

как поступить с плененным врагом. Вы также може­те воздействовать на них через дружественного НИП, который даст подсказку или совет, что делать в зем-

**ВРАГИ**

Управление противниками ИП - станет для вас одним из са­мых увлекательных и важных занятий. При создании врагов для ИП учитывайте в уме следующие аспекты.

**Полностью Проработанные Персонажи:** Оживите их противников. Помогите ИП понять, почему НИП делают то, что они делают, и как они взаимодействуют со всем тем, что

**КАЖДЫЙ В ЭТОМ МИРЕ** Вашим занятием является детализация каждого персонажа в мире, за которого не играют игроки. НИП вносят всю полно­ту ощущения мира, от пожилой женщины, заправляющей придорожной конюшней, до отвратительного некроманта, стремящегося уничтожить королевство, до дракона в своем логове, считающего свое золото. Подавляющее большинство населения не интересуют ИП до тех пор, пока персонажи не достигают того момента, когда судьба процветания мира за­висит лишь от них. Но даже и в таких случаях, многие из лю­дей так и не узнают о героях.

Большинство людей и существ выбирают свой собствен­ный путь, не обращая внимания на действие ИП и события в их приключениях. Простые люди, которых они встречают в городе, не будут рассматривать их как особенных от кого- либо еще до тех пор, пока ИП не сделают что-либо, чтобы привлечь внимание к себе. В остальной части мира не знают, что ИП - фактически игровой персонаж игрока. Такое вос­приятие не дает ИП никаких бонусов или штрафов, и все что будет происходить, зависит только от действий ИП. Если они глупы или просто не желают подчиняться принятым прави­лам, то они быстро наживут врагов и общее недоверие. Если они мудры и рассудительны, то им всегда легче будет найти друзей и союзников, а также вполне некоторых врагов, кото­рые не будут разделять добродетелей ИП.

**>мМерческогоИпользоВаниЯ!дП|р|во**

У

правляя своим игровым миром вам понадобится соз­дать правдоподобных персонажей всех видов. Ис­пользуя информацию из этой главы, вы сможете соз­давать и контролировать НИП, который проживают в вашем игровом мире.

вокруг них. Если вы не будете, думать о них только как о плохих парнях, предназначенных погибнуть от рук ИП, то и игроки станут относиться к ним соответственно.

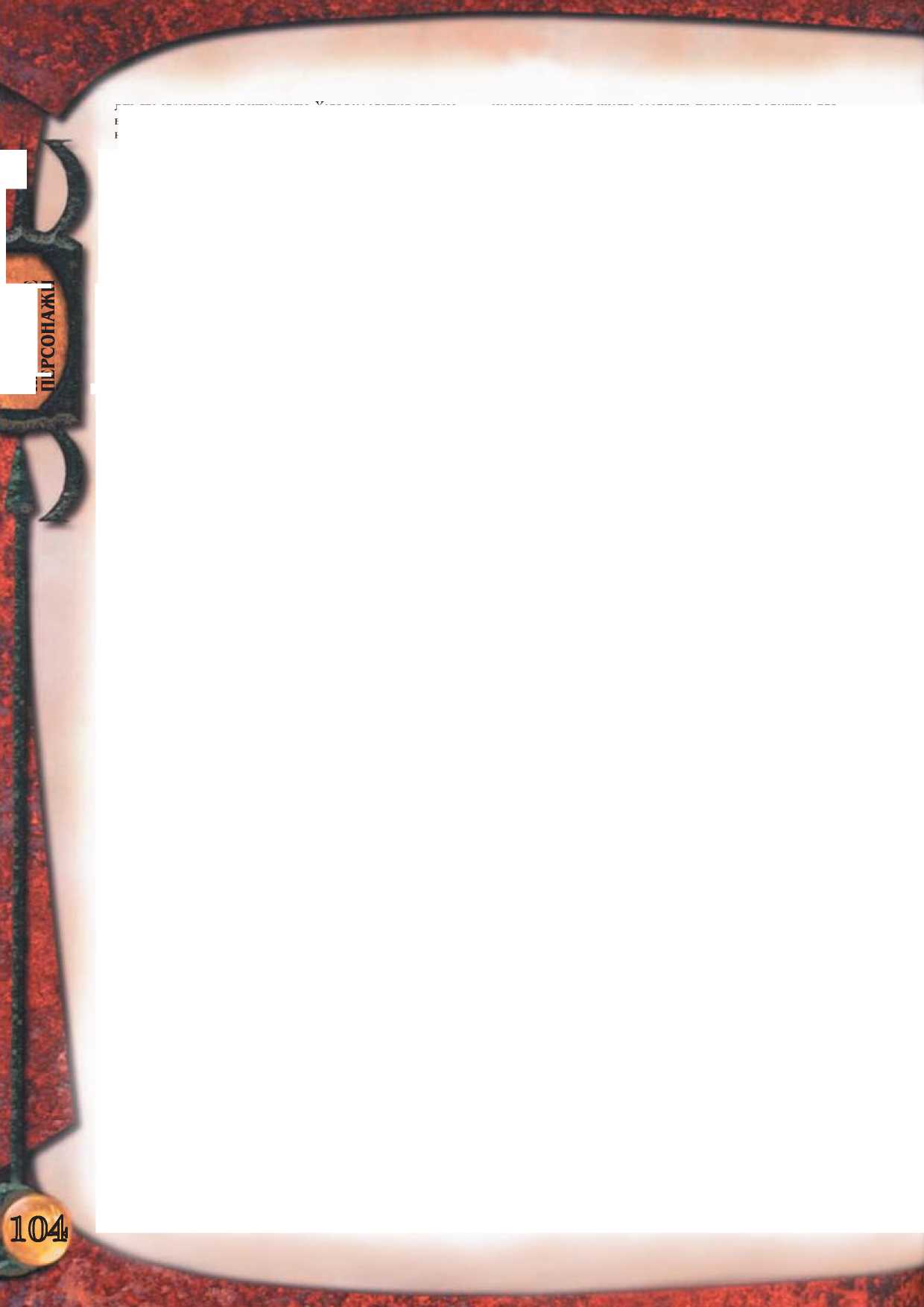
**Интеллект:** Играйте врагов такими, какими они являют­ся - не более и не менее. Огры всегда будут плохими стра­тегами, а вот майнд флаеры очень развиты, и всегда имеют сложные схемы и хитроумные планы.

