# ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®

**2nd Edition Player's Handbook Rules Supplement**

Полное Руководство Рейнджера

**Автор: Ричард Сван**

#### Введение

Рэнджер – один из наиболее популярных классов персонажей в AD&D®. Человек леса и следопыт, он комбинирует в себе хорошие боевые умения с несколькими специальными способностями, что даёт ему много различных вариантов отыгрыша персонажа. Он может похвастаться отвагой и силой воина и бесшумностью и уверенностью в себе вора. Он роднится с друидами в тяге к открытым пространствам и со жрецами во владении магической силой. Он охотник, следопыт и специалист по выживанию. По темпераменту и по добровольному решению, он – одиночка, который предпочитает жизнь среди животных обществу людей. Без сомнения, он – дитя природы, присягнувшее защищать обитателей дикой местности и охранять девственность земли.

   Происхождение профессии рэнджера можно проследить до тех времён, когда изолированные людские поселения начали появляться на неисследованных, диких землях, или в ореоле обитания племён дикарей-гуманоидов. Те, кто был среди первых охотников, трапперов и проводников был заставлен необходимостью стать воинами в этих глухих местах. В конечном счёте, они стали принципиальными защитниками разобщённых поселений людей и других рас, отражающими бессчётные нападения других гуманоидных рас.

   Немногочисленные, но более эффективные, чем обычная милиция или рекруты, рэнджеры несли дозорную службу на передовых рубежах границы экспансии людей. Их редко можно встретить более чем одного-двух, но иногда, объединившись в группу, они могут контролировать огромный участок границы. Когда поток экспансии поворачивал вспять, они покидали обжитые места последними, прикрывая отход и сдерживая натиск вторгшихся орд противников.

   Во многих цивилизованных регионах, короли и богатые дворяне аннексировали огромные участки леса в своё полноправное владение. Некоторые – для собственного развлечения на охоте, некоторые – для добычи древесины. В любом случае, владелец искал тех, кто стал бы охранять угодья. Но найти подходящих кандидатов было нелегко. Поэтому многие охотники и даже браконьеры, полноценно обученные всему, что связано с лесом, переходили на службу сеньору и становились лесниками. Опытные в знании леса и выживании в дикой местности, лесники брали на себя обязанность охранять королевские леса, предохранять животных и дичь от браконьеров, а сами леса от разбойников и бандитов.

   В других местах, местный правитель терял контроль над ситуацией (терял власть), или становился тираном. Возможно, государство разваливалось, и по его территории бродили банды разбойников и грабителей. Возможно, правитель начинал угнетать и обирать своих крестьян и ремесленный люд. В такое время мог бы появиться герой, обитающий в глуши, который бы покарал Зло, вернул трон законному наследнику, после чего, испарился бы в непроходимых дебрях дикого леса. Это – основание легенд. Это – карьера рэнджера.

#### Глава 1: Создание Персонажа

**Требования к Рэнджерам.**

**Таблица 1: Определение Класс**

**Требования к Характеристикам**

   Сила 13

   Ловкость 13

   Телосложение 14

   Мудрость 14

**Первичные Требования**

   Сила

   Ловкость

   Мудрость

**Доступные Расы**

   Человек

   Эльф

   Полу-эльф

**Доступный Характер**

   Любой Добрый.

В случае, когда DM согласен вводить в свой модуль персонажа-рэнджера, можно откинуть процедуру генерации по Методам I-VI и использовать Таблицу 2 для быстрого создания персонажа. Выберите строку Статистик по результату броска 1d12.

**Таблица 2: Быстрая Генерация Статистик**

**D12**

**Бросок Сил Лов Тел Инт Муд Хар**

1 15 14 17 14 15 10

2 15 15 18 13 14 6

3 14 16 15 14 17 12

4 15 14 15 14 16 9

5 15 15 14 13 15 13

6 16 13 15 13 14 8

7 18\* 13 14 15 14 7

8 13 15 15 13 16 10

9 16 13 14 14 17 14

10 13 14 15 16 15 14

11 14 17 14 13 14 15

12 16 13 16 13 14 13

  \*Сделайте дополнительный бросок d100, что бы найти значение расширенной Статистики Силы.

**Прогресс по Уровням.**

   Если рэнджер зарабатывает достаточно опыта, он повышается в Уровне по ставке, отличной от ставки Война. Они получают 1d10 пунктов жизни за каждый уровень до 9 включительно и по 3 hp за последующие уровня. Ставка прогрессии по Уровням, значение hp на каждом уровне и показатель рэнджеровского THAC0 приведены в Таблице 3.

Кроме того, необходимо учитывать две особенности класса рэнджеров:

1. Рэнджер с Силой, Ловкостью и Мудростью в 16 и более получает 10% бонус за все полученные очки опыта (exp). Рэнджер должен иметь Характеристику 16 на всех трёх Параметрах для получения этого бонуса.
2. Рэнджер с высоким показателем Телосложения получает дополнительные бонусы на hp. Параметр 17 даёт ему +3hp за Уровень Жизни (HD), Параметр 18 - +4hp бонуса.

**Таблица 3: Уровень Опыта**

**Уровень. Надо XP. HD(d10) THAC0**

1 0 1 20

2 2,250 2 19

3 4,500 3 18

4 9,000 4 17

5 18,000 5 16

6 36,000 6 15

7 75,000 7 14

8 150,000 8 13

9 300,000 9 12

10 600,000 9+3 11

11 900,000 9+6 10

12 1,200,000 9+9 9

13 1,500,000 9+12 8

14 1,800,000 9+15 7

15 2,100,000 9+18 6

16 2,400,000 9+21 5

17 2,700,000 9+24 4

18 3,000,000 9+27 3

19 3,300,000 9+30 2

20 3,600,000 9+33 1

   Таблица 4 показывает количество слотов на профессии и спас.броски (ST) доступные рэнджеру на каждом из Уровней. Следует учесть, что при использовании оружия, на котором рэнджер не является специалистом, он, как и обычный воин, получает пенальти –2.

**Таблица 4: Подробности Уровней**

**Профессии. Спас.броски**

**Уровень W N/W PPDM RSW PP BW S**

1 4 3 14 16 15 17 17

2 4 3 14 16 15 17 17

3 5 4 13 15 14 16 16

4 5 4 13 15 14 16 16

5 5 4 11 13 12 13 14

6 6 5 11 13 12 13 14

7 6 5 10 12 11 12 13

8 6 5 10 12 11 12 13

9 7 6 8 10 9 9 11

10 7 6 8 10 9 9 11

11 7 6 7 9 8 8 10

12 8 7 7 9 8 8 10

13 8 7 5 7 6 5 8

14 8 7 5 7 6 5 8

15 9 8 4 6 5 4 7

16 9 8 4 6 5 4 7

17 9 8 3 5 4 4 6

18 10 9 3 5 4 4 6

19 10 9 3 5 4 4 6

20 10 9 3 5 4 4 6

Аббревиатуры профессий

**W** = Слоты Владения Оружием

**N/W** = Слоты Умений

Аббревиатуры Спас.бросков

**PPDM** = Парализация, Яд, Магия Смерти или Смерть

**RSW** = Жезл, Посох или Магическая Палочка

**PP** = Окаменение или Полиморфирование

**BW** = Дыхательное Оружие

**S** = Магия

##### Использование Магии

По достижению 8-ого Уровня, рэнджер получает возможность обучаться жреческим заклинаниям Сфер Животных и Растений. Он получает и использует эти заклинания таким же образом, как и сами жрецы. В Главе 9 рассматриваются специфические аспекты взаимоотношений между рэнджерами и жрецами.

   Таблица 5 показывает количество заклинаний, доступных рэнджеру на каждом из Уровней. Колонка “Уровень Магии” указывает на соответствующий Уровень жреца. Например, заклинание по 1-ой Ступени *“Невидимость от Животных/Invisibility to Animals”* произнесённое рэнджером 12-ого Уровня будет иметь продолжительность 1 турн+5 раундов (базовая продолжительность – 1 турн+1раунд/уровень), поскольку рэнджер-12 произносит заклинания как жрец-5.   Независимо от своего текущего уровня, рэнджер не может превзойти в своих магических способностях жреца 9-ого уровня.

  Следует не забывать о следующих особенностях:

1. В отличие от жрецов, рэнджеры не получают дополнительных заклинаний за высокий показатель Мудрости.
2. Рэнджеры могут использовать только общедоступные магические предметы или те из них, которые могут быть использованы воинами. Ни в коем случае рэнджер не может использовать жреческие свитки заклинаний.

###### Таблица 5: Прогрессия Заклинаний

**Уровень Уровень Круги Магии**

## Рэнджера Магии 1 2 3

1-7 - - - -

8 1 1 - -

9 2 2 - -

10 3 2 1 -

11 4 2 2 -

12 5 2 2 1

13 6 3 2 1

14 7 3 2 2

15 8 3 3 2

16+ 9 3 3 3

##### Доспехи и Оружие

Как и воины, рэнджер может носить любой вид доспех. Однако, лёгкие виды доспех сохраняют ему возможность использовать специальные умения, в то время как тяжёлые – накладывают определённые ограничения.

   Рэнджер может использовать два оружия одновременно без стандартных пенальти (т.е. –2 на его основное оружие, -4 на любое другое), если он одет в набивной или лёгкий доспех (доспех, дающий Класс Защиты AC 7 и более). Кроме того, следует учитывать:

1. Рэнджер должен выбрать себе основное оружие одноручным.
2. Второе оружие должно быть меньше по размеру и легче чем основное.
3. Рэнджер не может носить щит, когда использует два оружия.

Выбор доспеха также зависит от его способностей “Спрятаться в Тени”(HS) и “Бесшумная Ходьба”(MS). Доспех с AC 6 или меньше – чешуйчатая кольчуга или тяжелее – слишком неудобен и шумный, что делает мало возможным применение этих Способностей.

   Таблица 6 даёт сводку по AC, цене и весу доспех, доступных для ношения рэнджеру. Таблица так же включает в себя указание на возможность применения Способностей в том или ином доспехе.

**Таблица 6: Рэнджеровские Доспехи**

**Цена Вес**

## Доспех AC (gp) (lb.) T-W HS/MS

Кожа 8 5 15 Да Да

Ватный 8 4 10 Да Да

Клёпаная Кожа 7 20 25 Да Да

Кольчуга (кольца) 7 100 30 Да Да

Шкуры 6 15 30 Нет B

Бригандин 6 120 35 Нет B

Чешуйчатый 6 120 40 Нет B

Кольчуга (цепь) 5 75 40 Нет B

Наборный 4 80 40 Нет B

Ленточный 4 200 35 Нет B

Бронзовый 4 400 45 Нет B

Панцирь 3 600 50 Нет B

Турнирный 2 2,000 60 Нет B

Полный (конный) 1 4,000+ 70 Нет B

**Аббревиатуры**

**T-W** = Пенальти на два оружия. (“Да” означает, что стандартные пенальти не учитываются приношении этого доспеха.)

**HS/MS** = Спрятаться в Тени/Бесшумная Ходьба. (“Да” означает, что данная Способность может быть использована в этом доспехе; "B" отсылает к Таблице 13, по которой DM может определять пенальти.)

Рэнджеры могут использовать любое оружие указанное в Главе 6 *Player's Handbook*. С повышение Уровня, они могут проводить более чем одну атаку в раунд, что показано в Таблице 7.

**Таблица 7: Атаки в Раунд для Рэнджера**

**Уровень Атаки/Раунд**

1-6 1/раунд

7-12 3/2 раунд

13-20 2/раунд

Как указано в Главе 9 *Player's Handbook*, персонаж, использующий два оружия, получает возможность сделать дополнительную атаку на втором оружие. Это добавляется к любым дополнительным атакам, которые рэнджер имеет на высоких Уровнях. Например, рэнджер-13 делает две атаки в раунд (см. Таблицу 7). Однако, он имеет, в сумме, три атаки – две на основном оружие и одну на дополнительном.

#### Воровские Способности

Мастер в бесшумности и Следопытстве, рэнджер использует воровские таланты “Спрятаться в Тени” и “Бесшумная Ходьба” в то время, когда находится на природе. Если Уровень рэнджера повышается см. Таблицу 8.

**Таблица 8: Базовые Воровские Способности**

Уровень. Спрятаться в Тени Бесшумная Ходьба

1 10% 15%

2 15% 21%

3 20% 27%

4 25% 33%

5 31% 40%

6 37% 47%

7 43% 55%

8 49% 62%

9 56% 70%

10 63% 78%

11 70% 86%

12 77% 94%

13 85% 99%

14 93% 99%

15+ 99% 99%

   Базовые параметры, указанные в Таблице 8 могут модифицироваться в зависимости от расы рэнджера, показателя Ловкости и используемого доспеха. Таблицы 9-11 приводят эти модификаторы. Таблица 12 показывает модификаторы, непосредственно связанные со Специальностями рэнджера, описанными в Главе 4. Эти модификаторы указывают на склонности различных групп рэнджеров прятаться в тени и бесшумно передвигаться.

   При попытке уйти в тень, доспех должен быть прикрыт. Исключением являются кожаный доспех и эльфийская кольчуга, которые могут быть спрятаны под обычной одеждой. Остальные доспехи необходимо маскировать плащом и эквивалентными видами одежды.

Если рэнджер пытается применить свои способности в городе или в подземелье, его суммарные шансы на успех ополовиниваются. Остальные ограничения и бонусы к воровским Способностям у рэнджеров описаны в Главе 2.

Независимо от модификаторов, шансы рэнджера на применение этих навыков, его шансы никогда не могут быть более 99% и менее ноля.

**Таблица 9: Расовые Модификаторы**

**Раса HS MS**

### Человек -- --

Эльф +10% +5%

Полу-эльф +5% --

**Таблица 10: Модификаторы Ловкости**

**Ловкость HS MS**

13-16 - -

17 +5% +5%

18 +10% +10%

19 +15% +15%

**Таблица 11: Модификаторы Доспех**

**Доспех HS MS**

Нет\* +5% +10%

Кожа --- ---

Ватный -20% -20%

Набивная

Кожа -20% -20%

Кольчуга -30% -40%

  \*Допускается ношение магических приспособлений, таких как плащи и браслеты, но ничего крупнее и/или тяжелее одежды.

**Таблица 12: Модификаторы Специализаций**

**Специалист HS MS**

Повелитель Зверей +5% ---

Исследователь --- ---

Сокольничий --- ---

Найдёныш +10% +10%

Лесной Беглец +5% +5%

Giant Killer --- ---

Greenwood

Ranger --- -5%

Guardian --- ---

Justifier +5% +5%

Mountain Man -5% -5%

Pathfinder --- ---

Sea Ranger N/A N/A

Seeker --- ---

Сталкер +10% +10%

Warden --- ---

**Опциональное правило:** Обычно, допускает применение воровских способностей в более тяжёлых доспехах. К примеру, DM может допустить это правило в своём Мире, разрешив рэнджерам носить любой доспех по своему усмотрению. Кроме того, многие Специальности позволяют использовать воровские Способности при 6 и менее. Таблица 13 даёт модификаторы для тяжёлых видов доспех.

**Таблица 13: Модификаторы Доспех (Опциональные)**

**Доспех HS MS**

Шкуры -20% -30%

Бригандин -30% -40%

Чешуйчатый -50% -60%

Кольчуга -30% -40%

Эльфийский -10% -10%

Наборный -30% -40%

Перетянутый -50% -60%

Бронзовый -75% -80%

Панцирь -75% -80%

Турнирный -95% -95%

Полный -95% -95%

**Родной Край**

Хотя рэнджеры прекрасно работают в любом регионе дикой природы, многие из них специализируются на каком-то одном из них, в котором он лучше разбираются и чувствуют себя комфортно. Такой регион, называемый *Родной Край/Primary Terrain*, может быть подобен тому месту, где рэнджер родился, вырос, обучился всем своим способностям, или просто напоминает родной дом. Рэнджер лучше ориентируется в таком месте, благодаря своему багажу знаний о нём.

Выбор рэнджера не влияет, ни на какие его Способности и Умения, за исключением использования опциональных правил (см. ниже). Например, рэнджер–Специалист получает большой бонус к своим Способностям и Умениям, если он находится в своём *Родном Краю*. Знание о *Родном Крае* помогает определить аппозитивных врагов рэнджера (Глава 2) и его Последователей (Глава 3).

