать область или ключи, предупреждающие героев относительно опасности впереди.

Ключ также может включать специальные условия, которые должны быть выполнены пока они находятся в области. В примере выше, имелись штрафы за тревогу и осторожность (удар ногой шлема) и требование Силы (перемещение валуна).

Однако, ключи статические сцены, и не изменяются очень сильно. Независимо от того, входят ли герои в пещеру в полдень или полночь, все равно людоед будет спать. Он не будет готовить обед из дичи, или чистить свои зубы пальцами ноги.

Для довольно простых сцен это прекрасно, но ситуация становится смешной для более сложных ситуаций. Вообразите ферму, где фермер всегда был бы в поле или замок, где обед подавался бы непрерывно!

Статичность также означает, что события в одном месте не затрагивают события в другом. Если герои откатывают валун, разве шум не будет пробуждать людоеда? Нет согласно описанию, поскольку это не указано, хотя хороший Данжон Мастер конечно рассмотрел бы эту возможность. Написание ключа, который принимает весь этот потенциал во внимание, не легко. Чтобы быть полным, вы должны были бы продумать ключ в вашей голове, вычисляя все взаимосвязи, прежде, чем вы записали что-либо.

Имеются два решения этой проблемы: вы можете пробовать быть полным и всеобъемлющим, готовя ответы для каждой возможной ситуации, или вы можете уменьшать количество деталей, которые вы даете относительно поведения существа и импровизируете ответы, когда вы играете. Чтобы описать сельский дом, вы могли бы просто обратить внимание на жителей (их возраст и т.п.) и существенное имущество на ферме. Деятельность NPC может зависеть от момента времени: работа на полях, сне, еде и т.д.

Попытка предварительно планировать каждую возможность отнимает много времени, так как имеется большое количество планирования и писанины, которую вы должны делать. Импровизация сокращает подготовку, но вынуждает вас тяжелее работать в течение игры. Лучшее решение состоит в том, чтобы идти на компромисс: Тщательно детализируйте наиболее важные запланированные столкновения и делайте простые наброски и импровизируйте небольшие столкновения. Этим путем вы не будете разбрасываться при подготовке или игре.

Триггеры

Другой тип запланированного столкновения - триггер. Он может использоваться с ключом или отдельно. Триггер прост это: или/или, если/тогда тип утверждения. Он используется для более интерактивных типов столкновений, где происходит важное действие, типа похищения, описанного ниже.

Следующий эпизод происходит в 1 час утра: Если кто-то из героев все еще не спит, он слышит приглушенный крик, доносящийся с балкона комнаты по соседству. Если герои заинтересуются этим, они обнаружат двух людей в масках (воры 6-го уровня) делающих попытку тащить упирающуюся молодую женщину по лестнице. Один человек твердо хватает ее рукой, зажимая ей рот. Другой поднимает ее ноги через перила. Еще один ждет с лошадьми на земле. Если герои ничего не предпринимают, будет иметься сильный шум, когда она пинает вазу цветов, сопровождаемый тихими проклятьями, а затем лошади уносятся.

Если герои вмешиваются, свободный мужчина встает перед ними, доставая два меча, по одному в каждой руке. Женщина пытается вырываться на свободу, но падает без сознания от удара другого мужчины. Мужчина на земле спокойно натягивает арбалет и нацеливает его на партию, озираясь в поисках волшебников.

Все зависит от предыдущих и текущих выборов действия. Слышит ли активный герой? Герои заинтересованы? Как они реагируют на похитителей? Каждое решение диктует последующие события. Герои могли бы пробовать спасти молодую женщину, или они могли бы проснутся только к тому времени, чтобы видеть, как похитители удаляются с женщиной привязанной к седлу. Их действия могли изменять запланированные события. Прибывая на помощь, герои спасают леди. Как Данжон Мастер вы должны быть готовы рассказать ее историю. Почему она была атакована? Кто они были? Имеются ли любые подсказки, которые герои могут находить?

Готовя этот тип столкновения, во-первых выделяют основную последовательность событий, которые случились бы, если герои не вмешиваются. Затем, думайте подобно игроку, и попробуйте предусмотреть то, что герои могли бы делать. Они помогли бы леди? Если так, вы будете нуждаться в боевой информации, как нападавшие сражаются и какое оружие и тактику они будут использовать. Что случается, если герои пробуют поднять тревогу или говорить с похитителями? Что леди будет говорить, если она спасена? По крайней мере краткое примечание должно быть сделано, чтобы объяснить вероятные реакции героев.

Столь полные, какими вы их сделаете, триггеры, не без своих слабостей. В то время как они очень хороши при описании сцены, триггер не обеспечивает много фоновой информации. В случае выше, не имеется никакого описания комнаты, нападавших, истории леди и т.д. Это можно описать, но это будет дополнительной работой, и описание также вошло бы в последовательность действий.

Не менее критичная проблема состоит в том, что Данжон Мастера не могут предусмотреть каждое действие героев. Независимо от того, как тщательно построен триггер, всегда имеется что-то, что герои могут делать, чтобы опрокинуть ситуацию. В примере выше, что если герои паникуют и маг запускает огненный шар в нападавших? Во вспышке пламени, и они, и их жертва убиты, а здание находится на огне. Даже наделенный даром предвидения Данжон Мастер, не мог бы ожидать такого поворота событий!

Не имеется никакого простого решения с непредсказуемыми игроками (и при этом и вы не хотели бы этого!). Как Данжон Мастер вы никогда не будете способны предсказать каждое решение игрока. Опыт, и как игрока, и как Данжон Мастера, преподает вам, каковы наиболее вероятные действия. Вне их вы должны импровизировать, полагаясь на ваше умение как Данжон Мастера.

Объединение Ключей и Триггеров

Много Данжон Мастеров используют двойной подход для подготовки столкновений. Во-первых они готовят ключ, описывая обстановку места столкновения, изделия в них, и другие вещи, которые в общем не изменяются. Затем они пишут триггеры, сосредотачивающиеся на героях и действиях.

Когда они должны описать место, они полагаются на ключ, в то время как триггер описывает сюжет приключения. Хотя это требует немного больше времени, это позволяет различным событиям случаться в том же самом месте или области, давая чувство непрерывности приключения и кампании.

