

ANATOMY DIAGRAM
GREAT RED WORM



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

КАЖДЫЙ В ЭТОМ МИРЕ

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

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

ВРАГИ

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

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

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

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

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

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

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

ДИЛЕММА — ПРОБЛЕМА С ПЛЕННЫМ: Как следует поступать ИП с пленным врагом. Если противник НИП сдастся, то персонажи могут оказаться в затруднительном положении. Подарить ли своим темным врагам жизнь или же зарубить их? Что более правильно убийство злого врага или в милость, дабы не распространять своими поступками зла далее? В некоторых кампаниях могут щедро платить за живых пленных противников. Пленные друзья игроков тоже могут служить выкупом в обмен на жизнь злых пленников. Эти два факта помогут ИП решить, как поступить с пленным врагом. Вы также можете воздействовать на них через дружественного НИП, который даст подсказку или совет, что делать в зем-

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

Злодеи

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

Вот несколько указаний для того, как правильно отыгрывать злодеев.

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

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

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

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

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

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

Животные и другие существа

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

экосистемы могут иногда создавать подземелья сложные для рационализации или расчета, так что это, в конце концов, будет выглядеть чем-то правдоподобным. Разумная организация часто помогает объяснить присутствие существ в тех количествах или местах противоположных их природным склонностям.

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

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

Друзья

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

Союзники

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

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

Поборники

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

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

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

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

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

деления присужденных поборником очков опыта следуете следующему порядку работы:

1. Не включайте поборников как члена команды, когда рассчитываете полученный опыт для отдельных персонажей. Если команда состоит из 4 персонажей и 1 поборника, каждый персонаж получает 1/4 от всего заработанного опыта.

2. Разделите уровень поборника на уровень ИП вместе с которым он или она связан (персонаж который привлек на свою сторону поборника).

3. Умножьте этот результат на общее количество опыта полученного ИП и прибавьте это число очков опыта к общей сумме.

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

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

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

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

Последователи

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

Последователи не зарабатывают опыт и соответственно не растут в уровнях. Однако, когда персонаж с чертой Лидерство (смотрите стр. 1__) получает новый уровень, то игрок консультируется с таблицей этого навыка, для того чтобы узнать может ли он присоединить к себе больше последователей, где некоторые могут быть более высоких уровней, чем уже существующие. (Вам не нужно смотреть в таблицу в случае, когда ваши поборники получают уровни, поскольку поборники зарабатывают опыт сами по себе).

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

Замена поборников и последователей

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

Наемники

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

ность в происходящем. Они просто выполняют свою работу.

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

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

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

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

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

ТАБЛИЦА 4-1: ЦЕНЫ НА УСЛУГИ НАЕМНЫХ РАБОЧИХ

Профессия	За день	Профессия	За день
Алхимик*	1 зм	Каменщик/ремесленник*	3 см
Тренер животных/конюх	15 мм	Наемник	2 см
Архитектор/инженер	5 см	Наемник на скакуне	4 см
Адвокат	1 зм	Лидер наемников	6 см
Клерк	4 см	Носильщик	1 см
Повар	1 см	Ученый	2 или больше зм
Актер/художник	4 см	Писарь	3 см
Разнорабочий	1 см	Кузнец	4 см*
Портретист	6 см	Возница	3 см
Служанка	1 см	Камердинер/лакей	2 см

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

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

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

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

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

Адвокат: Знаток законов.

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

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

Художник/Актер: Министрель, актер, певец, танцор или поэт.

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

Портретист: Художники и все виды ремесленников связанных с творчеством.

Служанка: Прислуга на дому, которая следит за чистотой.

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

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

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

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

Носильщик: Кто-то, кто носит тяжелую поклажу.

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

Писарь: Некто обладающий навыком письма: каллиграфия, переписчики, гравировальные работники.

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

Возница: Управляющий телегой или повозкой.

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

ИП В РОЛИ РУКОВОДИТЕЛЕЙ

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

Привлечение поборников

Персонажи 6 или выше уровней способны присоединять поборников (смотрите стр. 1) и последователей (смотрите стр. 1) путем взятия черты Лидерства. В отличие от других черт, она в большой степени зависит от социальной окружающей обстановки кампании, конкретного местоположения ИП на данный момент и развития действий группы. Вы свободны в том, чтобы запретить эту черту, если он нарушает вашу кампанию. Давая ИП поборника, удостоверьтесь в эффекте ИП на поборника. Поборники фактически еще один ИП под контролем игрока, тот кто получает свою долю ИП, сокровищ и планированием времени на будущее, если он не будет с ИП. Если ваша группа не многочисленна, то поборники могут стать неплохой идеей. Если же она достаточно велика, то не позволяйте ИП иметь поборников.

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

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

Показатель лидерства	Уровень поборника	Число последователей по уровню					
1 и ниже	—	1	2	3	4	5	6
2	1-й	—	—	—	—	—	—
3	2-й	—	—	—	—	—	—
4	3-й	—	—	—	—	—	—
5	3-й	—	—	—	—	—	—
6	4-й	—	—	—	—	—	—
7	5-й	—	—	—	—	—	—
8	5-й	—	—	—	—	—	—
9	6-й	—	—	—	—	—	—
10	7-й	5	—	—	—	—	—
11	7-й	6	—	—	—	—	—
12	8-й	8	—	—	—	—	—
13	9-й	10	1	—	—	—	—
14	10-й	15	1	—	—	—	—
15	10-й	20	2	1	—	—	—
16	11-й	25	2	1	—	—	—
17	12-й	30	3	1	1	—	—
18	12-й	35	3	1	1	—	—
19	13-й	40	4	2	1	1	—
20	14-й	50	5	3	2	1	—
21	15-й	60	6	3	2	1	1
22	15-й	75	7	4	2	2	1
23	16-й	90	9	5	3	2	1
24	17-й	110	11	6	3	2	1
25 и выше	17-й	135	13	7	4	2	2

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

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

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

Репутация лидера	Модификатор
Широко известен	+2
Щедр и добродушен	+1
Особая сила	+1
Допустил ошибку	-1
Необщительный	-1
Грубый	-2

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

ЛИДЕРСТВО (ОБЩАЯ)

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

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

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

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

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

Лидер ...	Модификатор
Обладает талисманом, особым скакуном или животным-спутником	-2
Нанимает поборника с другим мировоззрением	-1
Стал причиной гибели поборника	-1*
*Если несколько, то эти бонусы суммируются.	
Лидер ...	Модификатор
Обладает цитаделью, базой для операций, домом гильдий или т.д.	+2
Очень много путешествует	-1
Стал причиной смерти многих последователей	-1

НИП И КОЛДОВСТВО

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

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

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

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

КЛАССЫ НИП

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

Использование этих классов не связано с большими трудностями. Их представители получают новую черту за каждые три уровня и пункты параметров за каждые четыре уровня (смотрите Таблицу 3-2: Опыт и Преимущества Зависящие от Уровня на странице 2. *Руководства Игрока*). Большинство НИП берут такие черты как: Выносливость, Фокусирование в Навыке, Чтение Следов, и другие не связанные со сраже-

ниями способности. Если вам хочется, то НИП вполне могут становиться мульти-классами и даже достигать новых уровней в классах ИП.

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

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

Эти классы НИП располагают достаточно большим запасом отличий для того чтобы иметь возможность создавать тех кто не является приключенцем. Просмотрите Общее Количество Персонажей Каждого из Классов на стр. 1, для того чтобы узнать насколько много НИП этого класса вы можете встретить в обычных городах и их соответствующий уровень.

АДЕПТ

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

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

Кубик Хит-Поинтов: d6

Навыки Класа

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

Таблица 4-2: Адепт

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

Пункты навыков на первом уровне: (2+ модификатор Интл)×4.

Пункты навыков на каждом последующем уровне: 2+ модификатор Интл.

Особенности Класса

Все из ниже перечисленных способностей являются особенностями класса Адепт.

Квалификация в оружии и доспехах: Адепт квалифицирован во всех видах простого оружия. Адепт не квалифицирован в обращении с любым видом доспехов или щитов.

Заклинания: Любой адепт может колдовать божественные заклинания (заклинания того же типа что и у жрицов, друидов, паладинов и рейнджеров), которые берутся из списка заклинаний адепта (смотрите ниже). Как и жрец, адепт должен выбрать и подготовить свои заклинания перед использованием. В отличие от жрецов адепты не могут спонтанно колдовать заклинания *лечения* или *причинения*.

Для того чтобы успешно колдовать или заготавливать заклинания, Мудрость адепта должна быть не ниже 10+уровень заклинания (Мудр 10 для 0-го уровня, 11 для 1-го уровня и т.д.). Класс Сложности для спасброска против заклинаний адепта рассчитывается следующим образом: 10+уровень заклинания+модификатор Мудрости адепта.

В отличие от магов, адепты не получают свои заклинания из книг или свитков и не изучают их. Подготавливая свои заклинания они медитируют или молятся, восстанавливая их при помощи божественного вдохновения или благодаря своей собственной силе веры. Каждый адепт выбирает то время дня, когда он будет вынужден провести час в молитвах, для того чтобы восстановить свои заклинания. Время отдыха не дает эффект на время заготовки заклинания.

Как и другие заклинатели, адепт может колдовать только определенное количество заклинаний каждого из уровней в течение дня. Базовые возможности адепта к запоминанию заклинаний представлены в таблице 4-2: Адепт. Если Адепт имеет высокую Мудрость, то он может получить бонусные заклинания (смотрите Таблицу 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные Заклинания, стр. 8 Руководство Игрока). Если в строке Таблицы 4-2 указано 0 (например, 0 заклинаний 2-го уровня у адепта 4-го уровня), он получает лишь бонусные заклинания, которые получает по показателю Мудрости, для этого уровня.

Каждый Адепт имеет личный святой символ, определяющий магический характер Адепта (применяется как магический фокус).

Призыв Талисмана: Адепты второго уровня способны призывать Талисмана, точно так же как маг или чародей. Более подробная информация расположена в сноске на странице __ *Руководства Игрока*.

Стартовое Снаряжение

Стоимость имущества 2d4x10 зм.

Список заклинаний адепта

Адепт выбирает свои заклинания из списка представленного ниже.

0 уровень: *создать воду, обнаружение магии, призрачный звук, руководство, свет, починка, очищение пищи и воды, чтение магии, касание усталости*

1-ый уровень: *благословение, пылающие руки, снять страх, команда, понимание языков, лечение легких ранений, обнаружить хаос, обнаружить зло, обнаружить добро, обнаружить закон, противостоять элементам, скрывающий туман, защита от хаоса, защита от зла, защита от добра, защита от закона, сон.*

2-ой уровень: *помощь, транс животных, выносливость медведей, сила быка, грация кошки, лечение средних ранений, темнота, замедлить отравление, невидимость, зеркальный образ, устойчивость к энергии, испепеляющий луч, видеть невидимое, паутина.*

3-ий уровень: *анимировать мертвого, наложить проклятие, продолжительное пламя, лечение серьезных ранений, дневной свет, глубокая тьма, заряд молнии, нейтрализовать яд, снять проклятье, вылечить болезнь, языки.*

4-ый уровень: *лечение критических ранений, младшее созидание, полиморф, восстановление, камнекожа, стена огня.*

5-ый уровень: *пагубный полиморф, сбить колдовство,*

общение, излечение, старшее созидание, оживить погибшего, истинное зрение, стена камня.

АРИСТОКРАТ

Аристократы – это, как правило, образованные, состоятельные личности, рожденные в семье имеющей высокое положение. Большинство аристократов – люди, обладающие большим состоянием или политической властью. Имея крупные привилегии, аристократ может выбрать то дело, которое придется ему по душе. Обладая доступом к самым лучшим товарам и широким возможностям, многие аристократы могут становиться значительными личностями. Некоторые из них иногда отправляются в путешествие. В поисках приключений они могут присоединиться к странствующим волшебнику, воину или представителю другого класса. По большей части такие поступки связаны лишь с желанием поразвлечься и ничем более.

Данный класс может работать в качестве класса для ИП, так как у него обширный выбор навыков, и неплохие боевые умения. Однако старт за аристократа дает меньше выбора и привилегий, чем его положение от рождения. Аристократ не может становиться мультиклассовым персонажем до тех пор, пока он первого уровня. Вам следует также резервировать

ТАБЛИЦА 4-3: АРИСТОКРАТ

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

класс аристократа для правителей, их семей, и их придворных.

Кубик Хит-Понитов: d8

Навыки Класса

Навыки класса аристократа (и ключевой параметр для каждого навыка): Оценка (Интл), Блеф (Обн), Дипломатия (Обн), Маскировка (Обн), Подделка (Интл), Сбор информации (Обн), Приручение Животных (Обн), Запугивание (Обн), Знания (навыки выбираются отдельно) (Интл), Прислушивание (Мудр), Актерство (Обн), Езда Верхом (Ловк), Чувство Мотива (Мудр), Дополнительный Язык (Мудр), Плавание (Сила), Искусство Выживания (Мудр). Описание этих навыков смотрите в главе 4: Навыки в *Руководстве Игрока*.

Пункты навыков на первом уровне: (4+ модификатор Интл)×4.

Пункты навыков на каждом последующем уровне: 4+ модификатор Интл.

Стартовое Снаряжение

Стоимость имущества 6d8x10 зм.

ВОИТЕЛЬ

Воители это сильные, выносливые, крепкие бойцы, не имеющие однако какой либо специальной тренировки как воины, и особых навыков выживания и ориентирования как у варваров или рейнджеров или философской и религиозной концентрации паладинов. В драке воители простые и не искусные противники, и, как правило, эффективно сражаются только против одного противника.

Воители не настолько хороши как воины и поэтому ИП следует соблюдать осмотрительность, выбирая этот класс. Класс воителей представляет воюющие расы с, не лишённые тренировок, наиболее подходит для гуманоидов и великанов

(орки, огры и т.д.). Вы также можете использовать класс воителя для солдат (хотя возможно он не подойдет для командующих или солдат поставивших своей целью – карьеру), охранников, местных разбойников, бандитов и даже обычных людей которым приходится взять в руки оружие для того чтобы защитить свою семью и свой дом.

Кубик Хит-Поинтов: d8

Навыки Класса

Навыками класса воителя (и ключевым параметром для каждого из навыков): Взбирание (Сила), Приручение Животных (Обн), Запугивание (Обн), Прыжки (Сила), Езда Верхов (Ловк) и Плавание (Сила). Смотрите главу 4: Навыки в Руководстве Игрока.

Пункты навыков на первом уровне: (2+ модификатор Интл)×4.

Пункты навыков на каждом последующем уровне: 2+ модификатор Интл.

Особенности Класса

Все из ниже перечисленных способностей являются особенностями класса Воитель.

Таблица 4-4: Воитель

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

Квалификация в оружии и доспехах: Воитель квалифицирован во всех видах простого и военного оружия, и со всеми типами доспехов и щитами.

Стартовое Снаряжение

Стоимость имущества 3d4x10 зм.

ОБЫВАТЕЛЬ

Обыватели обрабатывают поля, управляют магазинами, строят дома, и производят товары в мире окружающем искателей

Таблица 4-5: Обыватель

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

приключений. Как правило обыватели не испытывают ярого желания вести опасную жизнь искателей приключений да и не обладают необходимыми для этого навыками и умениями. Обыватели составляют основную массу населения.

Из обывателей плохие авантюристы. Этот класс следует давать тому, кто не будет более продвигаться в остальных классах.

Кубик Хит-Поинтов.: d4

Навыки Класса

Навыки класса обыватель (и ключевой параметр для каждого навыка): Взбирание (Сила), Ремесло (Интл), Приручение Животных (Обн), Прыжки (Сила), Прислушивание (Мудр), Профессия (Мудр), Езда Верхов (Ловк), Отслеживание (Мудр), Плавание (Сила) и Использование Веревки (Ловк). Смотрите главу 4: Навыки в Руководстве Игрока.

Пункты навыков на первом уровне: (2+ модификатор Интл) ×4.

Пункты навыков на каждом последующем уровне: 2+ модификатор Интл.

Особенности Класса

Все из ниже перечисленных способностей являются особенностями класса Обыватель.

Квалификация в оружии и доспехах: Адепт квалифицирован с одним видом простого оружия. Он не квалифицирован в обращении с любым другим видом оружия или доспехов и щитов.

Стартовое Снаряжение

Стоимость имущества 5d4 зм.

ЭКСПЕРТ

Эксперты знатоки и мастера своего дела, признанные во всем мире. Обычно они не имеют склонности или каких либо предпочтений, для того чтобы становиться искателями приключений. Но они достаточно талантливы в своей собственной области деятельности. Умелый кузнец, изворотливый адвокат, мудрый мыслитель, корабельный плотник, все они эксперты своего дела.

Эксперты могут выбирать класс ИП, но только в тех случаях когда игрок достоин создать персонажа, фокусированного на чем-то отличном от традиционной карьеры искателя приключений. Эксперты обладают достаточно широким кругом различных навыков. Большинство городов и общин имеют по крайней мере несколько экспертов в различных сферах деятельности. ИП следует применять класс эксперта для НИП-ов в качестве опытных купцов, элитных ремесленников,

Таблица 4-6: Эксперт

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

опытных проводников и другие высоко квалифицированные эксперты своего дела.

Кубик Хит-Поинтов.: d6

Навыки Класса

Эксперты могут выбрать любые десять навыков, и сделать своими классовыми. Смотрите главу 4: Навыки в Руководстве Игрока.

Пункты навыков на первом уровне: (6+ модификатор Интл)×4.

Пункты навыков на каждом последующем уровне: 6+ модификатор Интл.

Особенности Класса

Все из ниже перечисленных способностей являются особенностями класса Эксперт.

Квалификация в оружии и доспехах: Эксперт квалифицирован во всех видах простого оружия, и с легкими типами доспеха, но не щитами.

Стартовое Снаряжение

Стоимость имущества 3d4x10 зм.

СТАТИСТИКА НИП

Эта часть представляет основную статистику НИП-ов для каждого стандартного класса с 1-го по 20-й уровни, вместе с правилами о том, как изменяется эта статистики в зависимости от расы и типа чудовищ. Создавая НИП-а вы можете воспользоваться готовыми стандартными моделями а можете создать нечто свое. Правила позволяют создавать довольно разнообразных персонажей от воина дварфа до минотавра чародея.

Статистики позволяют вам создавать основных персонажей прикладывая при этом минимум усилий. Если вы хотите больше детализировать НИП, то эти статистики могут стать стартовыми.

Для создания НИП вы можете воспользоваться вариантами из нижеследующих таблиц, или же самостоятельно создать персонажа с 0.

БАЗОВЫЕ ТАБЛИЦЫ НИП

Таблицы представленные в этом разделе предназначены для того, чтобы помочь вам в создании НИП-ов когда вы планируете ваше приключение. Они дадут вам костяк, основное снаряжение, а остальное на ваш выбор. Для создания НИП придерживайтесь следующих шагов.

1. Решите какой класс и уровень, и какой расы будет ваш НИП.
2. Найдите класс и уровень вашего НИП-а в следующих таблицах (Начиная с Таблицы 4-12 и заканчивая Таблицей 4-22).
3. Измените статистику полученную в соответствии с расой, из Корректировка по Расе или Виду на стр. 1__.
4. Снарядите НИП-а базовым снаряжением. Качество и стоимость снаряжения будет меняться в зависимости от уровня созданного НИПа. Если хотите, наберите самостоятельно необходимое снаряжение, соответствующее концепции вашего персонажа.

Случайный Класс, Уровень, Раса или Вид

Чтобы случайным образом создать класс НИП, его уровень, расы или расу чудовища, начинайте с генерации уровня НИП (или Серьезность Вызова, которое по сути то же самое). Затем определяется следующая информация при случайном набрасывании:

1. Выбросьте мировоззрение НИП по Таблице 4-7: Случайное мировоззрение НИП.
2. Бросьте кубике по таблице Таблице 4-8: Случайный Класс НИП.
3. Бросьте кубики на расу или вид по Таблице 4-9: Раса или Вид доброго НИП, 4-10: Раса или Вид нейтрального НИП, или 4-11: Раса или Вид злого НИП.

СОЗДАНИЕ ВРУЧНУЮ НИП

Чтобы создать НИП с 0, просто используйте информацию из Руководства Игрока и Справочника Монстров, а также из более ранних частей этой главы.

Еще вам понадобится снаряжение для НИП. Смотрите Таблицу 4-23: Цена Снаряжения НИП, чтобы найти стоимость имущества НИП. Набираете снаряжение на общую стоимость, а также оставьте немного наличности на расходы. Также в качестве руководств и проводников можете применять другие таблицы.

Если снаряжение НИП включает магические предметы с зарядами, принимайте ценность предмета по 1/2 от его ры-

Таблица 4-7: Случайное Мировоззрение НИП

d%	Мировоззрение
01–20	Добрый (ЗД, НД или ХД)
21–50	Нейтральный (ЗН, Н или ХН)
51–100	Злой (ЗЗ, НЗ, или ХЗ)

Таблица 4-8: Случайный Класс НИП

Добрый	Нейтральный	Злой	Класс
01–05	01–05	01–10	Варвар
06–10	06–10	11–15	Бард
11–30	11–15	16–35	Жрец
31–35	16–25	36–40	Друид
36–45	26–45	41–50	Воин
46–50	46–50	51–55	Монах
51–55	—	—	Паладин
56–65	51–55	56–60	Рейнджер
66–75	56–75	61–80	Вор
76–80	76–80	81–85	Чародей
81–100	81–100	86–100	Волшебник/Маг

ночной цены, и бросьте кубик на случайное число зарядов, как при случайном магическом предмете. (Если есть несколько предметов с стоимостью выше его зарядов, снизьте количество зарядов. На ваше усмотрение).

При выборе снаряжения для заклинателя, принимайте предметы, которые он сделал для себя, по 70% стоимости от обычного. Это правило эффективно отражает стоимость в Оп, как дополнительную цену в золоте. Если предмет с зарядами, принимайте его по половине рыночной стоимости (сеть – 35%), а оставшиеся заряды определите случайным образом.