**Тип Родного Края**

Концепция *Родного Края* включает в себя простейшую технику выживания, способы перемещения, знание флоры, фауны и физических особенностей данного региона, независимо от места его локации. *Родной Край* не является каким-либо особенным местом, он относится к глобальным разделам дикой природы: болото, лес, горы и т.д. Крайность и комбинация географических факторов и климата образуют различные типы *Родных Краёв,* мы же будем выделять 9 основных типов, включающие в себя различные подтипы:

**Водный.** Этот тип региона включает в себя все зоны, преимущественно состоящие из воды, такие как озёра, океаны, моря и реки. По решению DM'а, в эту категорию можно включить осторова и побережья.

**Арктика.** Он состоит из регионов, покрытых льдом, температура в которых редко повышается выше ноля. Хорошим примером может служить Северный Полюс.

**Пустыня.** Это бесплодные, однообразные земли, покрытые песок или коркой засохшей глины. Климат пустыни экстремально сухой и жаркий, дневная температура поднимается до 100 градусов (по Фаренгейту), сменяясь холодными ночами. Растительность чрезвычайно редка и приспособлена к местным условиям. Многие пустыни могут быть не заселены и не исследованы.

**Лес.** К этой категории относятся все покрытые деревьями зоны в умеренном климате. По решению DM'а, сюда можно включить субтропические и субарктические территории. Леса изобилуют различными животными и растительностью. Не удивительно, что Лес является преимущественным выбором большинства рэнджеров.

**Холмы.** Это возвышенности, дикие и ветреные, которые могут быть так же покрыты лесом. Обычно они являются промежуточной, переходной стадией между низинами (Долина, Пустыня) и Горами.

**Джунгли.** Сюда входят тропические земли (включая дождевые леса) переполненные буйной растительностью и кишащие животными. Эти земли обладают жарким влажным климатом и враждебны цивилизации.

**Горы.** Эта категория включает в себя регионы, расположенные на высоте 4000 футов и более над уровнем моря. Редкая растительность, крутые склоны и отвесные скалы – вот отличительные черты Гор. Типичный климат – субтропический или субарктический, однако, возможен более широкий диапазон температур.

**Равнина.** Это ровные, плоские зоны с редкими возвышенностями, включающие в себя пастбища, луга, нивы и поля. Травоядные животные являются основными здесь. Земли покрыты травой и кустарником. Основной климат – умеренный.

**Болото.** К Болоту относятся трясины, топи и другие низменности, залитые стоячей водой или жидкой грязью. Множество видов рептилий, птиц и насекомых живут в этом регионе, флора представлена в изобилии. Климат Болота гнетущий – жаркий и влажный или холодный и туманный.

Профессиональный DM может, при желании, разделить некоторые *Родные Края* на отдельные составляющие. Например, возможно поделить Водный *Край* на две части – Пресноводный и Морской, или же на *Край* в умеренном климате, в тропическом климате и т.д. В таком случае DM должен дополнить, или создать с нуля описание *Родного Края*, его обитателей и т.д. в соответствии с Главой 2.

Разделение на *Края* даёт рэнджеру уклон к специализации (но не обязательно к Специальности). Например, рэнджер из Водного *Края* по легенде должен обладать навыками плавания, рыболовства, знать экологию рек и озёр, а так же говорить на языке (языках) подводных рас. Следовательно, рэнджер Водного *Края* будет чувствовать себя более комфортно именно рядом с водной средой.

##### Выбор Родного Края

Выбор игроком Родного Края для своего рэнджера является частью процедуры создания персонажа (по решению DM'а). Каждый рэнджер может иметь только один *Родной Край*. Поскольку вживание в выбранный *Край* продолжается много лет на протяжении всей жизни или базируется на наследственности, изменить выбор нельзя. Однако и здесь существует исключение. Если в начале компании рэнджер выбрал своим домом Лес, а в последствии выбрал карьеру Великого Глетчера, он может с позволения DM’а сменить *Родной Край* на Арктику. Но если придерживаться правил – выбор *Родного Края* постоянен вне зависимости от карьеры рэнджера. И наоборот, Специализация и карьера рэнджера должны соответствовать его легенде, а значит и выбору *Края*. Это может послужить базисом для разработки его персональной предыстории.

Родной край для рэнджера может быть выбран случайно из Таблицы 14. Тем не менее, окончательное указание может остаться за DM'ом.

**Таблица 14: Выбор Родного Края**

## Бросок D100 Родной Край

01-04 Водный

05-06 Арктика

07-10 Пустыня

11-50 Лес

51-65 Холмы

66-75 Джунгли

76-85 Горы

86-95 Равнина

96-00 Болота

**Опциональное Правило: Специализация по Родному Краю**

Опционально, рэнджер может обладать большими знаниями о своём Родном Крае, чем об остальных. Это даёт ему бонус +2 к Следопытству, +2 к дрессировке животных Родного Края, и общий бонус +2 ко всем профессиям, связанных с окружающей природой. Кроме того, его противник получает пенальти -2 на любую попытку выследить рэнджера в этом месте. С другой стороны, специализированный рэнджер получает пенальти -2 к применению своих способностей в других Краях, на которых он не специализирован. Такая узкая направленность не требует слотов профессий. Рэнджер не может специализироваться более чем на одном Краю (см. выше).

Глава 2: Способности Рэнджера

Независимо от того, чем они занимаются, рэнджеры обладают набором специальных умений, отличающих их от остальных Классов. Как маги способны творить заклинания, а воры обладают талантом карманников, так и рэнджеры имеют прирождённые способности выслеживать другое существо, прятаться в тенях, бесшумно передвигаться на природе, реагировать на своих Врагов, понимать и воздействовать на животных, понимать взаимосвязи в природе, выживать в экстремальных условиях, строить оплоты и привлекать Последователей. Солидный список, но делает рэнджеров такими особенными в отличие от других персонажей.

Эта Глава посвящена рассмотрению Способностей рэнджеров в деталях, со всеми возможными изменениями и специальными правилами. Способность к приобретению Последователей выделена в Главу 3.

##### Следопытство

Благодаря своим обострённым чувствам и доскональному пониманию поведения животных, рэнджер является превосходным следопытом. По отпечаткам в грязи и изломам ветвей, он читает следы как слова на печатной странице. Он может определить свои добычу и скорость его передвижения по глубине отпечатка стопы. Он может рассказать о размере существа по отпечаткам и расстоянию между ними. Он может выследить орка в дремучем лесу, зайца в непроходимых джунглях, беглого заключённого, который пытается скрыться в горах.

Рэнджеровское умение Следопытства применяется к персонам также хорошо, как к монстрам. В подземельях и в городах он эффективен также как и на дикой природе. Следопытство – врождённое умение, рэнджер получает его автоматически, вне зависимости от карьеры и без затраты слотов на профессии.

**Предварительные Условия**

Рэнджер не может выслеживать любое существо в любое удобное для него время. Для регулировки Следопытства следует учитывать возможные условия:

**1. Добыча должна оставлять физические следы.** Элементами следов могут быть отпечатки, сломанные ветви, примятая трава, экскременты, разводы грязи или любые другие физические признаки, следовать которым сможет рэнджер. Отдельные категории существ (включая летающие и плавающие существа, мелкие насекомые, призраки и другие бестелесные существа) редко оставляют физическое свидетельство своих перемещений. В большинстве случаев, эти существа не могут быть выслежены. С другой стороны, поскольку при Следопытстве, используются все чувства рэнджеров, а не только зрение, можно выследить Спектра по типичному запаху расплавленного металла, а призрака по характерному жуткому звуку, слышному на ограниченной дистанции. Разумеется, только опытные рэнджеры могут попытаться выследить существо при отсутствии физических следов, и DM должен позволять это только в крайне редких обстоятельствах.

**2. Рэнджер должен знать признаки искомого существа.** При следопытстве на открытом пространстве, рэнджер должен видеть добычу (он заметил лису, скрывшуюся в зарослях), заметить очевидные признаки жертвы (как отпечатки или помёт) или услышать подробный отчёт об искомом существе и его местоположении ("Выглядит как старый серебряный дракон? "). Для преследования в закрытом пространстве, рэнджер должен был видеть преследуемого, в течение последних 30 минут, и начинать поиск с того места, где его видели последний раз. В любом случае, DM – последний арбитр, определяющий, может ли рэнджер предпринять попытку выследить добычу.

**Поверка Следопытства**

Если все условия выполняются, рэнджер может приступить к выслеживанию жертвы, совершив проверку Следопытства. Базовый показатель Следопытства эквивалентен показателю Мудрости рэнджера. См. Таблицы 15-17 для определения различных модификаторов. В ненатуральной обстановке шансы на Следопытство ополовиниваются.

**Таблица 15: Модификатор по местности**

## Местность (только одна) Модификатор

Свежий снег (чистые чёткие отпечатки) +6

Мягкая или грязная поверхность,

сильнозагрязнённый пол +4

Густые заросли, непроходимые джунгли +3

Лес, поле, пыльная поверхность +2

Нормальная земля, деревянный пол,

редкая растительность 0

Пустыня, чистый песок -2

Болото -5

Каменистая местность, сплошной лёд,

каменный пол, мелководье -10

**Таблица 16: Модификатор по освещённости**

## Освещённость (только одна) Модификатор

Яркий свет, солнечный день

 “Продолжительный свет/Continual Light”

или эквивалентное освещение в здании 0

Сумерки, лёгкий туман, снег,

один факел в тёмном помещении -3

Полнолуние, средний туман -6

Новолуние, сильный туман,

 метель, песчаная буря -10

**Таблица 17: Специальные Модификаторы**

## Ситуации (кумулятивные) Модификатор

Каждый второй в группе - следопыт +1

Каждые три Уровня рэнджера +1

Каждый из следопытов помогает рэнджеру

 (используется лучший результат)\* +1

Животное-Последователь помогает рэнджеру \*\* +1

Поиск в *Родном Краю* рэнджера +2

### Каждый 12 часов со времени оставления следа -1

Каждый час дождя, снега или града со времени

оставления следа -5

Существо пытается запутать следы

 (скрывает отпечатки, пересекает потоки,

проходит секретными тропами) -5

Преследуемый рэнджер выслеживается

в своём *Родном Краю* -2

\* Общий бонус за помощников ограничен рэнджеровским бонусом за Уровни, т.е. +1 за 3 Уровня.

\*\* См. Главу 3. Учитываются только животные, обладающие Следопытством.

Если модифицированное Следопытство равно нулю и меньше, это означает, что рэнджер не смог преследовать данную жертву.

Если модифицированное Следопытство больше нуля, то рэнджер совершает проверку Следопытства броском 1d20. Если бросок превышает показатель Следопытства ли равен 20, то проверка не удаётся – следы не найдены. Если бросок меньше или равен показателю Следопытства, то рэнджер обнаруживает следы добычи и преступает к преследованию.

**Прерывание Следопытства**

Найдя след, рэнджер преследует жертву неограниченное время, пока не произойдёт одна из нижеописанных ситуаций:

**Рэнджер двигается слишком быстро.** Рэнджер должен двигаться медленнее, чем его нормальная скорость перемещения, чтобы внимательно наблюдать за следом и его изменениями. Его скорость ограничена показателем его модифицированного Следопытства, что указано в Таблице 18.

**Таблица 18: Движение при Следопытстве**

**Модифицированное Следопытство Предел Скорости**

1-6 1/4 нормы

7-14 1/2 нормы

15+ 3/4 нормы

Если рэнджер превышает скорость Следопытства, он теряет след.

**Изменение модификатора.** Если след переходит на новый тип поверхности, наступает ночь или происходят другие изменения, рэнджер теряет след и должен совершить новую проверку Следопытства, в соответствии с Таблицами 15-17. Новая проверка должна учитывать тот факт, что рэнджер уже шёл по этому следу, и ему легче найти его во второй раз. Поэтому DM должен решить какой бонус причитается за новую проверку.

**Второй след пересекает первый.** Пересечение следов, смешение их физических признаков делает преследование жертвы затруднительным. DM сам определяет последствия такой ситуации, но в любом случае усилия рэнджера оборачиваются ничем. Если он хочет продолжить преследование, он должен казать – по какому из следов он продолжает движение.

**Рэнджер отвлёкся.** Атака монстра может прервать занятие рэнджера. Кроме того, рэнджеру необходимо отвлекаться от следа, чтобы поесть, отдохнуть и обсудить ситуацию с компаньонами. Любая из этих ситуаций считается отвлечением от следа.

При любой из вышеописанных ситуаций, рэнджер теряет след. Для продолжения преследования, он должен не менее часа провести в исследовании данной области на предмет новых признаков. После часа поисков, он проводит новую проверку на Следопытство, с учётом всех изменившихся модификаторов. Если проверка удаётся, он продолжает идти по следу, как и прежде. При неудаче, он окончательно теряет след.

**Идентификация Добычи**

По различным мельчайшим деталям, не заметным другим персонажам, - глубина отпечатком, клок шерсти на кусте, слом ветки - рэнджер может предположить, как существо оставило этот след. Чем больше опыт рэнджера, тем больше информации о жертве он может обнаружить.

Когда рэнджер проводит успешную проверку Следопытства, он может попытаться идентифицировать объект преследования. Для идентификации используется такие же бросок и модификаторы, как и для проверки Следопытства; проще говоря, – это повторный бросок на Следопытство.

Если идентификация прошла успешно, DM рассказывает рэнджеру немного информации о жертве. Объём информации зависит от результата броска и Уровня рэнджера, что указано в Таблице 19. Информация кумулятивна: рэнджер-6, сделавший успешный бросок, получает всю информация, доступную для этого уровня и ранее.

DM предоставляет только общую информацию, не включая конкретные детали. По своему усмотрению, он может предоставлять большее или меньшее количество информации, чем указано в Таблице 19. Информация может быть неоднозначной ("Следы похожи на отпечатки крупной птицы, но возможно, что они оставлены какоё-то рептилией."), но DM не может умышлено вводить рэнджера в заблуждение (например, говорить ему, что следы принадлежат птице, хотя они в действительности они принадлежат рептилии). В Таблице 19 приведены примеры информации, выдаваемой рэнджеру DM’ом, по изучению следов пары красных драконов-подростков с наездниками-людьми.

**Таблица 19: Результат Идентификации Добычи**

## Уровень Рэнджера Выдаваемая Информация

1-2 Общий тип существа

*("Дракон или другая крупная рептилия")*

3-4 Специфика типа существа и направление его движения

*("Один из видов дракона, возможно красный, направляется к горам на север")*

5-6 Возможное число существ

*("Как будто бы их двое")*

7 Приблизительный размер и/или возраст

*("Судя по длине отпечатков, эти драконы ещё молодняк")*

8 Скорость существа

*("Нет никаких признаков, что они спешили; возможно, они задержались здесь некоторое время")*

9 Когда были оставлены следы

*("Следы были оставлены в течении последних трёх-четырёх часов")*

10+ Особенности состояния существ: здоровье, загруженность

*("Необычная форма следов и промежуток между ними указывают на наличие наездников; обрывок одежды идентичен материалу формы местных солдат; скорее всего наездники были людьми")*

**Скрытое Перемещение**

Рэнджеры не только умеют выслеживать свои жертвы, они так же специалисты по скрытию своих следов от преследователей. Если рэнджер передвигается со скорость в два раза меньше нормальной, он может прятать свои отпечатки, избегать шипов и веток и предпринимать простейшие действия для сокрытия своих следов. Когда другие персонажи, включая рэнджеров, пытаются преследовать рэнджера, который скрывает свои следы, они имеют пенальти -5 к показателю Следопытства (или –7, если они преследуют рэнджера в его *Родном Краю*).

##### Спрятаться в Тени

Сжавшись или изогнувшись в тёмном углу, рэнджер может стать невидимым до того момента, когда он начнёт двигаться. Эта Способность спрятаться в тени однозначно работает в поле высокой травы, зарослях кустарника, на каменистом склоне или на любой другой местности где есть затенённые и сумеречные участки.

Спрятавшись, рэнджер может скрыть себя от противника или подслушать своих врагов. Он может спрятаться возле караванного пути и наблюдать за путниками, или возле вражеского лагеря, чтобы дождаться момента и украсть их снаряжение и деньги.