Глава 12:

Мастерские Персонажи

Из всех вещей, которые Данжон мастер делает: судит бои, интерпретирует действия героев, создает приключения, назначает опыт, и которые он возможно может еще делать, нет ничего более важного для AD&D Игры чем создание и обработка мастерских персонажей (NPC). Без мастерских персонажей, AD&D Игра ничто, пустая неопределенность. AD&D Игра - это ролевая игра, и игроки, играющие роль, должны иметь что-то или кого-то, чтобы взаимодействовать с этим. Это и есть то, чем являются мастерские персонажи, обеспечивая героев друзьями, союзниками и злодеями. Без них, ролевая игра была бы очень скучной.

Мастерский Персонаж (NPC) - это любая персона или существо, с которым герои должны иметь дело и которых Данжон Мастер должен отыгрывать. Герои могут иметь дело с ловушкой, но это Данжон Мастер играет роль ловушки. Это - не мастерский персонаж. А вот Дракон, который ураганно атакует, это мастерский персонаж, и действия Данжон Мастера за дракона и самих игроков определяют, как их герои собираются реагировать на это. Имеются времена, когда ролевые решения Данжон Мастера просты (убегать или ураганно атаковать), но часто роли Данжон Мастера весьма неоднозначны.

Для удобства, столкновения с NPC делятся на две широких категории: монстры (живые существа, не расы героев) и настоящие NPC (расы с которыми герои обычно, имеют дело). Диапазон реакций при столкновении с монстром обычно меньше, чем при столкновении с настоящим NPC.

Данжон Мастер должен думать о себе как об актере, художнике и импрессионисте. Каждый мастерский персонаж - это другая роль или лицо, которое Данжон Мастер должен быстро принять. В то время как это может быть трудно поначалу, практика делает эту задачу, намного более легкой. Каждый Данжон Мастер развивает некоторых запасных героев и изучает характеры часто используемых NPC.

Имеются много различных категорий мастерских персонажей, но наиболее часто встречаемые - это обычный простой народ. Герои имеют дело с хозяевами гостиниц, конюхами, кузнецами, менестрелями, часовщиками, мелкой знатью и многими другими, многие из которых могут использоваться героями. Эти мастерские персонажи сгруппированы вместе как наемники.

Быстрое Создание Мастерских Персонажей

Создание полного мастерского персонажа с историей, уникальными физическими характеристиками, чертами индивидуальности, умениями, оценками морали, и так далее, отнимает слишком много времени то, чего Данжон Мастер не может себе позволить в середине игровой сессии. К счастью, имеются быстрые пути обойти эту проблему. Используя их, Данжон Мастер может создавать NPC на месте без того, чтобы замедлить игровую сессию.

1. Создайте только то из характера, что игроки могут увидеть в игре. Прежде всего, Данжон Мастер никогда не должен создавать больше того, в чем он нуждается. Быстрая ролевая игра - большая работа и не имеется никакой потребности делать больше работы, чем это необходимо.

Если NPC - лишь хозяин гостиницы или грум или кузнец, Данжон Мастер не нуждается в характеристиках, навыках, или детальных списках снаряжения. Все, в чем он действительно нуждается - это физическое описание и индивидуальность.

Когда герои сталкиваются с враждебным файтером, индивидуальность не так уж важна. В этом случае все, что необходимо - это уровень, Сила, оружие и Армор Класс.

2. Создайте и используйте запасных персонажей, но не позволяйте им доминировать. И хотя это прекрасно иметь каждого хозяина гостиницы, кузнеца и грума, со своей собственной индивидуальностью, это требует слишком много работы от Данжон Мастера. Некоторые Данжон Мастера достаточно быстрые и достаточно творческие актеры, чтобы делать это без проблем; другие - нет. Не имеется ничего неправильно в наличие стандартного или запасного владельца магазина или крестьянина.

Если NPC неприметен или незначителен, детальная и интригующая ролевая индивидуальность может даже стоять на пути истории! Игроки могут запомнить этого персонажа и возможно забывать более важных. Они могут решить, что этот незначительный персонаж важен для сюжета. В некотором смысле, создание Данжон Мастера украло сцену.

Однако балансирование главных и незначительных персонажей не так легко. Если все незначительные NPC - это запасные персонажи, игра, в конечном счете, станет унылой и скучной. Игроки начнут злиться, встречая все тех же раздражительных старых крестьян или жадных и подозрительных хозяев гостиниц.

3. Создавайте, все постепенно. Данжон Мастер может начинать не с чего больше чем с идеи, на что он хочет, чтобы NPC был похож и затем экспромтом опишите индивидуальность и характер во время игры. Это позволит вам создавать персонажа, который взаимодействует с воображением игроков, так как Данжон Мастер реагирует на их предложения и действия.

Однако, Данжон Мастер, который делает это, должен быть осторожен, чтобы быть последовательным. Это может быть трудно, так как он делает все это на лету. Он должен убедиться, что оставил примечания о том, что каждый NPC делает, чем он становится, и как он развивается. Этим путем NPC может оставаться тем же самым в каждой игровой сессии.

4. Делайте предварительную работу перед и после игровых сессий. Если Данжон Мастер знает, что герои собираются встречать специфического NPC, он должен, по крайней мере, делать некоторые основные примечания относительно его характера перед началом игры. Это могут быть только несколько каракулей относительно индивидуальности, но это, по крайней мере, обеспечит отправную точку.

После игровой сессии, Данжон Мастер должен дополнить эти примечания, расширяя их тем, что произошло в этой сессии. Если эти примечания поддерживаются и регистрируются, мастерские персонажи могут быть снова найдены, и Данжон Мастер будет иметь все меньше и меньше работы, которую необходимо делать каждый раз. Со временем, важные мастерские персонажи, снабжаются характерами, и импровизированные столкновения будут иметь уникальные лица и истории. Это обогащает игру для каждого и делает игру этого Данжон Мастера намного лучше, чем просто следующий парень.

Глава 13:

Видимость и Свет

Способность ваших героев видеть что-либо, и их способность замечать то, что происходит вокруг, важна для AD&D игры. Герои, неспособные видеть монстров имеют противную тенденцию, быть удивленными. Герои, топающие через лес с факелами, имеют тенденцию раскрывать свое положение, делая трудным попытку удивить других. По этим и другим причинам, вы всегда должны принимать во внимание видимость и световые источники при отыгрываниии приключений.

Эффекты Световых Источников

Типы освещения и их радии даются в Руководстве Игрока. Однако, они представляют только самые основные эффекты светового источника. Однако имеются и другие эффекты света, которые невозможно легко определить количественно или по простым таблицам.