ПРЕГЕНЕРИРОВАННЫЕ НИП

Если у вас мало времени, и вы не успеваете сгенерировать НИП, вы можете использовать уже готовых НИП из Таблиц с 4-12 по 4-22. Для каждого из классов персонажей приведены один или два варианта на каждом из уровней. Вы можете откорректировать некоторые из параметров существа «на лету», чтобы учесть иной вид существа, или другой уровень персонажа.

КОМБИНИРОВАННЫЙ МЕТОД

Естественно, вы можете объединить эти два метода, используя материал как отправную точку, а затем делать навыки варианты ваших НИП: различные классы, другие черты, другое снаряжение или даже классы (для мультиклассового персонажа).

ЭЛИТНЫЕ ИЛИ ПОСРЕДСТВЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Все ИП и НИП описанные в этом разделе «элитные», и стоят выше средних персонажей. Элитные персонажи (ИП или нет) имеют выше средних параметров и автоматически получают максимум хит-поинтов на первом Кубике Хит-Поинтов. С другой стороны, средние персонажи имеют средние параметры (бросаете 3d6), и не получают максимум хит-поинтов на первом КХП. Чудовища описанные в Справочнике Монстров средние персонажи, а не элитные (хотя существуют элитные чудовища). Существуют воины, маги и другие классы, которые являются обычными людьми, у них меньше хит-поинтов, ниже параметры, чем у НИП описанных здесь.

ЧТЕНИЕ ОПИСАНИЕ НИП

Описание НИП суммирует объем информации описываемых здесь НИП. Ниже раскрывается информация об каждой из категорий.

Стартовые Параметры: Все эти НИП имеют стартовые параметры по элитной расстановке (15, 14, 13, 12, 10, 8) и составляются для лучшего соответствия у персонажа. (Смотрите стр. 1__, о дополнительной информации по элитной расстановке параметров).

Повышение Показателей Параметров: Некоторые из параметров НИП с ростом уровней повышаются, или же поднимаются благодаря магическим предметам. Магически усиленные параметры существа отображены в скобках.

Рукопашный и Стрелковый: Каждый НИП экипирован рукопашным и стрелковым оружием (у монахов указана также невооруженная атака). Эти колонки таблиц отображают

ТАБЛИЦА 4–9 Добрый НИП (РАСА или Вид)

Вв	Брд	Жр	Дрд	Вн	Мнх	Пал	Рджр	Вор	Чар	Маг	Раса/Вид	Уровень ²
—	01	01	—	0	01-02	01-10	—	—	01-02	01	Аасимар (планарник)	Обычный
—	—	02	—	01-03	—	—	—	—	03	—	Дварф, глубинный	Обычный
01-02	02-06	03-22	—	04-33	03	11-20	01-05	01-05	04-05	02	Дварф, холмовой	Обычный
—	—	23-24	—	34-41	—	21	—	06	06	—	Дварф, горный	Обычный
—	07-11	25	01	42	—	—	—	—	07-08	03-07	Эльф, серый	Обычный
—	12-36	26-35	02-11	43-47	04-13	—	06-20	07-19	09-11	08-41	Эльф, высший	Обычный
03-32	37	36-40	12-21	—	—	—	21	—	12-36	—	Эльф, дикий	Обычный
33-34	38	41	22-31	—	—	—	22-36	—	37	42	Эльф, лесной	Обычный
—	39	42	32-36	—	—	—	37-41	20	38	43	Гном, лесной	Обычный
—	40-44	43-51	37	48	—	22	42	21-25	39-40	33-48	Гном, горный	Обычный
35	45-53	52-56	38-46	49-50	14-18	23-27	43-57	26-35	41-45	49-58	Полуэльф	Обычный
36	54	57-66	47	51	19	28	58	36-60	46-54	59-63	Халфлинг, шустроногий	Обычный
—	55	67	—	52	20	29	—	61-66	55	64	Халфлинг, глубинный	Обычный
—	56	68-69	48	—	—	—	59	67-72	56	65-67	Халфлинг, великанчик	Обычный
37-61	57	70	49	—53-57	21-25	30	60-64	73-77	57-58	68	Полуорк	Обычный
62-98	58-97	71-95	50-99	58-97	26-97	31-97	65-97	78-96	59-95	69-96	Человек	Обычный
—	98	96	—	—	—	—	—	97	96	97	Гном, свирфнеблин	–1
99	99	97-98	100	98	98	98	98	98	97	98	Полунебожитель ¹	–1
100	100	99	—	99	99	99	99	99	98-99	99	Полудракон ¹	–2
—	—	100	—	100	100	100	100	100	100	100	Оборотекан (ликантроп) ¹	–2

1 Перебросьте, чтобы определить основную расу или вид НИП (при перебрасывании игнорируйте повторный результат с 1).

2. Если существо чрезвычайно мощное, снизьте его уровень класс для баланса. Если в результате его уровень класса = 0, перебрасывайте результат.

общий бонус атаки НИП в зависимости от класса и уровня. Стрелковый бонус не включает возможные бонусы от боеприпасов.

Ст./Р./В.: Основанные на уровне класса бонусы спасбросков Стойкости, Рефлекса и Воли.

Пт Навыков/Черты: Число пунктов навыков и черт для НИП рассчитываются учитывая персонажа не человеческой расы, человек добавляет пункты навыков и бонусные черты в соответствии с описанием. Общее число черт, плюс любые бонусные черты.

Заклинания: Число заклинаний за каждый уровень заклинателя, в соответствии с порядком уровней возрастания. То есть – 6/7/4 для чародея 4-го уровня означает, что к нему шесть заклинаний 0-го уровня, семь заклинаний 1-го уровня и четыре 2-го.

Снаряжение: Эта колонка перечисляет основной доспех, основное рукопашное и стрелковое оружие (обычное,

превосходное или магическое), а также обычные типы магического снаряжения для НИП. Вы можете выбрать любое простое или военное оружие соответствующего вида (но не экзотическое). Стрелковое оружие выбранное вами может быть составным луком, но этот лук не имеет высокий показатель силы (смотрите Составной Длинный Лук, на стр. 1__ в Руководстве Игрока). Для краткости в этой колонке, аббревиатура «прх» обозначает «превосходное», а термины «стрелковое» и «рукопашное» следует читать как «стрелковое оружие» или «рукопашное оружие». Также название конкретного магического предмета указывается сокращенно до одного слова, не вписывая его описания, то есть *кольцо защиты* будет написано как *кольцо*.

Богатство НИП выходящее за его или её снаряжение отмечено в конце строки, и может использоваться для приобретения дополнительного снаряжения. Стоимость приобретения экзотического оружия или стрелкового с повышенной

ТАБЛИЦА 4–10 Нейтральный НИП (РАСА или Вид)

Вв	Брд	Жр	Дрд	Вн	Мнх	Рджр	Вор	Чар	Маг	Раса/Вид	Уровень ²
01	01	01-15	—	01-10	—	—	01	—	—	Дварф, глубинный	Обычный
02	02-03	16-25	—	11-29	—	01	02-04	01	—	Дварф, холмовой	Обычный
—	—	26	—	30-34	—	—	—	—	—	Дварф, горный	Обычный
—	04-05	—	01	—	—	—	—	—	01	Эльф, серый	Обычный
—	06-15	27	02-06	35	01-02	02-06	05-08	02	02-26	Эльф, высший	Обычный
03-13	16	28	07-11	—	—	07	—	03-12	—	Эльф, дикий	Обычный
14	17-21	29-38	12-31	—	03	08-36	09	13-15	27-28	Эльф, лесной	Обычный
—	—	—	32	36-41	—	37	—	—	—	Гном, лесной	Обычный
—	22-23	39	—	—	—	38	10	16	29	Гном, горный	Обычный
15-16	24-33	40-48	32-37	42-46	04-13	39-55	11-25	17-31	30-44	Полу-эльф	Обычный
17-18	34-36	49-58	38	47	14	56	26-53	32-41	45-47	Халфлинг, шустроногий	Обычный
19	37	59	—	48	15	—	54-58	42	—	Халфлинг, глубинный	Обычный
—	38	60	39	—	—	57	59-63	43	48-49	Халфлинг, великанчик	Обычный
20-58	39-40	61-62	40	49-58	16-25	58-67	64-73	44-48	50	Полуорк	Обычный
59-87	41-98	63-90	41-88	59-96	26-100	68-96	74-97	49-95	51-97	Человек	Обычный
88-98	—	91-97	89-98	97	—	97-98	—	96-97	—	Людоящер	Обычный
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Гном, свирфнеблин	–1
—	—	98	—	98	—	—	98	98	98	Доппельгангер	–3
99	99	99	99	99	—	99	99	99	99	Оборотекан (ликантроп) ¹	–1
100	100	100	100	100	—	100	100	100	100	Оборотетигр (ликантроп) ¹	–1

1 Перебросьте, чтобы определить основную расу или вид НИП (при перебрасывании игнорируйте повторный результат с 1).

2. Если существо чрезвычайно мощное, снизьте его уровень класс для баланса. Если в результате его уровень класса = 0, перебрасывайте результат.

ТАБЛИЦА 4–11 Злой НИП (Раса или Вид)

Вв	Брд	Жр	Дрд	Вн	Мнх	Рджр	Вор	Чар	Маг	Раса/Вид	Уровень ²
—	—	01-02	—	01-02	—	—	01	—	—	Дварф, глубинный	Обычный
—	—	03	—	03-04	—	—	—	—	—	Дварф, холмовой	Обычный
—	01	04	—	05	—	01	02	—	01-10	Эльф, высший	Обычный
01	—	05	—	—	—	—	—	01	—	Эльф, дикий	Обычный
02-03	02	06-08	01-02	06-07	—	02-11	03	—	11	Эльф, лесной	Обычный
04	03-17	09-18	03	08-12	01-10	12-28	04-18	02-16	12-26	Полу-эльф	Обычный
05	18	19-20	—	13	—	29	19-38	17-21	27	Халфлинг, шустроногий	Обычный
06	19	21	—	14	—	—	39	22	—	Халфлинг, глубинный	Обычный
—	20	22	04	—	—	30	40	23	28	Халфлинг, великанчик	Обычный
07-29	21-22	23-25	05-06	15-23	11-20	31-39	41-50	24-28	—	Полу-орк	Обычный
30-39	23-97	26-56	07-56	24-53	21-90	40-69	51-70	29-68	29-78	Человек	Обычный
40-44	—	57-63	57-71	54	—	70-71	—	69	—	Людоящер	Обычный
45	97	64	72	55	—	—	71-85	70	—	Гоблин	Обычный
46	—	65	73	56-80	91-93	72	86	71	79-80	Хобгоблин	Обычный
47	—	66	74	81	—	—	87	72-86	—	Кобольд	Обычный
48-77	—	67	75	82-86	—	—	—	—	—	Орк	Обычный
78	99	68	—	—	94	—	88-89	—	81	Тифлинг (планарник)	Обычный
—	—	69-71	—	87	—	—	—	—	—	Дроу (эльф) (женщина)	–1
—	—	—	—	88	—	—	—	—	82-91	Дроу (эльф) (мужчина)	–1
—	—	72	—	89	—	—	—	—	—	Двафр, дуергар	–1
—	—	—	—	90	—	—	—	—	—	Дерро	–1
79-83	—	73-74	76-100	91	—	73-92	—	87	92	Гнолл	–1
84	—	75-89	—	92	—	93	—	88-90	—	Троглодит	–1
85-86	—	90-91	—	93	—	94	90-93	91	93	Медвежатник	–2
87-90	—	92	—	94	—	95	—	92	—	Огр	–2
91-94	—	93	—	—	—	—	—	93	—	Минотавр	–4
—	—	94	—	95	—	—	94	94	94	Майнд флаер	–8
—	—	95	—	96	95-96	—	—	95	95-96	Огр Маг	–8
—	—	96	—	97	97-98	96	95-96	96	97	Оборотекрыса (ликантроп) ¹	–1
95-96	100	97	—	98	—	97-98	97	97	98	Обротеволок (ликантроп) ¹	–1
97-98	—	98-99	—	99	99	99	98-99	98	99	Полуизверг ¹	–2
99-100	—	100	—	100	100	100	100	99-100	100	Полудракон ¹	–2

1. Перебросьте, чтобы определить основную расу или вид НИП (при перебрасывании игнорируйте повторный результат с 1).

2. Если существо чрезвычайно мощное, снизьте его уровень класс для баланса. Если в результате его уровень класса =0, перебрасывайте результат.

силой выходит за рамки богатства. Эти балансы следует округлять в ближайшее 50 зм, ничего страшного, если затрачено чуть больше зм.

Знаемых Заклинаний в Уровень: Для бардов и чародей, дополнительные таблицы дают определенное число заклинаний за каждый уровень с 1-го уровня по 20-ый.

НИП БАРД

Стартовые Показатели Параметров: Сила 10, Ловкость 13, Телосложение 12, Интеллект 14, Мудрость 8, Обаяние 15.

Повышение Показателей Параметров: 4-ый Обн 16; 8-ой Обн 17 (19); 12-ый Обн 18 (20); 16-ый Обн 19 (21); 17-ый Обн 19 (23); 18-ый Обн 19 (25); 20-ый Обн 20 (26).

Пример НИП Барда 15-го уровня: Человек Брд 15; СВ 15; Средний гуманоид; КХП 15д6+15; хп 70; Иниц +5; Скор 9 м; КД 19, касат 14, отороп 18; Баз Ат +11; Зхв +11; Ат +14 рукопашн. (1д8+2/19-20, *длинный меч* +2) или +13 стрелков. (1д8/19-20, превосходный легкий арбалет); Полн. Ат +14/+9/+4 рукопашн. (1д8+2/19-20, *длинный меч* +2) или +13 стрелков. (1д8/19-20, превосходный легкий арбалет); СА —; СК знание барда 17, противопесня 15/день, — 15/день, внушить способность 15/день, внушить храбрость 15/день, внушить величие 15/день, *песня свободы* 15/день, *внушение*; МЗ НЗ; Сп-бр Стойк+6, Рефл +10, Воля +8; Сила 10, Ловк 13, Тело 12, Интл 14, Мудр 8, Обн 20.

Навыки и Черты: Баланс +3, Блеф +23, Расшифровка +20, Дипломатия +30, Сбор Информации +23, Запугивание +7, Прыжки +2, Актерство +26, Чувство Мотива +17, Искусство Магии +23, Кульбиты +19, Использование Магических Устройств +5; Уворачивание, Улучшенная Инициатива, Подвижность, Фокусирование в Навыке (Дипломатия), Фокусирование в Навыке (Актерство), Фокусирование в Навыке (Искусство Магии), Фокусирование в Оружие (длинный меч).

Противопесня (Свх): Игра на музыкальных инструментах бард проходя проверку Актерства, вызывает магический эффект, который вынуждает проходить проверки каждого кто слышит эти звуки. Любое существо в пределах 9 метров от барда, провалившее спасбросок, подвергается действию ма-

гической звуковой или языковой атаки. Противопесня длится в течении 10 раундов.

Заворожить (Пдз): Эта особенность дает барду возможность воздействовать на группу из 5 существ в пределах 27 метров, которые могут видеть и слышать его игру, и заморозить их (замороженные существа сидят, тихо слушая, как играет бард, и получают штраф проверок навыков реакции, таких как Прислушивание или Отслеживание —4). Те, кто попадает под воздействие игры, должны пройти спасбросок Воли либо впасть в состояние восхищения. Любые явно враждебные действия по отношению к очарованным существам разрушают магический эффект. Завораживание длится в течении 15 раундов.

Внушить способность (Свх): Любой союзник в радиусе 9 метров, который может видеть и слышать барда получает +2 бонус компетентности на проверку определенного навыка, на все то время пока играет музыка. Внушить способность длится в течение 20 раундов

Внушить отвагу (Свх): Союзники (включая барда) которые могут слышать барда получают +3 бонус морали против заклинаний страха и очарования а также +3 бонус морали для всех атак и повреждений наносимых оружием. Эффект длится еще в течении 5 раундов после того как персонаж уже не слышит барда.

Внушить Величие (Свх): После прослушивания этой песни барда в течении полного раунда, три существа в радиусе 9 метров (включая самого барда) получают +2 к КХП (d10, которые дают временные хит-поинты), +2 бонус компетентности к атакам, и +1 бонус компетентности к спасброскам Стойкости. Эффект длится в течение 5 раундов после того как персонаж уже не может слышать барда.

Песня свободы (Пдз): Исполняя эту песню в течении минуты без перерыва, бард может создать эффект *сбить колдовство*, которое было наложено заклинателем не выше 15 уровня, на одиночную цель в радиусе 9 метров. Бар не может применить эту способность на себя.

Внушение (Пдз): Бард может проводить внушение (как заклинание) на замороженное им существо. КС Воли против 22

ТАБЛИЦА 4–12: НИП БАРД

Уро- вень	Хп	КД	Рукопашн.	Стрелков.	Ст/Реф/В	П Нав. /Черты	Заклинаний в день	Снаряжение
1-й	7	14	+1	+2	+1/+3/+1	24/1	2	превосх. из выдубл. кожи, превосх. рукопашн., превосх. стрелков.
2-й	11	14	+2	+3	+1/+4/+2	30/1	3/1	Как на 1-м уровне, но 1000 зм
3-й	16	14	+3	+4	+2/+4/+2	36/2	3/2	Как на 1-м уровне, но 1500 зм
4-й	20	14	+4	+5	+2/+5/+3	42/2	3/3/1	Как на 1-м уровне, но 2300 зм
5-й	25	15	+4	+5	+2/+5/+3	48/2	3/4/2	превосх. из выдубл. кожи, превосх. рукопашн., превосх. стрелков. <i>амулет природного доспеха +1</i> , 1400 зм
6-й	29	15	+5	+6	+3/+6/+4	54/3	3/4/3	Как на 5-м уровне, но 2500 зм
7-й	34	15	+6	+7	+3/+6/+4	60/3	3/4/3/1	Как на 5-м уровне, но 4000 зм
8-й	38	15	+7	+8/+3	+3/+7/+5	66/3	3/4/4/2	превосх. из выдубл. кожи, превосх. рукопашн., превосх. стрелков. <i>амулет +1</i> , <i>плащ Обаяния +2</i> , 2500 зм
9-й	43	15	+7/2	+8/+3	+4/+7/+5	72/4	3/4/4/3	Как на 5-м уровне, но 5000 зм
10-й	47	15	+7/2	+9/+4	+4/+8/+6	78/4	3/4/4/3/1	превосх. рукопашн., превосх. стрелков. <i>амулет +2</i> , <i>плащ +2</i> , <i>наручи защиты +2</i>
11-й	52	16	+9/4	+10/+5	+4/+8/+6	84/4	3/4/4/4/2	превосх. рукопашн., превосх. стрелков. <i>амулет +2</i> , <i>плащ +2</i> , <i>наручи +3</i>
12-й	56	17	+10/5	+11/+6	+5/+9/+7	90/5	3/5/4/4/3	<i>рукопашн. +1</i> , превосх. стрелков. <i>амулет +2</i> , <i>плащ +2</i> , <i>наручи +3</i> , <i>кольцо защиты +1</i> , 1,400 зм
13-й	61	18	+10/5	+11/+6	+5/+9/+7	96/5	3/5/4/4/3/1	<i>рукопашн. +1</i> , превосх. стрелков. <i>амулет +2</i> , <i>плащ +2</i> , <i>наручи +3</i> , <i>кольцо +2</i> , 3500 зм
14-й	65	19	+12/7	+12/7	+5/+10/+8	102/5	4/5/4/4/4/2	<i>рукопашн. +2</i> , превосх. стрелков. <i>амулет +2</i> , <i>плащ +2</i> , <i>наручи +3</i> , <i>кольцо +3</i> , 2500 зм
15-й	70	19	+13/8/3	+13/8/3	+6/+10/+8	108/6	4/6/4/4/4/3	Как на 14-м уровне, но 16500 зм
16-й	74	20	+14/9/4	+14/9/4	+6/+11/+9	114/6	4/6/5/4/4/3	<i>рукопашн. +2</i> , превосх. стрелков. <i>амулет +2</i> , <i>плащ +2</i> , <i>наручи +4</i> , <i>кольцо +3</i> , 28500 зм
17-й	79	22	+14/9/4	+14/9/4	+6/+11/+9	120/6	4/6/6/5/4/4/2	<i>рукопашн. +2</i> , превосх. стрелков. <i>амулет +3</i> , <i>плащ +4</i> , <i>наручи +5</i> , <i>кольцо +3</i> , 20000 зм
18-й	83	23	+15/10/5	+15/10/5	+7/+12/+10	126/7	4/6/6/6/5/4/3	<i>рукопашн. +2</i> , превосх. стрелков. <i>амулет +4</i> , <i>плащ +6</i> , <i>наручи +5</i> , <i>кольцо +3</i> , 22000 зм
19-й	88	23	+16/11/6	+16/11/6	+7/+12/+10	132/7	4/6/6/6/5/5/4	Как на 18-м уровне, но 62000 зм
20-й	92	23	+17/12/7	+17/12/7	+7/+13/+11	138/7	4/6/6/6/6/5/5	Как на 18-м уровне, но 112000 зм

*15% шанса провала волшебного заклинания на 1-м – 9-м уровнях.

ЗНАЕМЫХ ЗАКЛИНАНИЙ НА УРОВЕНЬ

Уровень	Заклинания	Уровень	Заклинания	Уровень	Заклинания	Уровень	Заклинания
1-й	4	2-й	5/2	3-й	6/3	4-й	6/3/2
5-й	6/4/3	6-й	6/4/3	7-й	6/4/4/2	8-й	6/4/4/3
9-й	6/4/4/3	10-й	6/4/4/4/2	11-й	6/4/4/4/3	12-й	6/4/4/4/3
13-й	6/4/4/4/4/2	14-й	6/4/4/4/4/3	15-й	6/4/4/4/4/3	16-й	6/5/5/4/4/4
17-й	6/5/5/4/4/4/3	18-й	6/5/5/5/4/4/3	19-й	6/5/5/5/5/4/4	20-й	6/5/5/5/5/5/4

нейтрализует эффект.