Таблица 8 в Главе 1 показывает базовые шансы рэнджера спрятаться в тени, модификаторы описаны в Таблицах 9-11. Следует придерживаться следующих правил:

1. Если рэнджер прячется в городе, вне зданий, или в другой неестественной обстановке, его шансы ополовиниваются. Деление пополам делается только после подсчёта всех модификаторов, используемых в данной ситуации.
2. Рэнджер должен быть вне пределов видимости, когда он начинает уходить в тень. Если какой-либо NPC или существо видит его, он не может успешно спрятаться. Если NPC или существо отвлечётся, хотя бы на мгновение, рэнджер может ускользнуть из поля зрения и снова попытаться спрятаться.
3. Находясь в тени, рэнджер должен оставаться неподвижным, исключая медленные и осторожные движения: готовить оружие к бою или потягивать воду из фляжки.
4. Если местность погружена в полную мглу – например, в новолуние – у рэнджера нет потребности уходить в тень, и эта Способность не работает.

Если все условия соблюдены, DM совершает бросок процентов на попытку рэнджера. DM не говорит рэнджеру результат броска, тот понимает его по реакции окружающих.

Если бросок меньше или равен показателю этой Способности данного рэнджера, это означает, что он смог благополучно спрятаться в тени. Он полностью невидим для всех вокруг, включая его компаньонов. Он хорошо спрятан до тех пор, пока он не сменил местоположение; после этого ему требуется новый бросок. Персонажи, использующие магические предметы обнаружения спрятанных или невидимых объектов, могут обнаружить рэнджера. Кроме того, существа, полагающиеся на свой нюх или другие обострённые чувства, имеют нормальные шансы обнаружить рэнджера, спрятавшегося в тени.

Если бросок больше, чем показатель “Спрятаться в Тени”, рэнджер проваливает свою попытку и может быть обнаружен, как и любой другой Это не означает, что все замечают его, особенно если на данной местности есть множество натуральных укрытий, таких как заросли кустарника или густые тени от деревьев. Тем не менее, рэнджер не может знать об успехе или неудачи его попытки спрятаться. Возможно он поймёт это слишком поздно – когда NPC развернутся в его сторону и бросятся в атаку.

##### Бесшумная Ходьба

Бесшумная Ходьба позволяет рэнджеру передвигаться не издавая ни звука, как если бы он двигался по воздуху. Даже существа с обострённым слухом не могут обнаружить его присутствие, поскольку он движется тише падающего пера. Способность одинаково работает на снежных вершинах, в дремучих лесах или на любой другой дикой местности.

Перемещение с места на место является всего лишь одной из многих возможностей применения этой Способности. Вот другие способы её применения:

1. Спрятаться от одного или нескольких оппонентов, что бы застать их врасплох.
2. Изучить содержимое повозки или шкафа, чтобы подменить или взять предмет, в тех случаях, когда надо сделать это бесшумно. (Следует отметить, что бесшумность движений распространяется только на действия рэнджера; Способность не даёт возможности скрыть скрип дверцы или ржавой петли.)
3. Смена оружия, доспеха или одежды.
4. Другие действия по усмотрению DM’а, такие как, перезарядка лука или вырезания щели в задней стенке палатки.

Таблица 8 в Главе 1 показывает базовые шансы рэнджера на Бесшумную Ходьбу, модифицируемые по Таблицам 9-11. Если рэнджер пытается применить эту Способность в городе или другой неестественной среде, его шансы ополовиниваются. Другие ограничения и комментарии:

1. Он может двигаться со скорость не более 1/3 нормального перемещения.
2. Он должен быть незаметен, когда начинает применять эту Способность (“Бесшумная Ходьба” теряет своё назначение, когда рэнджер передвигается открыто).
3. Если он предпринимает какое-либо звуковое действие намеренно (разговор) или случайно (чихает), эффект Способности прекращается.

DM бросает проценты на шанс рэнджера передвигаться бесшумно. Если бросок больше, чем показатель рэнджера, тот передвигается по местности так же как и любое другое существо; хруст веток и шарканье шагов могут выдать рэнджера NPC или другим существам.

Если бросок меньше или равен показателю “Бесшумной Ходьбы” рэнджера, значит он может перемещаться без единого звука. Он продолжает двигаться в таком режиме до тех пор пока не смениться поверхность, или он совершает действие изменяющее скорость перемещения (например, он переносит на плечах сотоварища в бессознательном состоянии или бурдюк в водой). При любых изменениях требуется новый бросок.

##### Вражеский Род

   Каждый рэнджер имеет оппонента, на которого он затаил злобу. Даже миролюбивые рэнджеры не являются исключением. Как факт, многие рэнджеры целенаправленно выслеживают и уничтожают своих Врагов.

Эти существа, противостоящие рэнджеру более других, называются *Вражеский Род* или *Враги*. Рэнджер получает специальные, боевые модификаторы при встрече со своими *Врагами*, базирующиеся на его знании этих существ и на его обострённых эмоциях.

Игрок имеет право выбрать свой *Вражеский Род* после того, как рэнджер достигнет 2-ого Уровня. DM окончательно утверждает этот выбор. Однажды определённые, Враги не могут быть изменены; рэнджер борется с ними на протяжении всей своей карьеры.

Это не обязательно, DM может выбрать *Врагов* для персонажа по собственному усмотрению, исходя из его предыстории. И наоборот, игрок может использовать указания DM'а для создания собственного описания его предыдущей жизни. Вот несколько примеров взаимосвязи предыстории рэнджера и его выбора *Врага*:

1. Выбор Врага базируется на какой-либо трагедии, произошедшей в молодости рэнджера. Может быть, противник убил друзей или родных персонажа, или уничтожил деревню рэнджера вместе со всеми обитателями. Рэнджер поклялся отомстить этим ненавистным для него существам.
2. Рэнджер имеет сильную фобию против выбранного существа, поскольку это результат детской психологической травмы. Например, когда рэнджер был ещё ребёнком, в его кровать залезла змея и попыталась задушить его. По прошествии лет рэнджер преодолел этот страх, но искореняет змей и им подобных везде.
3. Лорд или король нанял рэнджера вывести в определённой местности неких существ. Начав это дело как работу, рэнджер проникся ненавистью к этим существам, и поклялся в вендетте по отношению к ним.

**Опциональное Правило:** Чтобы определить *Вражеский Род* рэнджера, обратитесь к Таблицам 20-29, выбрав результат броска в зависимости от *Родного Края* персонажа. Если DM’а не устраивает выбор *Врагов* в Таблицах, он может расширить, или изменить этот список. По его решению, скелетоны и призраки могут стать *Врагами* рэнджера из Болот или Гор, а огры – оппонентами рэнджера-лесника. DM может также дать абсолютно нелогичный выбор: акула – *Враг* рэнджера из Пресноводного Края. Таблица 29 описывает *Врагов* Подземелий, хотя нет ни одного рэнджера с таким выбором *Родного Края*.

Рэнджер получает следующие модификаторы в своих отношениях с *Вражеским Родом*:

**Бонусы на Атаку.** Исходя из своего понимания стратегии и уязвимых мест *Вражеского Рода*, рэнджер получает бонус на свои атаки против этого существа. Этот бонус добавляется ко всем другим бонусам, которыми обладает данный рэнджер.

**Пенальти на Реакцию.** Поскольку рэнджер переполнен ненавистью по отношению к *Врагам*, он не может переносить их присутствие рядом с ним. По этой причине, он получает пенальти -4 ко всем реакциям на встречу со своим *Вражеским Родом*.

**Предпочтение в Бою.** Во многих боевых ситуациях, рэнджер активно ищет своих *Врагов* как объект атак, игнорируя всех остальных оппонентов. Если команда встречает трёх орков и одного тролля, который является *Врагом* рэнджера, рэнджер атакует его, оставляя орков своим компаньонам. Если же рэнджер увидит тролля во время путешествия, он чувствует себя обязанным атаковать его, независимо от убеждений его компаньонов, или их попыток задержать его силой.

Эта склонность не преобладает автоматически над здравым рассудком рэнджера или чувством опасности. Если *Враг* провалится в бездонную яму, рэнджер не прыгнет вслед за ним. Если он услышал слухи о селении *Вражеского* *Рода* неподалёку, он не прервёт своего участия в партии, и не побежит туда на разведку, даже если он может аргументировано доказать партии необходимость этого. Если сотоварищ зовёт на помощь, он прервёт свой бой с *Врагом* и придёт на выручку, продолжив атаку противника после спасения компаньона.

Модификаторы действуют, когда рэнджер встречает своего *Врага*, но не зависят от места встречи. Если рэнджер выбрал *Родным Краем* Пустыню, а *Вражеским Родом* – синих драконов, он будет получать бонус +4 к атакам вне зависимости от места встречи, будь то в Горах, Болоте или ещё где-нибудь.

С другой стороны, модификатор действует только на конкретное существо из *Вражеского Рода*, включая лидеров, воинов, шаманов и т.д. Если оппонент рэнджера – синий дракон, то модификатор не действует на остальные виды драконов: чёрных, красных, зелёных или любых других цветов. Синий дракон же может быть любого возраста и размера – от новорождённого до глубокого старика. *Враги*-огры включают в себя лидеров, шаманов и вождей, но не оргов-магов или merrows. (Принято за правило, что если одинаковые существа описаны в разных разделах *Monstrous Compendium*® , они считаются различными *Врагами*). DM свободен в выборе Врагов для Таблиц 20-28, опираясь на локальные особенности данного модуля. Он может совместить или разделить подвиды одного и того же существа по своему усмотрению.

**Таблица 20: Враги Арктики**

**D10 Враг**

1-3 Гигант Мороза

4-5 Белый дракон

6 Криогидра

7 Ледовая Жаба

8 Verbeeg

9 Полярный волк

10 Йети

**Таблица 21: Водные Враги**

**D10 Враг**

### 1 Драконья черепаха

2 Koalinth

3 Кракен (may include giant squid)

4 Куо-тоа

5 Lacedon

6 Merrow

7 Пират, человек

8 Морской волк, оборотень

9 Sahuagin

10 Scrag

**Таблица 22: Враги Пустыни**

**D10 Враг**

### 1 Синий дракон

2 Грабитель караванов, человек

3 Гигант Огня

4 Hieracosphinx

### 5 Шакал, оборотень

6 Jann, evil

7 Ламия

8 Человек-скорпион

9 Злая Нага (Включая пустынных змей)

10 Sandling

**Таблица 23: Враги Леса**

**D10 Враг**

### 1 Зелёный дракон

2 Bugbear

3 Ettercap (may include forest spiders)

4 Гхола/Ужас

5 Гоблин

6 Хобгоблин

7 Кобольд

8 Огр

9 Орк (может включать орога)

10 Тролль (может быть всех типов)

**Таблица 24: Враги Джунглей**

**D10 Враг**

### 1 Чёрный дракон

2 Carnivorous ape

### 3 Bullywug

4 Ящерочеловек (включая крупных ящеролюдей и короля)

5 Злая Нага (включая тропических змей)

6 Работорговец, человек

7 Tasloi

8 Виверн

9-10 Yuan-ti

**Таблица 25: Враги Холмов**

**D10 Враг**

1 Красный дракон

2 Разбойник, человек

3 Bugbear

4 Гигант Холмов

5 Гнолл/Флинд

6 Хобгоблин

7 Leucrotta

8 Огр

9 Огр-маг

10 Волк, оборотень

**Таблица 26: Враги Гор**

**D10 Враг**

### 1 Красный дракон

2 Cyclopskin (may include cyclops)

### 3 Эттин

4 Гигант Холмов

5 Fomorian giant

6 Гнолл/Флинд

7 Мантикора

8 Огр

9 Орк (может включать орога)

10 Тролль (может быть всех типов)

**Таблица 27: Враги Долин**

**D10 Враг**

### 1 Гигант Холмов

2 Разбойник, человек

3 Гнолл/Флинд

4 Гоблин

5 Гарпия

6 Хобгоблин

7 Огр

8-9 Орк (может включать орога)

10 Тролль (может быть всех типов)

**Таблица 28: Враги Болот**

**D10 Враг**

### 1 Чёрный дракон

2 Behir

### 3 Bullywug

4 Гхола (может включать Ужас)

5 Гоблин

6 Гидра (может включать lernaean hydra и/или пирогидру)

7 Ящерочеловек (включая крупных ящеролюдей и короля)

8 Навозники/Muckdweller

9 Су-монстр

10 Тролль (может быть всех типов)

**Таблица 29: Враги Подземелий**

**D10 Враг**

### 1 Bugbear

### 2 Дерро

3 Дроу (включая драйдеров)

4 Дуергар

5 Гибберлинг

### 6 Illithid

7 Куо-тоа

8 Троглодит

9 Тролль (может быть всех типов)

### 10 Коричневый Остов/Umber hulk

##### Воздействие на Животных

Многие люди воспринимают животных как неразумные создания, поведение которых базируется на инстинктах, и не способных следовать рассудку. В отличие от них, рэнджер воспринимает зверей, как существ с полновесным комплексом эмоций, страхи и желания которых могут быть менее мудрыми, чем у людей, но не менее живыми и реалистичными. Это природное понимание поведения животных даёт рэнджеру Способность понимать их эмоции и манипулировать их поведением.

Рэнджер знает, что означают виляющий хвост, высоко поднятая голова, глухое рычание. Он знает, что огрызающийся волк, прячущийся в кустах, скорее всего, напуган, чем враждебен. Если приближаться правильно, шипящая змея ускользнёт с пути, а не атакует. Призывая на помощь свой талант воздействия на животных, рэнджер может обернуть враждебность в безразличие, а безразличие в дружбу, используя всего несколько успокаивающих слов и жестов.

**Обстоятельства**

Рэнджер не может почувствовать настрой любого животного. Для этого должны выполняться следующие требования:

**Животное должно быть естественным для этого мира; натуральные животные.** Рэнджер не может определить реакцию сверхъестественного существа (скелетон или гхола), магических существ (василиск или голем), или существ, происходящих с Эктра-Миров, (воздушный слуга или Элементал). Рэнджер может воздействовать на любое гигантское животное.

**Животное должно обладать Интеллектом, но не чрезвычайно большим.** Животное должно понимать слова и движения рэнджера. На практике, рэнджер не может использовать свою Способность на неинтеллектуальных существах (чей показатель Интеллекта равен нолю), таких как сороконожка или барракуда. С другой стороны, высокоинтеллектуальные животные, такие как огры, леприконы или боевая лошадь паладина, защищены от этой Способности рэнджера. По установленным правилам, рэнджер может использовать своё воздействие на животных с Интеллектом класса Низкий (показатель Интеллекта от 1 до 7).

**Животное не может быть Врагом рэнджера.** Рэнджер, который противостоит *Вражескому Роду*, не может подавить в себе негативные эмоции, поэтому не способен следить и влиять на *Врага*. Следовательно, рэнджер никогда не может применить своё влияние на *Враге*.

**Рэнджер должен соблюдать спокойствие.** Рэнджер должен приближаться к животному тихо, медленно и спокойно, обращаясь к нему с успокаивающими словами и подкрепляя их умиротворяющими жестами. Нельзя показывать свой страх, или иметь при себе на виду оружие, или производить действия, которые могут испугать или взбесить животное.

**Рэнджер должен находить на отдалении от остальной партии.** Если рэнджер приближается вместе с компаньонами, животное будет реагировать на поведение всей команды, а не только одного рэнджера. Попытки рэнджера успокоить животное не будут иметь успеха. В идеале, партия должна находить на отдалении, вне поле зрения животного, в то время когда рэнджер приближается к нему. На практике же, сотоварищи рэнджера должны находить на расстоянии 10 футов позади него, сохранять тишину и не предпринимать никаких активных действий, которые могут быть восприняты животным как враждебные.

**Животное должно видеть и слышать рэнджера.** Рэнджер должен находиться в поле зрения животного, он не может скрываться в кустах, прятаться в тенях или находиться за любым физическим барьером по другую сторону от животного. Животное также должно слышать рэнджера, вокруг должна стоять обстановка, свободная от отвлекающих или раздражающих звуков. По многих случаях, рэнджер должен находиться всего в нескольких футах от животного или смотреть прямо ему в глаза. DM может сделать специальные установки. Например, если рэнджер приближается к зверю в полной темноте, DM может указать, что ласковых слов достаточно, чтобы успокоить животное. В ситуациях, когда тишина крайне необходима, рэнджер может воспользоваться только жестами. Но во всех случаях, рэнджер должен быть доверительно близко к животному, чтобы игнорировать слова или жесты.