**НЕ БОЙТЕСЬ СОЗДАВАТЬ ИХ ЗЛЫМИ:** Зло есть зло. Не сомневайтесь создавать действительно мерзких зло­деев. Предательства, грязная ложь, и вызывающие отвраще­ние поступки, все это помогает внушить неприязнь игроков к врагу.

**ЗЛО НЕ ПОВСЮДУ:** Противник в лице неигрового J персонажа вовсе не обязан быть злым. Иногда нейтраль­ные и даже добрые персонажи могут выступать против того, чем занимаются ИП, и не всегда хорошие люди могут со всем согласится. Иногда довольно интересно встретить противника, которого вам не нужно убивать.

**ЗЛО НЕ ВСЕГДА ОБЪЕДЕНЯЕТСЯ:** Даже если все противники ИП являются чистым порождением зла, это еще не значит, что они все заодно. Во всяком случае, Г зло редко заключает союзы со злом (обычно в случае ха- Г отично злых существ), потому что их цели эгоистичны, I и нередко цели одних вступают в конфликт с целями I других.

**ДИЛЕММА - ПРОБЛЕМА С ПЛЕННЫМ:** Как следует поступать ИП с пленным врагом. Если про- I тивник НИП сдастся, то персонажи могут оказаться | в затруднительном положении. Подарить ли своим 1 темным врагам жизнь или же зарубить их? Что бо- I лее правильно убийство злого врага или в милость, J дабы не распространять своими поступками зла да- 1 лее? В некоторых кампаниях могут щедро платят за I живых пленных противников. Пленные друзья игро­ков тоже могут служить выкупом в обмен на жизнь злых пленников. Эти два факта помогут ИП решить,

лях, где странствуют авантюристы. Хотя вам следует отыгры­вать НПС настолько соответствующе как вы только сможете, не создавайте ситуаций, в которых требуется решать судьбы плененных врагов до тех пор, пока, пока вы не уверенны, что игроки готовы к этому.

ик

Г

ИИ X

Злодеи

Дьявольский колдун, злобный первосвященник, предводи­тель наемных убийц, лич, древний красный дракон - воз­можности для такого рода высокоинтеллектуальных злобных существ бесконечны, и поэтому для некоторых персонажей они становиться самыми запоминающимися и самыми нена­вистными противниками. Хорошо отыгранный злодей может стать постоянной угрозой персонажа, который ставит шипы на пути ИП.

Вот несколько указаний для того, как правильно отыгры­вать злодеев.

**Используйте лакеев.** Не позволяйте главному злодею вступать в противостояние с ИП лично до тех пор, пока это не станет необходимо. В конечном счете, ИП будут искать схватки с главарем, но вы не должны допускать их к нему используя против них когорты подчиненных существ в те мо­менты, когда только это возможно. Однако не лишайте ИП удовольствия, в конце концов, уничтожить его.

**Будьте находчивы и изобретательны.** Используйте все доступные возможности, для того, чтобы мешать ИП. Осто­рожный злодей силен в использовании *неопределимое миро­воззрение* или *неопределение*, для того чтобы помешать по­пыткам найти его. Заклинание *обнаружение магического сле­жения* или даже лучше, *экран*, может сохранить его действия от раскрытия через *магическое слежение*. *Чистый разум* обманывает *чтение мыслей* и *устойчивость к заклинаниям* противостоит практически всему. Основная идея заключается в том, что для каждой способности, которая могла бы быть у ИП, НИП злодеи должны уметь применить верное заклина­ние, предмет либо способность.

**Разработайте запасной план.** Раз ИП вынуждены бо­роться со злыми персонажами, и нарушать их коварные планы, то было бы неплохо заранее подготовить пути отсту­пления для ваших злодеев. ИП печально известные тем, что могут схватить злодея пытающегося сбежать в самый послед­ний момент. Используйте тайные пути, *невидимость*, *дверь измерений, телепортацию*, случайность(сопйпдепсу), толпы подчиненных для того, чтобы помочь злодеям бежать.

**Берите заложников.** Поставьте ИП перед этической про­блемой. Желают ли они нападать на злодея, если его слуги захватили городских жителей и готовые убить их по первой его команде?

**Используйте магию.** Злодею высокого уровня (даже во­ину или вору) следует иметь достаточно большой запас ма­гической силы пусть, даже если это будут слуги волшебники или магические предметы. ИП располагают множеством ма­гии и готовы пустить ее вход против своих врагов незамед­лительно, поэтому было бы неплохо подготовить для них ряд различных уловок хитростей.

**Сражение по правилам врага.** Умный противник всту­пает в схватку только тогда, когда он считает нужным, и толь­ко тогда, когда он к этому готов. Предпочтительно, он напада­ет лишь тогда, когда ИП уже ослаблены боями с его охраной и действием магических заклинаний и ловушек, которые за­полняют его логово.

Животные и другие существа

Животные, насекомые, магические звери, и другие низко интеллектуальные существа формируют особую категорию НИП. Они не поступают, так как поступают более разумные существа. Вместо этого они руководствуются только свои­ми инстинктами и потребностями. Голод и страх, например, управляют животными. Иногда ими движет любопытство, но чаще всего они просто ищут чего бы поесть. Когда вы соз­даете случайные встречи с участием животных или других существ обладающих низким интеллектом, выбирайте такое природное окружение, которое будет соответствовать этим существам в полной мере. Сотни орков могут объединиться на одной территории, но сотни разрозненных тварей никог­да не додумаются до этого и только какие-то внешние силы могут вынудить их поступить таким образом. Например, в подземелье хищникам необходимо что-то есть и во избежа­ние конкуренции они вынуждены устраивать свои логовища в отдалении друг от друга. Логичные потребности любой экосистемы могут иногда создавать подземелья сложные для рационализации или расчета, так что это, в конце концов, будет выглядеть чем-то правдоподобным. Разумная органи­зация часто помогает объяснить присутствие существ в тех количествах или местах противоположных их природным склонностям.

Животные и другие неразумные существа хотят есть, быть в безопасности, и хотят защитить своих детенышей. Их не волнует ничего кроме пищи, и только самые агрессивные могут атаковать по другим причинам. Они не собирают со­кровищ, но некоторое имущество персонажей убитых ими, может быть найдено в их логовах не тронутым.