Заметность

Если герои используют свет, чтобы найти свой путь, существуют некоторые побочные эффекты: они не только видят сами, но и сами могут быть замечены. В этом случае невозможно спрятать свет. Герои, использующие свет, чтобы найти путь могут наблюдаться существами даже вне диапазона их собственного света. Так как световой источник освещает область вокруг героев, это делает их видимыми людям или существам на обычном диапазоне видимости наблюдения. Радиус светового источника в этой ситуации не фактор.

Например, на плоской равнине, мародерствующая партия орков легко могла бы увидеть свет огня и силуэты героев, даже в 1,500 ярдах. Действительно, так как яркость огня настолько отлична от окружающей темноты, свет был бы виден даже на больших диапазонах, хотя и без деталей. Если герои, использующие световой источник не предпринимают специальных мер (например, ставя охрану в темноте), они не могут удивлять существа, которые могут видеть свет их огня, факела или фонаря.

Существа и Источники Света

Световые источники, особенно огонь, имеют тенденцию или привлекать или прогонять существа. Дикие животные имеют тенденцию избегать огней и пожаров, особенно если охотники частые гости в области. С другой стороны, животные, которые охотятся на героев (или их лошадей) будут привлечены к огню. Они знают, что огонь это источник продовольствия.

Интеллектуальные существа всегда осторожно приближаются к световому источнику. Дружественные NPC не знают, приближаются ли они к лагерю друга или противника. Враждебные NPC аналогично подберутся так близко, как только они могут без того, чтобы показать себя, чтобы изучить силу и численность врага. Только несколько NPC, желая избежать всех опасностей, бегут при виде огня, в противоположном направлении.

Световые Уловки и Ловушки

Иногда огонь или световой источник может использоваться интеллектуальными существами как диверсия или ловушка. Одна уловка - это создать огонь, а затем поставить лагерь далеко от него. Огонь привлекает то, что, вероятно, обитает в области, давая героям шанс напасть из засады на неосторожных. Это любимая тактика очень злых и воинственных рас типа орков, медвежатников, гоблинов и бандитов. Это также уловка, используемая авантюристами, чтобы отвлечь монстров подальше от их реального лагеря, хотя это несколько опасно.

Так как огни часто используются, чтобы определить размер и возможную силу врага, тупые существа и возбужденные герои могут быть испуганы созданием большого количества походных костров в области. Враг, посчитав эти огни, решит, что здесь имеется огромный сильный лагерь и станет достаточно испуганным, чтобы уехать. В действительности, каждый огонь мог бы иметь, единственного человека или орка, поддерживающих его.

Хотя радиус светового источника ограничен диапазоном, на котором герой может эффективно видеть, используя этот источник, это - не абсолютное ограничение. Свет не заканчивается там, как будто он упирается в кирпичную стену. Вне радиуса света, все еще будут мерцать тени, отражения в глазах, и возможно блики металла. И некоторые из них не могут быть ничем больше, чем сверхактивное воображение героев, но другие могут быть реальными угрозами! Данжон Мастер может использовать этот фактор неизвестности как инструмент, чтобы создать волнение в его игре.

Инфровидение

Имеются два определения инфровидения, которые могут использоваться в AD&D Игре. Первое простое, но испытывает недостаток деталей. Оно, однако, совершенно адекватное определение для тех, кто не хотят беспокоиться сложностями инфровидения. Второе, необязательное определение, добавляет другой уровень детализации к игре. Это позволяет Данжон Мастеру создавать специальные ситуации, в которых функция инфровидения становится важной, но требует, чтобы Данжон Мастер отслеживал большое количество правил и большее количество деталей.

Стандартное Инфровидение

Самое легкое определение инфровидения - то, что оно позволяет персонажам видеть в темноте. Ничто больше не говориться относительно того, как оно работает - оно просто работает. Персонажи не видят в инфракрасном спектре, или "видят" высокую температуру, или еще что-нибудь. Они только видят в темноте так ясно, как они делают это при обычном свете. Однако, так как это - несколько волшебная сила, диапазон не такой же, как у обычной видимости: способность инфровидения действует только на 60 футов. Вне этого диапазона позволяется только обычная видимость.

Необязательное Инфровидение

Это определение намного более научно и точно в том, что мы знаем о физических свойствах реального мира. Его преимущество, это определение делает инфровидение, сильно отличающимся от обычного зрения, с его собственными силами и слабостями. Из неудобств, оно предоставляет некоторое количество научной точности (со всеми его осложнениями) в фентезийный мир.

Согласно этому определению, инфровидение - это способность к ощущать, или "видеть" высокую температуру. Лучшее сравнение - это тепловое оборудование отображения, используемое сегодня вооруженными силами многих наций. Это специальное чувство ограничено 60-футовым диапазоном. В пределах этого диапазона, герои могут видеть степени высокой температуры, излучаемой объектом как пылающая капля, переведенная в цвета подобно термограмме.

Если это определение используется, имеются несколько вещей, которые должны иметься в виду. Первое это то, что большие источники высокой температуры временно ослепят персонажей с инфровидением так же, как взгляд на яркий свет ослепляет с обычное зрение. Таким образом, пытающиеся использовать инфровидение должны делать усилие, чтобы избежать непосредственно смотреть на огни или факелы, или их собственные, или врага. (Свет от волшебных изделий не излучает существенную высокую температуру.) Второе, Данжон Мастер должен быть готов заявить, насколько горячи различные вещи. Литеральная интерпретация правила означает, что персонажи не будут способны отличить пол от стен в большинстве подземелий. Так как, в конце концов, они имеют одну и ту же температуру.

Также Данжон Мастер должен быть готов решить, имеют ли двери подземелья другую температуру (или излучают высокую температуру по-другому), чем каменные стены. Камень разного цвета или вида излучает высокую температуру по-другому от тех, что вокруг него? Чернила страницы светятся достаточно по-другому от бумаги, которая будет замечена? Вероятно, нет. Персонаж может отличить орка от хобгоблина, или человека? Большинство существ имеет подобную "тепловую основу" - несколько нечеткие капли. Они не исходят различной температурой и даже если они делают это, инфровидение редко столь остро, чтобы регистрировать различия в несколько градусов.

Убедитесь, что вы понимаете эффекты, этого необязательного определения инфровидения и опасности в обеспечении научной точности к фентезийной игре. Создавая определенное определение того, как оно работает, Данжон Мастер приглашает своих игроков применять логику к определению. Проблема в том, что это - игра фантазии, и логика не всегда нужна или даже желательна! Так, знать, что необязательное определение может кончаться очень странными ситуациями, все, потому что логика и наука применяется к чему-то что, не логично или не научно.