**Рэнджер тратит на успокаивание животного неопределённый период времени.** Рэнджер не может попытаться успокоить атакующее животное; оно должно стоять или медленно передвигаться (рыскающий волк, скользящая змея). Когда рэнджер приближается к животному, существо может быть успокоено в течение 5-10 (1d6+4) раундов; DM может увеличить этот промежуток времени в том случае, когда животное очень встревожено или особенно враждебно. (Это время не может быть прервано DM’ом, если ничего особенного не происходит.)

Рэнджер, соблюдающий все эти требования, может использовать свою Способность воздействия на животных, чтобы изменить реакцию зверя. Следует учесть, что, не смотря на схожесть результатов, для воздействия на домашних и диких животных использует принципиально разная техника.

**Дикие животные**

Животные, входящие в эту группу, не являются домашними, например, лев, змеи или крысы. Сюда же входят домашние животные, которые были обучены атаковать противника, как собаки.

Перед тем как рэнджер попытается повлиять на такое животное, DM должен определить текущую позицию животного, исходя из его природного темперамента, состояния и предшествующие обстоятельства. DM определяет это из Таблицы 30, не объявляя об этом персонажу. Вместо этого, даётся чистое описание реакции и дальнейшего поведения животного, исходя, из которого рэнджер должен принимать решения.

**Таблица 30: Поведение Животного**

**Поведение Описание**

Перепуганное Полно паники и ужаса. Убежит при первой возможности.

Дружелюбное Имеет тёплое или примирительное отношение. Не атакует. Может приближаться к рэнджеру, ласкаться, лизать руки.

Равнодушное Скучает и не проявляет интереса. Не замечает рэнджера.

Настороженное Нервничает, озирается, охраняет. Готово защищаться при атаке.

Угрожающее Открытая враждебность. Рычит, бьёт хвостом, точит когти. Собирается атаковать, если рэнджер не отступит.

Враждебное Агрессивное, злобное, Может атаковать и преследовать персонажа в любом случае.

После определения способности рэнджера угадать состояние животного, оно имеет спас.бросок RSW (если рэнджер использует немагическую Способность влиять на зверей). Как показано в Таблице 31, Уровень рэнджера даёт пенальти на спас.бросок животного.

**Таблица 31: Модификатор Воздействия на Животных**

## Уровень

## Рэнджера Модификатор

1-3 -1

4-6 -2

7-9 -3

10-12 -4

13-15 -5

16+ -6

Если животное не спасается, рэнджер может изменить его поведение на одну категорию вниз или вверх (по Таблице 30), по выбору рэнджера. Эта новая реакция распространяется только в отношении к рэнджеру. Если животное перейдёт из угрожающего состояния в настороженное, оно останется угрозой для любого члена партии кроме рэнджера. Однако, если рэнджер остаётся рядом с ним и успокаивает его, оно продолжает оставаться в настороженном, но не опасном состоянии. После ухода рэнджера, поведение животного возвращается в предыдущее состояние в течение некоторого времени (от нескольких минут до часа).

Если животное убереглось от воздействия рэнджера, оно остаётся в своём первоначальном состоянии. Безразличное существо игнорирует рэнджера, враждебное – атакует его. Рэнджер не может попытаться повторно повлиять на это животное.

**Домашние Животные**

Эта группа включает в себя животных, обладающих невраждебным нравом, которых можно приручить, такие как лошадь и собака. Так же сюда входят такие дикие животные, как медведь и обезьяна, если они были приручены и выдрессированы и, в данным момент, чувствуют себя комфортно среди людей.

Эти животные могут быть испуганными, дружелюбными, равнодушными или настороженными, но под воздействием рэнджера, они все становятся полностью дружелюбными (не зависимо от первоначального состояния). Не требуется никак спасбросков, это происходит автоматически. Этот эффект перманентен на протяжении всего времени, пока рэнджер находится в переделах видимости животного. Если рэнджер покидает эту область, животное возвращается в предыдущее состояние в течении короткого промежутка времени (от нескольких минут до часа). Поведение животного меняется только по отношению к рэнджеру.

Кроме того, рэнджер всегда может оценить основные характеристики дружелюбного к нему домашнего животного. Наблюдая за ним, он может определить:

1. Этот щенок в помёте станет прекрасным охотником и верным спутником.
2. Эта лошадь в корале самая сильная, здоровая и быстрая.
3. С этой овцы можно стричь самую лучшую шерсть.
4. От этой свиньи будет самый большой приплод.

DM предоставляет любую информацию, которую пожелает узнать рэнджер, но может воздерживаться от ответов на специфические вопросы. Например, если рэнджер хочет определить самую быструю лошадь в табуне, не посмотрев её в движении.

Специальной группой являются боевые животные, такие как охотничьи птицы, лошади, собаки и т.д. Они относятся к диким животным и имеют право на спасбросок против воздействия рэнджера.

#### Знание Природы

   Хотя опыт рэнджера, обитающего в арктической пустыне, заметно отличается от знаний того, кто выбрал домом джунгли, они оба затратили многие годы на наблюдение и изучение природы, и пришли к схожим выводам о взаимоотношениях живых организмов с окружающей средой.

   Все рэнджеры, также, обладают набором знаний о природе, охватывающим широкий спектр информации об экологии, естественном отборе и взаимосвязи в природе. Несмотря на то, что ни каждый рэнджер обладает специфическими знаниями по конкретным вопросам, все они имеют общее представление о механике живой природы. Некоторые примеры:

1. Жизнь животных и растений в любой среде стремится к взаимосвязи. Бабочка опыляет цветок, он, в свою очередь, кормит бабочку нектаром.
2. Животные и растения всячески стремятся адаптироваться к окружающей среде. Трава прекращает расти зимой, и зеленеет заново весною. Шерсть волка сгущается при падении температуры и снова редеет при потеплении.
3. Во избежание разрушения земли, человек должен пополнять природную кладовую, восстанавливать её. Если в лесу было срублено несколько деревьев, было бы не плохо посадить саженцы на том же месте.

   Знание природы порождает в рэнджере уважение и понимание ко всему живому. Говоря практически, рэнджер может обнаруживать различные экологические проблемы, как фактические, так и потенциальные. Во многих случаях, он может найти конкретное решение для них.

   Не существует жестких правил для определения и применения рэнджером его знаний о природе. DM должен решить, как понимает данную ситуацию рэнджер, исходя из его способностей, предыстории и выбора Родного Края. Во многих случаях главным показателем является опыт рэнджера, чем выше его уровень, тем больше шансов правильно понять и решить ту или иную ситуацию.

   Таблица 32 представляет типичные варианты информации, получаемой рэнджером в зависимости от его уровня. Эта информация кумулятивная: рэнджер 7-ого уровня получает всё доступную информацию, в то числе и ту, которая предназначена для более низких уровней. Имеёте в иду: рэнджер 2-ого уровня, который вырос на ферме, может знать больше об экологии севооборота, чем дургой рэнджер 10-ого уровня. Дополнительные комментарии в Таблице 32 показывают: что узнаёт рэнджер, при осмотре участка поля.

**Таблица 32: Знание Природы**

## Уровень

## Рэнджера Качество Информации

1-3 Знает основные принципы взаимодействия климата, местности и живых организмов. Может идентифицировать проблему, но лишь предполагает её причины. (Почвенный покров разрушен.)

4-6 Может определить причину проблемы. (Продолжительные осадки вымыли почву и содержащиеся в ней полезные вещества.)

7+ Может предположить решение проблемы. (Добавьте удобрений в оставшуюся почву. Для предотвращения дальнейшей эрозии, закрепите почву травой и деревьями.)

Если DM не может определить качество информации, доступной рэнджеру, он может потребовать от игрока проверки Мудрости используя различные бонусы и пенальти в зависимости от сложности поставленной задачи. Например, чтобы определить, будет ли та или иная субстанция подходящим удобрение, пенальти можно не устанавливать, поскольку это достаточно лёгкий вопрос. Знание о том, какие специфические удобрения требуются какому-либо злаку, является более сложным вопросом, и здесь можно становить пенальти на проверку Мудрости. В любом случае, DM должен руководствоваться здравым смыслом. Рэнджер, никогда не бывавший в пустыне, не сможет обладать информацией о воздействие ураганов на микроклимат морского побережья.

#### Наука Выживания

  Рэнджер исключительно квалифицирован в науке выживания в своём Родном Краю. В игровых терминах это означает, что он автоматически обладает профессией Выживания в своём Родном края. Это не требует от него ни одного слота профессий. За использование этой профессий в любых других климатических условиях, рэнджер должен тратить слоты.

   Умение Выживания может помогать нижеописанными способами, все из которых применимы только к Родному Краю. В отдельных случаях, DM может потребовать проверку Выживания (что эквивалентно проверке Интеллекта). Рэнджер должен выбросить число равное или меньше его Интеллекта на 1d20 для успеха.

1. Рэнджер знает основные правила, необходимые для повышения шансов на выживание, и может инструктировать своих компаньонов в этом вопросе. Например, рэнджер из Горного Края знает, что физические нагрузки на больших высотах могут стать причиной головных болей и усталости (из-за разряжённости воздуха). Пустынный рэнджер знает, что отдыхать лучше всего при безветренной погоде, чем на ветру (ветер выдувает испарения организма, повышая тем самым шансы на обезвоживание). Водный рэнджер понимает, что солёная морская вода не может быть использована для питья. Арктический рэнджер понимает, что туннели в снегу помогают временно защититься от сильного ветра. Эти правила не гарантируют выживание в любом случае; они улучшают шансы сделать это. Если рэнджер интересуется какой-либо конкретной частью информации по выживанию, DM может потребовать проверку Выживания, если это необходимо.
2. Рэнджер может предотвращать истощение, находя небольшое количество пищи. Успешная проверка Выживания позволяет находить пищу на одну персону. Эта способность работает один раз в день.
3. Рэнджер может находить воду, которой хватит для одного персонажа на день, проведя успешную проверку Выживания. Это допустимо если в районе поисков действительно есть вода.
4. Рэнджер может распознавать и интерпретировать природные явления, посредством чего он способен предсказать приближение стихийного бедствия. Рэнджер Долин может по небу и облакам определить приближение торнадо. Горный рэнджер может идентифицировать рокот, предшествующий спуску лавины. DM может потребовать проверку Выживания, чтобы проверить правильность интерпретации.

**Опциональное Правило:** Есть один случай, в котором DM может использовать способность Выживания в “черновом” режиме, устанавливая различные пенальти (кумулятивные пенальти на усталость или истощение) в особо жёстких климатических условиях. Партия с рэнджером или любым другим специалистом по выживанию просто избегает этих пенальти. Те, кто не подготовлен к данному климату, получают пенальти до тех пор, пока DM не решит, что они полностью акклиматизировались к окружающей среде, или пока не предпримут другие соответствующие действия, определённые DM’ом.

##### Твердыни

Как и воины, рэнджеры имеют возможность строить и содержать замки, форты и твердыни. В отличие же от воинов, рэнджеры не могут объединяться с свободными солдатами или другими специальными Последователями для этого.

Теоретически, любой рэнджер может построить твердыню. На практике, большинство рэнджеров, строящих их, имеют уровень 9 и выше, поскольку рэнджерам более низких уровней обычно не хватает ресурсов, репутации и умения. DM может позволить рэнджеру низкого уровня иметь твердыню при исключительных обстоятельствах; например, рэнджер получил твердыню по наследству, или же группа крестьян построили ему замок в знак благодарности.

Некоторые рэнджеры владеют замками совместно с местным королём или правителем. Рэнджер обращается к правителю с ходатайством о постройке твердыни в конкретной области. Если рэнджер демонстрирует добрую волю и имеет репутацию мудрого и надёжного руководителя, правитель обычно даёт разрешение. За получение этого разрешения, рэнджер платит годовой налог, или обязуется служить в армии правителя в случае войны. Если рэнджер выполняет свои обязательства, правитель также оказывает вооружённую помощь, если владения рэнджера захвачены или твердыня осаждена.

   Значительно чаще рэнджеры предпочитают строить оплоты в непроходимой глуши, за пределами власти любого правителя. Поэтому, свободный от обязательств перед кем-либо, рэнджер обязан сам отразить угрожающую ему опасность. Если армия орков предъявляет права на земли рэнджера, рэнджер должен защищаться самостоятельно.

Поскольку твердыня рэнджера не предоставляет ему никаких специальных Последователей, она, обычно, бывает меньше, чем аналогичное строение воина соответствующего уровня. Воин может получать деньги, продавая произведённую продукцию, облагая налогом население или сдавая земли в аренду, но эти варианты редко бывают приемлемы для рэнджера. В большинстве случаев, твердыня рэнджера даёт очень скромный доход.

Основные правила постройки и управления твердынями выходят за рамки этой книги. Для получения большей информации вы можете обратиться к *DMRG2 Castle Guide*, которая включает детали постройки замка вместе с некоторыми планами стандартной планировки помещений.

Хотя многие рэнджеры предпочитают использовать стандартные материалы для постройки твердыни (лес и камень), это не является обязательным правилом. Также возможно создание деревьев-домов (Лес и Джунгли), укреплённых лагерей (Пустыня), наблюдательных платформ (Горы), плавучих замков (Болота и Водный Мир), и ледяных башен (Арктика).

#### Глава 3: Последователи

Возможно, что самой интересной чертой класса рэнджеров является механизм приобретения Последователей. В отличие от воинов и других классов, которые приобретают Последователей, рэнджерам могут встретиться как животные и магические существа, так и люди и деми-люди. Фактически, возможно, что все Последователи рэнджера будут животными, что может иметь положительные стороны (не всякий бродяга согласится связаться с рэнджером, которого сопровождает стая волков), но и вызвать непредвиденные осложнения (вы ни разу не пробовали снять комнату в гостинице, когда за вами по пятам трусит медведь?).

Люди и деми-люди (и магические существа) присоединяются к рэнджеру благодаря его положительной репутации. Они становятся Последователями рэнджера из уважения и лояльности по отношению к нему, и остаются верными ему, пока он сохраняет своё хорошее отношение к ним. Таким образом, они отличаются от обычных наёмников, которые требуют плату за свои услуги.

   Мотивация Последователей-животных менее очевидна. Животные не имеют представления о репутации, надёжности и других подобных понятиях. Поэтому, животные присоединяются к рэнджеру чисто инстинктивно. Природа этого присоединения может базироваться на отношениях, схожих со связью между молодым животным и его родителями (как утёнок, плавающий вокруг своей матери), или хозяином и его домашними животными (представьте себе преданность собаки к хозяину). Если рэнджер придерживается определённых обязательств в отношении к своему Последователю, то и тот поддерживает лояльность как цель своей жизни.

Очень важно помнить о том, что образующаяся связь не является магической. Последователь остаётся с рэнджером по собственной воле, а не по сверхъестественным причинам, и может уйти, если условия сотрудничества его не устраивают. Поэтому, рэнджер не может контролировать действия своих Последователей; с другой стороны, он может инструктировать разумных Последователей на выполнение определённых функций и обучать животным различным трюкам и хитростям.

##### Приобретение Последователей

   Только Игровой Мастер определяет когда, как и при каких обстоятельствах, персонаж приобретает Последователей. Игрок имеет право высказывать свои предпочтения, но окончательное решение остаётся за DM’ом.

**Число Последователей**

Как только рэнджер достигает 10-ого уровня, DM тайно совершает бросок 2d6. Результат броска указывает максимально возможное число Последователей для данного рэнджера. Этот бросок проводит единожды, и это число не сообщается игроку. DM должен запомнить или записать на листе бумаги это число; он может в дальнейшем отмечать на этом же листе приобретение Последователей и следить, чтобы их число не превысило полученный максимум. Игрок самостоятельно следит за своими Последователями, для этого он ведёт запись на дополнительных листах в расписке своего персонажа.

Потерянные Последователи не заменяются. Если рэнджер имеет предел из двух Последователей, и оба были убиты, он не может больше приобрести на одного Последователя за всё оставшееся время карьеры.

###### Определение Последователей

После того, как DM определит число Последователей, пора подумать кто они и как они появятся. Он должен начать создавать описание двух или трёх первых Последователей, чтобы в дальнейшем плавно ввести их в кампанию. Он также может определить тип остальных Последователей в любой момент позднее.