Заклинания Барда (4/6/4/4/4/3; КС спасброска 15+уровень заклинания): 0–Танцующие огоньки, изумить, призрачный звук, свет, колыбельная, чтение магии; 1-ый –насласть страх, очаровать персону, лечение легких ранений, сон; 2 – лечение средних ранений, мерцапыль, удержание персоны, невидимость; 3 – мерцание, очаровать персону, рассеивание магии, красноречивость; 4 – сбить колдовство, доминирование над персоной, удержание монстра, крик; 5 – неограниченное рассеивание магии, туман для разума, сбить с толку.

Имущество: Амулет природной защиты + 2, наручи защиты +3, кольцо защиты + 3, длинный меч +2, превосходный легкий арбалет, 10 арбалетных стрел, 5 холоднокованных арбалетных стрел, 5 серебряных арбалетных стрел, 3 снадобья красноречия, 2 снадобья с языки, плащ Обаяния +2, палочка призыва монстров II, превосходная лютня.

НИП ВАРВАР

Стартовые Показатели Параметров: Сила 13, Ловкость 8, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 16, Обаяние 12.

Повышение Показателей Параметров: 4-ый, Сила 16; 8-ой Тело 14; 12-ый Сила 17; 16-ый Сила 18; 17-ый Сила 18(-20); 19-ый Сила 18 (24), Ловк 14 (16); 20-ый Сила 19(25).

Пример НИП Варвара 5-го уровня: Полуорк Вв 5; СВ 5; Средний гуманоид (орк); КХП 5d12+5; хп 43; Иниц +2; Скор 9 м; КД 18, касат 12, отороп 18; Баз Ат +5; Зхв +9; Ат +11 рукопашн. (1d12+6/х3, превосходный двуручный топор) или +7 стрелков. (1d8+4/х3, составной длинный лук [+4 бонус Силы]); Полн. Ат. +11 рукопашн. (1d12+6/х3, превосходный двуручный топор) или +7 стрелков. (1d8+4/х3, составной длинный лук [+4 бонус Силы]); СА —; СК темновидение

18 м, улучшенное сверхъестественное уворачивани, ярость 2/день, чувство ловушек, сверхъестественное уворачивание; МЗ ХЗ; Сп-бр Стойк+5, Рефл +3, Воля +2; Сила 18, Ловк 14, Тело 13, Интл 8, Мудр 12, Обн 6.

Навыки и Черты: Взбирание +7, Прыжки +7, Прислушивание +7, Искусство Выживания +7; Уворачивание, Фокусирование в Оружие (двуручный топор)

Улучшенное Сверхъестественное Уворачивание (Экс): Этот варвар не может быть фланкирован за исключением вора выше его на четыре уровня, чем варвар.

Ярость (Экс): +4 к Силе, +4 к Телу, +2 к спасброскам Воли, –2 к КД на 6 раундов.

Ощущение Ловушек (Экс): Этот варвар интуитивно ощущает грозящую ему опасность от ловушек, получая +1 к спасброскам Рефлекса, и +1 бонус уворачивания к КД против атак к ловушкам.

Сверхъестественное Уворачивание (Экс): Варвар способен реагировать до того, как его чувства это осознают. Он сохраняет свой бонус по Ловкости к КД, даже когда оторопел.

Снаряжение: кираса +1, превосходный двуручный топор, составной длинный лук (+4 бонус Силы), 20 стрел, 5 стрел с наконечниками холоднокованого железа, 5 серебряных стрел, 2 снадобья с лечением средних ранений, снадобье ограниченного восстановления, снадобье нейтрализации яда, 3 флаги с алхимическим огнем, набор альпиниста, кинжал.

Пример НИП Варвара 10-го уровня: Полу-орк Вв 10; СВ 10; Средний гуманоид (орк); КХП 10d12+30; хп 90; Иниц +2; Скор 12 м; КД 18, касат 12, отороп 18; Баз Ат +10; Зхв +14; Ат +16 рукопашн. (1d12+6/х3, двуручный топор +1) или

ТАБЛИЦА 4–13: НИП ВАРВАР

Уровень	Хп	КД	Рукопашн.	Стрелков.	Ст/Реф/В	П Нав./ Черты	Снаряжение
1-й	13	16	+4	+3	+3/+2/+1	16/1	превосх. чешуйч. досп. превосх. рукопашн., общ. стрелков., 200 зм
2-й	20	17	+5	+5	+4/+2/+1	20/1	превосх. нагрудн. латы, превосх. рукопашн., общ. стрелков., 1200 зм
3-й	28	17	+6	+6	+4/+3/+1	24/2	как на 2-ом уровне, но 1700 зм
4-й	35	17	+8	+7	+5/+3/+2	28/2	как на 2-ом уровне, но 2500 зм
5-й	43	18	+9	+8	+5/+3/+2	32/2	кираса +1, превосх. рукопашн., общ. стрелков. 2500 зм
6-й	50	18	+10/5	+9/4	+6/+4/+3	36/3	как на 5-ом уровне, но 3800 зм
7-й	58	18	+11/6	+10/5	+6/+4/+3	40/3	кираса +1, рукопашн +1, общ. стрелков., 3500 зм
8-й	73	19	+12/7	+11/6	+8/+4/+3	44/3	кираса +1, рукопашн +1, амулет природн. защиты +1, общ. стрелков., 3500 зм
9-й	81	20	+13/8	+12/7	+8/+5/+4	48/4	кираса +2, рукопашн +1, амулет природн. защиты +1, общ. стрелков., 6000 зм
10-й	90	20	+14/9	+14/9	+9/+5/+4	52/4	кираса +2, рукопашн +1, амулет +1, стрелков. +1, 1000 зм
11-й	98	21	+15/10/5	+15/10/5	+9/+5/+4	56/4	кираса +3, рукопашн +1, амулет +1, стрелков. +1, 1000 зм
12-й	107	22	+16/11/6	+16/11/6	+10/+6/+5	60/5	кираса +3, рукопашн +2, амулет +2, стрелков. +1, 1000 зм
13-й	115	24	+17/12/7	+17/12/7	+10/+6/+5	64/5	Как на 12-м уровне, но 9000 зм
14-й	124	24	+19/14/9	+18/13/8	+11/+6/+5	68/5	кираса +3, рукопашн +2, амулет +2, стрелков. +1, кольцо защиты +2, 11000 зм
15-й	132	24	+21/16/11/6	+19/14/9	+11/+7/+6	72/6	кираса +3, рукопашн +3, амулет +2, стрелков. +1, кольцо +2, 14000 зм
16-й	141	24	+24/19/14/9	+21/16/11/6	+12/+7/+6	76/6	кираса +3, рукопашн +4, амулет +2, стрелков. +2, кольцо +2, 25000 зм
17-й	149	26	+26/21/16/11	+22/17/12/7	+12/+7/+6	80/6	кираса +4, рукопашн +4, амулет +3, стрелков. +2, кольцо +2, рукавицы силы огра +2, 3000 зм
18-й	158	28	+27/22/17/12	+24/19/14/9	+13/+7/+6	84/7	кираса +5, рукопашн +4, амулет +3, стрелков. +3, кольцо +3, рукавицы силы огра +2, 17000 зм
19-й	166	29	+30/25/20/15	+26/21/16/11	+13/+8/+6	88/7	кираса +5, рукопашн +4, амулет +3, стрелков. +3, кольцо +3, пояс Силы великана +6, перчатки Ловкости +2, 16000 зм
20-й	175	29	+31/26/21/16	+27/22/17/12	+14/+9/+7	92/7	Как на 19-м уровне, но 66000 зм

+13 стрелков. (1d8+4/x3, составной длинный лук [+4 бонус Силы]); Полн. Ат. +16/+11 рукопашн. (1d12+6/x3, *двуручный топор* +1) или +13/+8 стрелков. (1d8+4/x3, составной длинный лук [+4 бонус Силы]); СА —; СК темновидение 18 м, улучшенное сверхъестественное уворачивание, снижение повреждений 2/–, ярость 3/день, чувство ловушек +3, сверхъестественное уворачивание; МЗ ХЗ; Сп-бр Стойк+9, Рефл +5, Воля +4; Сила 18, Ловк 14, Тело 14, Интл 8, Мудр 12, Обн 6.

Навыки и Черты: Взмывание +11, Прыжки +10, Прислушивание +7, Искусство Выживания +8; Уворачивание, Фокусирование в Оружие (двуручный топор), Мощная Атака, Улучшенное Критическое Попадание (двуручный топор)

Улучшенное Сверхъестественное Уворачивание (Экс): Этот варвар не может быть фланкирован за исключением вора выше его на четыре уровня, чем варвар.

Ярость (Экс): +4 к Силе, +4 к Телу, +2 к спасброскам Воли, –2 к КД на 7 раундов.

Ощущение Ловушек (Экс): Этот варвар интуитивно ощущает грозящую ему опасность от ловушек, получая +3 к спасброскам Рефлекса, и +3 бонус уворачивания к КД против атак к ловушкам.

Сверхъестественное Уворачивание (Экс): Варвар способен реагировать до того, как его чувства это осознают. Он сохраняет свой бонус по Ловкости к КД, даже когда оторпевший.

Снаряжение: *кираса +2, двуручный топор +1, амулет природного доспеха +1, составной длинный лук +1* (+4 бонус Силы), 20 стрел, 5 серебряных стрел, 2 *снадобья с лечением средних ранений*, набор альпиниста, кинжал.

НИП ВОИН

Стартовые Параметры: Сила 15, Ловк 13, Тело 14, Интл 10, Мудр 12, Обн 8.

Повышение показателей параметров: 4-ый Мудр 16; 8-ой Сила 17; 12-ый, Сила; 16-ый Мудр 19; 17-ый Мудр 19(21); 19-ый Сила 19(25), Тело 14(16); 20-ый Сила 20(26).

Пример НИП Воина 5-го уровня: Хобгоблин Вн 5; СВ 5; Средний гуманоид (гоблиноид); КХП 5d10+15; хп 47; Иниц +6; Скор 6 м; КД 21, касат 11, отороп 20; Баз Ат +5; Зхв +8; Ат +10 рукопашн. (1d10+5/19-20 превосходный палаш) или +8 стрелков. (1d8+3/x3 превосходный составной лук [+3 бонус Силы]); Полн. Ат +10 рукопашн. (1d10+5/19-20 превосходный палаш) или +8 стрелков. (1d8+3/x3 превосходный составной лук [+3 бонус Силы]); СА —; СК темновидение 18 м; МЗ ЗЗ;

Сп-бр Стойк+8, Рефл +4, Воля +3; Сила 16, Ловк 15, Тело 16, Интл 10, Мудр 12, Обн 8.

Навыки и Черты: Взмывание +1, Прыжки +3, Бесшумное Передвижение –1; Квалификация в Экзотическом Оружии (палаш), Улучшенная Инициатива, Мощная Атака, Фокусирование в Оружие (палаш), Специализация в Оружии (палаш).

Имущество: Полные пластинчатые латы, тяжелый стальной щит, превосходный палаш, превосходный составной длинный лук [бонус Силы +3], 10 обычных стрел, 10 холоднокованных стрел, 10 серебряных стрел, *плащ защиты +1, снадобье выносливости медведя, снадобье лечения средних ранений.*

Пример НИП Воина 15-го уровня: Хобгоблин Вн 15; СВ 15; Средний гуманоид (гоблиноид); КХП 15d10+45; хп 132; Иниц +6; Скор 6 м; КД 27, касат 12, отороп 27; Баз Ат +15; Зхв +19; Ат +23 рукопашн. (1d10+9/19-20 палаш +3) или +19 стрелков. (1d8+7/x3 составной лук +1 [+4 бонус Силы]); Полн. Ат +23/+18/+13 рукопашн. (1d10+9/19-20 палаш +3) или ++19/+14/+9 стрелков. (1d8+7/x3 составной лук +1 [+4 бонус Силы]); СА —; СК темновидение 18 м; МЗ ЗЗ; Сп-бр Стойк+14, Рефл +9, Воля +8; Сила 18, Ловк 15, Тело 16, Интл 10, Мудр 12, Обн 8.

Навыки и Черты: Взмывание +10, Прыжки +8, Запугивание +5, Бесшумное Передвижение +5; Рассекающий Удар, Уворачивание, Мощный Рассекающий Удар, Квалификация в Экзотическом Оружии (палаш), Улучшенная Инициатива, Улучшенное Критическое Попадание, Выстрел Вблизи, Прицельный Выстрел, Мощная Атака, Фокусирование в Оружии (палаш), Специализация в Оружии (палаш), Фокусирование в Оружии (составной длинный лук), Специализация в Оружии (составной длинный лук)

Имущество: Полные пластинчатые латы +2, тяжелый стальной щит +2, палаш +3, составной длинный лук +1 [бонус Силы +4], амулет природного доспеха +2, кольцо защиты +1, 15 обычных стрел, 5 адамантиновых стрел, 5 холоднокованных стрел, 10 серебряных стрел, 15 стрел +2, *колчан Эхлонны, сапоги скорости, плащ устойчивости +2, снадобье выносливости медведя, снадобье лечения средних ранений, снадобье героизма.*

НИП ВОР

Стартовые Параметры: Сила 12, Ловк 15, Тело 13, Интл 14, Мудр 10, Обн 8.

Прогресс Параметров: 4-ый, Ловк 16; 8-ой Ловк 17;

Таблица 4-14: НИП Воин

Уро- вень	Хп	КД	Рукопашн.	Стрелков.	Ст/Реф/В	П Нав./ Черты	Снаряжение
1-й	12	18	+4	+2	+4/+1/+1	8/2	Шплинтованная кольчуга, тяжелый стальной щит, превосх. рукопашн., общ. стрелков. 350 зм
2-й	19	19	+5	+4	+5/+1/+1	10/3	Полупластинчатые латы, тяжелый стальной щит, превосх. рукопашн., превосх. стрелков., 750 зм
3-й	27	21	+6	+5	+5/+2/+2	12/4	Полные пластинчатые латы, тяжелый стальной щит, превосх. рукопашн., превосх. стрелков., 350 зм
4-й	34	21	+8	+6	+6/+2/+2	14/5	Как на 3-м уровне, но 1150 зм
5-й	42	21	+9	+7	+6/+2/+2	16/5	Как на 3-м уровне, но 2150 зм
6-й	49	22	+10/5	+8/3	+7/+3/+3	18/7	Латы +1, тяжелый стальной щит, превосх. рукопашн., превосх. стрелков., 2300 зм
7-й	57	22	+11/6	+9/4	+7/+3/+3	20/7	Латы +1, тяжелый стальной щит, рукопашн. +1, превосх. стрелков., 2900 зм
8-й	64	23	+12/7	+10/5	+8/+3/+3	22/8	Латы +1, тяжелый стальной щит +1, рукопашн. +1, превосх. стрелков., 4900 зм
9-й	72	23	+13/8	+11/6	+8/+4/+4	24/9	Латы +1, тяжелый стальной щит +1, рукопашн. +1, стрелков. +1, 4500 зм
10-й	79	24	+14/11	+12/7	+9/+4/+4	26/10	Латы +2, тяжелый стальной щит +1, рукопашн. +1, стрелков. +1, 5500 зм
11-й	87	25	+15/10/5	+13/8/3	+9/+4/+4	28/10	Латы +2, тяжелый стальной щит +1, рукопашн. +1, стрелков. +1, кольцо защиты +1, 8500 зм
12-й	94	25	+18/13/8	+14/10/4	+10/+5/+5	30/12	Латы +2, тяжелый стальной щит +1, рукопашн. +2, стрелков. +1, кольцо защиты +1, 9500 зм
13-й	102	25	+19/14/9	+15/10/5	+10/+5/+5	32/12	Как на 12-м уровне, но 18500 зм
14-й	109	27	+20/15/10	+16/11/6	+11/+5/+5	34/13	Латы +2, тяжелый стальной щит +1, рукопашн. +2, стрелков. +1, кольцо защиты +1, амулет природного доспеха +1, 20500 зм
15-й	117	28	+22/17/12	+17/12/7	+11/+6/+6	36/14	Латы +2, тяжелый стальной щит +2, рукопашн. +3, стрелков. +1, кольцо +1, амулет +2, 21500 зм
16-й	124	30	+23/18/13/8	+19/14/9/4	+12/+6/+6	38/15	Латы +2, тяжелый стальной щит +3, рукопашн. +3, стрелков. +2, кольцо +2, амулет +2, 27500 зм
17-й	132	31	+25/20/15/10	+20/15/10/5	+12/+6/+6	40/15	Латы +3, тяжелый стальной щит +3, рукопашн. +3, стрелков. +2, кольцо +2, амулет +2, рукавицы огра +2, 47500 зм
18-й	139	32	+27/22/17/12	+21/16/11/6	+13/+7/+7	42/17	Латы +4, тяжелый стальной щит +3, рукопашн. +4, стрелков. +2, кольцо +2, амулет +2, рукавицы +2, 56500 зм
19-й	166	32	+30/25/20/15	+22/17/12/7	+14/+7/+7	44/17	Латы +4, тяжелый стальной щит +3, рукопашн. +4, стрелков. +2, кольцо +2, амулет +2, пояс Силы великана +6, розовый камень Йоун, 52500 зм
20-й	175	34	+32/27/22/17	+23/18/13/8	+15/+7/+7	46/18	Латы +4, тяжелый стальной щит +3, рукопашн. +4, стрелков. +2, кольцо +4, амулет +2, пояс Силы великана +6, розовый камень Йоун, 78500 зм

12-ый Ловк 18(20); 16-ый Ловк 19(21); 17-ый Ловк 19(23); 19-ый Ловк 19(25); 20-ый Ловк 20(26).

Пример НИП-а Вора 5-го уровня: Гоблин Вор 5; СВ 5; Маленький гуманоид (гоблиноид); КХП 5d6+5; Хп 25; Иниц. +8; Скор. 9 м; КД 19, касат. 15, отороп. 19; ББА +3; Зхв -1; Ат. +5 рукопашн. (1d4/19-20, превосходный кинжал), или +9 стрелков. (1d4/х3, превосходный короткий лук), Полн. Ат. +5 рукопашн. (1d4/19-20, превосходн. кинжал), или +9 стрелков. (1d4/х3, превосходный короткий лук), СА коварная атака

+3d6; СК уклонение, обнаружение ловушек, чувство ловушек +1, сверхъестественное уворачивание, МЗ Н; Сп-Бр Стойк +3, Рефл +9, Воля +2; Сила 10, Ловк 18, Тело 13, Интл 14, Мудр 10, Обн 6.

Навыки и Черты: Оценка +10, Баланс +6, Блокировка Устройств +10, Скрытность +20, Прыжки +2, Прислушивание +8, Бесшумное Передвижение +12, Взлом Замков +12, Езда Верхом (ворг) +8, Поиск +10, Отслеживание +8, Кульбиты +12, Использование Магических Устройств +6; Улучшен-

Таблица 4-15: НИП Вор

Уро- вень	Хп	КД	Рукопашн.	Стрелков.	Ст/Реф/В	П Нав./ Черты	Снаряжение
1-й	7	15	+2	+3	+1/+4/+0	40/1	превосх. из выдубл. кожи, превосх. рукопашн., превосх. стрелков. 100 зм
2-й	11	15	+3	+4	+1/+5/+1	50/1	Как на 1-м уровне, но 1200 зм
3-й	16	16	+4	+5	+2/+5/+1	60/2	превосх. из выдубл. кожи, превосх. баклер, превосх. рукопашн., превосх. стрелков. 1500 зм
4-й	20	17	+5	+7	+2/+7/+1	70/2	Как на 3-м уровне, но 2300 зм
5-й	25	17	+5	+7	+2/+7/+1	80/2	Как на 3-м уровне, но 3000 зм
6-й	29	17	+6	+8	+3/+8/+2	90/3	Как на 3-м уровне, но 4600 зм
7-й	34	19	+7	+9	+3/+8/+2	100/3	из выдубл. кожи +1, баклер +1, превосх. рукопашн., превосх. стрелков., 4200 зм
8-й	38	19	+8/3	+10/5	+3/+9/+2	110/3	Как на 7-м уровне, но 6400 зм
9-й	43	19	+8/3	+10/5	+4/+9/+3	120/4	из выдубл. кожи +1, баклер +1, рукопашн. +1, стрелков. +1, 5000 зм
10-й	47	19	+9/4	+11/6	+4/+10/+3	130/4	наручи защиты +2, баклер +2, рукопашн. +1, стрелков. +1, кольцо защиты +1, 5000 зм
11-й	52	19	+10/5	+12/7	+4/+10/+3	140/4	Как на 10-м уровне, но 6000 зм
12-й	56	22	+11/6	+15/10	+5/+13/+4	150/5	наручи +2, баклер +2, амулет природного доспеха +1, рукопашн. +1, стрелков. +1, кольцо +1, перчатки Ловкости +2, 6000 зм
13-й	61	22	+12/7	+15/10	+5/+13/+4	160/5	Как на 12-м уровне, но рукопашн. +2 и 8000 зм
14-й	65	22	+13/8	+16/11	+5/+14/+4	170/5	Как на 12-м уровне, но рукопашн. +2 и 18000 зм
15-й	70	22	+14/9/4	+17/12/7	+6/+14/+5	180/6	наручи +4, амулет +1, рукопашн. +2, стрелков. +1, кольцо +2, перчатки +2, 18000 зм
16-й	74	22	+15/10/5	+18/13/8	+6/+15/+5	190/6	Как на 15-м уровне, но 36000 зм
17-й	79	24	+15/10/5	+20/15/10	+6/+16/+5	200/6	наручи +5, амулет +1, рукопашн. +2, стрелков. +2, кольцо +2, перчатки +4, 32000 зм
18-й	83	24	+16/11/6	+21/16/11	+7/+17/+6	210/7	Как на 17-м уровне, но 62000 зм
19-й	88	25	+18/13/8	+23/18/13	+7/+18/+6	220/7	наручи +5, амулет +1, рукопашн. +3, стрелков. +2, кольцо +2, перчатки +6, 72000 зм
20-й	92	26	+19/14/9	+26/21/16	+7/+20/+6	230/7	Как на 19-м уровне, но стрелков. +3 и 112000 зм