Другие Формы Зрения

Если необязательное определение инфровидения используется, Данжон Мастер создал прецедент для использования научных законов, чтобы объяснять способность. Некоторые люди, обсуждая, что имеются визуальные органы, которые могут очевидно видеть в инфракрасном спектре (использование инфровидения), также приведут доводы в пользу других форм зрения, способного видеть в других диапазонах спектра. Они могут быть включены, если Данжон Мастер желает этого. Однако, перед добавлением их к своей игре, Данжон Мастер должен лучше разобраться в правилах и, возможно, в физике.

Например, что видел бы персонаж или существо с ультразрением (способность видеть в ультрафиолетовом спектре)? Наши глаза видят объекты из-за видимого света, который отражен от объектов (если бы не несколько объектов, типа солнца, лампочек, огней и т.д., которые испускают достаточно видимого света для нас, чтобы их видеть). Инфровидение использует высокую температуру (инфракрасная) энергия, испускаемую объектами, так как почти все испускает инфракрасную энергию. Проблема с инфровидением состоит в том, что много объектов, типа обычного оружия и камней, без внутренних источников высокой температуры, являются той же или примерно той же температуры, как их окружение и таким образом почти неотличим от этой среды при использовании инфровидения. Ультразрение (и зрение, использующее рентген, гамма лучи или радиоволны) бесполезно так как, только звезды и несколько других астрономических объектов испускают существенное количество энергии в этих областях электромагнитного спектра. Вся пустошь кажется однородно черной с этими формами зрения, кроме нескольких объектов в небе.

Темнота

Рано или поздно герои оказываются в темноте. Обычно они пробуют избежать этого, но умные Данжон Мастера и глупые игроки очень умело вызывают это. Возможно, кобольды захватили героев без всех их вещей; возможно герои забыли взять достаточно факелов. Безотносительно от причины, без инфровидения, герои переносят, и физические, и психологические эффекты темноты.

Целью этого обсуждения "темнота" - означает любое время, когда герои страдают от ограниченной видимости. Таким образом, данные здесь правила, применяются одинаково хорошо, когда герои затронуты заклинанием темноты, находятся в густом тумане, безлунной ночью, или даже с завязанными глазами.

Так как не возможно видеть что-нибудь в темноте, безопасная норма передвижения ослепленных героев немедленно замедлена до 1/3 обычной. Более быстрое движение требует проверки Ловкости (см. Главу 14: Время и Движение). Герои также переносят -4 штраф в Силе Атаки и инстинктивных защитах. Их Армор Класс на четыре худший чем обычный (до предела 10). Связанные со зрением премии повреждения (удар в спину, и т.д.) отменяются. Однако, темнота не всегда абсолютна, и те Данжон Мастера, которые желают делать различия между различными уровнями темноты, могут использовать Таблицу 72.

Навык боя в темноте может уменьшать эффекты сражения в темноте, как объяснено в описании навыка в Руководстве Игрока.

**Таблица 72:**

**Необязательные Степени Темноты**

**Штраф Премия Инстинктивная AC**

**Условия Силы Атаки повреждения Защита Штраф**

Лунный свет -1 Нормальная -1\* -0

(Умеренный туман)

Звездный свет -3 1/2 Нормальной -3\* -2

(Никакой лунный или плотный туман)

Полная темнота -4 Отменена -4 -4

(Заклинание, неосвещенное подземелье или пещера)

\* Модификатор инстинктивной защиты применяется только к случаям уклонения и инстинктивным защитам уклонения.

Невидимость

Невидимость - очень полезный инструмент, и для героев, и для Данжон Мастеров. Умело использованная, она может создавать неожиданности и неожиданные столкновения. Однако, невидимость требует осторожного применения со стороны Данжон Мастера, чтобы не происходили ситуации, которые могут разбалансировать сценарий или кампанию.

Во-первых, невидимое существо невидимо для всех, включая и самого себя. Это обычно не такая уж большая трудность; большинство существ знает свое собственное тело и не должно видеть свои ноги, чтобы идти и т.п. Однако, при попытке детальных действий (например, отрывание замка или вставке нитки в иглу), невидимые персонажи имеют серьезные проблемы, перенося -3 (или -15%) штраф к их шансу успеха. Это не применяется, к использованию заклинания.

Во вторых, невидимые персонажи невидимы, и друг для друга, и для противника. Если осторожность не применена, видимая персона может легко наткнуться на невидимого компаньона. Вообразите файтера, машущего мечем в то время, как он понимает, что он не знает, где добрый старый невидимый Мерлин стоит! Проблема даже усугубляется, если имеется группа невидимых героев, натыкающихся друг на друга, и падающих (невидимо) один на другого, все, потому что никто не может видеть остальных. Это внезапно стало бы подобно наличию полной комнаты людей играющих в игру "прикрепить хвост ослу"!

Обнаружение Невидимых Существ

Невидимые существа и вещи не обнаружимы обычным зрением или инфровидением. Они не создают никакого существенного искажения или дымки, которая может быть замечена. Однако невидимые существа не полностью необнаружимы. Во-первых, вещи все еще цепляются за них. Мука, брошенная в воздух полезна для этой цели, хотя это может быть легко закрыто, отмыто или отогнано. Во вторых, они не оставляют невидимые следы. Снова, мука на полу - это хороший способ определить движение невидимых существ.

Эффекты определенных окружающих сред более тонкие. Туман и дым не показывают невидимых существ. Дым и туман заполнены водоворотами и завихрениями, предотвращая существо от обнаружения. Невидимые существа, полностью погруженные в жидкость также скрыты; не имеется никакого полого места или "воздушного пузыря" чтобы показать присутствие существа. На поверхности, невидимый пловец может быть замечен только, как необычное искажение волн.

Невидимые существа не автоматически бесшумны. Невидимый файтер в латах все еще звенит и грохочет, когда он перемещается, отлично опознаваясь большинством существ. Они все еще имеют аромат, так что существа с острым обонянием могут учуять их. Действительно, слепые или почти слепые существа не затронуты невидимостью.

Обнаружение магии показывает только присутствие чего-то волшебного без того, чтобы точно определить точно, что это. Таким образом, оно не может использоваться как замена заклинания обнаружение невидимок. Кроме того, в то время как фактический световой источник может быть невидим, свет, исходящий от него - нет. Это может показать местонахождение невидимого персонажа.