Для определения тип Последователей, DM должен использовать Таблицу 19 в Главе 3 Руководства Игрока, Таблицы 33-43 в этом разделе, или просто выбрать подходящее существо по своему усмотрению. Независимо от метода выбора, DM должен всегда помнить следующие правила и рекомендации:

1. Тип Последователей должен иметь смысл в контексте кампании. Львы и крокодилы не могут появляться в тундре, так же как и дельфины не могут обитать в пустыне.
2. Использование могущественных существ в роли Последователей должно быть сведено к минимуму, что бы ни затмевать самого рэнджера и других персонажей. Очень сложно разработать достойную засаду для рэнджера, который держит при себе дюжину гигантов на побегушках. Такие существа должны быть введены осторожно и расчётливо.
3. Представители Вражеского Рода не могут быть Последователями. Антагонизм рэнджера по отношению к ним делает дружескую связь невозможной.
4. Обычно, Последователем не может стать ядовитое существо. Рэнджеры не используют яды, и их Последователи придерживаются тех же правил. Случайно, рэнджер может встретить разумного и ядовитого Последователя; однако запомните, что использование яда не является хорошим поступком, и рэнджер в равной мере несёт за него ответственность. Это примечание может быть использовано DM’ом как специальная помеха и стимул к отыгрышу.
5. Отдельные Наборы Умений персонажа имеют специфические ограничения и требования к Последователям, которые берут приоритет над другими соображениями. Более подробно смотрите Главу 4.

**Использование Таблиц Последователей**

DM может найти, что Таблицы Последователей (Таблицы 33-43) очень полезны при определении последователей, т.к. они связаны с определённым типом местности и климата. Для использования этих таблиц выберите необходимый тип Края и бросьте. Некоторые объяснения:

1. Если результат имеет астериск (\*), и рэнджер уже имеет такого последователя ( или он имел такого спутника и потерял его) - игнорируйте результат и перебросьте кубик.
2. Если в круглых скобках приведено название более чем одного животного, DM может выбрать конкретное существо по своему желанию. Например, если в результате Таблицы 33 указано стадное животное, то DM может выбрать карибу, северного оленя или овцебыка.
3. Если результат "Люди/Демилюди", перебросьте кубик и посмотрите результат в таблице 43. Смотрите раздел "Люди и Демилюди" в конце этой главы, чтобы узнать основные правила, связанные с ними.
4. Таблица "Тренированность" указывает на способность животного-Последователя обучаться трюкам и хитростям; эти ссылки поясняются в разделе "Тренировка Последователей" в конце этой главы.
5. Если статистика выбранного существа не указана в *Конспекте Монстров*®, то обратитесь к разделу "Вспомогательные Статистики" в этой главе.

**Список Наборов Умений**

**Повелитель Зверей/Beastmaster**

**Описание:** Скиталец по натуре, Повелитель Зверей имеет природную близость с животными, он даже обладает ограниченной формой телепатической связи с ними. Это часто бывает в результате установления магических уз с Королевством Животных, возникших во время его рождения или до того, как он достиг юношества. В отличие от остальных путешественников, Повелитель Зверей не командует, не обучает и не контролирует своих друзей и соратников из животных. Непонимание и страх среди дворянства и простого народа перед паранормальными способностями Повелителя Зверей, не даю ему задерживаться подолгу на одном месте, мешая ему чувствовать себя комфортно среди цивилизации.

**Требования:** Стандартные.

**Родной Край:** Любое открытое пространство.

**Роль:** Повелитель Зверей предпочитает путешествовать в одиночку, объединяясь в группу лишь со свирепыми дикими зверьми, которые являются его настоящими друзьями и союзниками. Путешествуя по окраинам населённой местности, Повелитель Зверей редко встречается с проявлениями цивилизации, но это не относится к понятиям о Добре и Зле. Поэтому, Повелитель Зверей постоянно помогает угнетённым и порабощённым, и борется с жестокостью злых жрецов и волшебников и их союзников.

**Вторичные Умения:** Охотник, Рыболов.

**Боевые Профессии:** Повелитель Зверей изначально ограничен тем оружием, которое он может создать сам: топор (любой), дубинка, кинжал, дарт, дротик, боевой посох, нож, праща или копьё.

**Гражданские Профессии:** *Бонус:* Нет, см. Положительные Характеристики. *Рекомендация:* Сельское Хозяйство, Оружейное Дело (Стрелы и Луки), Охота, Выносливость, Работа по коже, Бег, Плавание, Чувство Погоды. *Опциональные*: см. Оружейное дело (Грубое) в описании Горного Человека.

*Не доступные:* Оружейник (Доспехи), Этикет, Геральдика, Навигация, Оружейное Дело.

**Доспехи/Экипировка:** Повелитель Зверей первоначально имеет кожаные доспехи и то оружие, которое он может сделать сам.

**Вражеский Род:** Стандартный.

**Последователи:** Нет, см. Положительные Характеристики.

**Положительные Характеристики:**

*Скольжение:* Повелитель Зверей имеет +5% на шанс спрятаться на дикой местности.

*Животные-Последователи:* Несмотря на то, что Повелитель Зверей не может иметь специальных Последователей на высоком уровне, он может обретать их среди нормальных и гигантских животных. Он может встретить их на любом уровне, и их количество определяется его показателем Харизмы. Если эти животные погибли или были прогнаны Повелителем Зверей, они могут быть заменены новыми без каких-либо пенальти (это может занять некоторое время).

*Животная Телепатия:* Повелитель Зверей может устанавливать телепатическую связь с любым нормальным или гигантским животным в радиусе 30 футов, если он не занят ничем другим в течении этого раунда. Животное должно, по крайней мере, иметь Интеллект 1. Телепатия предоставляет следующие возможности:

1. Повелитель Зверей может передать животному своё предложение о дружбе. Если это предложение искреннее (и животное не против этого предложения), существо может быть успокоено и не атакует или сбегает, если не атаковано само.
2. Повелитель Зверей может рекрутировать животное в последователи, если в их числе ещё есть свободные места. Животное должно удачно провести спасбросок против жезла или станет последователем. За каждые три уровня опыта Повелителя Зверей к спасброску добавляется пенальти –1. По решению DM'а, животные могут присоединяться к Повелителю Зверей автоматически, как это делают Последователи по отношению к другим рэнджерам.

*Животные Узы:* Повелитель Зверей объединён ментальными узами с любым животным из его последователей. Ограничения на расстояние не существует, но эта способность не может работать между разными Мирами. Узы обладают следующими эффектами:

1. Повелитель Зверей может направленно общаться с любым животным из числа его последователей. Это даёт ему способность конкретно объяснять фокусы или задания, выполнения которых он хочет добиться от животных. Он может также сообщать им о своих желаниях и потребностях. И наоборот, животные могут сообщать ему о своих нуждах и желаниях.
2. Он может глядеть глазами животного посредством концентрации на ментальной связи. В раунд он может смотреть глазами только одного существа (включая себя самого).
3. Он обладает профессией Знания Животных в отношении связанного с ним зверя. Поэтому, если он связан ментально с этим животным, профессия работает автоматически.
4. Каждый раз, когда Повелитель Зверей получает новый уровень опыта, каждый из его диких последователей получает по дополнительному пункту жизни.

*Стая Животных:* На 9-ом уровне Повелитель Зверей может созвать стаю диких животных, которые будут сражаться за него. Они приходят из земель, находящихся под контролем Повелителя Зверей, их сбор занимает не менее одной недели.

Они могут собраться вместе только для какой-то великой цели, которую необходимо им объяснить по-простому. Приходит до 100 HD животных за уровень Повелителя Зверей. На каждые 10 зверей приходится один лидер, который имеет один дополнительный HD и максимум пунктов жизни. Стая остаётся вместе на протяжении недели за каждый уровень Повелителя Зверей. Повелитель Зверей может вызывать разные стаи по несколько раз в течение года.

*Опциональное Правило:* Повелитель Зверей может разделять свою награду в очках опыта, отдавая до половины от неё любому или всем животным-последователям, которые сыграли роль в получении этого опыта. Рост опыта последователей соответствует Таблице Опыта Воинов, они приобретают +1 к броскам атаки и +3 hp за каждый достигаемый уровень.

**Отрицательные Характеристики:**

*Эмпатический Шок:* Повелитель Зверей ощущает боль, когда один из его последователей ранен, при этом он получает пенальти –2 ко всем броскам в следующем раунде. Если он был соединён ментально с животным, которое было убито, он получает то же пенальти на срок в 24 часа.

*Неуправляемые Союзники:* Животные-последователи Повелителя Зверей могут свободно приходить, уходить и заниматься своими делами. Любая попытка ограничить или регулировать их свободу, или обыкновение игнорировать их потребности и желания, могут привести, в результате, к негодованию, сердитости и возможности ухода с их стороны.

*Отверженный:* Повелитель Зверей имеет пенальти –1 на реакцию обычного NPC, и –2 при встрече с цивилизованным аристократом. Поэтому, его максимальный показатель Харизмы при встрече с представителями его расы равен 15.

*Ограниченность Капитала:* Повелитель Зверей начинает игру с 1d4 - 10 gp.

*Нет Твердыни:* Повелитель Зверей никогда не может построить Твердыню. На 9-ом уровне он может утвердиться как защитник некоторого региона, эквивалентного по размеру баронству.

**Исследователь/Explorer**

**Описание:** Неуёмный дух Исследователя делает его самым непоседливым из всех рэнджеров. В своих кругосветных путешествиях, он постоянно ищет новые земли для исследования и новые культуры для изучения. Ни самые удалённые регионы, ни самые примитивные культуре не избегают внимания Исследователя. Исследователь - эксперт в коммуникациях, выживании и антропологии, его умения неоценимы для безопасного передвижения по неизвестной местности и заключении сделок с излишне подозрительными туземцами.

**Требования:** Исследователь должен иметь Интеллект 12 и выше.

**Родной Край:** Любой (не для специализации; нужен лишь для определения Последователей и *вражеского рода*).

**Роль:** Побуждаемый как любопытством, так и жаждой наживи, Исследователь посвящает много времени, планируя экспедиции, отвечающие требованиям нанимателя. Поэтому. Исследователь высоко ценится как проводник, составитель карт и разведчик. Исследователь, соответствующий такой репутации, в праве требовать высокую плату за свои услуги. С другой стороны, слухи о сокровищах погибших цивилизаций сильно интригуют воображение Исследователя, и это ещё одна причина, по которой он выбрал эту профессию.

Хотя Искатель Пути (описанный ниже в этой Главе) или подобные профессиональные проводники играю решающую роль в экспедициях по неизведанным землям, они, зачастую, являются бывшими Исследователями. Исследователь определяет наиболее лёгкие пути и находит места для стоянок. Он знает, что маленькая партия путешественников куда маневренней и лучше большой, поскольку каждый дополнительный член партии увеличивает вероятность задержки из-за ранения или болезни. Кроме всего этого, он понимает зависимость между безопасностью и осторожностью. Он сдерживает своих компаньонов от ненужного риска.

Исследователь уравновешивает свою природную импульсивность здоровой дозой внимания и здравого смысла. В то время как многие, даже образованные, люди бывают драчунами, он неохотно вступает в бой, прибегая к насилию только, когда отпали все другие варианты. Но, атакуя, он дерётся с самозабвением, граничащим с безумием. Наёмные Исследователи советуют своим компаньонам следовать двум правилам выживания в дикой местности, особенно там, где существуют варварские, примитивные цивилизации: (1) переговоры предпочтительнее драки; и (2) если ты решил атаковать, то бей насмерть.

**Вторичные Умения:** Рыболов, Лесничий, Охотник, Навигатор, Торговец/Меняла, Траппер/Охотник за пушниной.

**Боевые Профессии:** Поскольку Исследователь предпочитает лёгкое в использовании, нетяжёлое оружие, его боевая профессия может быть связана с одним из следующих видов оружия: короткий лук, лёгкий арбалет, кинжал, дарт, нож, праща, короткий меч.

**Гражданские Профессии:** *Специальный Бонус:* Выживание; Исследователь получает возможность использовать эту профессию в любой местности. Использование дополнительных слотов на Выживание никоим образом не улучшает владение этой профессией. *Требование:* Картография\*, Чтение/Письмо. *Рекомендация:* Древняя История, Оружейное Дело (Стрелы и Луки), Камуфляж\*, Чувство Направления, Чувство Расстояния \*, Выносливость, Разведение Огня, Рыболовство, Заготовка Фуража\*, Гербализм, Охота, Языки (Древние и Современные), Скалолаз, Навигация, Использование Верёвки, Signaling\*, Плавание, Trail Marking\*, Trail Signs\*, Чувство Погоды.

**Доспехи/Экипировка:** Исследователь никак не ограничен в выборе доспеха и экипировки. С другой стороны, он очень редко носит доспехи тяжелее, чем кожаные; многие из Исследователей находят щиты неудобными и стеснительными.

**Вражеский Род:** Любой.

**Последователи:** Исследователь имеет нормальное ограничение в 2d6 Последователей (обратите внимание на раздел “Отрицательные Характеристики”).

**Положительные Характеристики:**

*Языки:* Исследователь может изучить вдвое больше нормального количества языков, доступного по его Интеллекту (смотри Таблицу 4 в Главе 1 *Руководства Игрока*). Например, Исследователь с Интеллектом 12 может выучить не три, а целых шесть языков. Каждый из языков занимает отдельный слот профессии.

*Найти Путь:* Исследователь может использовать эту способность, чтобы корректно определить направление, в котором надо двигаться для достижения искомой географической локации, если она расположена под открытым небом. Исследователь должен иметь какой-либо ключ к разгадке, карту, информацию или объект для нахождения локации, используя эту способности. Эта способность может быть использована один раз в неделю, обеспечивая точность курса на целый день (следовательно, она очень необходима при планировании длительных путешествий, сроком в несколько недель или месяцев).

*Чувство Культуры:* Эта способность позволяет Исследователю получить основные знания о законах и обычаях племени, деревни или поселения. Один раз в неделю, Исследователь может использовать эту способность, дотронувшись до члена племени или деревни. Крестьянин должен обладать знанием, которое желает получить Исследователь; например, крестьянин не может быть младенцем или умственно неполноценным. Согласие со стороны крестьянина не требуется, способность работает, даже если прикоснуться к спящему или атакующему человеку.

Крестьянин имеет право на спасбросок против заклинания. При удачном спасброске Исследователь ничего не узнаёт. Если бросок провален, Исследователь мгновенно приобретает знание о местных законах и обычаях, включая их применение в любых родственных кланах или племенах (например, этикет среди всех ааракокра в данном регионе, а не в отдельной группе). Информация, полученная при помощи этой способности, может включать в себя: локальные законы (никто не смеет выходить на деревенские улицы после наступления темноты без соответствующего письменного разрешения), принятые формы вежливости (чужаки кланяются всем детям) и местные табу (шляпы и головные уборы являются предметом оскорбления). Удачное применение этой способности позволяет, так же, получить +1 к реакции при встрече с другими членами этого племени, деревни или поселения.

DM может ограничить качество и количество информации любым образом по своему усмотрению. Знание, получаемое при помощи этой способности, не обеспечивает безупречность собственного поведения; оно (и заявки игрока) окончательно определяют реакцию поселенцев.

**Отрицательные Характеристики:**

*Ограниченное Воздействие на Животных:* Поскольку он проводит очень мало времени на одном месте, и уделяет много вниманию изучению туземных культур и географии, Исследователь не развивает способность воздействия на животных так же, как это делают другие рэнджеры. При встрече с дикими или боевыми животными, их спасбросок от воздействия Исследователя имеет бонус +2. Кроме того, Исследователь должен провести удачную проверку Мудрости при попытке успокоить домашнее животное или подружиться с ним.

*Мало Последователей:* Исследователь предпочитает путешествовать налегке, поскольку наличие Последователей затрудняет его передвижение. Поэтому, он имеет не более двух Последователей одновременно. Если он уже имеет двух Последователей, новый Последователь не присоединится к нему до тех пор, пока один из старых не пропадёт, уйдёт или будет убит.

*Нет Твердыни:* Исследователь не питает никакого интереса к владению частной собственностью. Поэтому, он никогда не строит замки или другие фортификации.