Этот тип существ становиться опасным врагом для ИП с тех пор как некоторые из них были разодраны в клочья жут­ким волком или даже жутким умбер халком, или виверной. Если в реальном мире шанс человека стать добычей хищника достаточно невелик, то в приключении большинство хищных животных вовсе не против и даже скорее предпочтут раз­умное существо обычной добыче.

ДРУЗЬЯ

Далеко не все испытывают к ИП только ненависть. Если пер­сонажи сообразительны и то с продвижением в игровом мире они могут найти не меньше друзей, чем врагов. Персонажи, которые не выступают против ИП делятся на четыре типа: союзники, поборники, последователи и наемники. Черта Лидерство (смотрите ИП в роли лидеров) дает возможность персонажам привлекать на свою сторону поборников и по­следователей. Отношения ИП с наемниками и союзникам от­личаются от отношений с поборниками и наемниками.

Союзники

Марёв Тенурил грубоватый рейнджер, который патрулирует дикую местность на западе. С тех пор как ИП помогли ему отбить налет гноллов 2 года тому назад, он дал слово снаб­жать их информацией по этой территории при первой необхо­димости. Он представил их Вирану Рейнсонгу эльфийскому волшебнику/барду, который снабдил их снадобьями и свит­ками собственного производства. Двоюродный сводный брат Ворана Етин путешествовал вместе с ИП, когда те посещали Забытые Горы и логово Лича.

Союзники делятся на два типа: те кто помогает ИП с информацией, снаряжением, или ночлегом, и те кто сопро­вождают их непосредственно в приключениях. Союзники, вошедшие в группу, могут зарабатывать опыт и подыматься в уровнях также как и игровые персонажи. Однако следует помнить, что союзники не подчиняются каждому приказу ИП, а действуют, так как им того хочется. Они отличаются от поброников и наемников (описанных ниже) которые работа­ют непосредственно на ИП.

Поборники

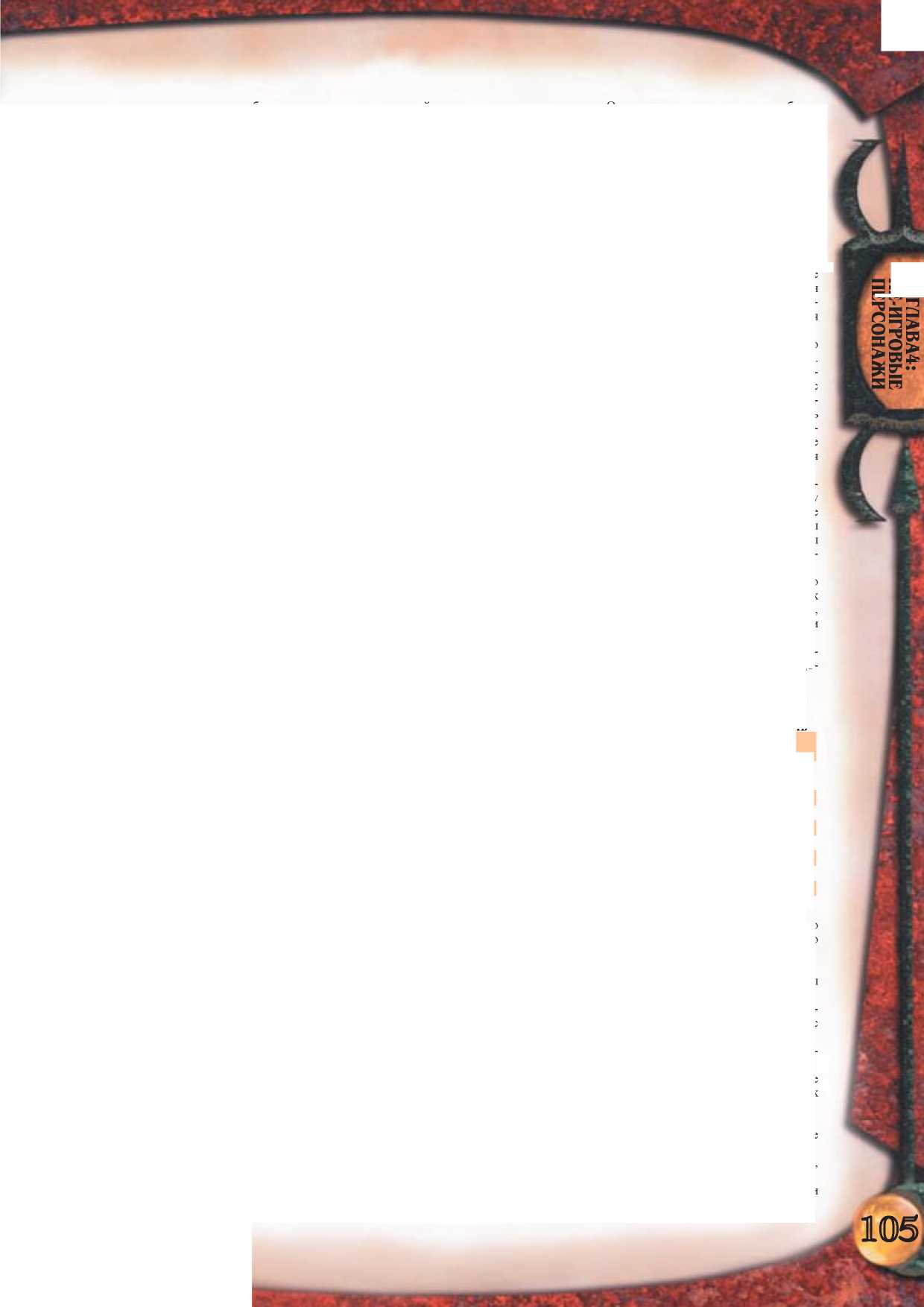
Поборники - это верные слуги, которые следуют за персо­нажем или группой персонажей. (НИП авантюристы в своих приключениях тоже могут иметь поборников). Их нанимают или находят ИП, и они работают вместе с ИП, так же как и другие НИП. Поборники, как правило, являются основными помощниками, телохранителями, партнерами или просто кем- то кто присматривает за спиной персонажа. Хотя технически поборники подвластные персонажу, как принято, слишком ценные, для того чтобы растрачивать их возможности на вы­полнение черной работы.

Нет никаких ограничений в классе, расе или поле побор­ника персонажа, нет их и для количества поборников, кото­рых может нанимать персонаж. Излишне плохое обращение с поборниками может привести к тому, что они покинут вас или даже выступят против вашей кампании. Верные побор­ники постепенно становятся надежными друзьями и верными помощниками.