Когда Данжон Мастер думает, что имеется незначительная, но достаточная причина для существа, чтобы обнаружить невидимого персонажа, инстинктивная защита против заклинания должна быть сделана (тайно, если Данжон Мастер проверяет ее для героя). Незначительная причина могла бы быть странным ароматом, небольшим шумом, объектом, который исчез, а вроде не должен бы, или странная реакция другой персоны (кто-то был отодвинут, пинался, натыкался и т.д. на невидимого персонажа). Такую инстинктивную защиту нужно позволить для каждого нового случая. Волк стал бы настороженным, когда он обнаружил странный аромат, затем вскоре после этого, он услышал треск палки, и наконец последний шанс, когда персонаж вытянул свой меч из ножен. Кроме того, острота чувств существа и его общий интеллект может увеличивать или уменьшать частоту проверок, по усмотрению Данжон Мастера.

Если подозрительное существо или персонаж выбрасывают успешную инстинктивную защиту, он обнаруживает некоторый маленький признак присутствия невидимого противника. Он знает его общее местонахождение, но не его точное положение. Он может нападать на него с -4 штрафом на своем шансе попадания. Если проверка терпит неудачу, существо, или персонаж не осознает невидимого противника, пока он не сделает что-либо еще, что могло бы обнаружить его присутствие.

Конечно, действие раскрытия (которые может располагаться от нападения до спотыкания о груду горшков) немедленно, отрицает потребность в инстинктивной защите. В таких случаях, персонаж имеет довольно хорошую идею, что что-то не правильно и может предпринять действия, чтобы адекватно прореагировать на ситуацию.

Наконец, даже если невидимый персонаж подозревается, это не подразумевает, что персонаж будет немедленно атакован. Результат, особенно для менее интеллектуальных существ, может быть только увеличение настороженности. Волк, учуявший вторгшегося, ощетинивается и рычит, защищая своих детенышей. Гремучая змея издаст предупреждающий скрежет. Даже орки могут только осторожно покрутить головой, опасаясь засады.

Глава 14:

Глава 15:

Сборник Данжон Мастера

Предыдущие главы представили много правил и охватили много вопросов, но всегда имеется что-то, что не вписывается в жесткие категории (или даже в общие категории!). Некоторые из них - это ситуации, которые возникают все время в течение приключений. Другие - это ситуации или незначительные факты, в которых вы будете нуждаться лишь иногда. Эти "остатки", обычные и необыкновенные, обсуждаются ниже.

Слух

Один из полезных приемов, которому сильные авантюристы учатся после нескольких походов в смертельные подземелья, это обращать внимание и слушать странные шумы. Шум - это ценная подсказка, приводящая в готовность героев от возможной опасности и иногда даже дающая им определенное представление о том, что это за опасность. После опрометчивого выбивания двери только, чтобы обнаружить бараки, полные разъяренных орков, герои могут находить более благоразумным, чтобы остановиться рядом и послушать перед попыткой того же самого трюка снова.

Все герои имеют процентный шанс, чтобы слышать шумы, процент, изменяющийся с расой, как показано в Таблице 83. Эта способность равна таковой вора 1-го уровня (однако, воры могут увеличивать этот счет). Это - не шанс героя, чтобы услышать кого-то говорящего с ним или звон городских часов ночью. Этот процент должен использоваться только, когда слушание затруднено или имеются экстраординарные обстоятельства.

Процентный шанс сопровождается числом в круглых скобках. Второе число, тот же самый шанс, но на 1d20. Вы можете или делать процентную проверку или бросать 1d20, чтобы ни было наиболее удобно. В случае, если бросок равняется или меньше чем число в таблице, означает, что герой что-то слышит.

**Таблица 83:**

**Шанс Услышать Шум Расой**

**Карлик Эльф Гном Полуэльф Халфлинг Человек**

**15% (3) 20% (4) 25% (5) 15% (3) 20% (4) 15% (3)**

Конечно, данный выше шанс, чтобы услышать шум, представляет более или менее оптимальные условия: без шлема, стоя на месте, со всеми остальными остающимися на месте, в течение одного раунда, в то время как герой пробует услышать, что за шум доносится с ветром или из коридора. При таких условиях, герой получит примерно ясную идею относительно природы шума: животные, скольжение, речь (включая язык и расу), а возможно даже слова.

Меньше чем отличные состояния не изменяют шанс что-либо услышать (который является достаточно низким) но могут влиять на ясность. Некоторые, подобно эффекту приглушения дверей или повторения в каменных проходах, все еще могут позволять герою услышать шум разумно хорошо, но могут предотвращать его точную идентификацию.

В некоторых ситуациях, герои могут услышать бормотание, рычание, дыхание или голоса, но могут быть неспособны идентифицировать источник звуков. Герой знал бы, что впереди что-то имеется, но не знал бы что именно. В других ситуациях, шанс вообще что-либо услышать, может быть затронут. Чрезвычайные случаи могут давать вам оправдание, чтобы обеспечить дезинформацию. Гортанная речь может звучать подобно рычанию, стонущий ветер может стать криком, и т.д.

В некоторых случаях проверка необходима даже, когда герой не пытается различать некоторый неизвестный шум. Герой пробует услышать кричащиеся слова пиратского капитана в бушующем шторме. Он может видеть капитана и может ясно понять, что человек говорит. Действительно, капитан может даже говорить с ним. Однако, проверка слуха должна быть сделана, чтобы выяснить, может ли герой понять слова капитана в ярости шторма. Если герой был немного ближе, шторм немного меньше, или легкие капитана, исключительно сильные, шанс успеха героя будет увеличен.

Во всех случаях, попытка услышать шум требует времени. Количество времени потраченное на слушание капитана - очевидно время, требуемое ему, чтобы сказать то что он хочет. Положение и слушание шума в коридоре или в двери требует раунда, с полной партией, остающейся рядом.

Кроме того, герой может делать повторные проверки в надежде услышать больше или получить большее количество информации. Однако, как только проверка подводит героя, он не сможет услышать что-либо еще (даже если он немедленно делает успешную проверку на следующем раунде), если не имеется существенного улучшения условий. Группа должна будет переместиться поближе, открывать дверь, или совершать некоторое другое действие, чтобы позволить новую проверку.

Если проверка успешна, герой может продолжать слушать, чтобы узнать больше. Это требует длительных проверок, в течение которых игрок может пытаться определить: число, расу, природу животного, направление, приближается или удаляется шум, и возможно даже часть беседы. Игрок заявляет то, что он пробует узнать это, и проверка делается.

Попытка подслушивать вещи таким образом - довольно ненадежна. Ворам нельзя позволять использовать их способность услышать шум подобно сверхчувствительным микрофонам!