ТАБЛИЦА 4-16: НИП Друид

Уро- вень	Хп	КД	Рукопашн.	Стрелков.	Ст/Реф/В	П Нав. /Черты	Закл. В день	Снаряжение
1-й	9	17	+1	+3	+3/+2/+4	20/1	3/2	Доспех из шкуры, тяж. деревян. щит, превосх. рукопашн., превосх. стрелков., 250 зм
2-й	14	17	+2	+4	+4/+2/+5	25/1	4/3	Как на 1-м уровне, но 1350 зм
3-й	20	17	+3	+5	+4/+3/+5	30/2	4/3/2	Как на 1-м уровне, но 1800 зм
4-й	25	17	+4	+6	+5/+3/+7	35/2	5/4/3	Как на 1-м уровне, но 2600 зм
5-й	31	17	+4	+6	+5/+3/+7	40/2	5/4/3/2	Как на 1-м уровне, но 3000 зм
6-й	36	18	+5	+7	+6/+4/+8	45/3	5/4/4/3	Доспех из шкуры +1, тяж. деревян. щит, превосх. рукопашн., превосх. стрелков., 3400 зм
7-й	42	18	+6	+8	+6/+4/+8	50/3	6/5/4/3/1	Как на 6-м уровне, но 5000 зм
8-й	47	19	+7/2	+9/4	+7/+4/+9	55/3	6/5/4/4/2	Доспех из шкуры +1, тяж. деревян. щит +1, кольцо защиты +1, превосх. рукопашн., превосх. стрелков., 3400 зм
9-й	53	20	+7/2	+9/4	+7/+5/+9	60/4	6/5/5/4/2/1	Как на 8-м уровне, но 6000 зм
10-й	58	21	+8/3	+10/5	+8/+5/+10	65/4	6/5/5/4/3/2	Доспех из шкуры +1, тяж. деревян. щит +1, кольцо +1, амулет природного доспеха +1, превосх. рукопашн., превосх. стрелков., 8000 зм
11-й	64	21	+9/4	+11/6	+8/+5/+11	70/4	6/6/5/5/4/2/1	Доспех из шкуры +1, тяж. деревян. щит +1, кольцо защиты +1, амулет +1, амулет Мудрости +2, превосх. рукопашн., превосх. стрелков., 9000 зм
12-й	69	21	+10/5	+12/7	+9/+6/+13	75/5	6/7/5/5/4/4/2	Доспех из шкуры +1, тяж. деревян. щит +1, кольцо +1, амулет +1, амулет Мудрости +2, рукопашн. +1, превосх. стрелков., 6500 зм
13-й	75	22	+10/5	+12/7	+9/+6/+13	80/5	6/7/6/5/5/4/2/1	Доспех из шкуры +2, тяж. деревян. щит +1, кольцо +1, амулет +1, амулет Мудрости +2, рукопашн. +1, превосх. стрелков., 19500 зм
14-й	80	22	+11/6	+13/8	+10/+6/+15	85/5	6/7/7/5/5/4/4/2	Доспех из шкуры +2, тяж. деревян. щит +1, кольцо +1, амулет +1, амулет Мудрости +4, рукопашн. +1, превосх. стрелков., 17500 зм
15-й	86	23	+12/7/2	+14/9	+10/+7/+15	90/6	6/7/7/6/5/5/4/2/1	Доспех из шкуры +2, тяж. деревян. щит +1, кольцо +1, амулет +2, амулет Мудрости +4, рукопашн. +1, превосх. стрелков., 29500 зм
16-й	91	24	+14/9/4	+15/10	+11/+7/+16	95/6	6/7/7/6/5/5/4/3/2	Доспех из шкуры +2, тяж. деревян. щит +1, кольцо +2, амулет +2, амулет Мудрости +4, рукопашн. +2, превосх. стрелков., 31000 зм
17-й	97	25	+14/9/4	+15/10	+11/+7/+17	100/6	6/7/7/7/6/5/5/4/2/1	Доспех из шкуры +2, тяж. деревян. щит +2, кольцо +2, амулет +2, амулет Мудрости +4, рукопашн. +2, превосх. стрелков., 41000 зм
18-й	102	28	+15/10/5	+16/11	+12/+8/+18	105/7	6/7/7/7/6/5/5/4/3/2	Доспех из шкуры +3, тяж. деревян. щит +4, кольцо +2, амулет +2, амулет Мудрости +6, рукопашн. +2, превосх. стрелков., 54000 зм
19-й	108	28	+16/11/6	+17/12	+12/+8/+18	110/7	6/7/7/7/6/6/5/5/3/3	Как на 18-м уровне, но 94000 зм
20-й	113	28	+17/12/7	+18/13	+13/+8/+20	115/7	6/7/7/7/7/6/5/5/5/4	Как на 18-м уровне, но 144000 зм

ная Инициатива, Квалификация в Щитах.

Уклонение (Экс): Если этот вор подвергается атаке, в которой успешный спасбросок Рефлекса позволяет получить половину повреждений, то в случае успешного прохождения проверки он не получает повреждений.

Чувство ловушек (Экс): Вор обладает интуитивным чувством, которое предупреждает его об опасности исходящей от ловушек. Это чувство дает ему +1 бонус к спасброскам Рефлекса и +1 бонус уворачивания к КД против атак исходящих от ловушек.

Обнаружение Ловушек (Экс): Вор может использовать навык Поиск, для того чтобы обнаружить ловушки, где КС задачи 20 и выше. Обнаружение магических ловушек требует проверки против КС 25+уровень используемого заклинания. Воры могут использовать Блокировку Устройств для обезвреживания ловушек. Если вор преодолел своей проверкой Блокировку Устройств КС ловушки на 10 единиц, то он способен изучить её, и миновать её не активируя (вместе со своей группой).

Сверхъестественное Уворачивание: Вор, обладает способностью реагировать на опасность до того, как его органы чувств сообщат ему сделать это. Он сохраняет свой бонус по Ловкости к КД когда пойман оторопевшим.

Имущество: превосходный легкий кожаный доспех, превосходный баклер, превосходный кинжал, превосходный короткий лук, 10 обычных стрел, 5 холоднокованных стрел, 5 серебряных стрел, *плащ устойчивости +1*, 2 *снадобья лечения легких ранений*, 2 *снадобья нейтрализации яда*, превосходный воровской набор инструментов.

Пример НИП-а Вора 10-го уровня: Гоблин вор 10; СВ 10; Маленький гуманоид (гоблиноид); КХП 10d6+140; Хп

47; Иниц. +8; Скор. 9 м; КД 21, касат. 16, отороп. 21; ББА +11; Зхв +7; Ат. +13 рукопашн. (1d4/18-20, *короткая рапира +1*), или +13 стрелков. (1d4/x3, *короткий лук +1*), Полн. Ат. +13/+8 рукопашн. (1d4/19-20, *короткая рапира +1*), или +13 стрелков. (1d4/x3, *короткий лук +1*); СА коварная атака +5d6; СК уклонение, улучшенное уклонение, улучшенное сверхъестественное уворачивание обнаружение ловушек, чувство ловушек +3, сверхъестественное уворачивание; МЗ Н; Сп-Бр Стойк +4, Рефлекс +11, Воля +3; Сила 10, Ловк 19, Тело 13, Интл 14, Мудр 10, Обн 6.

Навыки и Черты: Оценка +10, Баланс +12, Блокировка Устройств +10, Скрытность +20, Прыжки +2, Прислушивание +8, Бесшумное Передвижение +14, Взлом Замков +12, Езда верхом (ворг) +10, Поиск +8, Отслеживание +6, Кульбиты +12, Использование Магических Устройств +6, Улучшенная Инициатива, Уворачивание, Выстрел Вблизь, Квалификация в Щитах.

Уклонение (Экс): Если этот вор подвергается атаке, в которой успешный спасбросок Рефлекса позволяет получить половину повреждений, то в случае успешного прохождения проверки он не получает повреждений.

Улучшенное Уклонение (Экс): Эта способность действует аналогично уклонению, но при успешном броске Рефлекса от таких эффектов как дыхание красного дракона или *шар огня* вор не переносит повреждений, а при неудачном только половину.

Улучшенное Сверхъестественное Уворачивание(Экс): Вор не может быть никем фланкирован, за исключением воров не ниже 14 уровня.

Чувство ловушек (Экс): Вор обладает интуитивным чувством, которое предупреждает его об опасности исходя-

шей от ловушек. Это чувство дает ему +3 бонус к спасброскам Рефлекса и +3 бонус уворачивания к КД против атак исходящих от ловушек.

Обнаружение Ловушек (Экс): Вор может использовать навык Поиск, для того чтобы обнаружить ловушки, где КС задачи 20 и выше. Обнаружение магических ловушек требует проверки против КС 25+уровень используемого заклинания. Воры могут использовать Блокировку Устройств для обезвреживания ловушек. Если вор преодолел своей проверкой Блокировку Устройств КС ловушки на 10 единиц, то он способен изучить её, и миновать её не активируя (вместе со своей группой).

Сверхъестественное Уворачивание (Экс): Этот вор, обладает способностью реагировать на опасность до того, как его органы чувств сообщат ему сделать это. Он сохраняет свой бонус по Ловкости к КД когда пойман оторопевшим.

Имущество: *баклер +2, наручи защиты +2, кольцо защиты +1, Маленькая рапира +1, короткий лук +1, 20 обычных стрел, 5 серебряных стрел, снадобье лечения серьезных ранений, превосходный воровской набор инструментов.*

НИП ДРУИД

Стартовые Параметры: Сила 10, Ловк 14, Тело 13, Интл 12, Мудр 15, Обн 8.

Прогресс Параметров: 4-ый Мудр 16; 8-ой Мудр 17; 11-ый Мудр 17(19), 12-ый, Мудрость 18(20); 14-ый Мудр 18(22); 16-ый Мудр 19(23); 17-ый Мудр 19(25); 20-ый Мудр 20(26).

Пример НИП Друида 5-го уровня: Людоящер Дрд 5; СВ 6; Средний гуманоид (рептилия); КХП 7d8+14; хп 50; Иниц +2; Скор 9 м; КД 19, касат 12, отороп 17; Баз Ат +3; Зхв +4; Ат +5 рукопашн. (1d4+1, 2 когтя) и +3 рукопашн. (1d4 укус); или +6 рукопашн. (1d6+2/18-20, скимитар +1); или +7 стрелков. (1d6, превосходная праща); Полн. Ат +5/+5 рукопашн. (1d4+1, 2 когтя) и +3 рукопашн. (1d4, укус); или +6 рукопашн. (1d6+2/18-20, скимитар +1); или +7 стрелков. (1d6, превосходная праща); СА —; СК животное спутник, задержка дыхания, связь со спутником, чувство природы, устойчивость к соблазнам природы, совместные заклинания, передвижение без следов, дикая эмпатия, облик животного (Маленькое или Среднее животное 1/день), __; МЗ Н; Сп-бр Стойк+6, Рефл +6, Воля +7; Сила 12, Ловк 14, Тело 15, Интл 10, Мудр 16, Обн 8.

Навыки и Черты: Баланс +6, Концентрация +6, Приручение Животных +3, Прыжки +7, Знание (природа) +8, Искусство Магии +4, Плавание +9, Искусство Магии +9; Мультиатака (смотрите стр. 304 Справочника Монстров), Написать Свиток, Чтение Следов.

Животное Спутник: Друид обладает крокодилом в качестве спутника. Это существо подчиняется друиду во всем и следует за ним куда бы тот не направлялся. Способности и характеристики этого спутника смотрите ниже:

Животное спутник – Крокодил: CR —; Средний Магический зверь; КХП 3d8+9; Хп 22; Иниц +1; Скор 6 м, вплавь 9 м; КД 15, касат. 11, отороп. 14; Баз Ат +2; Зхв +6; Ат +5 рукопашн. (1d8+6, укус) и +6 рукопашн. (удар хвостом, 1d12+6); Полн. Ат. +5 рукопашн. (1d8+6, укус) и +6 рукопашн. (удар хвостом, 1d12+6). Зан. Прост./Диал. Пораж. 1,5 м/1,5 м; СА улучшенный захват; СК бонус обмана; задержка дыхания, зрение при низком освещении; МЗ Н; Стойк +6, Рефл +4, Воля +2; Сила 19, Ловк 13, Тело 17, Интл 1, Мудр 12, Обн 2.

Навыки и Черты: Скрытность +7, Прислушивание +4; Плавание +12; Настороженность, Фокусирование в Навыке (Скрытность).

Улучшенный Захват: Для использования этой способности крокодил должен провести успешную атаку укусом. Если он выигрывает проверку захвата, то в этом случае крокодил захватывает противника пастью и затаскивает его в воду как можно глубже, стараясь прижать ко дну.

Бонусный Трюк: Крокодила можно обучить одному дополнительному трюку к тем, что друид способен обучить (Смотрите Приручение Животных, на стр. 7. Руководства Игрока). Этот дополнительный трюк не требует тренировок или проверок навыка Приручения Животных. Друид выбирает этот бонусный трюк, и не может быть изменен.

Задержка Дыхания (Экс): Это существо может задерживать дыхание в течении 68 раундов, а затем рискует захлебнуться.

Зрение при Низком Освещении (Экс): Крокодил при низком освещении видит в 2 раза дальше чем человек.

Связь со Спутником (Экс): Этот друид может позволить успокоить спутника свободным действием, __ действием передвижения, с +4 бонусом к дикой эмпатии и проверке навыка Приручение Животных происходит во время обращения с животным.

Чувство Природы (Экс): Этот друид получает +2 бонус к проверке Знаний (природа) и Искусство Выживания (эти бонусы отмечены выше в статистиках).

Сопrotивление соблазнам природы (Экс): друид получает +4 бонус спасброска против заклинаний магических способностей фей.

Совместные Заклинания (Экс): Все заклинания которыми располагает друид и действие которых распространяется на него самого применимы и для его животного спутника.

Двигаться не Оставляя Следов (Экс): В природной среде при передвижении друид не оставляет следов и не может быть выслежен.

Дикая Эмпатия (Экс): Друид может повлиять на отношение к нему животного так же, как если применят навык Дипломатия к человеку. Друид бросает 1d20+10 или 1d20+6 для того чтобы повлиять на магического зверя с Интеллектом 1 или 2.

Облик Животного (Свх): Друид обладает способностью превращаться в Маленьких и Средних животных и обратно один раз в день. Действие этой способности аналогично заклинанию *полморф*.

Передвижение по лесу (Экс): Этот друид обладает способностью пересекать территорию заросшую густым кустарником, колючими растениями или другими подобными препятствиями, затрудняющими движение, без каких-либо штрафов к передвижению. Однако если природа описанных препятствий имеет магическое происхождение, то данная способность друида бесполезна.

Заклинания Друида: (5/4/3/2; КС спасброска 13+уровень заклинания); 0 – обнаружение магию, обнаружить яд, руководство, свет, очищение пищи и воды; 1-ый – опутывание, магический клык (2), скрывающий туман; 2-ой – пылающий клинок, коракожа, устойчивость к энергии; 3-ий – призыв молнии, защита от энергии.

Имущество: Тяжелый деревянный щит, превосходный скимитар, превосходная праща, 10 ядер, 2 свитка лечение средних ранений, 2 свитка *нейтрализация яда*, 2 свитка с *говорить с растением*, филиakterия преданности, 2 перьевых символа Куала (дерево, *волишебная палочка с лечением легких ранений*).

НИП ЖРЕЦ

Стартовые Параметры: Сила 13, Ловкость 8, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 16, Обаяние 12.

Прогресс Параметров: 4-ый Мудрость 16; 8-ой Мудрость 17; 10-ый Мудрость 17(19), 12-ый, Мудрость 18(20); 13-ый, Ловкость 8(10); 14-ый Мудрость 18(22); 16-ый Мудрость 19(23); 17-ый Мудрость 19(25); 20-ый Мудрость 20(26).

Пример НИП Жреца 5-го уровня: Человек Жр 5; СВ 5; Средний гуманоид; КХП 5d8+10; хп 36; Иниц –1; Скор 6 м; КД 21, касат 9, отороп 21; Баз Ат +3; Зхв +4; Ат +6 рукопашн. (1d8+1 превосходная утренняя звезда) или +2 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); Полн. Ат +6 рукопашн. (1d8+1, превосходная утренняя звезда) или +2 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); СА изгнание нежити 4/день; СК —; МЗ НД; Сп-бр Стойк+6, Рефл +2, Воля +7; Сила 13, Ловк 8, Тело 14, Интл 10, Мудр 16, Обн 12.

Навыки и Черты: Концентрация +10, Прислушивание +11, Искусство Магии +8; Сварить Снадобье, Молниеносные Рефлексы, Фокусирование в Оружие (утренняя звезда).

Заклинания жреца (5/5/4/3, КС спасброска 13+уровень заклинания); 0 – *обнаружить магию, руководство (2), свет, устойчивость; 1-ый – отравла, благословение (2), убежище*, щит веры; 2-ой – помощь, сила быка, лечение средних ранений*, струя звука; 3-ий – рассеивание магии, круг волишебства против зла, защита от энергии*.*

***Заклинание Сферы.** Сферы: Лечение (активирует заклинания лечения при +1 уровне заклинателя), Защита (защищающая опека, +5 бонус устойчивости на последующий спасбросок, 1/день).

Имущество: Полный пластинчатый доспех +1, тяжелый стальной щит, превосходная утренняя звезда, легкий арбалет, 10 арбалетных стрел, 2 свитка *лечения легких ранений*, святой символ из дерева, 6 факелов.

ТАБЛИЦА 4-17: НИП ЖРЕЦ

Уро- вень	Хп	КД	Рукопашн.	Стрелков.	Ст/Реф/В	П Нав. /Черты	Закл. В день*	Снаряжение
1-й	10	17	+2	-1	+4/-1/+4	8/1	3/3	Шплинтованная кольчуга, тяжелый стальной щит, превосх. рукопашн., обычн. стрелков. 300 зм
2-й	16	18	+3	+0	+5/-1/+5	10/1	4/4	Полупластинчатые латы, тяжелый стальной щит, превосх. рукопашн., обычн. стрелков., 1000 зм
3-й	23	19	+4	+1	+5/+0/+5	12/2	4/4/3	Полные пластинчатые латы, тяжелый стальной щит, превосх. рукопашн., обычн. стрелков., 600 зм
4-й	29	19	+5	+2	+6/+0/+7	14/2	5/5/4	Как на 3-м уровне, но 1000 зм
5-й	36	19	+5	+2	+6/+0/+7	16/2	5/5/4/3	Как на 3-м уровне, но 2500 зм
6-й	42	20	+6	+3	+7/+1/+8	18/3	5/5/5/4	латы +1, тяжелый стальной щит, превосх. рукопашн., обычн. стрелков., 3600 зм
7-й	49	20	+7	+4	+7/+1/+8	20/3	6/6/5/4/3	Как на 6-м уровне, но 4200 зм
8-й	55	21	+8/3	+5/0	+8/+1/+9	22/3	6/6/5/5/3	латы +1, тяжелый стальной щит +1, превосх. рукопашн., обычн. стрелков., 6200 зм
9-й	62	22	+8/3	+5/0	+8/+2/+9	24/4	6/6/6/5/3/2	латы +1, тяжелый стальной щит +1, кольцо защиты +1, превосх. рукопашн., обычн. стрелков., 7000 зм
10-й	68	22	+9/4	+6/1	+9/+2/+11	26/4	6/6/6/5/5/3	латы +1, тяжелый стальной щит +1, кольцо +1, амулет Мудрости +2, превосх. рукопашн., обычн. стрелков., 11500 зм
11-й	75	22	+10/5	+7/2	+9/+2/+11	28/4	6/7/6/6/5/3/2	Как на 10-м уровне, но 20000 зм
12-й	81	23	+11/6	+8/3	+10/+3/+13	30/5	6/8/6/6/5/5/3	латы +1, тяжелый стальной щит +1, кольцо +1, амулет природного доспеха +1, амулет Мудрости +2, рукопашн. +1, обычн. стрелков., 14000 зм
13-й	88	24	+11/6	+9/4	+10/+4/+13	32/5	6/8/7/6/6/5/3/2	латы +1, тяжелый стальной щит +1, кольцо +1, амулет +1, амулет Мудрости +2, рукопашн. +1, перчатки Ловкости +2, обычн. стрелков., 18000 зм
14-й	94	24	+12/7	+10/5	+11/+4/+15	34/5	6/8/8/6/6/5/5/3	латы +1, тяжелый стальной щит +1, кольцо +1, амулет +1, амулет Мудрости +4, рукопашн. +1, перчатки +2, обычн. стрелков., 16000 зм
15-й	101	24	+13/8/3	+11/6/1	+11/+5/+15	36/6	6/8/8/7/6/6/5/3/2	Как на 14-м уровне, но 40000 зм
16-й	107	26	+14/9/4	+12/7/2	+12/+5/+16	38/6	6/8/8/7/6/6/5/4/3	латы +2, тяжелый стальной щит +2, кольцо +1, амулет +1, амулет Мудрости +4, рукопашн. +1, перчатки +2, обычн. стрелков., 41000 зм
17-й	114	26	+14/9/4	+12/7/2	+12/+5/+17	40/6	6/8/8/8/7/6/6/5/3/2	латы +2, тяжелый стальной щит +2, кольцо +1, амулет +1, амулет Мудрости +6, рукопашн. +1, перчатки +2, обычн. стрелков., 44000 зм
18-й	120	26	+15/10/5	+13/8/3	+13/+6/+18	42/7	6/8/8/8/7/6/6/5/4/3	Как на 17-м уровне, но 74000 зм
19-й	127	26	+16/11/6	+14/9/4	+13/+6/+18	44/7	6/8/8/8/7/6/6/4/4	Как на 17-м уровне, но 114000 зм
20-й	133	26	+17/12/7	+15/10/5	+14/+6/+20	46/7	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5	Как на 17-м уровне, но 164000 зм

*Включая заклинания сферы. Вы должны выбрать одно заклинание из сферы на каждом уровне заклинаний.

Пример НИП Жреца 10-го уровня: Человек Жр 10; СВ 10; Средний гуманоид; КХП 10д8+20; хп 68; Иници -1; Скор 6 м; КД 22, касат 10, отороп 22; Баз Ат +7; Зхв +8; Ат +8 рукопашн. (1д8+2 утренняя звезда +1) или +6 стрелков. (1д8+1/19-20, превосходный легкий арбалет с *арб. стрелами* +1); Полн. Ат +8/+3 рукопашн. (1д8+2 утренняя звезда +1) или +6 стрелков. (1д8+1/19-20, превосходный легкий арбалет с *арб. стрелами* +1); СА изгнание нежити 4/день; СК —; МЗ НД; Сп-бр Стойк+9, Рефл +4, Воля +11; Сила 13, Ловк 8, Тело 14, Интл 10, Мудр 19, Обн 12.