Итак, в чем же действительная разница между союзни­ками, которые приходят одни и используют свои навыки и способности перед лицом опасности отдельно от ИП и по­борниками, которые делают тоже самое?

Поборники - это люди, которые берут на себя роль под­чиненных. Поборники не являются лидерами. Они могут вы­ражать свои мысли по тому или иному поводу, но в большей части будут делать то, что им прикажут.

**ОЧКИ ОПЫТА:** Поборники тоже зарабатывают очки опыта, однако это не совсем то, что получают ИП. Для опре-

деления присужденных поборником очков опыта следуйте следующему порядку работы:

а гага

1. Не включайте поборников как члена команды, когда рассчитываете полученный опыт для отдельных персонажей. Если команда состоит из 4 персонажей и 1 поборника, каж­дый персонаж получает 1/4 от всего заработанного опыта.
2. Разделите уровень поборника на уровень ИП вместе с которым он или она связан (персонаж который привлек на свою сторону поборника).
3. Умножьте этот результат на общее количество опыта полученного ИП и прибавьте это число очков опыта к общей сумме.

Например, поборник 4-го уровня следующий с ИП 6-го уровня получает 2/3 от всего опыта, который получил ИП.

Если поборник получает достаточно опыта для перехода на уровень который на один уровень ниже уровня ИП, то по­борник не получает новый уровень, а количество его опыта- =необходимая сумма опыта на новый уровень -1. Это пра­вило имеет особое значение в тех случаях, когда ИП теряют один или больше уровней; продвижение поборников в уровне может останавливаться до тех пор, пока ИП не вернут свои потерянные уровни или получат достаточно опыта, для того, чтобы стать подходящими для высокоуровневых поборников (смотрите черту Лидерство на следующей странице).

**Сокровище:** Поборники обычно получают только поло­вину от всех найденных группой сокровищ. Иногда поборни­ки не ищут какой-либо оплаты за свои услуги, а просто рады помочь ИП. Так некоторые требуют лишь оплату за жилье. Однако такие встречаются не часто.

Для того чтобы легче всего было посчитать долю сокро­вища, которую следует выделить поборникам, посчитайте так, что поборник получает равную долю, а потом от неё вы­считайте половину, оставшуюся сумму разделите между пер­сонажами. Приведем пример, если группа, состоящая из 4 персонажей и одного поборника заработала 1,000 золотых то золото делиться на 5 (по 200 каждому), но вознаграждение поборника составит лишь 100 золотых, а оставшиеся 100 зм разделят между собой ИП (по 25 каждому).

Последователи

Последователи это то же что и поборники с той лишь раз­ницей, что это зачастую НИП низких уровней. Как правило, они на 5 или даже более уровней ниже, чем персонаж, за ко­торым они следуют. Кроме того, они редко являются эффек­тивными в сражении. Однако сообразительный игрок может использовать их как разведчиков, шпионов, посланников или охранников.

Последователи не зарабатывают опыт и соответственно не растут в уровнях. Однако, когда персонаж с чертой Лидер­ство (смотрите стр. 1 ) получает новый уровень, то игрок

консультируется с таблицей этого навыка, для того чтобы узнать может ли он присоединить к себе больше последо­вателей, где некоторые могут быть более высоких уровней, чем уже существующие. (Вам не нужно смотреть в таблицу в случае, когда ваши поборники получают уровни, поскольку поборники зарабатывают опыт сами по себе).

Последователи не требуют своей доли сокровищ, однако ИП за которыми они следуют обязаны снабжать их всем не­обходимым.

Замена поборников и последователей

Если лидер каким-либо образом лишился своего поборника или своих последователей, он, как правило, может заменить их в соответствии со своими текущими очками Лидерства. Для того чтобы найти подходящую замену потребуется неко­торое время (1d4 месяцев). Если вина лидера в гибели побор­ников или последователей слишком велика, то на их замену потребуется гораздо больше времени - год или более. Следует также отметить, что лидер переносит штрафы, направленные на понижение его Лидерских качеств.

Наемники

Если ИП требуется нанять кого-то для выполнения опреде­ленного задания: создать предмет, поговорить с мудрецом, присмотреть за их лошадьми или помочь в строительстве замка то они всегда могут воспользоваться услугами наем­ников. Персонажи могут использовать наемников, для того чтобы нести поклажу, транспортировать их сокровища и для того, чтобы те сражались за них. Наемники отличаются от по­борников тем, что у них отсутствует личная заинтересован­ность в происходящем. Они просто выполняют свою работу.

В отличие от поборников наемники не обязаны думать, что им делать. Они делают только то, что им прикажут (по крайней мере, в теории). Таким образом, даже если они от­правятся в приключение вместе с ИП, они не смогут зара­ботать очков опыта ни для себя, и не учитываются при под­счете опыта для команды. Также как и поборники, наемники требуют к себе достойного отношения, в противном случае они могут оставить партию или даже обернуться против нее. Некоторые наемники могут потребовать двойной оплаты в том случае если ситуация в которой они оказались слишком опасна, или же сменить свое отношение к ним на враждебное (смотрите Руководство Игрока стр. 7\_ Влияние на Отношение НИП). Если персонаж обладает необходимыми навыками, он может попытаться убедить наемников и сменить их отноше­ние к группе, и даже заставить их отказаться от повышения оплаты.

Иметь наемников под рукой достаточно удобно, особенно в тех случаях, когда необходимо выполнить особое задание. Например, если ИП пробравшись в логово оборотекрыс об­наружили там сокровищ больше, чем бы они смогли взять с собой, то в этом случае помощь наемников в роли носиль­щиков будет просто неоценимой. Или когда ИП спустились в глубокое подземелье, в котором нет места лошадям то на­нятый конюх может присмотреть за животными пока ИП не будет. Наемные воины могут обеспечить поддержку во время сражения.

Персонажам средних и высоких уровней не следует при­нимать в свою команду обывателя первого уровня, поскольку в этом случае они подвергают его большому риску. Если же это все же случилось, то необходимо следить за тем чтобы ему попадались такие соперники, против которых он имел бы шанс победы - например воины гоблинов, или скелеты из ар­мии злого жреца.

Таблица 4-1: Цены за Услуги Наемников дает вам идею того, сколько платить или сколько запросят наемники разных типов. Цены в таблице взяты из наема на длительные сроки, наем кого-нибудь на день или два, может стоить в два или три раза дороже за указанную цену.