**Сокольничий/Falconer**

**Описание:** Сокольничий является экспертом в приручении и дрессировке соколов, птиц, способных превосходно обучаться впечатляющему количеству уловок и трюков. Под управление опытного Сокольничего, сокол может научиться срывать кошелёк с пояса противника, сбивать других птиц на бреющем полёте, и эффективно драться с превосходящим по размеру противником. В дополнение к своему умению дрессировать соколов, Сокольничий является превосходным охотником и специалистом по выживанию.

**Требования:** Стандартные.

**Родной Край:** *Требование:* Сокольничий должен выбрать тот край, где соколы встречаются достаточно часто: Пустыня, Лес, Холмы, Горы и Равнины.

**Роль:** Многие Сокольничие служат сторожами и лесниками у королей и дворян. Другие устраиваются проводниками и наёмниками. Некоторые выступают с публичными демонстрациями в арендованных помещениях или прямо на городских площадях, показывая трюки, доступные соколам. Независимо от своего стиля жизни, Сокольничие пользуются заслуженно высоким уважением среди населения, которое потрясёно способностями Сокольничего и его птиц.

Поскольку соколы очень чувствительные существа, многие Сокольничие обычно бывают уравновешенными, терпеливыми и самоуверенными. Эти черты делают Сокольничего ценным персонажем в партии. Товарищи Сокольничего могут часто наблюдать, как он поглощён мыслями и заботами о своих птицах. Иногда Сокольничий приобретает птичьи черты – наблюдательность, жестокость и скорость.

В бою Сокольничий дерётся агрессивно, он и его сокол обычно направляют свои атаки на одного и того же оппонента. Если опасность угрожает соколу и компаньону-человеку, Сокольничий придёт на помощь своему соколу. Чтобы избежать недопонимания, честный Сокольничий, присоединяясь к партии, объяснит компаньонам пределы своей лояльности.

**Вторичные Умения:** Мастер по Лукам и Стрелам, Лесничий, Грум, Охотник, Кожевенник, Торговец.

**Боевые Профессии:** *Требование:* Сокольничий должен занять два из своих боевых слотов на один из следующих видов оружия: лук (любой), арбалет (лёгкий), кинжал, нож, праща, копьё. Остальные слоты он может использовать под любое другое оружие по своему выбору.

**Гражданские Профессии:** *Бонус:* Falconry\*. *Рекомендация:* Alertness\*, Оружейное дело (Луки и Стрелы), Выносливость, Охота, Работа по коже, Ветеринария\*.

**Доспехи/Экипировка:** Сокольничий не нуждается в специальных доспехах или экипировке. С другой стороны, на каждого из соколов требуется полный комплект для дрессировки (см. Главу 7).

**Вражеский Род:** Любой.

**Последователи:** В отличие от других рэнджеров, Сокольничий может иметь до 3d6 Последоватлей, определяемых на 1-ом уровне. Он, так же, мгновенно получает Последователя-сокола, который входит в общее число Последователей. Этот сокол должен быть особенно сильным и способным. DM может использовать статистики из описания Обучения Соколов (Глава 7) выбрать Последователя-сокола; это относится и к последующим, присоединяющимся к рэнджеру, соколам.

До 10-ого уровня Сокольничий может иметь только одного Последователя, и им должен быть сокол. Если Последователь-сокол погибнет и пропадёт по какой-либо причине, новый сокол присоединится к Сокольничему в соответствии с указаниями в Главе 3. Новый сокол так же входит в общее число Последователей.

Сокольничий может получать Последователей (не соколов) по достижению 10-ого уровня. На 10-ом уровне и выше Сокольничий может иметь более чем одного сокола среди Последователей, в зависимости от игровых обстоятельств или по решению DM’а.

*Важное Примечание:* Запомните, что Последователем Сокольничего должна быть птица редких и замечательных верности и характеристик. Сокольничий может так же дрессировать более простых птиц для себя и других людей, используя обычные правила дрессировки.

**Положительные Характеристики:**

*Дополнительная Тренировка:* Если обычный сокол заваливает обучение трюкам и приёмам и становится не обучаемым, Сокольничий может попытаться обучить его ещё раз, достигнув следующего уровня опыта.

*Настроенный Сокол:* В определённых случаях, Сокольничий может установить крепкие узы между собой и соколом-Последователем. Эти узы позволяют Сокольничему более эффективно обучать сокола и поддерживать с ним общение.

Когда Сокольничий получает нового сокола-Последователя (включая того сокола, которого он получает на 1-ом уровне), сокол может быть обучен как обычный Последователь (см. Главу 3). С другой стороны, если Сокольничий начал тренировать сокола, он уже не сможет настроить его.

В противном случае, Сокольничий может перейти сразу к тренировке. Полная настройка занимает шесть недель. Не менее часа в день Сокольничий уделяет время птице: говорит с ней, гладит перья и, постепенно, даёт ей привыкнуть к нему. Птица учится узнавать его голос; Сокольничий придерживается именно этого тона и громкости, для обучения птицы в этот период. В случае боевого столкновения, произошедшего в этот период, сокол отлетает на безопасное расстояние при первых признаках опасности, и возвращается, когда Сокольничий покажет, что опасности больше нет.

По окончанию шестинедельного периода, Сокольничий предпринимает проверку Мудрости. Если проверка не удалась, настройка проваливается, и сокол продолжает оставаться обычным Последователем рэнджера. Сокольничий может начать тренировать его в соответствии со Стандартным или Альтернативным методами, изложенными в Главе 3. Сокольничий не может предпринять новой попытки настроить сокола.

Если проверка удалась, настройка прошла успешно. Обычно, Сокольничий может обучать настроенного сокола трюкам каждый раз, когда он сам приобретает новый уровень. Эти трюки могут быть связаны с новыми способностями или профессиями, которыми овладевает Сокольничий. Он может использовать обычные правила тренировки, Стандартный или Альтернативный метод. Время обучения в два раза меньше, чем указано в разделе Обучение Соколов (Глава 7). Независимо от обстоятельств, настроенный сокол может изучать трюки и умения в любых комбинациях, по одному за каждый уровень Сокольничего. Настроенный сокол не может быть не обучаемым.

Кроме того, когда сокол становится настроенным, он получает единовременный бонус пунктов жизни, равный удвоенному уровню Сокольничего. Например, если уровень Сокольничего равен 3, то сокол получает 6 дополнительных пунктов жизни. Этот бонус остаётся неизменным, даже если Сокольничий получает следующий уровень.

Нижеизложенные способности связывают Сокольничего и настроенного сокола.

*Бесстрашный Сокол:* Воюя за Сокольничего или под его командованием, настроенный сокол никогда не нуждается в проверке морали.

*Вражеский Род Сокола:* Настроенный сокол имеет свой собственный Вражеский Род. Когда сокол-Последователь становится настроенным, необходимо определить его Вражеский Род; это делается в соответствии с Таблицами 20-27 в Главе 2, или DM сам выбирает определённого врага. Сокол и рэнджер могут иметь одного общего врага. Сокол получает все бонусы и пенальти связанные с Вражеским Родом и описанные в Главе 2.

*Бонус на Атаки:* Настроенный сокол получает бонус +2 на все атаки, исключая те случаи, когда он атакует представителя своего Вражеского Рода (тогда он получает бонус +4).

*Разговаривать с Соколом:* Сокольничий, достигший 10-ого уровня, получает способность разговаривать с настроенным соколом-Последователем. Эта способность сходна со жреческой молитвой *разговаривать с животными*, за следующими исключениями: это не заклинание и не требует ничего необходимого для молитвы, рэнджер может использовать эту способность в любой момент.

*Ментальная Связь:* На 15-ом уровне Сокольничий может ментально общаться с настроенным соколом-Последователем. Как Сокольничий, так и настроенный сокол могут посылать и принимать мысли в пределах 100 ярдов за уровень Сокольничего. Стены и другие физические преграды не влияют на эту способность.

**Отрицательные Характеристики:** Если настроенный сокол умрёт или пропадёт по какой-либо другой причине, Сокольничий предаётся горя и отчаянию в течении 1d4 недели. В течение этого периода времени он получает пенальти –2 ко всем свои атакам и проверками способностей и характеристик. Кроме того, в этот же промежуток времени, новые Последователи не могут присоединяться к нему, И Сокольничий не может использовать способность *воздействия на животных*.

**Найдёныш/Feralan**

**Описание:** Что происходит с детьми, пропавших без вести в глухих местах? Или, где те дети, что сбежали из дома и попытались скрыться в лес? Вероятно, большинство из них стали жертвами многочисленных опасностей дикой природы. Но некоторые счастливчики были подобраны животными и выросли в львином логове или в медвежьей берлоге. Оторванные от цивилизации, они, постепенно, приобрели черты зверей, которые приняли их. В результате, они стали Найдёнышами, комбинируя в себе дикость зверя и интеллект человека.

Хотя Найдёныш выглядит как человек, зачастую он ведёт себя как дикий зверь. Он говорит на языке животных и живёт в их логове. Он предводит ими на охоте, защищает от хищников и считает их своей семьёй. В то же время, Найдёныш сохраняет черты своей родной расы, что проявляется в его отличной смекалке и интересе к человеческой цивилизации. Многие Найдёныши владеют человеческим языком в минимальном количестве, необходимом чтобы объясняться.

Несмотря на свою звериную сущность, Найдёныши не сильно отличаются от остальных рэнджеров по моральным принципам. Его шкала ценностей так же применима и к его Последователям. Он избегает ненужных убийств и считает себя мстителем всем тем охотникам, что убивают животных ради забавы. Жадность и зависть не известны ему, как любому обитателю леса.

*Семья:* В начале своей карьеры, игрок должен выбрать Семью своего Найдёныша, определив, какие животные вырастили его. Найдёныш может иметь только одну Семью, которую нельзя сменить. Семья должна обитать в Родном Краю Найдёныша, и должна быть одобрена DM'ом. Животные из Семьи могут быть следующие: дикие псы, медведи (любые), волки, крупные кошачьи (любые) и приматы. DM может расширить этот список дополнительными вариантами по своему выбору; Семья не может состоять из людей, деми-людей, гуманоидов или существ магического или сверхъестественного происхождения.

**Требования:** Найдёныш должен иметь Телосложение 15 и Силу 14. Он не может иметь законопослушную ориентацию.

Хотя некоторые люди и деми-люди, выращенные животными, могут иметь нейтральный или злой характер, только добрый может стать Найдёнышем. Поскольку Найдёныши имеют очень малое представление о законах и обычаях цивилизованного мира, большинство из них являются хаотично добрыми.

**Родной Край:** В большинстве случаев Найдёныш может выбрать своим Родным Краем Лес или Джунгли. Арктика, Холмы, Горы, равнины и Болота мене вероятны на такую роль.

**Роль:** Многие люди боятся Найдёнышей, ошибочно принимая их за жестоких дикарей или страшных оборотней. Те, кому удалось подружиться с Найдёнышем, узнают, что он верный товарищ, очень честный и деликатный. Поэтому, Найдёныши очень осторожны в общении с людьми и деми-людьми, находя их непредсказуемыми и, вообще, непостижимыми.

Найдёныш редко присоединяется к партии путешественников. С другой стороны, так как Найдёныш является горячим защитником дикой природы, они склоняются к сотрудничеству с партией, которая разделяет их интересы.

Поскольку компаньоны Найдёныша могут восхищаться его храбростью и уважать его инстинкты, они могут посчитать его звериные привычки в лучшем случае противными, в худшем – ужасными. После охоты, Найдёныш может притащить добычу в лагерь и съесть её сырую, разрывая на ломти для себя и своих животных. Личная гигиена не является приоритетом Найдёныша, зачастую он просто вылизывает себя. Он ухаживает за своими друзьями-животными, выискивая блох в их меху; он ложится спать в обнимку с ними. Он может рычать как волк, ощущая беспокойство. Празднуя победу над противником, он может выть на Луну. Он общается при помощи хрюканья, рычания и подобных звуков. Он может привести в замешательство своих новых товарищей, начав обнюхивать их.

**Вторичные Умения**: Рыболов, Лесничий, Траппер/Охотник за пушниной, Охотник. Вторичные умения определяют способности Найдёныша, которые он пробрёл во время карьеры; все эти способности могут быть применимы только к дикой природе. Найдёныш-Рыболов, например, умеет плавать и ловить рыбу, но не имеет ни малейшего представления о том, как управлять лодкой.

**Боевые Профессии:** *Требование:* дубина, нож. Остальные слоты боевых профессий он может использовать под следующие, примитивные виды оружия: сарбаган (редко), кинжал, короткий лук, дарт, ручной топор, праща, копьё.

**Гражданские Профессии:** *Бонус:* Охота или Рыболовство; Trail Signs\*. Его остальные профессии могут быть выбраны из следующих: Alertness\*, Приручение Животных, Знание Животных, Бой в слепую, Чувство Направления, Выносливость, Разведение Огня, Рыболовство, Заготовка Корма, Охота, Использование Верёвки, Бег, Установка Ловушек, Выживание, Плавание, Ветеринария\*, Чувство Погоды.

**Доспехи/Экипировка:** Найдёныш надевает лишь грубую накидку и юбку из меха и кожи. Он будет носить только ту одежду, которая необходима для сохранения тепла и удобна.

Найдёныш не носит доспехи и не использует щит. Его основное оружие сделано им самим из кости, древесины, камня или другого природного материала. Если он теряет или ломает одно из своих орудий, он может отремонтировать его или сделать новое при наличие необходимых подходящих материалов. Он может использовать, в последствии, любое оружие, но предпочитает своё.

**Вражеский Род:** Любой.

**Последователи:** В отличие от других рэнджеров, Найдёныш может приобретать Последователей на 5-ом уровне. Не менее половины из них должны составлять представители Семьи. Найдёныш может приобретать Последователей среди людей, деми-людей и гуманоидов, только на 10-ом уровне.

**Положительные Характеристики:**

*Скольжение:* Найдёныш получает +10% к способности Спрятаться в Тени и +10% к шансам на Бесшумную Ходьбу.

*Звериная Ярость:* В течение ближнего боя, начальное ранение оппонента может пробудить в Найдёныше звериную ярость и жажду крови, увеличивающих эффективность его боевых способностей. Найдёныш может предпринять одну попытку, чтобы разъяриться на конкретного оппонента. Если Найдёныш нанёс противнику повреждения, то по окончанию раунда он может предпринять спасбросок против смертельной магии. Если бросок удачен, Найдёныш впадает в звериную ярость на последующие 2d6 раунда. В течение этого времени, ярость даёт Найдёнышу бонус +2 ко всем атакам, и его Класс Защиты улучшается на 2. С другой стороны, все атаки должны быть проведены против выбранного оппонента, и Найдёныш должен атаковать в каждом последующем раунде; он не может добровольно прервать атаки, или выбрать новую цель.

Разъяренный Найдёныш продолжает атаки до тех пор, пока ярость не спадёт, или оппонент умрёт или сбежит. Если ярость спадает, Найдёныш может продолжить атаки нормальным образом или предпринять другое действие; тем не менее, Найдёныш не может направлять свой гнев на того же оппонента повторно. Если оппонент умирает, звериная ярость автоматически спадает. Если оппонент сбегает, Найдёныш преследует его до окончания действия ярости.

*Лазание:*Найдёныш имеет базовый шанс на лазание 60%. Это позволяет ему взобраться на дерево со своим обычным рейтингом передвижениям (лазание по скалам так же возможно, в том случае, если Родной Край Найдёныша - Арктика, Пустыня или Горы). Эта способность более ограничена, чем аналогичное умение вора взбираться на стены. Модификаторы лазания, приведённые в Главе 14 РИ, применяются во всех ситуациях кроме вышеприведённых.

*Разговаривать с Животными:* Найдёныш может использовать эту способность для общения с Семьёй. Эта способность аналогична жреческой молитве 2-ого Круга *разговаривать с животными*, но не требует произнесения и компонентов.

*Семейная Взаимопомощь:* Семейные Последователи Найдёныша обычно делают то, что он их попросит, если они физически способны сделать это. При этом Найдёныш обращается к ним на их родном языке. Семейные последователи, с которыми Найдёныш плохо обращался, могут покинуть его, как описано в разделе Разделение Компании в Главе 3.

*Дрессировка Животных:* Найдёныш может тренировать Последователей, не относящихся к Семье (используя правила из Главы 3).