Навыки и Черты: Концентрация +15, Прислушивание +17, Искусство Магии +13; Сварить Снадобье, Активация в Бою, Молниеносные Рефлексы, Написать Свиток, Фокусирование в Оружие (утренняя звезда).

Заклинания жреца (6/6/6/5/5/3, КС спасброска 14+уровень заклинания): 0-обнаружение магии, руководство (2), свет, устойчивость (2), ; 1-ый — отравы (2), благословение (2), убежище*, щит веры; 2-ой — помощь, сила быка (2), лечение средних ранений*, удержание персоны, струя звука; 3-ий — рассеивание магии (2), прожигающий свет, круг волшебства против зла, защита от энергии*; 4-ый — божественная сила, великое магическое оружие, восстановление(2), иммунитет к заклинанию*; 5-ый — удар пламени, устойчивость к магии*, истинное зрение.

***Заклинание Сферы.** Сферы: Лечение (активирует заклинания лечения при +1 уровне заклинателя), Защита (защищающая опека, +5 бонус устойчивости на последующий спасбросок, 1/день).

Имущество: Полный пластинчатый доспех +1, тяжелый стальной щит +1, утренняя звезда +1, кольцо защиты +1, подвеска Мудрости +2, легкий арбалет, 10 арбалетных стрел, 2 свитка лечения легких ранений, святой символ, 6 факелов.

НИП МАГ

Стартовые Параметры: Сила 10, Ловк 14, Тело 13, Интл 15, Мудр 12, Обн 8.

Прогресс Параметров: 4-ый Интл 16; 8-ой Интл 17; 12-ый Интл 18(20); 14-ый Ловк 14(16); 15-ый Интл 18(22); 16-ый Интл 19(23); 18-ый Интл 19(25); 20-ый Интл 20(26).

Пример НИП-а волшебника 5-го уровня: Дроу маг 5; СВ 6; Средний гуманоид (эльф); КХП 5д4+3; Хп 17; Иници. +3; Скор. 9 м; КД 14, касат. 13, отороп. 11; ББА +2; ЗХв +2; Ат. +2 рукопашн. (1д6 /18-20, рапира), или +6 стрелков. (1д6/19-20, превосходный ручной арбалет); Полн. Ат. +2 рукопашн. (1д6 /18-20, рапира), или +6 стрелков. (1д6/19-20, превосходный ручной арбалет); СА —; СК свойства дроу; МЗ НЗ; Сп-Бр Стойк +2, Рефлекс +5, Воля +6; Сила 10, Ловк 16, Тело 11, Интл 18, Мудр 12, Обн 10.

Навыки и Черты: Концентрация +8, Ремесло (алхимия) +9, Прислушивание +3, Поиск +1, Искусство Магии +14, Знание (магия) +12, Знание (устройство подземелий) +12, Знание (история) +9, Поиск +6, Отслеживание +3; Сварить Снадобье, Активация в Бою, Написать Свиток, Прочность.

Свойства Дроу: Иммунирует к магическим эффектам и заклинаниям сон; +2 расовый бонус к спасброскам против заклинаний и эффектов очарования; темновидение 36 метров, если дроу находится в 1,5 метрах от секретной или потайной двери то он может обнаружить ее, как если бы проводил интенсивный поиск, УМ 16, +2 расовый бонус к спасброскам Воли против заклинаний или магических способностей, магические способности (1/день—танцующие огни, темнота, волшебные огоньки, уровень заклинателя 5), слепота при свете (находясь под воздействием яркого света ослеплен на 1 раунд, и получает -1 штраф ко всем броскам атак, спасбро-

скам и проверкам), +2 расовый бонус к проверкам навыков Прислушивание, Отслеживание и Поиск (уже включен в указанные выше статистики).

Подготовленные Заклинания Мага: (4/4/3/2; КС спасброска 14+уровень заклинания); 0 – *изумить, обнаружить магию, призрачный голос, замораживающий луч*; 1-ый – *магическая стрела (3), доспех мага, магическое оружие*; 2-ой – *размытость, пылающая сфера, мерцающая сфера, кислотная стрела Мельфа*; 3-ий – *шар огня, ускорение*.

Заклинания Книги Заклинаний: 0 – *изумить, обнаружить магию, призрачный голос, замораживающий луч, обнаружить яд, вспышка, чтение магии*; 1-ый – *цветные брызги, идентификация, доспех мага, магическое оружие, магическая стрела*; 2-ой – *выносливость медведя, размытость, пылающая сфера, мерцающая сфера, кислотная стрела Мельфа, устойчивость к энергии*; 3-ий – *ускорение, рассеивание магии, шар огня, круг волшебства против добра*.

Имущество: Наручи защиты +1, плащ устойчивости +1, превосходная рапира, превосходный ручной арбалет, 10 арбалетных болтов, снадобье размытости, снадобье лечения средних ранений, снадобье лечения серьезных ранений, снадобье ускорения, свиток с замешательством, 2 свитка с шаром огня, свиток с паутиной, кинжал.

Пример НИП-а мага 10-го уровня: Дроу Маг 10; СВ 11; Средний гуманоид (эльф); КХП 10d4+3; Хп 29; Иниц. +3; Скор. 9 м; КД 17, касат. 14, отороп. 14; БАА +5; Зхв +5; Ат +6 рукопашн. (1d6 /18-20, превосходная рапира), или +9 стрелков. (1d6/19-20, превосходный ручной арбалет); Полн. Ат. +6 рукопашн. (1d6 /18-20, превосходная рапира), или +9 стрелков. (1d6/19-20, превосходный ручной арбалет); СА —; СК свойства дроу; МЗ НЗ; Сп-Бр Стойк. +4, Рефл +7, Воля +9; Сила 10, Ловк 16, Тело 11, Интл 19, Мудр 12, Обн 10.

Навыки и Черты: Концентрация +13, Ремесло (алхимия) +14, Прислушивание +3, Знания (магия) +17, Знание (устройство подземелий) +17, Поиск +6, Искусство Магии +19, Знание (история) +14, Поиск +6, Отслеживание +3; Сварить Снадобье, Активация в Бою, Создать Необычный Предмет, Повышенная Стойкость, Написать Свиток, Прочность,

Проникновенность Заклинаний.

Свойства Дроу: Иммуитет к магическим эффектам и заклинаниям сон; +2 расовый бонус к спасброскам против заклинаний и эффектов очарования; темновидение 36 метров, если дроу находится в 1,5 метрах от секретной или потайной двери то он может обнаружить ее, как если бы проводил интенсивный поиск, УМ 16, +2 расовый бонус к спасброскам Воли против заклинаний или магических способностей, магические способности (1/день—танцующие огни, темнота, волшебные огоньки, уровень заклинателя 10), слепота при свете (находясь под воздействием яркого света ослеплен на 1 раунд, и получает –1 штраф ко всем броскам атак, спасброскам и проверкам), +2 расовый бонус к проверкам навыков Прислушивание, Отслеживание и Поиск (уже включен в указанные выше статистики).

Подготовленные Заклинания: (4/5/5/4/4/2; КС спасброска 14+уровень заклинания); 0 – *изумить, обнаружить магию, призрачный голос, замораживающий луч*; 1-ый – *магическая стрела (3), щит, истинный удар*; 2-ой – *размытость, пылающая сфера, мерцающая сфера, кислотная стрела Мельфа, паутина*; 3-ий – *рассеивание магии, шар огня, заряд молнии*; 4-ый – *бессилие, ледяной шторм (2), крик*; 5-ый – *конус холода, телепорт*.

Заклинания в Книге Заклинаний: 0 – *изумить, обнаружить магию, призрачный голос, замораживающий луч, обнаружить яд, вспышка, чтение магии*; 1-ый – *очаровать персону, идентификация, доспех мага, магическое оружие, защита от добра, магическая стрела (3), щит, истинный удар*; 2-ой – *выносливость медведя, сила быка, грация кошки, невидимость, испепеляющий луч, размытость, пылающая сфера, мерцающая сфера, кислотная стрела Мельфа, паутина*; 3-ий – *полет, ускорение, удержание персоны, сфера невидимости, принуждение, рассеивание магии, шар огня, заряд молнии*; 4-ый – *очаровать монстра, замешательство, дверь измерений, бессилие, сфера устойчивости Отилюка, камнекожа, магическое слежение, ледяной шторм, крик*; 5-ый – *доминировать над персоной, телекинез, стена силы, конус холода, телепорт*.

Имущество: Наручи защиты +2, кольцо защиты +1,

Таблица 4–18: НИП Маг

Уро- вень	Хп	КД	Рукопашн.	Стрелков.	Ст/Реф/В	П Нав. /Черты	Закл. В день	Снаряжение
1-й	5	12	+0	+2	+1/+2/+3	16/1 + Написать свиток	3/2	обычн. рукопашн., обычн. стрелков. 800 зм
2-й	8	12	+1	+4	+1/+2/+4	20/1	4/3	обычн. рукопашн., превосх. стрелков. 1650 зм
3-й	12	12	+1	+4	+2/+3/+4	24/2	4/3/2	Как на 2-м уровне, но 2150 зм
4-й	16	13	+2	+5	+2/+3/+5	35/2	4/4/3	наручи защиты +1, обычн. рукопашн., превосх. стрелков. 950 зм
5-й	19	13	+2	+5	+2/+3/+5	40/3	4/4/3/2	Как на 4-м уровне, но 2000 зм
6-й	23	13	+3	+6	+3/+4/+6	45/4	4/4/4/3	Как на 4-м уровне, но 4300 зм
7-й	26	14	+3	+6	+3/+4/+6	50/4	4/5/4/3/1	наручи защиты +1, кольцо защиты +1, обычн. рукопашн., превосх. стрелков. 3900 зм
8-й	30	14	+4	+7	+3/+4/+7	55/4	4/5/4/4/2	Как на 7-м уровне, но 6100 зм
9-й	33	15	+4	+7	+4/+5/+7	60/5	4/5/5/4/2/1	наручи +2, кольцо +1, обычн. рукопашн., превосх. стрелков. 5700 зм
10-й	37	15	+5	+8	+4/+5/+8	65/6	4/5/5/4/3/2	Как на 9-м уровне, но 9700 зм
11-й	40	16	+5	+8	+4/+5/+8	70/6	4/5/5/5/3/2/1	наручи +2, амулет природного доспеха +1, кольцо +1, обычн. рукопашн., превосх. стрелков. 12700 зм
12-й	44	17	+6/1	+9/4	+5/+6/+9	105/7	4/6/5/5/4/4/2	наручи +3, амулет +1, кольцо +1, обруч Интеллекта +2, обычн. рукопашн., превосх. стрелков. 9700 зм
13-й	47	18	+7/2	+9/4	+5/+6/+9	112/7	4/6/5/5/5/4/2/1	наручи +3, амулет +1, кольцо +2, обруч +2, рукопашн. +1, превосх. стрелков. 9300 зм
14-й	51	19	+8/3	+11/6	+5/+7/+10	119/7	4/6/5/5/5/4/3/2	наручи +3, амулет +1, кольцо +2, обруч +2, перчатки Ловкости +2, рукопашн. +1, превосх. стрелков. 15000 зм
15-й	54	20	+8/3	+11/6	+6/+8/+10	144/9	4/6/6/5/5/5/4/2/1	наручи +3, амулет +2, кольцо +2, обруч +4, перчатки +2, рукопашн. +1, превосх. стрелков. 11000 зм
16-й	58	20	+9/4	+12/7	+6/+8/+11	152/9	4/6/6/5/5/5/4/3/2	Как на 159-м уровне, но 29000 зм
17-й	61	22	+9/4	+12/7	+6/+8/+11	160/9	4/6/6/5/5/5/5/3/2/1	наручи +5, амулет +2, кольцо +2, обруч +6, перчатки +2, рукопашн. +1, превосх. стрелков. 26000 зм
18-й	65	23	+10/5	+13/8	+7/+9/+12	189/10	4/6/6/4/5/5/5/4/3/2	Как на 17-м уровне, но наручи +6 и 45000 зм
19-й	68	23	+10/5	+13/8	+7/+9/+12	198/10	4/6/6/6/5/5/5/5/3/3	Как на 17-м уровне, но наручи +6 и 85000 зм
20-й	72	23	+11/6	+14/9	+7/+9/+13	230/11	4/6/6/6/6/5/5/5/5/4	Как на 17-м уровне, но наручи +6 и 135000 зм

ТАБЛИЦА 4–19: НИП МОНАХ

Уро- вень	Хп	КД	Невооружен удар	Шквал уда- ров (нево- оруж)	Рукопашн.	Стрелков.	Ст/Реф/В	П Нав./ Черты	Снаряжение
1-й	9	13	+2	+0/0	+3	+1	+3/+3/+4	16/2 ¹	превосх. рукопашн., обычн. стрелков. 550 зм
2-й	14	13	+3	+1/1	+4	+3	+4/+4/+5	20/4 ²	Как на 1-м уровне, но 1650 зм
3-й	20	13	+4	+2/2	+6	+4	+4/+4/+5	24/5	рукопашн. +1, превосх. стрелков.
4-й	25	14	+5	+3/3	+6	+6	+5/+6/+6	28/5	Как на 3-м уровне плюс 650 зм
5-й	31	16	+5	+4/4	+6	+6	+5/+6/+6	32/5	Как на 3-м уровне плюс 1650 зм
6-й	36	16	+6	+5/5	+7	+7	+7/+8/+8	36/7 ³	наручи +1, рукопашн. +1, превосх. стрелков. 2000 зм
7-й	42	17	+7	+6/6	+8	+8	+7/+8/+8	40/7	наручи +1, рукопашн. +1, кольцо за- щиты +1, превосх. стрелков. 1500 зм
8-й	47	19	+8/3	+7/7	+9/4	+9/4	+8/+9/+10	44/7	амулет природного доспеха +1, нару- чи +1, рукопашн. +1, кольцо +1, пре- восх. стрелков. 1750 зм
9-й	53	19	+8/3	+7/7	+9/4	+10/5	+8/+9/+10	48/8	Как на 8-м уровне, но стрелков. +2 и 2300 зм
10-й	58	20	+9/4	+9/9/9	+9/4	+11/6	+8/+9/+10	52/8	амулет +1, наручи +1, рукопашн. +2, кольцо +1, стрелков. +1 350 зм
11-й	64	21	+10/5	+10/10/5	+11/6	+13/8	+8/+9/+10	56/8	Как на 17-м уровне, но наручи +2 и 2300 зм
12-й	69	21	+11/6	+11/11/11/6	+12/7	+13/8	+9/+10/+11	60/9	Как на 10-м уровне, но наручи +2, стрелков. +2, и 2300 зм
13-й	75	21	+11/6	+11/11/11/6	+13/8	+13/8	+9/+10/+11	64/9	Как на 10-м уровне, но наручи +2, стрелков. +2, и 10000 зм
14-й	80	21	+12/7	+12/12/12/7	+15/10	+14/9	+10/+11/ +12	68/9	амулет +1, наручи +2, рукопашн. +3, кольцо +1, стрелков. +2, 10000 зм
15-й	86	25	+13/8/3	+13/13/13/8/3	+16/11/6	+16/11/6	+10/+12/ +13	72/10	амулет +1, наручи +3, рукопашн. +3, кольцо +1, стрелков. +2, перчатки Ловкости +2, амулет Мудрости +2, 11000 зм
16-й	91	26	+14/9/4	+14/14/14/9/4	+17/12/7	+18/13/8	+11/+14/ +14	76/10	Как на 15-м уровне, но 29000 зм
17-й	97	27	+14/9/4	+14/14/14/9/4	+18/13/8	+18/13/8	+11/+14/ +14	80/10	амулет +1, наручи +3, рукопашн. +4, кольцо +2, стрелков. +2, перчатки +2, амулет Мудрости +2, 9000 зм
18-й	102	28	+15/10/5	+15/15/15/ 10/5	+20/15/10	+19/14/9	+12/+15/ +15	84/11	Как на 17-м уровне, но амулет +2, стрелков. +5, и 38000 зм
19-й	127	30	+17/12/7	+17/17/17/ 12/7	+22/17/12	+21/16/11	+13/+16/ +16	88/11	амулет +2, наручи +3, рукопашн. +5, кольцо +2, стрелков. +2, перчатки +4, амулет Мудрости +4, бледно-голубой камень Йоун, розовый камень Йоун, 36000 зм
20-й	133	34	+18/13/8	+18/18/18/ 13/8	+23/18/13	+23/18/13	+14/+18/ +18	92/11	Как на 19-м уровне, но амулет +6, перчатки +6, наручи +4, и 36000 зм

1 Бонусная черта: или Улучшенный захват, или Ошеломляющий удар.

2 Бонусная черта: или Боевые рефлексy или Отклонение стрел.

3 Бонусная черта: или Улучшенное обезоруживание или Улучшенное опрокидывание.

амулет природной защиты +1, плащ устойчивости +1, пре-
восходная рапира, превосходной ручной арбалет, 10 арбалет-
ных болтов, 3 дозы яда дроу, книга заклинаний.

НИП МОНАХ

Стартовые Параметры: Сила 14, Ловк 13, Тело 12, Интл 10, Мудр 15, Обн 8.

Прогресс Параметров: 4-ый Ловк 14; 8-ой Мудр 16; 12-
ый, Ловк 15; 15-ый Ловк 15 (17), Мудр 16(18); 16-ый Ловк
16(18); 19-ый Сила 14(16), Тело 12(14), Ловк 16(20); 20-ый
Ловк 16(22), Мудр 17 (23).

Пример НИП Монаха 5-го уровня: Человек Мнх 5; СВ
5; Средний гуманоид; КХП 5d8+5; хп 31; Иниц +2; Скор 12
м; КД 16, касат 15, отороп 14; Баз Ат +3; Зхв +5; Ат +5 или
+7 рукопашн. (1d8+2, невооруженный удар, или 1d6+3, кама
+1) или +6 стрелков. (1d6 превосходная праща); Ат +5 или
+7 рукопашн. (1d8+2, невооруженный удар, или 1d6+3, кама
+1), или +4/+4 или +6/+6 (1d8+2, невооруженный удар, или
1d6+3, кама +1), или +6 стрелков. (1d6 превосходная праща);
СА шквал ударов, удар ци (магич.); СК уклонение, чистота
тела, замеленное падение (6 м), неподвижный разум; МЗ ЗН;
Сп-бр Стойк+6, Рефл +7, Воля +7; Сила 14, Ловк 14, Тело 12,
Интл 10, Мудр 15, Обн 8.

Навыки и Черты: Баланс +12, Взбирание +10, Скрыт-
ность +10, Прыжки +12, Кульбиты +12; Отклонение Стрел,
Уворачивание, Подвижность, Ошеломляющий Удар, Фокуси-
рование в Оружии (кама).

Шквал Ударов (Экс): Монах может применить полную

атаку для того, чтобы провести одну экстра атаку врукопаш-
ную либо специализированным оружием (кама, нунчаки,
сьянгхэм). Но этака атака и каждая последующая проводится
со штрафом –1. Этот штраф длится на протяжении 1 раунда,
и применяется на возможные благоприятные монаха до его
следующего хода. Если он вооружен Камой, нунчаками или
сьянгхэмом, то он может проводить дополнительную атаку
или этим оружием, или невооруженной атакой. Если он во-
оружен таким оружием в каждой из рук, он атакует сперва
одним, а потом вторым. В любом случае его бонус к повреж-
дениям у атак с не основной руки не снижен.

Удар Ци (Свх): Невооруженная атака монаха наносит
существом со снижением повреждений так, будто удар прове-
ден оружием с законным мировоззрение и +1 бонусом улуч-
шенности.

Уклонение (Экс): Если этот монах делает успешный
спасбросок Рефлекса против атаки которая в случае удачного
спасброска Рефлекса наносит только половину повреждения,
то он не переносит повреждений вообще.

Чистота Тела (Экс): Этот монах обладает иммунитетом
ко всем болезням кроме магических, например гниение му-
мии или ликантропия.

Замеленное Падение (Экс): При падении с опасной вы-
соты, когда у монаха есть возможность ухватиться за стену,
он получает меньше повреждения, как если бы он упал с вы-
соты на 6 метров ниже действительной.

Неподвижный Разум (Экс): Этот монах получает бонус
+2 к спасброскам против заклинаний и эффектов школы оча-
рования.