Кроме того, данная таблица цен не включают в себя ма­териалы, приспособления или оружие которые могут понадо­биться наемнику для выполнения его работы.

Ниже описаны типы персонажей наемников (из Таблицы 4—1).

| ник\* | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Тренер животных/ конюх | 15 мм | Наемник | 2 см |
| Архитектор/инженер 5 см | | Наемник на скакуне | 4 см |
| Адвокат | 1 зм | Лидер наемников | 6 см |
| Клерк | 4 см | Носильщик | 1 см |
| Повар | 1 см | Ученый 2 или больше зм | |
| Актер/художник | 4 см | Писарь | 3 см |
| Разнорабочий | 1 см | Кузнец | 4 см\* |
| Портретист | 6 см | Возница | 3 см |
| Служанка | 1 см | Камердинер/лакей | 2 см |

**Таблица 4-1: Цены на услуги наемных рабочих**

**За день Профессия**

**За день**

**Профессия**

Алхимик\*

\*Если оплата идет за создание конкретного предмета, то вместо этого используйте стоимость предмета и время его создания.

1 зм Каменщик/ремеслен- 3 см

**Алхимик:** Это те, кто работает с химическими препара­тами. Сюда также относятся аптекари (те, кто имеет дело с наркотиками и лекарствами).

**Тренер животных/Конюх:** Те, кто заботиться о живот­ных. Сюда также входят пастухи, косари, и свинопасы.

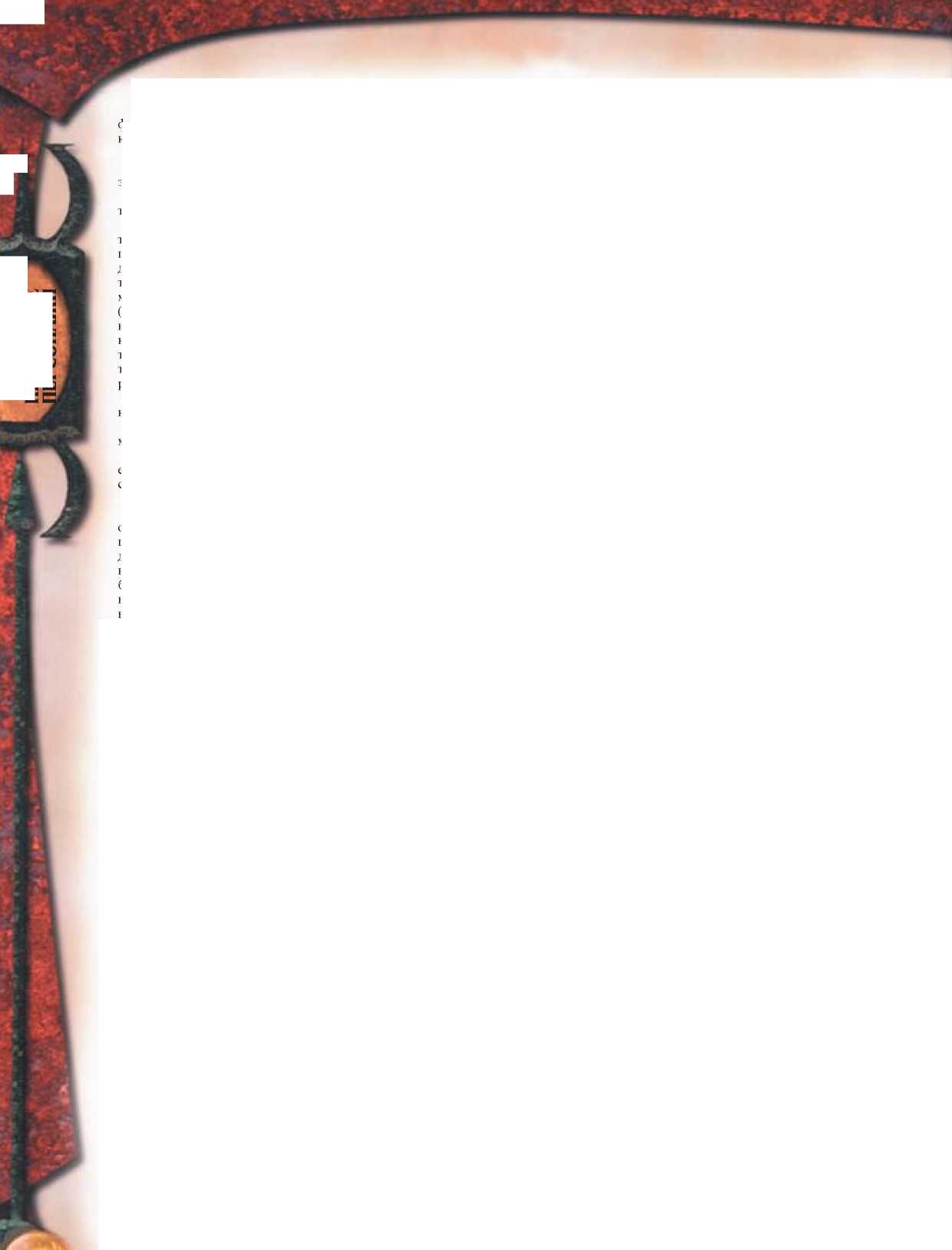
**Архитектор/Инженер:** Квалифицированные, обученные планировщики, основа для любых крупных строительных проектов. Включает также и кораблестроителей.

**Адвокат:** Знаток законов.

**Клерк:** Писец, специализирующийся на бух учете. Также включает переводчиков и интерпретаторов.

**Повар:** Кто-либо, умеющий готовить пищу, как правило, для больших групп.

**Художник/Актер:** Министрель, актер, певец, танцор или поет.

**Разнорабочий:** Кто угодно, выполняющий низко квали­фицированную или относительно несложную работу. К этой категории относятся копальщики рвов, каналов, могил, по­мощник кузница, пахари, каменоломы и многие другие.

блицу 4-23: Стоимость Имущества НИП, стр. 1 ).