*Голос Ветра:* Находясь в своём Родном Краю, Найдёныш может попытаться вызвать животных своей Семьи продолжительным (1d6 раунда) воем, напрягая свои лёгкие изо всех сил. DM втёмную проводит проверку процентов на успех. Если результат меньше или равен показателю Мудрости Найдёныша плюс его уровень (Найдёныш 5–ого уровня с Мудростью 15 имеет базовый шанс 20%), 1d4 животных появляются в течении следующего часа. Придя к Найдёнышу, животные становятся его Последователями на 1d4 часа. В течение этого времени, Найдёныш может командовать ими при помощи способности *разговаривать с животными*. По окончанию указанного периода времени, животные уходят назад. Найдёныш может использовать *Голос Ветра* один раз в день.

**Отрицательные Характеристики:**

*Ограниченная Магия:* В связи со своей ментальной предрасположенностью и звериной сущностью, Найдёныш может изучать и произносить ограниченное количество заклинаний. Он имеет доступ только к Сфере Животных и не может произносить заклинания выше 2-ого Круга. Таблица 41 показывает прогрессию заклинаний Найдёныша.

Найдёныш может использовать все магические предметы, доступные для рэнджера.

**Таблица 45: Прогрессия Заклинаний для Найдёныша**

**Уровень Уровень Круг Магии \***

## Найдёныша Магии 1 2

1-7 - - -

8-9 1 1 -

10-11 2 2 -

12-13 3 2 1

14-15 4 2 2

16+ 5 3 2

\* Только из Сферы Животных

*Ограниченные Деньги:* Найдёныш не испытывает никакого практического интереса к деньгам и драгоценным камням, которые он воспринимает как простые камни. Он держит столько денег, сколько необходимо для покрытия основных затрат на обучение, замену и ремонт экипировки и прожиточного минимума. He usually allows fellow party members to divide the remainder of his share of treasure as they wish. (However, the Feralan still receives all experience points due him for finding treasure and fellow party members receive no experience point benefit for the Feralan's share.)

*Нет Твердыни:* Lacking extensive resources but mainly lacking the inclination, a Feralan will not build a castle or any other type of fortification at any point in his career.

*Пенальти на Реакцию:* Грубые манеры и поведение Найдёныша причиняют ему пенальти -3 на реакцию со стороны людей, деми-людей или гуманоидов, включая других Найдёнышей.

   A Feralan will seldom, if ever, develop any close relationship with politically powerful human, demihuman, or humanoid NPCs.

**Беглец**

**Описание:** Везде, где есть коррумпированные или деспотичные власти, обязательно будет и он. Беглецы занимают оппозицию таким режимам, они преступники только в смысле законности, поскольку они имеют личный кодекс закона, который заставляет их вести войну против жадных аристократов и несправедливых правителей. Пока сильные мира сего рассматривают их как беззаконников, простолюдины видят Беглецов как героев, возможно, как надежду на борьбу с тиранией.

Беглецы постоянно в движении. Выживают они своим умом и научились обходиться минимальным набором средств. Они превосходны в бою, всегда активны и полны уверенности в себе, наслаждаются преследование авторитетных лиц, особенно напыщенных аристократов, живущих за чужой счет. В любое время после достижения 4-го уровня Беглец обзаведется личным врагом. Это NPC примерно такого же уровня, цель которого поймать или убить Беглеца.

**Требования:** Беглец должен иметь Харизму не менее 12.

**Основная местность:** большинство Беглецов родом из цивилизованных регионов в лесах, холмах, равнинах, горах или джунглях. Однако ни один тип местности не исключен, при условии, что он содержит достаточно

коррумпированное поселение.

**Роль:** Беглец обычно бескорыстен, находчив и мошеннически обаятелен. Одиночка в виду обстоятельств, а не по своему выбору, Беглец легко вступает в союз с искателями приключений, которые разделяют его убеждения. Он не обязательно привязан к своей родине и может отправиться куда угодно в мире для обеспечения справедливости.

**Второстепенные навыки:** Лучник, Знание местности, Фермер, Охотник, Кожевник, Езда верхом, Оружейник.

**Владение оружием:** Беглец получает бонусный слот владения оружием, помимо тех, которые он обычно имеет.

Бонусный слот должен быть заполнен оружием: длинный лук, посох, длинный меч или кинжал.

**Мирные навыки:**

**Требуется:** Лучник.

**Рекомендуется:** Бдительность, Кузнечное дело, Камуфляж, Маскировка, Выносливость, Кожевник, Убеждение, Использование веревки, Оружейное дело.

**Враг:** вид врага должен иметь какую-то связь с коррумпированным режимом, против которого он выступает. Это может быть питомец короля (например, волк или тигр), злая раса, с которой монархия объединилась (гоблины или огры), символ власти (змея или гидра) или существо, которое должностные лица использовали в войне (дракон или великан).

**Особые преимущества:**

**Скрытность:** Беглец имеет +5% шанс прятаться в естественной среде и +5% шанс двигаться бесшумно.

**Вдохновение:** Один раз в день перед атакой Беглец может потратить 2-5 (ld4+1) раундов на боевой дух его товарищей. Он может влиять на количество компаньонов, равное его уровню. Если Беглец делает успешную проверку Харизмы, то компаньоны получают бонус +2 к своему боевому духу на следующие 3-12 (3d4) раундов. Каждый компаньон также получает бонус +1 к своему первому броску атаки. Вдохновляющая речь не действует на животных. Беглец не может вдохновлять своих товарищей в разгар битвы или пока они заняты какой-либо другой деятельностью.

**Маскировка:** Беглец может взять этот Воровской Навык одним из своих слотов.

**Бонус реакции:** На своей родине или в любом регионе где его репутация известна, Беглец может рассчитывать на еду и кров бесплатно для себя и своих товарищей от лояльных простолюдинов. Он также получает реакцию +1 от крестьян близких ему культур.

**Особые недостатки:** Беглецы редко развивают близкие отношения с любым NPC с политической властью. Кроме того, Беглец подвергается постоянному риску ареста властями его родины, а также других режимов с

которыми его родина имеет соглашения. Власти могут досаждать ему на протяжении всей жизни.

**Справедливый**

**Описание:** Некоторые враги настолько опасны, что они требуют внимания высококвалифицированного

специалиста, чьи боевые навыки намного превосходят прочих следопытов. Справедливый - тактик, чьи военные инстинкты, боевая универсальность, и стальные нервы ставят его на первое место в ранг элитных воинов.

Хотя Справедливый специализируется на нейтрализации монстров, его навыки универсальны. Он может организовать партизанские отряды и вести их на враждебные территории. Он может поставить операции по сбору информации о силе противника и логистике. Он может наносить удары по логовам монстров, спасать

е заложников или устранять вождей врага. Для решительного Справедливого нет слишком трудной работы,

нет слишком грозного врага.

**Требования:** должен иметь минимум 14 Силы и Ловкости. Он должен быть человеком/полуэльфом/дженази и иметь законно-доброе мировоззрение.

**Основная местность:** любая.

**Роль:** Справедливые могут похвастаться обширной подготовкой в использование оружия, разведке, защите и выживании. Некоторые изучают эти навыки как военные, остальные обучаются по личным заказам. А

немногие высокомотивированные люди являются самоучками. Такие следопыты пользуются большим спросом у правителей, а также частными лицами, использующими их в качестве телохранителей. Многие нанимают себя в качестве наемников или добровольцев для целей, которые весьма сложны.

Справедливые любят действовать, большинство стремится присоединяться к искателям приключений. Иногда они могут потребовать аванс или гарантированный процент от любого найденного сокровища. Но чаще всего такой следопыт присоединится к партии без вознаграждения, если их задача обещает ему возможность потренироваться в бою. Товарищи найдут его дисциплинированным и непоколебимым в своей решимости для достижения его целей. Лучший лидер в боевой обстановке, он сражается с мрачной силой и бесстрашием.

**Второстепенные навыки:** Доспешник, Лучник, Знание местности, Охотник, Силки, Оружейник.

**Владение оружием:** рекомендуется: лук (любой), арбалет (любой), кинжал, праща, копье, меч (любой).

**Мирные навыки:**

**Бонус:** Выживание; в дополнение к тому, что он обладает этим мастерством в своем основном местности, Справедливый получает навык в дополнительной местности по его выбору (см. также «Особые препятствия»).

**Рекомендуемые:**Бдительность, Бой вслепую, Лучник, Выносливость, Дрессировка (обычно сокола), Охота, Скалолазание, Навигация, Езда верхом, Использование веревки, Бег, Камуфляж, Плавание, Установка ловушек, Оружейник.

**Снаряжение:** не имеет особых ограничений по доспехам или снаряжению. Хотя большинство предпочитают легкую броню, например, кожаную, но могут носить любую броню и при этом прятаться в тени и двигаться бесшумно.

**Вид врага:** Любой. Справедливые больше уважаемы его врагами, чем другие рейнджеры, и поэтому получают только штраф -2 реакции с врагом.

**Особые преимущества:**

**Специализация:** Из-за его обширной боевой подготовки, Справедливый может взять специализацию в оружии.

Оружие специализации берется из списка рекомендуемого оружия.

**Скрытность:** Справедливый получает бонус +5% к спрятаться в естественной среде и двигаться бесшумно.

**Тактическое преимущество:** эта способность позволяет следопыту и его товарищам получить боевое преимущество, изучая врага и используя его слабые стороны. Справедливый должен потратить не менее 1 хода всех участников боя (или заранее до боя не менее минуты), тайно наблюдая за врагом перед совершением атаки. В конце он делает проверку Мудрости. В случае успеха Справедливый правильно оценил слабые места противника. Он и его группа автоматически получают инициативу первыми в новом раунде. Действует только один раз в столкновении.

**Мастерство рукопашного боя:** в сражении голыми руками наносит 1-4 урона при успешном броске атаки. Если выбрасывает 20, жертва получает 1-4 урона и также должна сделать спасбросок против паралича. Если враг терпит неудачу, жертва подвергается ударам аналогично урона голема на 1-6 раундов.

**Скоординированная атака:** Справедливый может использовать эту способность в сочетании с обученным сопровождающим животным, чтобы нанести противнику максимальный урон. Зверь должен быть обучен атаковать по команде. Чтобы провести скоординированную атаку, Справедливый и животное оба совершают единственную атаку на двоих на врага (даже если им обычно разрешены множественные атаки). Если

даже это промах, атакующий автоматически теряет инициативу в следующем раунде. Если бросок успешен, атака вызывает в два раза больше обычного урона (как будто бы от атак обоих – и следопыта и зверя). Скоординированная атака включает только одного последователя-зверя. Скоординированная атака

может быть предпринята в любой момент боя, но только один раз против конкретного противника.

**Особые недостатки:**

**Ограниченные навыки**: мастерство Справедливого в оружии происходит за счет плохого обучение другим навыкам. По этой причине он получает только один слот мирных навыков на 1-м уровне бонусом к норме (независимо от Интеллекта).

**Ограниченное использование заклинаний:** поскольку Справедливыйь посвящает меньше времени на изучение магии, чем на боевые искусства, у него меньше доступа к заклинаниям, чем у других рейнджеров. Справедливый не получает заклинания, пока он достигнет 10-го уровня. Таблица 46 (в книге) показывает прогрессию заклинаний.

**Горец**

**Описание:** Некоторые люди находят соблазн дикой жизни неотразимым. Вкусив радость жизни в первобытном состоянии, эти выносливые души отвергают атрибуты цивилизации и всем сердцем принимают вызовы

природы. Эти горцы (и женщины тоже) проводят свою жизнь в относительной изоляции, в окружении животных, суровой природы хронической нехватки продовольствия и других предметов цивилизации.

Типичный горец крепкий, агрессивный и простой по жизни. Книжное обучение и образование означает гораздо меньше для него, чем уверенность в своих силах и здравый смысл. Он может изготовить собственное оружие из

грубых материалов, варить сильнодействующие лекарства из диких трав и упрямо упорствуют в напряженном

физическом труде, когда другие уже давно сдались бы.

**Требования:** Горец должен иметь Силу 14 и Телосложение 15. Горец не может быть эльфом.

**Основная местность:** горы.

**Роль:** Горцы ценят уединение больше, чем комфорт. Соответственно, они строят свои дома в уединенных пещерах или грубых лачугах в отдаленных горах. Многие кочуют, скитаются с места на место со своим имуществом со своим верным животным. Они мало нуждаются в деньгах, но иногда приобретают товары у бродячих торговцев. Даже самый независимый горец иногда жаждет человеческого общения, что является одной из причин, по которой он мог бы присоединиться к группе искателей приключений.

**Второстепенные навыки:** Лучник, Знание местности, Рыбак, Охотник, Силки, Разделывание животных.

**Владение оружием:** любое, какое можно сделать: топор и лук (любой), арбалет (любой), дубина, кинжал, дротик, метательное копье, копье, нож, посох.

**Мирные навыки:**

**Бонус:** Альпинизм.

**Требуется:** Охота.

**Рекомендуемые:** Бдительность, Выносливость, Разведение огня, Собирательство, Бег, Установка ловушек, Выслеживание, Чувство Погоды.

**Запрещено**: Сельское хозяйство, Оружейник, Кузнечное дело, Управление лодкой, Лучник (входит в специальный Бонус, описанный ниже), Управление колесницей, Инженерное дело, Этикет, Соколиная охота",

Геральдика, навигация, чтение/письмо, морское дело.

**Специальный бонус:** горец получает Оружейное дело (Грубое) как дополнительное умение.

Он использует камни, дерево и другие природные доступные материалы, так что это оружие производится безвозмездно. Это умение не может быть улучшенным.

**Время создания оружия:** стрелы (7 в день), топор (1 день), кинжал (2 дня), короткий лук (12 дней), длинный лук (15 дней), дротики (3 в день), нож, метательное копье или посох (1 день), копье (2 дня).

**Снаряжение:** Горец обычно не носит доспехов. Вместо этого он носит кожаный костюм ручной работы и мех, который дает ему АС 8. Горец часто украшает свой костюм иглами, перьями или нитями разноцветных камушков. Он иногда добавляет костяные ожерелья, изысканную кожу или шкуры. Хотя строго не запрещается носить броню из железа, Горец при этом получает штраф -2 ко всем броскам атаки.

**Вид врага:** Любой.

**Особые преимущества:**

**Воля к жизни:** где другие подчинились бы смерти, выносливый горный человек свирепо цепляется за жизнь.

Эта способность проявляется в следующем способе: если провален спасбросок от магии, то горец получает

Бонус +2 к следующему спасброску. Если бросок урона опустит Горца до 0 НР, он делает проверку Телосложения. Если успех, его хиты возвращаются до 1. Если столкновение приводит к смерти, Горец не может умереть сразу. Если он делает успешный бросок системного шока, он борется еще 1-4 раунда или пока не получит урон ниже НР, равных его уровню. Затем он падает замертво.

**Сварить лечебный эликсир:** когда горец достигает 7-го уровня, он получает способность варить специальный лечебный эликсир. Он должен провести 1-4 часа за сбором необходимых трав и мхов. Требуется час, чтобы сварить эликсир, который остается действенным в течение 24 часов. Эликсир действует как одна доза зелья лечения. Горный человек может варить эликсир один раз в день.

**Особые помехи:**

**Ограниченная скрытность:** горец имеет -5% спрятаться и -5% двигаться бесшумно.

**Ограниченная магия:** горцу не хватает терпения и дисциплины, чтобы эффективно владеть магией. Он запоминает меньше заклинаний, чем другие рейнджеры и не приобретает их, пока не достигнет 10-го уровня

(см. Таблицу 48).

**Ограниченные деньги:** кроме его оружия и одежды горец может владеть только одним предметом стоимостью 1 серебра или больше. Суммарная стоимость его имущества, включая деньги, не может превышать 1 зм.

**Штраф реакции:** грубость горца, манеры и неуклюжий вид делают незнакомцев недружелюбными. Он получает штраф реакции -1 от всех NPC. Горец получает штраф -2 к реакции при встрече с дворянами и культурной элитой.