Таблица 4–20: НИП Паладин

Уро- вень	Хп	КД	Рукопашн.	Стрелков.	Ст/Реф/В	П Нав./ Черты	Закл. в день	Снаряжение
1-й	11	17	+4	+0	+3/–1/+1	8/1	—	Шплинтованная кольчуга, тяжелый стальной щит, превосход. рукопашн., общеч. стрелков. 350 зм
2-й	17	18	+5	+2	+6/+1/+3	10/1	—	Полупластинчатые латы, тяжелый стальной щит, превосход. рукопашн., превосход. стрелков., 650 зм
3-й	24	18	+6	+3	+6/+2/+4	12/2	—	превосх. полупластинчатые латы, тяжелый стальной щит, превосход. рукопашн., превосход. стрелков., 1100 зм
4-й	30	19	+7	+4	+7/+2/+5	14/2	1	латы, превосход. тяжелый стальной щит, превосход. рукопашн., превосход. стрелков., 1000 зм
5-й	37	19	+8	+5	+7/+2/+5	16/2	1	Как на 4-м уровне, но 3300 зм
6-й	43	19	+9/4	+6/1	+8/+3/+6	18/3	2	латы, превосход. тяжелый стальной щит, рукопашн. +1, превосход. стрелков., 2900 зм
7-й	50	20	+10/5	+7/2	+8/+3/+6	20/3	2	латы +1, превосход. тяжелый стальной щит, рукопашн. +1, превосход. стрелков., 1900 зм
8-й	56	21	+11/6	+8/3	+10/+4/+7	22/3	2/1	Как на 7-м уровне, но тяжелый стальной щит +1 и 3100 зм
9-й	63	22	+12/7	+9/4	+10/+5/+8	24/4	2/1	латы +1, тяжелый стальной щит +1, кольцо защиты +1, рукопашн. +1, превосход. стрелков., 3700 зм
10-й	69	22	+13/8	+10/5	+11/+5/+8	26/4	2/2	Как на 9-м уровне, но 7700 зм
11-й	76	22	+15/10/5	+11/6/1	+11/+5/+8	28/4	2/2	Как на 9-м уровне, но рукопашн. +2 и 7500 зм
12-й	82	23	+16/11/6	+12/7/2	+13/+7/+10	30/5	2/2/1	латы +2, тяжелый стальной щит +1, кольцо +1, плащ Обаяния +2, рукопашн. +2, превосход. стрелков., 6500 зм
13-й	89	24	+17/12/7	+13/8/3	+13/+7/+10	32/5	2/2/1	латы +2, тяжелый стальной щит +2, кольцо +1, плащ +2, рукопашн. +2, стрелков. +1, 9500 зм
14-й	95	24	+19/14/9	+14/9/4	+14/+7/+10	34/5	3/2/1	Как на 13-м уровне, но рукопашн. +3
15-й	102	26	+20/15/10	+15/10/5	+14/+9/+11	36/6	3/2/1/1	латы +3, тяжелый стальной щит +3, кольцо +1, плащ +2, рукопашн. +3, стрелков. +1, 13500 зм
16-й	108	28	+21/16/11/6	+16/11/6/1	+16/+9/+12	38/6	3/3/1/1	латы +3, тяжелый стальной щит +3, кольцо +2, амулет природного доспеха +1, плащ +2, рукопашн. +3, стрелков. +1, 23500 зм
17-й	115	29	+23/18/13/8	+17/12/7/2	+16/+9/+12	40/6	3/3/2/1	Как на 16-м уровне, но латы +4, рукопашн. +4 и 25500 зм
18-й	121	30	+25/20/15/10	+18/13/8/3	+17/+10/+13	42/7	4/3/2/1	латы +4, тяжелый стальной щит +4, кольцо +2, амулет +1, плащ +2, рукопашн. +5, стрелков. +1, 30500 зм
19-й	128	30	+26/21/16/11	+20/15/10/5	+19/+12/+15	44/7	4/4/3/2	Как на 18-м уровне, но плащ +4, стрелков. +2 и 44500 зм
20-й	134	30	+27/22/17/12	+21/16/11/6	+20/+12/+15	46/7	4/4/3/3	Как на 18-м уровне, но плащ +6, стрелков. +2 и 94500 зм

Имущество: Кама +1, превосходная праща, плащ защиты +1, снадобье грации кошки, снадобье лечения средних ранений.

Пример НИП Монаха 15-го уровня: Человек Мнх 15; СВ 15; Средний гуманоид; КХП 15д8+15; хп 86; Иниц +7; Скор 24 м; КД 25, касат 21, отороп 22; Баз Ат +11; Зхв +13; Ат +13 или +17 рукопашн. (2д6+2/19–20, невооруженный удар, или 1д6+5/19–20, кама +3) или +16 стрелков. (1д6+2 праща +2); Полн. Ат +13/+8/+3 или +17/+12/+7 рукопашн. (2д6+2/19–20, невооруженный удар, или 1д6+5/19–20, кама +3), или +13/+13/+13/+8/+3 или +17/+17/+12/+7 рукопашн. (2д6+2/19–20, невооруженный удар, или 1д6+5/19–20, кама +3), или +16 стрелков. (1д6+2 праща +2); СА шквал ударов, удар ци (законный, магич.), содрагающая ладонь; СК поражающий шаг, алмазное тело, алмазная душа, улучшенное уклонение, уклонение, чистота тела, замеленное падение (21 м), неподвижный разум, целостность тела; МЗ ЗН; Сп-бр Стойк+10, Рефл +12, Воля +13; Сила 14, Ловк 17, Тело 12, Интл 10, Мудр 18, Обн 8.

Навыки и Черты: Баланс +23, Взбирание +20, Скрытность +21, Прыжки +22, Кульбиты +23; Боевые Рефлексы, Уворачивание, Улучшенное Критическое Попадание (невооруженный удар), Улучшенное Критическое Попадание (кама), Улучшенное Обезоруживание, Улучшенный Захват, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Подвижность, Энергичная Атака, Фокусирование в Оружие (Кама).

Шквал ударов: Монах может применить полную атаку для того чтобы использовать две дополнительных атаки в рукопашную либо специализированным оружием, с его максимальным бонусом атаки (кама, нунчаки, сянгхэм).

Удар Ци (Свх): Эта способность дает невооруженной атаке монаха бонус улучшения +4.

Содрагающая Ладонь (Свх): Раз в неделю монах способен провести невооруженную атаку, способную нанести смертельные вибрирования внутри тела жертвы. У монаха должно быть больше уровней, чем КХП у жертвы. Если цель перенесла повреждения от удара монаха, то содрагающая ладонь

успешна. В любой из последующих 15 дней монах способен пожелать чтобы жертва умерла (свободным действием). Цель умирает если провалила проверку Стойкости против КС 21. Если проверка успешна, цели более не угрожает опасность умереть.

Уворачивание: Если монах делает успешный спасбросок Рефлекса против атаки которая в случае удачного спасброска Рефлекса наносит только половину повреждения, то он не переносит повреждений вообще.

Чистота Тела (Экс): Этот монах обладает иммунитетом ко всем болезням кроме магических, например гниение мумии или ликантропия.

Замеленное Падение (Экс): При падении с опасной высоты, когда у монаха есть возможность ухватиться за стену, он получает меньшие повреждения, как если бы он упал с высоты на 21 метров ниже действительной.

Неподвижный Разум (Экс): Этот монах получает бонус +2 к спасброскам против заклинаний и эффектов школы очарования.

Поражающий Шаг (Пдз): Этот монах способен магически проскальзывать между измерениями, будто при заклинании *дверь измерений*, раз в день. 7-й уровень заклинателя.

Алмазное Тело (Экс) У этого монаха иммунитет ко всем разновидностям ядов.

Алмазная Душа (Экс): Монах обладает устойчивостью к магии 25.

Улучшенное Уворачивание (Экс): Если этот монах сделает успешный спасбросок Рефлекса против атаки которая в случае удачного спасброска Рефлекса наносит только половину повреждения, то он не переносит повреждений вообще. Помимо этого, он переносит половину повреждений при провале спасброска.

Целостность Тела (Свх): Монах обладает способностью лечить свои раны (до 30 хит-поинтов в день). Он может распределять это количество на несколько лечений в день.

Имущество: Амулет природного доспеха +1, наручи защиты +3, кольцо защиты +1, кама +3, праща +2, перчатки Ловкости +2, пояс монаха, подвеска Мудрости +2, снадобье

НИП ПАЛАДИН

Стартовые Параметры: Сила 14, Ловк 8, Тело 12, Интл 10, Мудр 13, Обн 15.

Прогресс Параметров: 4-ый Мудр 14; 8-ой Обн 16; 12-ый, Обн 17(19); 16-ый Обн 18(20); 19-ый Обн 18(24); 20-ый Обн 19(25).

Пример НИП Паладина 5-го уровня: Человек Пал 5; СВ 5; Средний гуманоид; КХП 5d10+5; хп 37; Иниц -1; Скор 6 м; КД 19, касат 9, отороп 19; Баз Ат +5; Зхв +7; Ат +9 рукопашн. (1d8+2/19-20, превосходный длинный меч) или +5 стрелков. (1d8+2/х3 превосходный составной длинный лук [бонус Силы +2]); Полн. Ат. +9 рукопашн. (1d8+2/19-20, превосходный длинный меч) или +5 стрелков. (1d8+2/х3 превосходный составной длинный лук [бонус Силы +2]); СА поразить зло 2/день, изгнание нежити 5/день; СК аура храбрости, обнаружение зла, божественная грация, божественное здоровье, эмпатическая связь со скакуном, скакун (тяжелая боевая лошадь), исцеляющее касание, совместные заклинания со скакуном; МЗ ЗД; Сп-бр Стойк+7, Рефл +2, Воля +5; Сила 14, Ловк 8, Тело 12, Интл 10, Мудр 14, Обн 15.

Таблица 4–21: НИП Рейнджер

Уровень	Хп	КД	Рукопашн. ¹	Стрелков. ²	Ст/Реф/В	П Нав./ Черт Заклина- ний в день	Снаряжение
1-й	9	15	+3	+4	+3/+4/+1	24/1+Ч- тение следов	Доспех из выдубленной кожи, обычн. рукопашн., превосход. стрелков., 550 зм
2-й	15	15	+5	+5	+4/+5/+1	30/1	Превосх. доспех из выдубленной кожи, превосход. рукопашн., превосход. стрелков., 1200 зм
3-й	20	15	+6	+6	+4/+5/+2	36/2+Вы- носли- вость	Как на 2-м уровне, но 1700 зм
4-й	25	17	+7	+8	+5/+7/+2	42/2	доспех из выдубленной кожи +1, превосход. рукопашн., превосход. стрелков., 1500 зм
5-й	31	17	+8	+9	+5/+7/+2	48/2	Как на 4-м уровне, но 2500 зм
6-й	37	17	+9/4	+10/5	+6/+8/+3	54/3	доспех из выдубленной кожи +1, рукопашн. +1, превосход. стрелков., 2800 зм
7-й	42	17	+10/5	+11/6	+6/+8/+3	60/3	доспех из выдубленной кожи +1, рукопашн. +1, стрелков. +1, 1400 зм
8-й	48	17	+11/6	+12/7	+7/+9/+3	55/3	Как на 7-м уровне, но 3600 зм
9-й	53	17	+12/7	+13/8	+7/+9/+4	72/4	Как на 7-м уровне, но 6200 зм
10-й	59	18	+13/8	+15/10	+8/+11/+4	78/4	доспех из выдубленной кожи +1, рукопашн. +1, стрелков. +1, перчатки Ловкости +2, 6200 зм
11-й	64	19	+14/9/4	+16/11/6	+8/+11/+4	84/4	доспех из выдубленной кожи +2, рукопашн. +1, стрелков. +1, перчатки Ловкости +2, 8200 зм
12-й	70	20	+15/10/5	+18/13/8	+9/+13/+5	90/5	Как на 11-м уровне, но 15000 зм
13-й	75	22	+16/11/6	+20/15/10	+9/+13/+5	96/5	доспех из выдубленной кожи +2, рукопашн. +1, стрелков. +2, перчатки +2, амулет природного доспеха +1, кольцо защиты +1, 12000 зм
14-й	81	22	+18/13/8	+21/16/11	+10/+14/+6	102/5	доспех из выдубленной кожи +2, рукопашн. +2, стрелков. +2, перчатки +2, амулет +1, кольцо +1, амулет Мудрости +2, 12000 зм
15-й	86	23	+19/14/9	+22/17/12	+10/+14/+7	108/6	Как на 14-м уровне, но доспех из выдубленной кожи +3 и 21000 зм
16-й	92	23	+22/17/12/7	+23/18/13/8	+11/+15/+7	114/6	доспех из выдубленной кожи +3, рукопашн. +2, стрелков. +2, перчатки +2, амулет +1, кольцо +1, амулет Мудрости +2, пояс Силы великанов +4, 19-000 зм
17-й	97	24	+23/18/13/8	+25/20/15/10	+11/+16/+7	120/6	Как на 16-м уровне, но перчатки +4 и 30000 зм
18-й	103	25	+25/20/15/10	+27/22/17/12	+12/+17/+8	126/7	доспех из выдубленной кожи +4, рукопашн. +3, стрелков. +3, перчатки +4, амулет +1, кольцо +1, амулет Мудрости +2, пояс +4, 33000 зм
19-й	108	25	+26/21/16/11	+28/23/18/13	+12/+17/+8	132/7	Как на 18-м уровне, но 73000 зм
20-й	114	25	+28/23/18/13	+31/26/21/16	+13/+19/+8	138/7	доспех из выдубленной кожи +4, рукопашн. +4, стрелков. +4, перчатки +4, амулет +1, кольцо +1, амулет Мудрости +2, пояс +4, 95000 зм

1 Если рейнджер взял боевой стиль сражение с оружием в каждой руке, то в полной атаке он может применять второе облегченное оружие. Если он это выполняет, то наносит дополнительную атаку при самом высоком бонусе атаки, но все атаки на данный раунд переносят -2 штраф. С 6-го по 11-й уровень, при выполнении такого действия он проводит две дополнительные атаки вторым оружием, одну с максимальным бонусом, а вторую с -5 штрафом. (Все также сохраняются -2 штрафы к атакам). С 11-го уровня и далее, он проводит вторым оружием три дополнительные атаки: первую с максимальным бонусом, вторую со штрафом -5, и последнюю с -10 штрафом. (Все также сохраняются -2 штрафы к атакам).

2 Если рейнджер выбрал для себя стиль боя с луком, то действием полной атаки он проводит дополнительную атаку с максимальным бонусом атаки, но все атаки на этот раунд переносят штраф -2. С 6-го по 11-й уровень рейнджер может выстрелить по дополнительной стреле за каждую атаку (и может выстреливать дополнительный раз за каждые 5 пунктов бонуса базовой атаки, которые выше +6). Все атаки в этом раунде переносят -4 штраф, ухудшаясь на -2 за каждую дополнительную стрелу после второй.

Навыки и Черты: Концентрация +9, Лечние +10, Езда Верховом +7; Сражение Верховом, Атака на Скаку, Фокусирование в Оружие (длинный меч).

Поразить Зло (Свх): Два раза в день паладин способен одной из своих рукопашных атак поразить зло. Он добавляет +2 бонус к броску атаки и наносит дополнительные 5 повреждений. Пораженное существо, не являющееся злым, не подвергается этому эффекту, хотя способность на этот день затрачена.

Изгнание Нежити (Свх): Аналогично жрецу 2-го уровня.

Аура Храбрости (Свх): Паладин обладает иммунитетом к страху (магическому или какому-либо другому). Союзники в радиусе 3 метров от него получают +4 бонус морали против эффектов вызывающих страх.

Обнаружение Зла (Поз): Этот паладин способен обнаружить зло, будто при аналогичном заклинании.

Божественная Грация (Свх): Паладин прибавляет свои бонусы Обаяния ко всем спасброскам. (Этот модификатор уже учтен в показателях выше)

Божественное Здоровье (Экс): Этот паладин иммунен ко всем болезням, включая и магические (ликантропия, гниение мумии).

Эмпатическая Связь (Свх): Паладин может телепатически поддерживать связь со своим скакуном на расстоянии не более 1,6 км. Паладин может поддерживать подобную связь также с любым предметом или местом, где находится скакун.

Скакун – Тяжелая Боевая Лошадь: При желании этот паладин может призвать тяжелого боевого скакуна. Ниже представлены характеристики вызываемого существа.

Тяжелый Боевой Конь: Большой Магический Зверь; КХП 6d8+12; Хп 39; Иниц +1; Скор 15 м; КД 18, касат. 10, отороп. 17; Баз. Ат +3; Зхв +11; Ат. +6 рукопашн. (1d6+4, копыто); Полн. Ат. +6/+6 (1d6+4, 2 копыта) и +1 рукопашн. (1d4+2, зубы); Зан. Прост./Зона. Пораж. 3 м/1,5; СК улучшенное уворачивание, зрение при низком освещении, острый нюх; Сп-бр Стойк +7, Воля +2, Рефл +5; Сила 19, Ловк 13, Тело 17, Интл 6, Обн 6.

Навыки и Черты: Прислушивание +5, Отслеживание +4, Выносливость, Бег.

Улучшенное Уворачивание (Экс): Если скакун сделает успешный спасбросок Рефлекса против атаки, которая в случае удачного спасброска наносит только половину повреждения, то он не переносит повреждений вообще.

Зрение при Низком Освещении (Экс): Может видеть вдвое лучше человека находящегося в полутьме.

Острых Нюх (Экс): Может определить скрывающихся противников по запаху, и идти по следу.

Исцеляющее Касание (Свх): Этот паладин способен излечить раны стандартным действием. Каждый день он может вылечить до 10 хит-поинтов. Паладин может лечить себя или своих союзников. Эта способность может также применяться, как атакующее заклинание в том случае когда оно применяется против нежити (касательная атака).

Совместные Заклинания (Экс): Все заклинания которые паладин применяет на себя, дают эффект и на его скакуна, если он находится в радиусе не менее 1,5 метров от хозяина.

Подготовленные Заклинания Паладина: (1; КС спасброска 12+уровень заклинания); 1-ый – *благословить оружие*.

Имущество: Полные пластинчатые латы, превосходный тяжелый стальной щит, превосходный длинный меч, превосходный длинный составной лук (бонус Силы +2), 10 обычных стрел, 10 холоднокованных стрел, 10 серебряных стрел, 4 снадобья лечения легких ранений, снадобье выносливости медведя, 2 свитка с магическое оружие, 2 свитка защиты от зла, уздечка и поводья (лошадь), кинжал, 3 фляги со святой водой, комплект лекаря, боевое седло (лошадь), седельная сумка (лошадь), превосходная защитная попона, серебряный святой символ.

Пример НИП Паладина 15-го уровня: Человек Пал 15; СВ 15; Средний гуманоид; КХП 15d10+15; хп 102; Иниц –1; Скор 6 м; КД 26, касат. 10, отороп 26; Баз Ат +15; Зхв +17; Ат +21 рукопашн. (1d8+5/17-20, длинный меч +3) или +15 стрелков. (1d8+3/х3 составной длинный лук +1 [бонус Силы +2]); Полн. Ат. +21/+16/+11 рукопашн. (1d8+5/17-20, длинный меч +3) или +15/+10/+5 стрелков. (1d8+3/х3 составной длинный лук +1 [бонус Силы +2]); СА поразить зло 4/день, изгнание нежити 11/день; СК аура храбрости, обнаружение зла, божественная грация, божественное здоровье, эмпатическая связь со скакуном, скакун (тяжелая боевая лошадь), исцеляющее касание, излечить болезнь 4/неделю, совместные заклинания со скакуном; МЗ ЗД; Сп-бр Стойк+14, Рефл +10, Воля +13; Сила 14, Ловк 8, Тело 12, Интл 10, Мудр 14, Обн 19.

Навыки и Черты: Концентрация +19, Лечение +20, Езда Верхов +17; Дополнительное Изгнание, Улучшенное Критическое Попадание (длинный меч), Железная Воля, Молниеносные Рефлексы, Сражение Верхов, Атака на Скаку, Фокусирование в Оружие (длинный меч).

Поразить Зло (Свх): Четыре раза в день паладин способен одной из своих рукопашных атак поразить зло. Он добавляет +4 бонус к броску атаки и наносит дополнительные 15 повреждений. Пораженное существо, не являющееся злым, не подвергается этому эффекту, хотя способность на этот день затрачена.

Изгнание Нежити (Свх): Аналогично жрецу 12-го уровня.

Аура Храбрости (Свх): Паладин обладает иммунитетом к страху (магическому или какому-либо другому). Союзники в радиусе 3 метров от него получают +4 бонус морали против эффектов вызывающих страх.

Обнаружение Зла (Пдз): Этот паладин, при желании способен применять обнаружить зло, будто при аналогичном заклинании.

Божественная Грация (Свх): Паладин прибавляет свои бонусы Обаяния ко всем спасброскам. (Этот модификатор уже учтен в показателях выше)

Божественное Здоровье (Экс): Этот паладин иммунен ко всем болезням, включая и магические (ликантропия, гниение мумии).

Эмпатическая Связь (Свх): Паладин может телепатически поддерживать связь со своим скакуном на расстоянии не более 1,6 км. Паладин может поддерживать подобную связь также с любым предметом или местом, где находится скакун.

Скакун – Тяжелая Боевая Лошадь: При желании этот паладин способен призвать к себе скакуна. Ниже представлены характеристики вызываемого существа.

Тяжелый Боевой Конь: Большой Магический Зверь; КХП 12d8+12; Хп 66; Иниц +1; Скор 18 м; КД 24, касат. 10, отороп. 23; Баз. Ат +3; Зхв +13; Ат. +8 рукопашн. (1d6+4, копыто); Полн. Ат. +8/+8 (1d6+4, 2 копыта) и +1 рукопашн. (1d4+2, зубы); Зан. Прост./Зона. Пораж. 3 м/1,5; СК командование, улучшенное уворачивание, зрение при низком освещении, острый нюх, УМ 20; Сп-бр Стойк +7, Рефл +5, Воля +2; Сила 22, Ловк 13, Тело 17, Интл 9, Мудр 13, Обн 6.

Навыки и Черты: Прислушивание +5, Отслеживание +4, Выносливость, Бег.

Командование (Пдз): 7/день, применяется к другим лошадям (КС Воли 21, нейтрализует)

Улучшенное Уворачивание (Экс): Если скакун сделает успешный спасбросок Рефлекса против атаки, которая в случае удачного спасброска наносит только половину повреждения, то он не переносит повреждений вообще.

Зрение при Низком Освещении (Экс): Может видеть вдвое лучше человека находящегося в полутьме.

Острых Нюх (Экс): Может определить скрывающихся противников по запаху, и идти по следу.

Совместные Заклинания (Экс): Все заклинания которые паладин применяет на себя, дают эффект и на его скакуна, если он находится в радиусе не менее 1,5 метров от хозяина.

Исцеляющее Касание (Свх): Этот паладин способен излечить раны стандартным действием. Каждый день он может вылечить до 60 хит-поинтов. Паладин может лечить себя или своих союзников. Эта способность может также применяться, как атакующее заклинание в том случае, когда оно применяется против нежити (касательная атака).

Совместные Заклинания (Экс): Все заклинания которые паладин применяет на себя, дают эффект и на его скакуна, если он находится в радиусе не менее 1,5 метров от хозяина.

Излечить Болезнь (Пдз): Этот паладин способен излечить болезнь наподобие заклинания, 4/неделю.

Подготовленные Заклинания Паладина: (3/2/1/1; КС спасброска 14+уровень заклинания); 1-ый – *благословить оружие* (2), божественное расположение; 2-сила быка, оштитить другого; 3-излечить скакуна; 4-святой меч.