**Е**

Последователи имеют другие приоритеты от поборников. Когда персонаж пытается присоединить нового последова­теля, используются любые модификаторы какие только воз-

**Показа- Уровень Число последователей по уровню тель ли-**

■■■

ws

**Портретист:** Художники и все виды ремесленников свя­занных с творчеством.

**Служанка:** Прислуга на дому, которая следит за чисто­той.

**Каменщик/ремесленник:** Каменщики - это люди рабо­тающие с камнем, но эта категория также включает в себя плотников и кожевников, галантерейщиков, пивоваров, бон­дарей, сапожников, переплетчиков, валяльщиков, изготови­телей луков, торговцы мануфактурными товарами, столяров, мастеров рукописи на пергаменте, штукатуров, свечники (торговцев свечами), красильщиков, скорняков, мыловар, ювелиров, лудильщиков, виноторговцев, ткачей, обработчи­ки драгоценных камней, плетенщики корзин, изготовители телег/повозок, скотозаводчики, торговцы тканью, торговцы трикотажными изделиями, и многие другие представители различных ремесел.

**Наемные Воины:** Воители первого уровня (смотрите класс НИП воитель на стр. 10\_).

**Наемник на скакуне:** Воитель первого уровня, которые могут ездить и сражаться на лошадях.

**Лидер Наемников:** Воитель второго уровня. Лидер на­емников третьего и выше уровн получает дополнительно по 3 см в день/уровень, как показано в Таблице 4-1.

**Носильщик:** Кто-то, кто носит тяжелую поклажу.

**Ученый:** Исследователь, ученый или просто умудренный опытом и образованный человек который снабжает информа­цией. Вам следует установить период времени необходимый для исследования, какого- либо вопроса. Данный промежуток времени может колебаться от нескольких часов до месяца или более. Время ответа напрямую зависит от сложности задан­ного вопроса. Более знаменитые ученые могут затребовать выше плату, особенно за сложные разделы исследований.

**Писарь:** Некто обладающий навыком письма: каллигра­фы, переписчики, гравировальные работники.

**Кузнец:** Люди умеющие работать с металлом. Кузнецы делятся на типы в зависимости от вида металла, с которым они работают лучше всего, будь то золото или железо, медь или серебро. Помимо оружия и доспехов кузнецы занимают­ся изготовлением монет и лудить, изготавливать замки.

**Возница:** Управляющий телегой или повозкой.

**Камердинер/Лакей:** Главный слуга, выполняющий боль­шое количество функций.

ИП В РОЛИ РУКОВОДИТЕЛЕЙ

Когда ИП получают уровень, то кроме опыта они также на­капливают репутацию. ИП которые хорошо покажут себя, могут заметить, как постепенно НИП потянуться к ним сами по себе. Эти НИП могут пожелать стать учениками, наняться на работу или следовать за ИП лидером.

Привлечение поборников

Персонажи 6 или выше уровней способны присоединять по­борников (смотрите стр. 1 ) и последователей (смотрите

стр. 1 ) путем взятия черты Лидерство. В отличие от других

черт, она в большой степени зависит от социальной окружаю­щей обстановки кампании, конкретного местоположения ИП на данный момент и развития действий группы. Вы свобод­ны в том, чтобы запретить эту черту, если он нарушает вашу кампанию. Давая ИП поборника, удостоверьтесь в эффекте ИП на поборника. Поборники фактически еще один ИП под контролем игрока, тот кто получает свою долю ИП, сокровищ и планированием времени на будущее, если он не будет с ИП. Если ваша группа не многочисленна, то поборники могут стать неплохой идеей. Если же она достаточно велика, то не позволяйте ИП иметь поборников.

Персонажи могут попытаться привлечь поборника опре­деленной расы, класса или мировоззрения. Мировоззрению поборника вовсе не обязательно быть идентичным мировоз­зрению лидера, оно вполне может быть законно-хаос или даже добро-зло.

Однако если мировоззрение поборника разительно отли­чается от мировоззрения лидера, то последний терпит штра­фы в черте Лидерство. Детальные особенности поборников определяются Мастером Подземелий. Поборники владеют определенным имуществом также как и НИП (смотрите Та-

**Показатель Лидерства:** Базовый показатель Лидер­ства персонажа определяется его уровнем плюс возмож­ный модификатор Обаяния. Принимая негативные пока­затели Обаяния, таблица содержит и низкие показатели Лидерства, но вы не сможете взять эту черту до тех пор пока не достигните 6 уровня. На показатель этой черты могут влиять и некоторые другие показатели:

| **дерства** | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 и ниже | — | — | — | — | — | — | - |
| 2 | 1-й | — | — | — | — | — | — |
| 3 | 2-й | — | — | — | — | — | — |
| 4 | 3-й | — | — | — | — | — | — |
| 5 | 3-й | — | — | — | — | — | — |
| 6 | 4-й | — | — | — | — | — | — |
| 7 | 5-й | — | — | — | — | — | — |
| 8 | 5-й | — | — | — | — | — | — |
| 9 | 6-й | — | — | — | — | — | — |
| 10 | 7-й | 5 | — | — | — | — | — |
| 11 | 7-й | 6 | — | — | — | — | — |
| 12 | 8-й | 8 | — | — | — | — | — |
| 13 | 9-й | 10 | 1 | — | — | — | — |
| 14 | 10-й | 15 | 1 | — | — | — | — |
| 15 | 10-й | 20 | 2 | 1 | — | — | — |
| 16 | 11-й | 25 | 2 | 1 | — | — | — |
| 17 | 12-й | 30 | 3 | 1 | 1 | — | — |
| 18 | 12-й | 35 | 3 | 1 | 1 | — | — |
| 19 | 13-й | 40 | 4 | 2 | 1 | 1 | — |
| 20 | 14-й | 50 | 5 | 3 | 2 | 1 | — |
| 21 | 15-й | 60 | 6 | 3 | 2 | 1 | 1 |
| 22 | 15-й | 75 | 7 | 4 | 2 | 2 | 1 |
| 23 | 16-й | 90 | 9 | 5 | 3 | 2 | 1 |
| 24 | 17-й | 110 | 11 | 6 | 3 | 2 | 1 |
| 25 и выше | 17-й | 135 | 13 | 7 | 4 | 2 | 2 |

**Уровень поборника:** Персонажи могут нанимать поборника не выше своего уровня. Не взирая на пока­затель Лидерства персонажа, он может присоединить по­борников, которые на два или более уровней ниже, чем он. К примеру, паладин 6-го уровня с бонусом Обаяния + 3 может нанять поборников 4-го и ниже уровней. Важно помнить, что поборникам следует быть экипированным в соответствии с их уровнем (Таблицу 4-23: Стоимость Иму­щества НИП, стр. 1 ).