Двери

При создании своих героев, все игроки получают число необходимое, чтобы открыть двери, основанное на их Силе. Но вот вопрос: Герои должны делать проверку, чтобы видеть, могут ли они открыть двери гостиниц, дверь в свою комнату, или двери вагона? Конечно нет. В большинстве обстоятельств, не волнуйтесь относительно шанса открыть дверь. Однако Иногда, имеются двери, которые герои, как предполагается, не открывают. Вот тогда проверка и становится важной.

Вообще двери могут разделяться на несколько групп. Во-первых - это обычные двери. Они открываются, когда от себя, а когда на себя, потому что это то, что они, как предполагается, делают. Данжон Мастер, который требует проверки каждый раз как герои, пробуют войти в таверну извращает правила.

Следующая группа - это тяжелые, старые, заплесневелые, покореженные и заржавевшие двери, найденные в подземельях и древних руинах. Они не открываются легким толчком. Петли могут быть заморожены или дерево, покоробилось в раме. Чтобы открыть их, герои должны делать проверку, дергая за ручку или нанося по двери хороший пинок.

Наконец, есть запертые, заложенные, и волшебно запертые двери, которые закрыты и запечатаны специально. Они требуют некоторых действий, чтобы открыться.

Каждый герой имеет шанс, чтобы вынудить дверь открыться, но это - до Данжон Мастера, чтобы определить, когда следует использовать эту способность. Данжон Мастер может законно позволять героям пробовать открыть дверь, закрытую неосновательным замком или гнилым брусом. Чрезвычайно тяжелая дверь подземелья, покореженная в раме может быть не открываемой. Герои наваливаются на нее, но лишь отскакивают. Если открывание замка особенно важно для приключения, то это могло бы быть единственным способом открыть дверь (за исключением кражи ключа).

Одно важное примечание, которое необходимо помнить - это то, что, если монстр открыл дверь и сбежал через нее, герои должны быть способны открыть дверь с такой же непринужденностью. Ключ здесь - "такая же непринужденность". Что является легким для тролля, или гиганта с холмов может быть весьма тяжело для гнома или халфлинга! Частое открывание и закрывание, также будет влиять на непринужденность, с которой дверь может использоваться.

Если дверь будет не в состоянии открываться при первой попытке, герой может пробовать еще раз, не имеется никакого предела числу попыток, но каждая последующая попытка уменьшит шанс успеха героя на один, поскольку он становится все более утомленным дергая или стуча в дверь.

Другая обычно используемая игроками тактика, когда они имеют дело с не открывающимися дверями это ударить в нее сразу несколькими героями. До двух людей одновременно может пытаться вынудить дверь открыться (больше чем, это и герои имеют тенденцию спотыкаться о других). Шанс открытия двери увеличен наполовину меньшего шанса героя (с долями округленными вверх). Таким образом, если Руперт открывает двери на 1, 2, 3 или 4 (на 1d20) а Делсенора на 1, 2 или 3, вместе они могут открыть дверь на 1, 2, 3, 4, 5 или 6 (Руперт 1-4 плюс половина Делсеноры 1-3, округленная до +2 премии).

Находчивые герои иногда используют то, что лежит около дверей, используя это как тараны, чтобы бить ими. Герои нуждаются в подходящем таране (крепкое бревно подойдет) и некотором месте для разбега, чтобы получить все преимущество этого метода. Такой таран позволит героям суммировать общее количество их возможностей открыть дверь. Даже без места для разбега, герои могут бить тараном в дверь. Это позволяет больше чем двум героям применять свои мускулы одновременно.

Каждый герой на таране вносит половину его обычного шанса открывания дверей к полному усилию. Таким образом, Руперт (1-4), Делсенора (1-3), Тарус (открывает двери на 1-6) и Джойнвил (открывает двери на 1-2) имели бы (2+2+3+1=) 1-8 шанс вышибания двери, стуча в нее тараном. Их шанс был бы (4+3+6+2 =) 1-15, если бы они были способны бить в дверь тараном, с разбега.

Конечно, удары по двери имеют свои неудобства. Во-первых, дверь разрушена и не может быть закрыта за группой. Герои оставят ясный след, по которому любые преследователи могут идти, и они не будут способны блокировать свой тыл. Если участок не имеет регулярного обслуживания, Данжон Мастер должен отметить на своем ключе, какие двери были разрушены для будущих ссылок.

Принуждение дверей, открыться также имеет тенденцию быть шумным. Если дверь не вышибается при первой попытке, существа с другой стороны не могут быть удивлены. Даже если не имеется, чего-нибудь позади двери, все близлежащие будут приведены в готовность (и если они интеллектуальны, то могут принимать меры). Наконец, шум может привлекать нежелательных посетителей. Данжон Мастер должен немедленно делать проверку блуждающих монстров (если они есть в области) каждый раз как дверь выбита. Бесшумное открывание замка может иметь свои преимущества.

Скрытые и Секретные Двери

В дополнение ко всем другим типам дверей, архитекторы большинства фентезийных зданий любят включить несколько секретных и скрытых дверей. Они могут располагаться от простых жреческих отверстий до поворачивающихся книжных шкафов, открывающихся в скрытые склепы. Единственное ограничение – это ваша фантазия.

Секретные двери работают не так как обычные двери. Прежде всего, они должны быть найдены. Это не то, что случается без усилия (если бы это было так, дверь, то не была бы очень секретной!). За исключением эльфов, герои должны искать секретные двери.

Поиск в 20-футовой секции стены требует приблизительно 10 минут, в течение которого герои ищут сигнал: удар, завихрение, и податливости, ища тайные ловушки, отодвигающие стены, скрытые рычаги и т.п. Точное количество времени может изменяться согласно количеству деталей на стене. В общем-то голая стенная секция будет обследована довольно быстро, в то время как загруженная полками, украшениями, подсвечниками и другими креплениями будет требовать большего количества времени. Герой может обыскать данную стенную область только однажды, хотя несколько героев могут обыскать ту же самую область.

Обычно, когда герой обнаруживает секретную дверь, он нашел и средство которое ее открывает. Поэтому, никакой бросок не должен быть сделан, чтобы открыть дверь. В очень редких случаях, герой может обнаружить, что секретная дверь существует (например, находя ее контур) но не знать, как ее открыть. В этом случае, отдельная проверка должна быть сделана, чтобы открыть дверь.

Секретные двери не могут быть выбиты обычными средствами, хотя в них можно колотить таранами (в половине обычного шанса успеха). Действительно, это даже возможно для героев, чтобы видеть секретную дверь в действии и не знать, как она открывается. ("Вы врываетесь в как раз вовремя, чтобы видеть Герцога Мараска Вампира, исчезающего из вида, и как книжный шкаф скользит назад в его положение."), в таких случаях, знание, что дверь существует, увеличит шанс обнаружения механизма ее открытия на 1.