Имущество: Полные пластинчатые латы +3, тяжелый стальной щит +3, кольцо защиты +1, длинный меч +3, длинный составной лук +1 (бонус Силы +2), 10 обычных стрел, 10 стрел +2, 10 холоднокованных стрел, 10 серебряных стрел, 8 адамантовых стрел, плащ Обаяния +2, мешок хранения, тип II, 2 снадобья лечения серьезных ранений, снадобье полета, снадобье мудрости совы, снадобье языки, свиток опека от смерти, 3 свитка с замедлить яд, 2 свитка с магическим оружием, 2 свитка со снять паралич, 2 свитка с противостоять энергии (огонь), 2 дозы противоядия, уздечка и поводья (лошадь), кинжал, 4 фляги со святой водой, военное седло (лошадь), седельная сумка (лошадь), превосходная окаймленная защитная попона, серебряный святой символ.

НИП РЕЙНДЖЕР

Стартовые Параметры: Сила 14, Ловк 15, Тело 13, Интл 10, Мудр 12, Обн 8.

Прогресс Параметров: 4-ый Ловк 16; 8-ой Ловк 17; 10-ый Ловк 17(19); 12-ый Ловк 18(20); 14-ый Мудр 12(14); 16-ый Сила 14(18), Ловк 19(21); 17-ый Сила 19(23); 20-ый Ловк 20(24).

Пример НИП-а Рейнджера 5-го уровня: Гнолл Рджр

5; СВ 6; Средний гуманоид; КХП 7d8+14; Хп 49; Иниц. +3; Скор. 9; КД 18, касат. 13, отороп. 15; ББА +6; Зхв +10; Ат. +11 рукопашн. (1d8 +6/19-20, превосходный длинный меч), или +11 стрелков. (1d8+4/x3, превосходный составной длинный лук (+4 бонус Силы)), Полн. Ат. +11/+6 рукопашн. (1d-8+6/19-20, превосходн. длинный меч), или +11/+6 стрелков. (1d8+4/x3, превосходный составной длинный лук (+4 бонус Силы)); СА —; СК животное спутник, темновидение 18 м, избранный враг эльфы +4, избранный враг люди +2, связь со спутником, совместные заклинания. Мировоззрение ХЗ; Сп-Бр Стойк. +6, Рефл +7, Воля +2; Сила 18, Ловк 16, Тело 15, Интл 8, Мудр 12, Обн 6.

Навыки и Черты: Скрытность +10, Прислушивание +5, Бесшумное Передвижение +10, Искусство Выживания +8, Отслеживание +11; Выносливость, Мощная Атака, Ускоренная Готовность, Быстрый Выстрел, Чтение Следов, Фокусировка в Оружии (длинный составной лук).

Боевой стиль (Экс): Этот рейнджер выбрал стрельбу из лука. Она дает ему черту Быстрый Выстрел не соответствующая при этом необходимым условиям черты.

Животное спутник (Экс): Этот рейнджер обладает личным волком в качестве животного спутника. Это существо повсюду следует за рейнджером в качестве его защитника. Характеристики животного спутника представлены ниже.

Животное спутник Волк: CR —; Среднее Магическое животное; КХП 2d8+4; Хп 13; Иниц. +2; Скор. 15 м; КД 14, касат. 12, отороп. 12; ББА +1; Зхв +2; Ат. рукопашн. +3 (1d6+1, укусы); Полн. Ат. рукопашн. +3 (1d6+1, укусы); Заним. Прост./Диал. Пораж. 1,5 м/1,5 м. СА опрокидывания; СК бонусный трюк, уклонение, зрение при низком освещении, острый нюх; МЗ Н; Сп-Бр Стойк +5, Рефл +5, Воля +1; Сила 13, Ловк 15, Тело 15, Интл 2, Мудр 12, Обн 6.

Навыки и Черты: Скрытность +2, Прислушивание +3, Бесшумное Передвижение +3; Искусство Выживания +1, Отслеживание +1; Чтение следов, Фокусировка в Оружии (укус).

Опрокидывание (Экс): Волк, проведя успешную атаку укусом способен свободным действием провести проверку опрокидывания. Для дополнительной информации смотрите стр. 1__ в Руководстве Игрока.

Бонусный Трюк: Это животное может быть обучено одному дополнительному трюку в дополнение к базовым, которые выбирает рейнджер (смотрите навык *Приручение Животных* на стр. 7_ Руководства Игрока). Этот трюк не требует дополнительного времени для обучения и проверок навыка Приручение Животных, а также не учитывается в стандартное ограничение известных трюков существом. Раз выбранный, этот трюк не может быть изменен.

Уклонение (Экс): Если животное спутник подвергается атаке, где успешный спасбросок Рефлекса позволяет получить половину повреждений, то в случае успешного прохождения проверки оно совсем не получает повреждений.

Зрение при низком освещении: Видит в два раза дальше, чем человек при тусклом освещении.

Острый Нюх: Может определить приближающихся противников по запаху.

Избранный Враг (Экс): Рейнджер получает указанные модификаторы к проверкам навыков Блеф, Прислушивание, Чувство Мотива, Отслеживание и Искусство Выживания, когда использует эти навыки против избранных врагов. Он получает тот же бонус для броска атак против этих существ.

Связь со спутником: Рейнджер может управлять своим спутником свободным действием, или подтолкнуть его действием передвижения. При обращении с этим животным он получает +4 бонус к проверкам дикой эмпатии и Приручения Животных.

Совместные Заклинания (Экс): Этот рейнджер способен активировать заклинания на себя и на своего животного спутника одновременно, но при условии, что животное в пределах 1,5 метров от него в момент активации. Рейнджер также может активировать заклинания с целью «Вы» на своего животного спутника.

Дикая Эмпатия (Экс): Этот рейнджер способен улучшить отношение к нему животного так же как дипломатия улучшает проведение переговоров между людьми. Игрок бросает 1d20+17, или 1d20+13, если магический зверь обладает Интеллектом 1 или 2.

Заклинания Рейнджера: (1; КС спасброска 12); 1-ый —опутывание.

Имущество: выдубленная кожа +1, превосходный длин-

ный меч, превосходный длинный составной лук (+4 бонус Силы), 20 обычных стрел, 10 холоднокованных стрел, 10 серебряных стрел, глаза орла, 3 снадобья лечения легких ранений.

Пример НИП-а Рейнджера 15-го уровня: Гнолл Рджер 15; СВ 16; Средний гуманоид; КХП 17d8+34; Хп 114; Иниц. +5; Скор. 12 м; КД 23, касат. 16, отороп. 18; ББА +16; Зхв +20; Ат. +23 рукопашн. (1d8+8/17-20, длинный меч +2), или +24 стрелков. (1d8+6/x3, составной лук +2 (+4 бонус Силы)); Полн. Ат. +23/+18/+13/+8 рукопашн. (1d8+8/17-20, длинный меч +2), или +24/+19/+14/+9 стрелков. (1d8+6/x3, составной лук +2(+2 бонус Силы)); СА —; СК животное спутник, камуфляж, темновидение 18 м, избранный враг эльфы +6, избранный враг люди +4, избранный враг магические звери +2, избранный враг феи +2, шустрый чтец следов, woodland stride??, связь со спутником. МЗ ХЗ; Сп-Бр Стойк +11, Рефл +13, Воля +7; Сила 18, Ловк 21, Тело 15, Интл 8, Мудр 14, Обн 6.

Навыки и Черты: Приручение Животных +13, Скрытность +25, Прыжки +9, Прислушивание +6, Бесшумное Передвижение +20, Езда Верхом +7, Отслеживание +23, Искусство Выживания +17; Выносливость, Повышенное Сражение с Оружием в Каждой Руке, Улучшенное Критическое Попадание (длинный меч), Выстрел Вблизь, Мощная Атака, Прицельный Выстрел, Чтение Следов, Фокусирование в Оружии (составной длинный лук), Фокусирование в Оружии (короткий меч).

Боевой стиль (Экс): Этот рейнджер выбрал сражение с оружием в каждой руке. Он дает ему черту Повышенное Сражение с Оружием в Каждой Руке, даже если он не соответствует необходимым условиям черты.

Животное спутник (Экс): Этот рейнджер обладает личным жутким волком в качестве животного спутника. Это существо повсюду следует за рейнджером в качестве его защитника. Характеристики животного спутника представлены ниже.

Животное спутник Жуткий Волк: CR —; Большое Магическое животное; КХП 6d8+18; Хп 45; Иниц. +2; Скор. 15 м; КД 14, касат. 11, отороп. 12; ББА +4; Зхв +15; Ат. рукопашн. +10 (1d6+10, укусы); Полн. Ат. рукопашн. +10 (1d6+10, укусы); Заним. Прост./Диал. Пораж. 3 м/1,5 м. СА опрокидывание; СК бонусный трюк, зрение при низком освещении, острый нюх; МЗ Н; Сп-Бр Стойк +8, Рефл +7, Воля +6; Сила 26, Ловк 16, Тело 17, Интл 2, Мудр 12, Обн 10.

Навыки и Черты: Скрытность +0, Прислушивание +7, Бесшумное Передвижение +4, Отслеживание +7, Искусство Выживания +2; Настороженность, Бег, Чтение следов, Фокусировка в Оружии (укус).

Опрокидывание (Экс): Волк, проведя успешную атаку укусом способен свободным действием провести проверку опрокидывания. Для дополнительной информации смотрите стр. 1__ в Руководстве Игрока.

Бонусный Трюк: Это животное может быть обучено одному дополнительному трюку в дополнение к базовым, которые выбирает рейнджер (смотрите навык *Приручение Животных* на стр. 7_ Руководства Игрока). Этот трюк не требует дополнительного времени для обучения и проверок навыка Приручение Животных, а также не учитывается в стандартное ограничение известных трюков существом. Раз выбранный, этот трюк не может быть изменен.

Уклонение (Экс): Если животное спутник подвергается атаке, где успешный спасбросок Рефлекса позволяет получить половину повреждений, то в случае успешного прохождения проверки оно совсем не получает повреждений.

Зрение при низком освещении: Видит в два раза дальше, чем человек при тусклом освещении.

Острый Нюх: Может определить приближающихся противников по запаху.

Камуфляж (Экс): Этот рейнджер может применять проверку Скрытности в местах не располагающих к этому, или не имеющих укрытия.

Быстрое чтение Следов (экс): Рейнджер может читать следы, передвигаясь с нормальной скоростью без обычного –5 штрафа, или при удвоенной скорости с –10 штрафом.

Дикая Эмпатия (Экс): Рейнджер способен улучшить отношение к нему животного так же как Дипломатия улучшает сложные переговоры между людьми. Он бросает 1d20+17,

ТАБЛИЦА 4-22: НИП ЧАРОДЕЙ

Хп	КД	Рукопашн.	Стрелков.	Ст/Реф/В	П Нав.	Закл. В день	Снаряжение
Черты							
1-й	5	12	-1	+3	+1/+2/+3	8/1 5/4	обычн. рукопашн., превосх. стрелков. 550 зм
2-й	8	12	+0	+4	+1/+2/+4	10/1 6/5	Как на 1-м уровне, но 1650 зм
3-й	12	12	+0	+4	+2/+3/+4	12/2 6/6	Как на 1-м уровне, но 2150 зм
4-й	15	13	+1	+5	+2/+3/+5	14/2 6/7/4	наручи защиты +1, обычн. рукопашн., превосх. стрелков. 950 зм
5-й	19	13	+1	+5	+2/+3/+5	16/2 6/7/5	Как на 4-м уровне, но 2000 зм
6-й	23	13	+2	+6	+3/+4/+6	18/3 6/7/6/4	Как на 4-м уровне, но 4300 зм
7-й	26	14	+2	+6	+3/+4/+6	20/3 6/7/7/5	наручи +1, кольцо защиты +1, обычн. рукопашн., превосх. стрелков. 3900 зм
8-й	30	14	+3	+7	+3/+4/+7	22/3 6/7/7/6/3	Как на 7-м уровне, но 6100 зм
9-й	33	15	+3	+7	+4/+5/+7	24/4 6/7/7/7/4	наручи +2, кольцо +1, обычн. рукопашн., превосх. стрелков. 5700 зм
10-й	37	15	+4	+8	+4/+5/+8	26/4 6/7/7/7/5/3	Как на 9-м уровне, но 9700 зм
11-й	40	16	+4	+8	+4/+5/+8	28/4 6/7/7/7/6/4	наручи +2, кольцо +1, амулет природного доспеха +1, обычн. рукопашн., превосх. стрелков. 12700 зм
12-й	44	17	+5/0	+9/4	+5/+6/+9	30/5 6/8/7/7/7/6/3	наручи +2, кольцо +2, амулет +1, плащ Обаяния +2, обычн. рукопашн., превосх. стрелков. 9700 зм
13-й	47	18	+6/1	+9/4	+5/+6/+9	32/5 6/8/7/7/7/7/4	наручи +3, кольцо +2, амулет +1, плащ Обаяния +2, рукопашн. +1, превосх. стрелков. 9300 зм
14-й	51	19	+7/2	+11/6	+5/+7/+10	34/5 6/8/7/7/7/7/5/3	Как на 13-м уровне, но 19000 зм
15-й	54	19	+7/2	+11/6	+6/+8/+10	36/6 6/8/8/7/7/7/7/4	Как на 13-м уровне, но плащ +4 и 21000 зм
16-й	58	19	+8/3	+12/7	+6/+8/+11	38/6 6/8/8/7/7/7/7/5/3	Как на 13-м уровне, но плащ +4 и 39000 зм
17-й	61	21	+8/3	+12/7	+6/+8/+11	40/6 6/8/8/7/7/7/7/6/4	наручи +4, кольцо +2, амулет +2, плащ +4, рукопашн. +1, перчатки Ловк +2, превосх. стрелков., 49000 зм
18-й	65	22	+9/4	+13/8	+7/+9/+12	42/7 6/8/8/8/7/7/7/7/5/3	наручи +5, кольцо +2, амулет +2, плащ +6, рукопашн. +1, перчатки +2, превосх. стрелков., 50000 зм
19-й	68	22	+9/4	+13/8	+7/+9/+12	44/7 6/8/8/8/7/7/7/7/6/4	Как на 18-м уровне, но 90000 зм
20-й	72	22	+10/5	+14/9	+7/+9/+13	46/7 6/8/8/8/8/7/7/7/7/6	Как на 18-м уровне, но 140000 зм

ЗНАЕМЫХ ЗАКЛИНАНИЙ НА УРОВЕНЬ

Уровень	Заклинания	Уровень	Заклинания	Уровень	Заклинания	Уровень	Заклинания
1-й	4/2	2-й	5/2	3-й	5/3	4-й	6/3/1
5-й	6/4/2	6-й	7/4/2/1	7-й	7/5/3/2	8-й	8/5/3/2/1
9-й	8/5/4/3/2	10-й	9/5/4/3/2/1	11-й	9/5/5/4/3/2	12-й	9/5/5/4/3/2/1
13-й	9/5/5/4/4/3/2	14-й	9/5/5/4/4/3/2/1	15-й	9/5/5/4/4/4/3/2	16-й	9/5/5/4/4/4/3/2/1
17-й	9/5/5/4/4/4/3/3/2	18-й	9/5/5/4/4/4/3/3/2/1	19-й	9/5/5/4/4/4/3/3/2	20-й	9/5/5/4/4/4/3/3/3/2

или 1d20+13, если магический зверь обладает Интеллектом 1 или 2.

Заклинания Рейнджера: (3/2/1/1; КС спасброска 12+уровень заклинания); 1-ый – замедлить яд; опутывание, устойчивость к электричеству; 2-ой – лечение легких ранений, силовик; 3-ий – великий магический клык; 4-ый – древесный скачок.

Имущество: выдубленная кожа +3, амулет природного доспеха +1, кольцо защиты +1, длинный меч +2, короткий меч +1, длинный составной лук +2 (+4 бонус Силы), 12 обычных стрел, 5 стрел +3, 10 холоднокованных стрел, 15 серебряных стрел, 10 алмазных стрел, ботинки больших шагов, эльфийский плащ, перчатки Ловкости +2, младшие наручи стельбы, подвеска Мудрости +2, глаза орла, колчан Эхлони.

НИП ЧАРОДЕЙ

Стартовые Параметры: Сила 8, Ловк 14, Тело 13, Интл 10, Мудр 12, Обн 15.

Прогресс Параметров: 4-ый, Обн 16; 8-ой Обн 17; 12-ый Обн 18(20); 14-ый Ловк 14(16); 15-ый Обн 18(22); 16-ый Обн 19(23); 18-ый Обн 19(25); 20-ый Обн 20(26).

Пример НИП-а Чародея 5-го уровня: Кобольд Чар 5; СВ 5; Маленький гуманоид (рептилия); КХП 5d4+3; Хп 17; Иниц. +6; Скор. 9 м; КД 15, касат. 13, отороп. 13; ББА +2; Зхв -2; Ат. +3 рукопашн. (1d4 /х3, короткое копьё), или +6 стрелков. (1d6/19-20, превосходный легкий арбалет); Полн. Ат. +3 рукопашн. (1d4/х3, короткое копьё), или +6 стрелков.

(1d6/19-20, превосходный легкий арбалет); СА —; СК эмпатическая связь, совместные заклинания, чувствительность к свету, Крошечная гадюка (талисман); МЗ ХЗ; Сп-Бр Стойк +1, Рефл +3, Воля +5; Сила 10, Ловк 14, Тело 11, Интл 8, Мудр 12, Обн 16.

Навыки и Черты: Блеф +6, Концентрация +4, Ремесло (изготовление ловушек)+1, Скрытность +6, Прислушивание +3, Професия (шахтер) +3, Поиск +1, Искусство Магии +3, Отслеживание +3; Настороженность, Улучшенная Инициатива, Прочность.

Эмпатическая Связь (Свх): Чародей может телепатически общаться со своим спутником на расстоянии до 1,6 км.

Чувствительность к свету (Экс): Кобольды чувствительны к дневному свету и переносит -1 штраф обстоятельств к броскам атак при ярком дневном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

Совместные заклинания (Свх): Этот чародей способен активировать заклинания на себя и на своего животного спутника одновременно, но при условии, что животное в пределах 1,5 метров от него в момент активации. Чародей также может активировать заклинания с целью «Вы» на своего животного спутника.

Крошечная Гадюка (талисман): Это существо дает своему хозяину +3 бонус проверки Блефа. Оно Также, до тех пор пока оно в пределах 1,5 метров от хозяина, оно дает ему преимущества черты Настороженность. Талисман может использовать свои бонусы или своего хозяина, что выше. Характеристики талисмана представлены ниже.

Крошечная Гадюка (талисман): CR —; Крошечный Ма-

гический зверь; КХп 1; Хп 8; Иниц. +3; Скор. 4,5 м взбираясь 4,5 м, вплавь 4,5 м; КД 20, касат. 15, отороп. 17; ББА +0; Зхв -11; Ат. +5 рукопашн. (яд, укус); Полн. Ат. +5 рукопашн. (яд, укус); Зан. Прост./Диап. Пораж. 0,75 м/0 м; СА Яд; СК Улучшенное уклонение, перенос касательных заклинаний, острый нюх, общение с хозяином; МЗ ХЗ; Сп-Бр Стойк +2, Рефл +5, Воля +1; Сила 4, Ловк 17, Тело 11, Интл 8, Мудр 12, Обн 2.

Навыки и Черты: Баланс +11, Взбирание +11, Скрытность 15, Прислушивание +6, Плавание +5, Искусность в Оружии.

Яд (Экс): Ранение, КС Стойкости 11, первичное и вторичное повреждение 1d6 Тело.

Улучшенное Уклонение (Экс): Если субъект подвергается атаке, в которой успешный спасбросок Рефлекса позволяет получить половину повреждений, то в случае успешного прохождения проверки он не получает повреждений.

Острый Нюх: Может определить скрывающихся противников по запаху.

Заклиния Чародея: (6/7/5; КС спасброска 13+уровень заклинания); 0 – изумить, призрачный звук, рука мага, замораживающий луч, чтение магии, касание усталости; 1-ый – наслать страх, доспех мага, магическая стрела, сон; 2-ой – пылающая сфера, размытость.

Имущество: Наручи доспеха +1, превосходное короткое копье, легкий арбалет, 10 арбалетных стрел, снадобье размытости, снадобье лечения средних ранений, снадобье ускорения, 2 свитка с невидимостью, 2 свитка с кислотной стрелой Мельфа, 2 свитка с паутиной, кинжал.

Пример НИП-а чародея 15-го уровня: Кобольд Чар 15; СВ 15; Маленький гуманоид (рептилия); КХП 15d4+3; Хп 42; Иниц. +6; Скор. 9 м; КД 19, касат. 15, отороп. 17; ББА +7; Зхв +3; Ат. +9 рукопашн. (1d4 /х3, короткое копье +1), или +11 стрелков. (1d6/19-20, превосходный легкий арбалет), Полн. Ат. +9/+4 рукопашн. (1d4 /х3, короткое копье +1), или +11 стрелков. (1d6/19-20, превосходный легкий арбалет) СА —; СК эмпатическая связь, совместные заклинания, чувствительность к свету, Крошечная гадюка (талисман); МЗ ХЗ; Сп-Бр Стойк +5, Рефлекс +7, Воля +10; Сила 10, Ловк 14, Тело 11, Интл 8, Мудр 12, Обн 22.

Навыки и Черты: Блеф +9, Концентрация +9, Ремесло (изготовление ловушек)+1, Скрытность +6, Прислушивание +3, Профессия (шахтер) +3, Поиск +1, Искусство Магии +8, Отслеживание +3; Настороженность, Улучшенная Инициатива, Прочность, Активация в Бою, Уворачивание, Создать Волшебную Палочку, Проникновенность Заклинаний.

Эмпатическая Связь (Свх): Чародей может телепатически общаться со своим спутником на расстоянии до 1,6 км.

Чувствительность к свету (Экс): Кобольды чувствительны к дневному свету и переносят -1 штраф обстоятельств к броскам атак при ярком дневном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

Магическое Слежение на Талисмана (Пдз): Этот чародей может применять магическое слежение на своего талисмана раз в день, как будто заклинанием *магическое слежение*.