**Количество последователей в Соответствии с Уров­нем:** Персонаж может увеличивать число своих последо­вателей на каждом новом уровне. К примеру, персонаж с показателем Лидерства 14 может присоединить 15 персо­нажей первого уровня и 1-го второго уровня.

**Репутация лидера**

Широко известен Щедр и добродушен Особая сила Допустил ошибку Необщительный Грубый

ЛИДЕРСТВО (ОБЩАЯ)

**Модификатор**+2

+ 1  
+ 1

-1

-1

-2

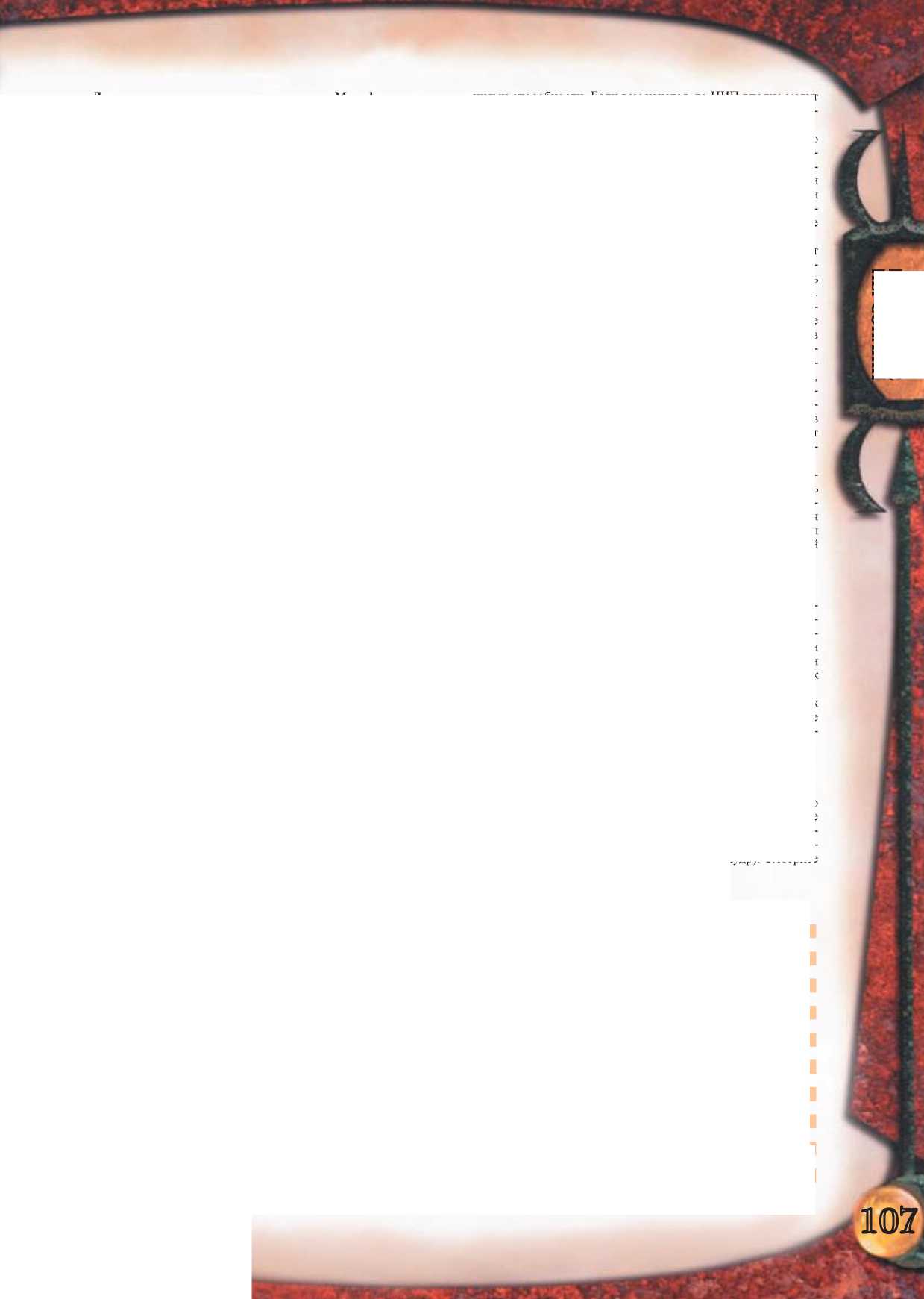
Персонажи, обладающие этой чертой являются личностями, за которыми хотят следовать и обладающие определенными способностями в найме поборников и последователей.

**Необходимые Условия:** Для того чтобы взять эту черту уровень персонажа должен быть не ниже 6-го.

**Преимущества:** Наличие этой черты дает персонажу возможность присоединять верных поборников и верных по­следователей. Смотрите таблицу представленную ниже для того чтобы узнать, какие поборники и сколько последовате­лей могут быть наняты персонажем.

**Модификаторы Лидерства:** Есть несколько факторов, которые влияют на показатель Лидерства вашего персонажа (уровень персонажа+мод-тор Обн). Репутация персонажа (с точки зрения поборников и последователей, которых он пы­тается нанять) увеличивает или уменьшает его показатель Лидерства.

106;

**Лидер ... Модификатор**

-1

-1\*

**КЛАССЫ НИП**

в Навыке, Чтение Следов,

и другие не связанные со сраже-

**Модификатор** +2

Нанимает поборника с другим миро­воззрением

Стал причиной гибели поборника

\*Если несколько, то эти бонусы суммируются.

-1

-1

Обладает талисманом, особым скаку- -2

ном или животным-спутником

**Лидер ...**

Обладает цитаделью, базой для опера­ций, домом гильдий или т.д.

Очень много путешествует

Стал причиной смерти многих после­дователей можны.

НИП И КОЛДОВСТВО

Персонажи нуждаются в лечении. Им необходимо излечи­ваться от проклятий. Приходит момент, когда им потребуется телепорт или воскрешение из мертвых. Для таких случаев ИП придется найти заклинателей, которые помогут им в этом (так как они не хотят делать это сами, или что чаще, не имеют доступ к данному заклинанию). Информация о заклинателях, присутствующих в определенном размере поселения нахо­диться на странице 1 .