Это - хорошая идея обратить внимание, как каждая специфическая секретная дверь работает и как она скрыта. В то время как такие примечания не имеют никакого влияния на механику игры, они добавляют много колорита и тайны за счет небольшого усилия. Что является более возбуждающим, говорить: "Вы находите секретную дверь в северной стене", или "Вы крутите украшение, в виде головы льва, на стене и внезапно огонь в камине утихает, а панель отходит внутрь?"

Кроме того, красочные описания секретных дверей позволяют вам заставлять героев запоминать, как работает данная дверь: "Что, вы забыли, что делать, чтобы открыть эту секретную дверь? Хорошо, я предполагаю, что вы должны будете искать это снова". Если используется в замедлении, это поможет держать их вовлеченными в вашу игру, поощрять их делать карты, заполненные всеми интересными примечаниями.

Скрытая дверь - это обычная дверь, которая преднамеренно скрыта от взгляда. Может иметься дверь в тронную залу позади занавеса или люк под ковриком. Дверь не замаскирована любым способом и не открывается тайным приспособлением; она только не прямо очевидна.

Любой поиск скрытых дверей покажет их, и когда найдены они могут быть открыты как обычно. Эльфы могут иногда чувствовать скрытые двери (если им удается бросок кубика) без того, чтобы иметь необходимость останавливаться и искать ее. Никто не знает, как это происходит, хотя некоторые теоретизируют, что эльфы замечают тонкие температурные градиенты, когда они проходят около этих дверей.

Оборотничество

Из всех несчастий, которые могут случаться с героем, одна из наиболее страшных - это оборотничество. В то время как часто это рассматривается как болезнь, оборотничество может более должным образом быть описано, в некоторых случаях, как естественное состояние, а в других как проклятие. В любом случае, оно не вылечивается к эффектам заклинаний излечения болезней и подобным способностям. Освобождение героя от мучений оборотничества - более вовлеченный и сложный процесс, чем простое активирование только одного заклинания.

Истинное оборотничество не является ни проклятием, ни инфекцией, а способностью, которой обладает ограниченное число индивидуумов, изменяться в животную форму по желанию. Истинные оборотни, также, не затронуты фазами луны, темноты или любыми другими ограничениями на их способности изменения, обозначенными в фольклоре о вервольфах. Ни один герой не может быть поражен истинным оборотничеством - эта способность, ограничена индивидуумами, рожденными с этой силой.

Однако, одна из характеристик истинного оборотня - это его способность передавать оборотническую инфекцию своим жертвам. Это и есть страшное оборотничество из фольклора. После того, как жертва поражена, она подпадает под влияние луны, неспособная сопротивляться мощному изменению в кровожадное животное.

Всякий раз, когда герой ранен истинным оборотнем, имеется шанс 1% в хитпоинт перенесенного повреждения, что герой поражен оборотничеством. Данжон Мастер делает эту проверку тайно, так как герои никогда не узнают об их судьбе, пока не будет слишком поздно (хотя благоразумные герои могут предпринимать немедленные шаги, как будто они были затронуты). Если герой поражен, он страдает от этого проклятия.

Проклятые герои переносят не поддающееся контролю изменение, ночью полнолуния и в ночи, немедленно до и после него. Изменение начинается, когда луна восходит и заканчиваются, когда она заходит. В это время герой управляется Данжон Мастером, а не игроком. Часто, герой обнаруживает, что он сделал ужасные вещи во время изменения и под управлением Данжон Мастера.

В течение изменения, Сила героя временно увеличена до 19, позволяя ему ломать стены, сгибать брусы, и иначе избегать заключения. Измененный герой имеет Армор Класс, нападения, движение и невосприимчивость, идентичную типу оборотня, который его ранил.

Однако, интеллект и жизненные ценности героя изменены кровожадностью не поддающейся контролю. Герой должен охотиться и убивать и вообще выбирает своими жертвами людей, которых он знает в своей повседневной жизни. Чем более сильна эмоция к персоне (или любовь, или ненависть), тем больше вероятность, что герой будет пытаться преследовать и убивать эту персону.

Помните, что в течение периода изменения игрок не имеет никакого контроля над своим героем. И при этом он не будет узнавать своих друзей и компаньонов, если они не знакомы с его проклятием или не могут признавать его по некоторым персональным признакам.

В конце каждого изменения, герой возвращается к своей обычной форме (возможно к своему затруднению). В то же самое время, он излечивает от 10% до 60% (1d6x10) любых ран, которые он перенес. В то время как герой может знать или подозревать, что он сделал что-то ужасное, он не имеет ясных воспоминаний о предшествующей ночи. Добрые герои будут замучены мыслями, что они, возможно, сделали, а паладины найдут, что они имеют, по крайней мере временно, упавшую харизму.

Освобождение героя от власти оборотничества – это не простая задача активирования заклинания. Излечение болезней не имеет никакого эффекта на героя. Снятие проклятия позволяет герою делать инстинктивную защиту, чтобы освободиться от оборотничества, но оно должно быть брошено в одну из ночей, когда происходит фактическое изменение. Если герой выбрасывает свою инстинктивную защиту против полиморфизма, оборотничество сломано и не будет затрагивать героя снова (если, конечно он не инфицирован оборотнем еще раз).

Другие Волшебные Болезни

Оборотничество - это не единственный тип сверхъестественного и волшебного несчастья, которое может поражать героя. Грязные крысы могут нести болезнь. Мумии обладают опасным гниющим прикосновением. В каждом случае имеются эффекты, изложенные в описании в Собрании Монстров. Однако, это важно для Данжон Мастера, чтобы различать обычные и волшебные болезни.

Обычная болезнь - это та, которая независимо от того, насколько она экзотическая или фантастическая, вызвана и передается обычными способами: микробы, москиты, бешеные крысы и т.д. К тому же, болезнь может быть излечена обычными методами в реальном мире.

Волшебная болезнь, подобно гниющему прикосновению, является функцией некоторой необъясненной волшебной сущности. И она не излечима обычными средствами.

Данжон Мастер должен понять различие между этими двумя типами болезней. С этим знанием, он может управлять эффектами различных лечений и микстур.

Планы Существования

Ваша или любая другая кампания не единственный возможный мир в AD&D Игре. Имеется так много различных кампаний, как имеется Данжон Мастеров. Ваша, может быть очень добросовестным средневековым окружением в Западной Европе. Но какие другие виды кампаний могли там быть?