**Следопыт**

**Описание:** Следопыт обладает сверхъестественным умением прокладывать тропы, навык, который позволяет ему находить самые легкие маршруты, сокращать время в пути и избегать стихийные бедствия. Его острое чувство направления сводит к минимуму его шанс заблудиться. Он может оценить сколько миль он преодолел с поразительной точностью. Хотя Следопыты происходят из всех слоев общества, у большинства есть родина в малонаселенном месте, где это умение может означать разницу между жизнью и смертью.

**Требования:** стандарт.

**Основная местность:** лес, холмы, джунгли или равнины.

**Роль**: Хотя некоторые следопыты являются вассалами короля или лорда, большинство действует независимо.

Следопытов обычно считают честными, хотя их услуги редко бывают недорогими. Будучи персонажами высоких принципов, Следопыты часто предлагают свои услуги сторонам, предпринимающим путешествия для общего блага. Как член отряда авантюристов, Следопыт обычно оказывается впереди, разведывая местность, чтобы определить лучший маршрут и замечать потенциальные опасности.

**Второстепенные навыки:** Фермер, Лесник, Конюх, Охотник, зверолов/кожевник.

**Владение оружием:** Следопыт должен заполнить начальный слот оружия тесаком, ручным топором или мечом; такое оружие полезно для срезания кустарника и расчистки троп.

**Мирные навыки:**

**Бонус:** Чувство расстояния и направления, Запоминание троп.

**Требуется:** Настороженность.

**Рекомендуется:** Камуфляж, Выносливость, Разведение огня, собирательство, альпинизм, Чувство погоды.

**Снаряжение:** он тратит много времени на путешествия пешком налегке, поэтому предпочитает легкую броню,

например, кожаную. Он редко носит щит.

**Вид врага:** Любой.

**Особые преимущества:**

**Первые два преимущества:** чувство следа и руководство передвижений, применяются только тогда, когда следопыт ведет партию. Расстояние должно быть не менее 20 футов от остальной партии; близость других

отвлекает Следопыта, лишая его возможности воспользоваться этими преимуществами.

**Чувство следа:** шансы следопыта заблудиться в любой обстановке на открытом воздухе уменьшаются на 10%. Кроме того, его базовый шанс заблудиться в Родной местности будет не более 20%. Это не суммируется с другими преимущества, например от чувства направления.

**Руководство передвижений:** следопыт может найти оптимальный путь через пересеченную местность, увеличивая скорость движения отряда. Чтобы определить стоимость местности для движения, когда Следопыт возглавляет отряд, используйте Таблицу 49.

**Меткость:** твердая рука и острое зрение дают бонус +1 к атакам, сделанным любимым метательным оружием.

**Распознайте опасность на тропе:** Наблюдая за тонкими изменения местности, Следопыт способен предвидеть стихийные бедствия, что позволяет избежать их. Типичные опасности включают зыбучие пески, скользкие склоны и тонкий лед. Следопыт не имеет особой способности распознавать этим навыком ямы-ловушки или

опасные мосты или встречи с враждебными людьми. Шанс следопыта распознать опасность составляет 10% за уровень опыта; до максимального шанса 90% на девятом уровне. Мастер тайно бросает процентные кости.

**Особые недостатки:** Двигаясь впереди партии, Следопыт занимает позицию риска. Отделившись от своих товарищей, он с большей вероятностью станет жертвой атаки.

**Сталкер**

Описание: На первый взгляд, это тихий, довольно невзрачный следопыт кажется неуместным в группе авантюристов. Но серость поведения — только фасад, скрывающий острый ум и проницательность. Сталкеры служат шпионами, информаторами и следователями. В отличие от других рейнджеров, Сталкерам комфортно

как в дикой природе, так и в городских условиях. Сталкер может скрытно наблюдать за бандитским лагерем,

или подслушать в коридорах замка злых волшебников. А несколько безобидных вопросов позволяют ему отличить друга от врага и факт от вымысла. Его мастерство скрытности делает его смертельным противником.

**Требования:** Сталкер должен иметь минимум Интеллект 14. Сталкеры должны быть людьми или другим доминирующим народом в местности.

**Основная местность:** основной ландшафт может быть городским (см. Особые преимущества).

**Роль:** Сталкеры склонны к самосозерцанию и ценят интеллект выше физической доблести. Они избегают привлекать к себе внимание, редко говорят, отвечают лаконично. Они избегают светских разговоров, вместо этого предпочитая компанию хорошей книги или размышлениям. Сталкеры склонны подавлять эмоции. Хотя большинство людей уважают Сталкеров, они также опасаются их. Скрытность Сталкера беспокоит многих людей, эти черты обычно ассоциируются с ворами. Но Сталкеры дорожат честью не меньше любого рейнджера,

и дворяне редко колеблются нанять его в трудные времена. Группы искателей приключений часто нанимают сталкеров, хотя иногда Сталкер присоединяется без гарантии денежного вознаграждения, если приключение представляет собой интригующую задачу. В бою большинство Сталкеров храбры, но осторожны. Они предпочитают удивить своих противников, нанося бесшумные атаки.

**Второстепенные навыки:** любые.

**Владение оружием:** Сталкеры становятся опытными только с оружием, с которым легко скрыться.

Их боевые навыки ограничены духовой трубкой, кинжалом, дротиком, ножом, коротким мечом, посохом. **Дополнительно:** удавка, рапира (трость), стилет.

**Мирные навыки:**

**Бонус:** Бдительность, Камуфляж.

**Рекомендуется:** Бой вслепую, Этикет, Современные языки, убеждение, запоминание троп.

**Снаряжение:** Сталкер предпочитает носить не больше снаряжения, чем необходимо для дела. Он носит хорошо сшитый, но неприхотливый костюм, похожая на одежду рабочего или крестьянина, что позволяет ему сливаться с толпой. Хотя он может носить любой тип доспехов (см. Особые преимущества) он предпочитает кожу. Сталкеры почти никогда не носят щиты, находя их неудобными.

**Вид врага:** Любой. Опционально Сталкер может объявить конкретную гильдию воров или гильдию убийц

как врага.

**Особые преимущества:**

**Грузоподъемность:** Сталкер имеет нормальное выслеживание рейнджеров на открытом воздухе. Кроме того, он

имеет полные шансы выслеживания в городских условиях.

**Способности к скрытности:** Сталкер имеет бонус +10% к своему шансу прятаться в тени и бонус +10% к его шансам бесшумности. Сталкер имеет полноценный шанс на успех при попытке спрятаться в тени или бесшумно передвигаться в городских условиях или в неестественных сооружениях, таких как склепы или подземелья. Сталкеры могут прятаться в тени и двигаться бесшумно при ношении брони AC 6 или меньше. Когда Сталкер успешно использует способность бесшумно подкрасться к противнику, чтобы удивить его, противник получает -3 штраф к реакции. Сталкер должен быть в 90 футах и ​​более от членов группы.

**Допрос:** при допросе NPC для по любой причине Сталкер может приобрести специальные знания о NPC следующими способами:

1) Совершив успешную проверку Интеллекта (используйте половину показателя Интеллекта, округляя в большую сторону), Сталкер узнает мировоззрение NPC (добрый, нейтральный или злой).

2) Сталкер может убедиться в честности NPC. DM тайно делает проверку Интеллекта для Сталкера. Если проверка не удалась, DM не сообщает Сталкер ни слова о честности НПС. Сталкер должен сам придумать

думать свои мысли о надежности NPC на основе его ответов. Если проверка прошла успешно, Мастер говорит Сталкеру есть ли ложь в словах НПС. Успешная проверка никоим образом не обязывает раскрывать любую информацию.

**Фотографическая память:** когда сталкер достигает 10-го уровня, он приобретает память, что позволяет ему вспомнить подробности о чем-либо с момента достижения 10-го уровня. Он может вспомнить обрывок разговора, создать мысленный образ места, которое он посетил, или вспомнить слова на печатной странице. Чтобы использовать это способность, DM тайно делает проверку Интеллекта для Сталкера со штрафом -2. Если бросок не удался, память слишком смутна. Если бросок успешен, DM сообщает Сталкеру, что он знать. Если бросок крит провал 20, Мастер намеренно дает Сталкеру ложную информацию. Эта способность может быть использована только один раз в день.

**Особые недостатки:** ни правонарушители, ни преступники не ценят шпионов. Как правило, самые суровые

возможные штрафы или наказания ждут пойманных сталкеров. Дружественный НПС может с меньшей вероятностью сотрудничать с партией, если он признает одного из членов как сталкера.

**Смотритель**

Он содержит земли своих повелителей (лордов, королей или др.) свободными от монстров, может действовать в одиночку, принимая решения по мере необходимости. Области, контролируемые смотрителями различаются по географии или культуре. Смотритель может быть егерем или дорожным стражником. Он может присматривать за частным парком, но не несет ответственности за земли в диких горах или пустыне. Право на охраняемую землю может варьироваться от несколько квадратных миль до целых регионов.

**Требования:** Сталкер должен иметь минимум Харизму 12.

**Основная местность:** любой регион, но не слишком отдаленный от цивилизации.

**Роль:** В большинстве обществ смотрители занимают должности скромного статуса, сравнимого с чиновником среднего звена или купцом. Некоторые из них являются солдатами или стражниками. Смотритель служит своему господину с преданностью хорошего солдата. Он склонен быть разборчивым в своем поведении и строго законопослушным. Для большинства Смотрителей правила есть правила. Когда группа искателей приключений нуждается в помощи, он может согласиться помочь им ради соблюдения закона или целей своего господина. И наоборот, Страж может искать партию для помощи с особенно сложной задачей. Другие члены группы авантюристов могут найти его порядочным, но со своими целями. Некоторые смотрители также склонны тосковать по дому, чем дальше экспедиция уводит его от своей территории, тем тревожнее и угрюмее он может стать.

**Второстепенные навыки:** Оружейник, Лучник, Фермер, Лесник, Конюх, Оружейник, Столяр/Плотник.

**Владение оружием:** Рекомендуется: Лук (любой), арбалет (любой), боевой посох, древковое оружие (любое), копье, меч (любой).

**Мирные навыки:**

**Рекомендуется:** Сельское хозяйство, Столярное дело, Инженерное дело, Этикет, Соколиная охота, Геральдика, Охота, Языки (современные), Чтение/письмо, Верховая езда (наземная), Каменщик.

**Снаряжение:** нет спец. требований к доспехам или снаряжению. Смотрители, связанные с правительством

может носить сложную униформу, украшенную с медалями, ленточками и другими служебными знаками.

**Враг вида:** Любой.

**Особые преимущества:**

**Плата:** Смотритель с хорошей репутацией получает ежемесячную плату, соразмерную с обязанностями и опытом в среднем 15-30 серебра в месяц.

**Расходы:** При проведении экспедиции от имени своего сюзерена он может получить деньги для покрытия его расходов. Она колеблется от 10 до 50 серебра, в зависимости от продолжительность экспедиции, его репутации и щедрости господина.

**Ежегодное благо:** Один раз в год Смотритель может попросить повелителя о помощи.

**Бонус реакции:** представляя своего повелителя, Смотритель получает бонус +2 к своей реакции со всеми добрыми и нейтральными персонажами с высоким социальным статусом (включая аристократов,

чиновников и состоятельных граждан), независимо от их культуры или знакомства.

**Особые недостатки:**

**Ответственность:** Смотритель несет полную ответственность за любые действия, которые могут плохо отразиться на его Повелителе. Если он нарушит закон, оскорбит дворянина или иным образом ведет себя неподобающим образом, его сюзерен потребует объяснений. Смотритель должен вести полный учет своих расходов и вернуть любые излишки средств по завершению экспедиции. В случаи утаивания, он может быть оштрафован или заключен в тюрьму.

**Требования Повелителя:** Смотритель всегда подчиняется приказу своего сюзерена. Они должны быть соблюдены, чтобы он оставался на хорошем счету. Неисполнение приказа может привести к штрафам или иным наказаниям. Всегда и везде, где бы он ни был, Смотритель должен размещать знаки отличия своего повелителя.

**Глава 7: Экипировка**

Рэнджеру доступен широкий ассортимент специальной экипировки, помогающей ему преуспеть в различных ситуациях. Эта глава описывает некоторые из множества полезных предметов, зачастую очень необходимых.

Таблица 57 приводит данные о цене и весе одежды, транспортных средств и полезных приспособлений. Таблица 58 представляет основную информацию об оружие; за более подробной информацией обратитесь к *Руководству Игрока*.

**Одежда**

**Аба/Aba.** Эта пустынная роба сделана из лёгковесного материала и полностью скрывает тело. Типичные цвета абы: коричневый, золотой, чёрный и белый. Замысловатая вышивка, сделанная из ярких, цветных лоскутов и золотых накладок, украшает полы и манжеты. Шёлковый или хлопчатый шарф обхватывает абу в талии.

В пустыне или другом сухом климате такое одеяние помогает избежать испарения, позволяя носителю сохранять влагу и чувствовать себя достаточно комфортабельно. Получая достаточно воды, персонаж, носящий пустынную робу, страдает от тёплового воздействия в жаркий день не более, чем обычный человек при умеренной температуре. Следует отметить, что аба не помогает в условиях повышенной влажности, поскольку кожа покрывается потом и блокирует доступ кислорода.

**Парка/Arctic Coat.** Предназначенная для защиты от экстремальных холодов, парка (арктическая шуба) представляет собой длинное одеяние с глубоким капюшоном, достающее до колен. Длинные рукава позволяют носителю согревать руки, сцепив их наподобие муфты, и скрестив их на груди. Арктическая шуба обычно изготавливается из толстого медвежьего меха с подкладкой из шкурки тюленя. Парка позволяет владельцу чувствовать себя комфортно при температуре ниже нуля градусов по Фаренгейту (-18° по Цельсию и ниже).

**Плащ-палатка/Rain Poncho.** Эта одежда, сделанная из цельного куска материи, похожа на большой плащ с отверстие по размеру головы по середине, и предназначена для защиты носителя от сильного дождя. Пончо делается из холстины или схожего материала, пропитанного водоотталкивающим маслом. Плащ-палатку можно использовать как подстилку или тент. Иногда пончо изготавливается из травы или тростника.

**Снегоступы/Snowshoes.** Каждая из этих деревянных конструкций овальной формы имеет длину около трёх футов. Они крепятся к ногам носящего их кожаными шнурками. Их основное назначение – свободное передвижение по снежной поверхности. Персонаж, впервые надевший снегоступы, передвигается на них с половиной нормальной скорости. После дня практики он может передвигаться с нормальной скоростью. Персонаж, обутый в снегоступы, не получает бонусов на атаку.

**Камуфляж/Terrain Suit.** Сделанный из лёгких материалов (обычно и льна и шёлка), камуфляж состоит из блузы или рубашки с длинными рукавами и брюк, окрашенных в различные цвета (что помогает носителю слиться с окружающей местностью). Возможны различные стили: арктический (абсолютно белый), песчаный (покрытый пятнами различных оттенков коричневого), лесной (окрашенный в зелёный и коричневый цвета) и городской (чёрный). Камуфляж должен быть сшит и подогнан под определённую персону, которая будет его носить. Он особенно необходим для Сталкера, но его также часто используют отдельные племена или группы воинов, лесников и воров. (В соответствии с правилами, камуфляж должен быть более распространён в мире, чем эльфийская кольчуга.)

Камуфляж даёт возможности, схожие с одноимённой профессией. Персонаж, носящий камуфляж, может использовать его при удачной проверке базового показателя Мудрости 14. Если у персонажа есть профессия камуфляж, он получает дополнительный бонус +1. При этом, если его Мудрость меньше базовой 14, он использует базовую.

**Водонепроницаемые Ботинки/Waterproof Boots.** Эти толстые ботинки сделаны из прочной водонепроницаемой кожи (например, кожи аллигатора или карибу), пропитаны водоотталкивающей смазкой (обычно используется жир тюленя или норки). Носящий ботинки заправляет в них брюки, которые доходят почти до колен и имеют кожаную завязку-клапан. Ботинки сохраняют ноги сухими, когда носящий их пересекает водную преграду (например, брод).

**Походная Портупея/Wilderness Harness.** Это приспособление представляет собой толстый кожаный пояс с помочами, пересекающимися на спине. Пояс и ремни содержат на себе несколько маленьких кармашков, используемых для хранения снаряжения, амуниции для стрелкового оружия и других материалов. Секретное отделение в задней части пояса содержит шестидюймовый, плоский нож (нож входят в комплект с портупеей; см. Таблицу 58 для определения его статистик).