Принимая, что ИП смогли найти заклинателя необходи­мого уровня, и он готов им помочь, НИП потребует от них плату в 10 зм/уровень заклинания х его уровень заклинате­ля (или 5 зм/уровень заклинателя х уровень заклинателя для заклинаний 0-го уровня). Если он жрец, то ему может по­требоваться определенное подношение для его бога. Если он волшебник, он может потребовать плату «за свои магические исследования». Как бы там ни было, чем выше будет уровень заклинателя, тем более высокую плату он потребует.

В случае, когда заклинание требует особых компонентов, НИП просто вносят стоимость за эти компоненты в общую сумму оказываемой услуги.

В том случае, когда активация заклинания требует от кол­дующего НИП часть очков опыта, то НИП оплачивает потерю единиц опыта по 5 золотых за каждый пункт опыта.

*Руководство Игрока* всесторонне описывает авантюристов. Но, а как же остальной мир? Конечно же не каждый явля­ется воином, вором или магом. В этом разделе представлено пять классов, специально разработанных для НИП. Ни один из них, кроме разве что экспертов и аристократов не подходит для игры ИП. Вместо этого они представляют остальных лю­дей мира, окружающих ИП, не готовых отправляться в при­ключение, для того чтобы исследовать опасные подземелья.

Использование этих классов не связано с большими труд­ностями. Их представители получают новую черту за каждые три уровня и пункты параметров за каждые четыре уровня (смотрите Таблицу 3-2: Опыт и Преимущества Зависящие от Уровня на странице 2\_ *Руководства Игрока*). Большинство НИП берут такие черты как: Выносливость, Фокусирование ниями способности. Если вам хочется, то НИП вполне могут становиться мульти-классами и даже достигать новых уров­ней в классах ИП.

Уровень и класс НИП указывает на то, насколько хорошо этот НИП знает свое дело. Обычный кузнец может быть про­стым обывателем не выше 3-го уровня, в то время как извест­ные на весь мир великие кузнецы могут иметь 20 уровень и даже больше. Эти 20-ти уровневые персонажи одаренные и чрезвычайно искусные в своем деле личности, но они не всег­да могут сражаться или произносить заклинания как игровые персонажи такого же уровня.

НИП получают свои пункты опыта также как и делают игровые персонажи. Однако поскольку обычные люди лише­ны жизни, наполненной приключениями то их возможность получить большое количество опыта достаточно ограничена. Так, например, обыватели растут в уровнях чрезвычайно мед­ленно. Большинство из них за всю свою жизнь достигают не выше чем 2- 3 уровня. Воитель, который занят на службе в городской страже гораздо быстрее наберет опыт, и будет не­много выше в уровнях, однако этот опыт гораздо ниже зара­батываемого ИП в их приключениях. Учитывайте тот фактор, что в более «опасных» территориях проживают более высо­коуровневые НИП, чем в мирных, заселенных землях. Жите­лям, которые вынуждены постоянно отражать атаки гноллов нападающих на их фермы и сжигающих их дома, следует иметь на один два уровней больше, чем тем, кому не угрожа­ют подобные опасности.

Эти классы НИП располагают достаточно большим за­пасом отличий для того чтобы иметь возможность создавать тех кто не является приключенцем. Просмотрите Общее Ко­личество Персонажей Каждого из Классов на стр. 1 , для

того чтобы узнать насколько много НИП этого класса вы можете встретить в обычных городах и их соответствующий уровень.

АДЕПТ

ГЛАВА4:  
НЕ-ИГРОВЫЕ  
ПЕРСОНАЖИ

Некоторые племенные сообщества или другие менее слож­ные сообщества не имеют возможности для тренировки вол­шебников или жрецов. Обладающий более слабыми познани­ями в магии и занимающийся комбинацией таинственных и божественных умений в колдовстве, адепт представляет эти культуры в лице мудрой женщины (или святого старца) как мистической защитницы племени.

Адепты могут встречаются в изолированных общинах людей, эльфов, дварфов, гномов и халфлингов. Но наиболее привычными для этого класса являются культуры орков, го­блинов, гноллов, медвежатников и огров.

**Кубик Хит-Поинтов:** d6

Навыки Класса

Навыки класса адепта (и ключевой параметр для каждого навыка): Концентрация (Тело), Ремесло (Интл), Приручение Животных (Обн), Лечение (Мудр), Знание (все навыки вы­бираются индивидуально) (Интл), Профессия (Мудр), Искус­ство Магии (Интл), Искусство Выживания (Мудр). Смотрите главу 4: Навыки.

| **Уровень НИП** | **Базовый Бо­нус Атаки** | **Спб Стойк** | **Спб Рефл** | **Спб Воли** | **Особое** | —  **0** |  | | | | —  **5** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** | **4** |
| 1-й | +0 | +0 | +0 | +2 |  | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 2-й | + 1 | +0 | +0 | +3 | Призыв талисмана | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 3-й | + 1 | +1 | + 1 | +3 |  | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 4-й | +2 | +1 | + 1 | +4 |  | 3 | 2 | 0 | — | — |  |
| 5-й | +2 | +1 | + 1 | +4 |  | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 6-й | +3 | +2 | +2 | +5 |  | 3 | 2 | 1 | — | — |  |
| 7-й | +3 | +2 | +2 | +5 |  | 3 | 3 | 2 | — | — | — |
| 8-й | +4 | +2 | +2 | +6 |  | 3 | 3 | 2 | 0 | — | — |
| 9-й | +4 | +3 | +3 | +6 |  | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — |
| 10-й | +5 | +3 | +3 | +7 |  | 3 | 3 | 2 | 1 | — |  |
| 11-й | +5 | +3 | +3 | +7 |  | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — |
| 12-й | +6/+1 | +4 | +4 | +8 |  | 3 | 3 | 3 | 2 | 0 |  |
| 13-й | +6/+1 | +4 | +4 | +8 |  | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — |
| 14-й | +7/+2 | +4 | +4 | +9 |  | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 |  |
| 15-й | +7/+2 | +5 | +5 | +9 |  | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | — |
| 16-й | +8/+3 | +5 | +5 | + 10 |  | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 0 |
| 17-й | +8/+3 | +5 | +5 | + 10 |  | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 18-й | +9/+4 | +6 | +6 | + 11 |  | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 19-й | +9/+4 | +6 | +6 | + 11 |  | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20-й | + 10/+5 | +6 | +6 | + 12 |  | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 |

**Таблица 4-2: Адепт**