Тщательно исследуемый набор кампаний в позднесредневековой Италии, где герои могут встречать известных правителей и художников этого века.

Мир, подобный Дальнему Востоку, с восточными героями, существами и верами.

Набор кампаний в землях, подобных древнему Египту в Бронзовом Веке.

Кампания в подземном мире во власти карликов, вовлеченных в бесконечную войну с плодовитыми орками.

Набор кампаний в мрачной, таинственной Восточной Европе, населенной угрюмыми крестьянами, старыми замками, и монстрами учтивыми и скотскими, в лучших традициях старых фильмов ужасов.

Действительно фантастический мир, заполненный приводимыми в движение джинами паровыми двигателями, элементными воздушными кораблями, и управляемые заклинаниями телеграфами.

Набор кампаний в тропическом архипелаге, где путешествуют на каноэ между островами каннибалов, гигантских животных, и потерянных цивилизаций.

Набор кампаний в Африке в веке великих империй, где мощные родовые королевства сражаются, сопротивляясь завоеванию иностранных исследователей.

Кампания, основанная на работах специфического автора, типа Morte Сэра Томас Мэлори d'Arthur или саг Исландии.

Ясно, что имеется много возможных назначений для миров кампании - все эти и еще больше. Так, как все они могут быть размещены? Чтобы позволять такое разнообразие и обеспечивать неограниченные возможности приключения, AD&D Игровой Мир предлагает много планов существования.

Планы - это различные области существования, каждый отделенный от всех других, и каждый имеющий свои собственные физические законы. Планы существуют вне нашего обычного понимания места и измерений. Каждый имеет свойства и качества, уникальные сами по себе. В то время как большее количество полной информации может быть найдено в других книгах правил AD&D, краткий обзор, приведенный здесь выделяет основную структуру планов.

Так как они не имеют формы или измерения, не возможно нарисовать дорожную карту планов и их отношений друг к другу. Однако, имеется их структура и организация, которая может лучше всего быть представленной как ряд сфер, одна находящаяся внутри другой.

Главные Материальные Планы

В самом центре этого ряда сфер - Главные Материальные Планы. Это - планы наиболее знакомые AD&D игрокам. Главные материальные планы включают многие Замлеподобные альтернативные миры и кампании, которые используют более или менее те же самые основные факты. Могут иметься различия от одного до другого, но большинство особенностей остается теми же самыми. Жители каждого главного плана всегда относятся к их плану как к Главному Материальному Плану.

Эфирный План

Окружение каждого Главного Материального Плана - это отдельный Эфирный План. Эфирные Планы – это туманные царства протоматерии. Ничто не твердо на этих планах.

В Эфирных планах, могут иметься небольшие карманы или острова материи известные как Полупланы. Эти Полупланы - иногда создания чрезвычайно мощных волшебников, технологов или полубогов.

Внутренние Планы

Используя аналогию со сферами, вне Главных и Эфирных Планов существуют Внутренние Планы, Первичные Силы строительства вселенной. Внутренние Планы состоят из Элементных, Параэлементных и Квази-Элементных Планов, и Планов Энергии. Элементные Планы - это блоки создания материи Воздуха, Воды, Огня и Земли. Там где Элементные Планы касаются друг друга, та возникают Параэлементные Планы Дым, Лед, Ил и Магма. Планы Энергии - это Положительный Энергетический План (также называемый Планом Жизни) и Отрицательный Энергетический План (источник энтропии). Квази-Элементные Планы существуют там, где Элементные Планы касаются Энергетических Планов: Молнии, Пара, Полезных Ископаемых и Сияния существуют вокруг Положительного Энергетического Плана; а Соли, Вакуума, Золы и Пыли - вокруг Отрицательного Энергетического Плана. Многие из Планов имеют своих собственных существ и правителей, которые иногда вызываются в один из Главных Планов, через заклинания или волшебные изделия.

Астральный План

Вне Внутренних Планов (представленных сферами) - существует Астральный План. Подобно Эфирным Планам, этот план служит как соединитель между различными реальностями. Он связывает различные Главные Планы друг с другом (путешественники от одного Главного Плана до другого, пересекают Астральный План, а не Эфирный) и соединяют каждый Главный План с Внешними Планами.

Астральный План - это бесплодное место с очень редкими частицами твердой материи. Действительно, его наиболее обычная особенность - это серебряные шнуры путешественников в плане. Эти шнуры - пути выживания, которые предохраняют путешественников по Планам от того чтобы заблудиться, прикрепляя и полностью поддерживая путешественника в его точке происхождения.

Внешние Планы

Наконец, вне всех планов существуют - Внешние Планы, также называемые Планами Сил. Имеются 17 известных Внешних Планов, но могут иметься и другие. Этих планы можно достигнуть только с помощью самых мощных заклинаний или, пересекая Астральный План.

Каждый Внешний План уникален. Некоторые кажутся весьма подобными главным; другие имеют ландшафт и физические законы, полностью отличные от тех, к которым герои привыкли. Магия в каждом из них функционирует по-другому так же, как и многие другие обычные предположения о действительности.

Мощные существа (самозванные боги, богини и полубоги) населяют эти планы наряду с полным диапазоном других форм жизни. Внешние Планы - заключительное место отдыха духов интеллектуальных форм жизни из Главных Материальных Планов.

Известные внешние планы были названы людьми. Некоторые из этих названий:

Mechanus

Аркадия

Mount Celestia

Bytopia

Elysium

Beastlands

Olympus

Ysgard

Лимбо

Столпотворение

Пропасть

Carceri

Серая Мгла

Gehenna

Baator

Acheron

Outlands

Эти названия не обязательно одинаковы во всех мирах или от одного Главного Материального Плана к другому. Действительно, так как эти планы - без измерения и формы, это возможно для различных земель в том же самом мире кампании, чтобы иметь полностью различные картины их структуры и порядка.

Например, мир с восточным типом мог бы видеть внешние Планы не как ряд отдельных областей, но как единственную массу, по которой рассеяны различные агентства Астрономической Бюрократии. Астрономический Император мог бы проживать на одном плане, в то время как его Государственный Министр, на другом.

Скандинавская земля видела бы план Ysgard как доминирующий над всеми другими, в соответствии с важностью, которую они приписывают Силам живущим там. Эти вещи оставлены на ваше усмотрение, как Данжон Мастера. Планы могут быть изменены, чтобы соответствовать потребностям вашей кампании.