Совместные заклинания (Свх): Этот чародей способен активировать заклинания на себя и на своего животного спутника одновременно, но при условии, что животное в пределах 1,5 метров от него в момент активации. Чародей также может активировать заклинания с целью «Вы» на своего животного спутника.

Крошечная Гадюка (талисман): Это существо дает своему хозяину +3 бонус проверки Блефа. Оно также, до тех пор пока оно в пределах 1,5 метров от хозяина, оно дает ему преимущества черты Настороженность. Талисман может использовать свои бонусы или своего хозяина, что выше. Характеристики талисмана представлены ниже.

Крошечная Гадюка (Талисман): CR—; Крошечный магический зверь; КХп 15; Хп 21; Иниц. +3; Скор. 4,5 метра, взбираясь 4,5 м, вплавь 4,5 м; КД 25, касат. 15, отороп. 22; ББА +0; Зхв -11; Ат. +5 рукопашн. (яд, укус); Полн. Ат. +5 рукопашн. (яд, укус); Зан. Прост./Диап. Пораж. 0,75 м/0 м. СА Яд; СК Улучшенное уклонение, перенос касательных заклинаний, острый нюх, общение с хозяином, общение с другими рептилиями, УМ 20; МЗ ХЗ; Сп-Бр Стойк +2, Рефл +5, Воля +1; Сила 4, Ловк 17, Тело 11, Интл 8, Мудр 12, Обн 2.

Навыки и Черты: Баланс +11, Взбирание +11, Скрытность +15, Прислушивание +6, Плавание +5, Искусность в Оружии.

Яд (Экс): Ранение, КС Стойкости 11, первичное и вто-

ричное повреждение 1d6 Тело.

Улучшенное Уклонение (Экс): Если субъект подвергается атаке, в которой успешный спасбросок Рефлекса позволяет получить половину повреждений, то в случае успешного прохождения проверки он не получает повреждений.

Острый Нюх: Может определить скрывающихся противников по запаху.

Знаемые Заклинания Чародея: (6/8/8/7/7/7/4; КС спасброска 16+уровень заклинания); 0 – *танцующие огоньки*, *изумить*, *призрачный звук*, *рука мага*, *охлаждающий луч*, *чтение магии*, *касание усталости*; 1-ый – *наслать страх*, *доспех мага*, *магическая стрела*, *скрывающий туман*, *сон*; 2-ой – *пылающая сфера*, *размытость*, *невидимость*, *кислотная стрела Мельфа*, *спектральная рука*; 3-ий – *рассеивание магии*, *удержание персоны*, *заряд молнии*, *вампирическое касание*; 4-ый – *ледяной шторм*, *ограниченная сфера неуязвимости*, *крик*, *каменная кожа*; 5-ый – *убийственное облако*, *конус холода*, *удержание монстра*, *телепорт*; 6-ой – *кислотный туман*, *дизентерия*, *неограниченное рассеивание магии*; 7-ой – *эфирный скачок*, *призматические брызги*.

Имущество: амулет природного доспеха +1, наручи защиты +3, кольцо защиты +2, короткое копье +1, превосходный легкий арбалет, 10 арбалетных стрел, плащ обаяния +4, палочка магических стрел, снадобье размытости, 2 свитка с доминированием над персоной, кинжал.

КОРРЕКТИРОВКИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РАСЫ ИЛИ ВИДА

Внесите корректировку перед показателями связанными с классом персонажа. Добавьте и внесите все корректировки, такие как, например, изменения показателей параметров. Приведем пример, халфлинг получает +2 расовый бонус к Ловкости, и +1 бонус ко всем спасброскам, это означает, что под конец у персонажа +2 бонус Рефлекса.

Смотрите Руководство Игрока или Руководство Мастера Подземелий для дополнительной информации.

Объяснение/Определение

Следующие замечания объясняют или формулируют определенные термины используемые в списке корректировок.

-3 Ранга/Навык: Вычитает 3 ранга из каждого модификатора ранга, которые находятся в списке навыков НИП на первом уровне. (НИП имеет тоже количество Кубиков Хит-Пойнтов как и чудовище, а потому не получает умножение на 4 рангов навыков на первом уровне).

Большой: Бонусы атаки и защиты НИП переносят -1 штраф; -4 штраф к проверкам Скрытности; оружие НИП больше чем обычное и наносит повышенные повреждения (смотрите стр. __). Зона поражения существа 3 м.

Медлительный: Базовая скорость передвижения НИП по земле составляет 6 метров вместо 9.

Маленький: Бонус атаки и защиты маленьких НИП на 1 выше, и они получают +4 бонус к Скрытности. Оружие НИП меньше обычного, и наносит меньшие повреждения (смотрите стр. __).

Квалификация в Оружии: Невзирая на класс, НИП квалифицирован как минимум с простыми видами оружия, и оружием, которое отмечено в его описании в *Справочнике Монстров*.

КОРРЕКТИРОВКИ НИП

Статистика представленная здесь, объясняет те корректировки способностей и навыков. Если у существа есть расовые КХП, этот материал включает соответствующие корректировки к базовому бонусу атаки и модификаторам навыков. В дополнение, к корректировкам отмеченным ниже, добавьте черты основанные на общем числе КХП, и добавьте специфические атаки и специальные качества базового существа.

Аасимар (Планарник): +2 Мудр +2, +2 Обн, Прислушивание +2, Отслеживание +2.

Медвежатник: СВ +2, +4 Сила, +2 Ловк, +2 Тело, -2 Обн, +3d8 КХП, +2 к ББА, Стойк +1, Рефл +3, Воля +1, природный доспех +3, -3 ранга/навыки, Взбирание +2, Скрытность +4, Прислушивание +6, Бесшумное Передвижение +6, Отслеживание +2.

Дерро: СВ +3, +4 Ловк, +2 Тело, -6 Мудр, +6 Обн, +3d8 КХП, +3 к ББА, Стойк +1, Рефл +3, Воля +3, природный

доспех +2, -3 ранга/навыки, Блеф +2, Скрытность +7, Прислушивание +4, Бесшумное Передвижение +7, Маленький, скорость 6 м.

Доппельгангер: СВ +3, +2 Сила, +2 Ловк, +2 Тело, +2 Интл, +4 Мудр, +2 Обн, +4d8 КХП, +4 к ББА, Стойк +4, Рефл +4, Воля +4, природный доспех +4, -3 ранги/навыки, Блеф +9, Маскировка +8, Прислушивание +4, Чувство Мотива +4, Отслеживание +4.

Дроу(Эльф): СВ +1, +2 Ловк, -2 Тело, +2 Интл, +2 Обн, Прислушивание +2, Поиск +2, Отслеживание +2.

Дварф, Дуергар: СВ +1, +2 Тело, -4 Обаяние, Прислушивание +1, Бесшумное Передвижение +4, Отслеживание +1, Скорость 6 м.

Дварф, Глубинный: +2 Тело, -2 Обаяние, скорость 6 м.

Дварф, Холмовой (Обычный): +2 Тело, -2 Обн, скорость 6 м.

Дварф, Горный: +2 Тело, -2 Обн, скорость 6 м.

Эльф, Серый: -2 Сила, +2 Ловк, -2 Тело, +2 Интл, Прислушивание +2, Поиск +2, Отслеживание +2.

Эльф, Высокий (Обычный): +2 Ловк, -2 Тело, Прислушивание +2, Поиск +2, Отслеживание +2.

Эльф, Дикий: +2 Ловк, -2 Интл, Поиск +2, Отслеживание +2.

Эльф, Лесной: +2 Сила, +2 Ловк, -2 Тело, -2 Интл, Прислушивание +2, Поиск +2, Отслеживание +2.

Гнолл: СВ +1, +4 Сила, +2 Тело, -2 Обн, -2 Интл, +2d8 КХП, +1 к ББА, Стойк +3, природный доспех +1, -3 к рангам/навыки, Прислушивание +2, Отслеживание +3.

Гном, Лесной: -2 Сила, +2 Тело, +2 Обн, Алхимия +2, Скрытность +4, Прислушивание +2, маленький скорость 6 м.

Гном, Скальный (Обычный): -2 Сила, +2 Тело, +2 Обн, Алхимия +2, Скрытность +4, Прислушивание +2, Маленький скорость 6 м.

Гном, Свирфнеблин: СВ +1, -2 Сила, +2 Ловк, +2 Мудр, -4 Обн, Стойк +4, Рефл +4, Воля +4, +4 бонус уворачивания к КД, Маленький скорость 6 м.

Гоблин: -2 Сила, +2 Ловк, -2 Обн, Бесшумное Передвижение +4, Езда Верхом +4, Маленький, скорость 6 м.

Полунебожитель: СВ +1 (если до 5 КХП), СВ +2 (6-10 КХП), СВ +3 (11 и более КХП), +4 Сила, +2 Ловк, +4 Тело, +2 Интл, +4 Мудр, +4 Обн, природный доспех +1, Крылья (летает при двойной наземной скорости). Эти модификаторы к базовым показателям существа.

Полудракон: +2 к СВ, +8 Сила, +2 Тело, +2 Интл, +2 Обн, природный доспех +4. Базовый Кубик Хит-Поинтов существа повышается до на один размер, максимум d12 (не оказывает эффект на Кубики Хит-Поинтов от Класа Персонажа). Если Большого размера, то у него есть крылья (полет при двойной наземной скорости). Добавьте эти модификаторы к корректировкам базового существа.

Полуэльф: +2 к Дипломатии, +2 к Сбору Информации, +1 к Прислушиванию, +1 к Поиску, +1 к Отслеживанию.

Полуизверг: СВ +1 (если до 4 КХП), СВ +2 (5-10 КХП), СВ +3 (11 и более КХП), +4 Сила, +4 Ловк, +2 Тело, +4 Интл, +2 Обн, природный доспех +1, Крылья (летает при наземной скорости). Эти модификаторы к базовым показателям существа.

Полуорк: +2 Сила, -2 Интл, -2 Обн.

Халфлинг, Глубинный: -2 Сила, +2 Ловк, Стойк +1, Рефл +1, Воля +1, +1 к атаке с метательным оружием (если есть), Прислушивание +2, Маленький, скорость 6 м.

Халфлинг, Шустроногий (Обычный): -2 Сила, +2 Ловк, Стойк +1, Рефл +1, Воля +1, +1 к атаке с метательным оружием (если есть), Взбирание +2, Прыжки +2, Прислушивание +2, Поиск +2, Отслеживание +2. Маленький, скорость 6 м.

Халфлинг, Великанчик: -2 Сила, +2 Ловк, Стойк +1, Рефл +1, Воля +1, +1 к атаке с метательным оружием (если есть), Отслеживание +2, Поиск +2, Прислушивание +2, Маленький, скорость 6 м.

Хобгоблин: +2 Ловк, +2 Тело, Бесшумное Передвижение +4.

Человек: 1 дополнительная черта, +1 навык (ранги=уровень+3).

Кобольд: -4 Сила +2 Ловк, -2 Тело, природный доспех +1, Ремесло (изготовление ловушек) +2, Профессия (шахтер) +2, Поиск +2, Маленький.

Людоящер: +1 к СВ, +2 Сила, +2 Тело, -2 Интл, +2d8 КХП, +1 к ББА, Рефл +3, природный доспех +5, -3 ранги/навыки, Баланс +5, Прыжки +6, Плавание +6.

Майнд Флаер: +8 к СВ, +2 Сила, +4 Ловк, +2 Тело, +8 Интл, +6 Мудр, +6 Обн, +8d8 КХП, +6 к ББА, Стойк +2, Рефл +2, Воля +6, природный доспех +3, -3 ранга/навыки, Блеф +8, Концентрация +6, Скрытность +8, Запугивание +4, Знание (любое одно) +8, Прислушивание +8, Бесшумное Передвижение +8, Чувство Мотива +4, Отслеживание +8.

Минотавр: +4 к СВ, +8 Сила, +4 Тело, -4 Интл, -2 Обн, +6d8 КХП, +6 к ББА, Стойк +2, Рефл +5, Воля +5, природный доспех +5, -3 ранга/навыки, Запугивание +3, Прислушивание +7, Поиск +4, Отслеживание +7, Большой.

Огр: +2 к СВ, +10 Сила, -2 Ловк, +4 Тело, -4 Интл, -4 к Обн, +4d8 КХП, +3 к ББА, Стойк +4, Рефл +1, Воля +1, природный доспех +5, -3 ранги/навыки, Взбирание +3, Прислушивание +2, Отслеживание +2, Большой, Скорость 12 м.

Огр-Маг: +8 к СВ, +10 Сила, +6 Тело, +4 Интл, +4 Мудр, +6 к Обн, +5d8 КХП, +3 к ББА, Стойк +4, Рефл +1, Воля +5, природный доспех +5, -3 ранги/навыки, Искусство Магии +8, Концентрация +8, Прислушивание +8, Отслеживание +8, Большой, Скорость 15 м.

Орк: +4 Сила, -2 Интл, -2 Мудр, -2 Обн.

Тифлинг (Планарник): +2 Ловк, +2 Интл, -2 Обн, Блеф +2, Скрытность +2.

Троглодит: +1 к СВ, -2 Ловк, +4 Тело, -2 Обн, +2d8 КХП, +1 к ББА, Стойк +4, Стойк +3, природный доспех +6, -3 ранга/навыки, Скрытность +6, Прислушивание +3, Мультиатака (смотрите Справочник Монстров).

Оборотемедведь (Ликантроп): +5 к СВ, +2 Сила, +2 Тело, -2 Обн, +4 к ББА, Стойк +5, Рефл +5, Воля +2, природный доспех +2, Прислушивание +2, Отслеживание +2, Плавание +4, Железная Воля, Чтение Следов. Смотрите Справочник Монстров для облика медведя и гибрида. В облике животного НИП теряет снаряжение.

Оборотекабан (Ликантроп): +1 к СВ, +2 Сила, +2 Тело, -2 Обн, +2 к ББА, Стойк +3, Рефл +3, Воля +1, природный доспех +2, Прислушивание +3, Отслеживание +3. Смотрите Справочник Монстров для облика медведя и гибрида. В облике животного НИП теряет снаряжение.

Оборотекрыса (Ликантроп): +1 к СВ, +2 Ловк, +2 Тело, -2 Обн, Стойк +2, Рефл +2, Воля +1, природный доспех +2, Скрытность +1, Бесшумное Передвижение +1, Железная Воля, Настороженность. Смотрите Справочник Монстров для облика медведя и гибрида. В облике животного НИП теряет снаряжение.

Оборотетигр (Ликантроп): +1 к СВ, +2 Сила, +2 Тело, -2 Интл, +4 к ББА, Стойк +5, Рефл +5, Воля +2, природный доспех +2, Прислушивание +3, Отслеживание +3, Железная Воля, Настороженность. Смотрите Справочник Монстров для облика медведя и гибрида. В облике животного НИП теряет снаряжение.

Оборотеволк (Ликантроп): +1 к СВ, +2 Сила, -2 Интл, +4 Мудр, -2 Обн, +4 к ББА, Стойк +3, Рефл +0, Воля +1, природный доспех +1, Прислушивание +1, Отслеживание +1, Железная Воля, Чтение Следов. Смотрите Справочник Монстров для облика медведя и гибрида. В облике животного НИП теряет снаряжение.

ОТНОШЕНИЕ НИП

В целом вам приходится руководить НИП-ами, как игрок управляет своим игровым персонажем. Вот почему так важно определить действия персонажа на происходящее вокруг него.

ТАБЛИЦА 4-23: ЦЕНА СНАРЯЖЕНИЯ НИП

Уровень Нип	Цена Снаряжения	Уровень Нип	Цена Снаряжения
1-й	900 зм	11-й	21000 зм
2-й	2000 зм	12-й	27000 зм
3-й	2500 зм	13-й	35000 зм
4-й	3300 зм	14-й	45000 зм
5-й	4300 зм	15-й	59000 зм
6-й	5600 зм	16-й	77000 зм
7-й	7200 зм	17-й	100000 зм
8-й	9400 зм	18-й	130000 зм
9-й	12000 зм	19-й	170000 зм
10-й	16000 зм	20-й	220000 зм

Когда ИП сталкиваются с НИП-ами персонажи игроков, вы определяете отношение НИП, игроки могут попытаться применить Дипломатию, чтобы повлиять на отношение к ним, как это описывается на стр. __ *Руководства Игрока*. Персонаж, у которого нет рангов Дипломатии, вместо этого проводит проверку Обаяния.

Выбор отношения к игрокам НИП или НИП-ей базируется на окружающих условиях. Большинство встречаемых в городах людей безразличны к ИП. Однако большинство городской стражи хоть и безразличны, но все-таки подозрительны, поскольку это их работа.

Проверки Обаяния НИП на изменение отношения к ним других НИП-ей: Следует отметить, что НИП могут использовать Дипломатию или Обаяние для определения их влияния на других НИП-ей. Однако в любом случае НИП никогда не сможет оказать влияние на отношение к нему ИП. За своих персонажей всегда решают игроки.

ДЕТАЛИЗАЦИЯ НИП

НИП с сильным кашлем и стойкими убеждениями за короля всегда более интересен, чем представленный вами как Киапи, обыватель 2-го уровня. Помните, что НИП-и — это не просто набор игровых статистик, они личности со своими особенностями и убеждениями. Вы должны стремиться создавать ваших НИП-ей запоминающимся и для ИП, ваши игроки на основе вашего отыгрыша полуют или возненавидят их. (Иногда ваши НИП могут промелькнуть или неотложится в памяти персонажей, этом нет ничего страшного, в конце концов в обычной жизни тоже всех не запомнишь).

Это не означает, что вы должны перед игрой написать предысторию каждого из НИП в игре. Возьмите себе за правило давать вашим НИП один или два отличительных признака. Продумайте эти признаки, так как чаще всего благодаря им ваши НИП отложатся в памяти у ИП. («Давайте вернемся и потолкуем с тем парнем, у которого так несло изо рта, похоже он может что-то знать об этом, хотя общение с ним не столь приятно...»)

Таблица 4–24: 100 Признаков позволит вам подобрать для вашего НИП то, что вам хочется (или можете выбросить случайным образом кубиком). Эта таблица только для начала. Огромное количество других признаков ваших НИП могут быть добавлены в этот список. Но ни один из этих признаков не влияет на базовые параметры персонажа или его навыки ли игровую механику. Может показаться что некоторые из них влияют на игровую статистику (такие, как например, сильный запах пота или внешняя привлекательность). В этом случае, хотя никаких бонусов Обаяния не полагается, вам следует отыгрывать НИП-а, так как если бы они были. Возьмем, к примеру, персонажа от которого исходит не слишком приятный запах, однако благодаря своему высокому показателю Обаяния он умеет вести разговор, или, например, законно добрый персонаж имеет чрезвычайно свирепый внешний вид, однако это еще не значит, что он принадлежит злу. Персонаж, обладающий высоким показателем Ловкости, и при этом прихрамывающий во время ходьбы обладает хорошими Рефлексами, несмотря на хромоту.

Для того, чтобы вам было легче решить каким признаком наделить своего НИП-а, обратите внимание на его основные параметры. Если у персонажа низкий показатель Телосложения, то это значит, что он быстро устает, и не будет брать тяжелой поклажи. Если же он обладает высоким Интеллектом, то это может повлечь за собой частые и остроумные шутки с его стороны. Если персонаж взял большое количество физических навыков и черт, то он наверняка будет атлетичен и мускулист. Мировоззрение также может помочь определить особые признаки ваших НИП. В зависимости от взгляда на мир они могут быть альтруистами, садистами или любить независимость.

Таблица 4–24: 100 Признаков

d%	Признак				
01	Хорошо видимый шрам	35	Постоянно насмывается	69	Несдержанный
02	Отсутствует зуб	36	Постоянно напекает	70	Пижонский
03	Отсутствует палец	37	Крутит в руках монету	71	Властный
04	Плохое дыхание	38	Хорошая осанка	72	Равнодушный
05	Сильный запах пота	39	Сгорбленный/сутулый	73	Гордый
06	Приятный запах (духи, парфюмы)	40	Высокий	74	Индивидуалист
07	Милый	41	Короткий	75	Конформист
08	Трясущиеся руки	42	Худой	76	С вспыльчивым нравом
09	Необычный цвет глаза	43	Толстый	77	Уравновешенный характер
10	Сухой кашель	44	Видимые раны или язвы	78	Неврастеник
11	Чихает и сопит	45	Косоглазый	79	Ревнивый
12	Очень низкий голос	46	Взгляд устремленный вдаль	80	Отважный
13	Очень высокий голос	47	Что-то часто жует	81	Трусливый
14	Глотает слова	48	Грязный и неопрятный	82	Беспечный
15	Шепелявит	49	Чистый	83	Любопытный
16	Заикается	50	Большой нос	84	Правдивый
17	Все отчетливо произносит	51	Эгоистичный	85	Лжец
18	Громко говорит	52	Подобострастный	86	Ленивый
19	Шепчет	53	Вялый	87	Энергичный
20	Не слушает	54	Начитанный	88	Набожный или религиозный
21	Татуировка	55	Внимательный	89	Ненабожный или неверующий
22	Родимое Пятно	56	Не очень внимательный	90	Сильные убеждения в политике или моральных взглядах
23	Необычный цвет кожи	57	Очень критичен	91	Унылый
24	Лысый	58	Ценитель искусства или обожает эстраду	92	Суровый/беспощадный
25	Очень длинные волосы	59	Страстно увлеченный (рыбак, охотник, азартные игры, животные и т.д.)	93	Использует напыщенную речь и длинные фразы
27	Необычный цвет волос	60	Коллекционер (книги, трофеи, монеты, оружие и т.д.)	94	Постоянно использует одни и те же выражения
28	Прихрамывает	61	Скряга	95	Женофоб, расист или с другим преубеждением
29	Отчетливо видимые драгоценности	62	Неэкономный	96	Фанатеет от магии
30	Напыщенно или по заморски одет	63	Пессимист	97	Недоверляет магии
31	Видно исподнее	64	Оптимист	98	Поддерживает представителей одного из классов
32	Слишком много одежды	65	Пьянчуга	99	Шутник
33	Нервный тик глаз	66	Трезвенник	100	Не имеет чувство юмора (Смотрите пункт 26)
34	Нервно дергается и беспокоится	67	С хорошими манерами		
		68	Грубый		