

В этой главе раскрываются правила которые понадобятся вам для игры Подземелья и Драконы с того момента, когда персонажи входят в подземелье и до окончания сессии, когда они получают свои очки опыта.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Руководство Игрока раскрывает тактическое передвижение, и передвижение по поверхности для Маленьких и Средних персонажей, которые путешествуют по обычной земле, или используют навыки Взмывание, Прыжки и Плавание. Эта секция правил расширяет информацию касающуюся существ меньше за Маленьких, и больше за Средних, а также обсуждает воздушное передвижение.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И ПОЛЕ БОЯ

Хотя эта игра лишь воображение, визуальные и наглядные помощники помогают всем вообразить похожие вещи, избежать непонимания и усилить эффект игры.

В по-раундовой симуляции, в частности когда вы используете фигурки, передвижение всегда очень важно. Если персонаж бежит через комнату которая займёт для преодоления у него 2 раунда, создаётся впечатление, что он пробежит половину пути, остановится, а затем позже пробежит вторую половину комнаты. Хотя нет иного способа избежать отображения передвижения старт-стоп-старт-стоп, постарайтесь отобразить в уме, и заставить вообразить своих игроков, что фактически всё передвижение в столкновении непрерывно и плавно.

Передвижение и Позиция

Некоторые персонажи могут находиться в сражении не смещаясь с места. Появившиеся противники стремительно кинутся на группу; искатели приключений ответят

отреагировав на новых противников уничтожив одного из первых своих оппонентов. В круговороте битвы волшебники постараются найти лучшее место для применения своей магии, воры потихоньку будут прокрадываться в тени, подыскивая зазевавшегося или неосторожного оппонента, по которому они проведут коварную атаку. Со всем проведением этого тактического передвижения, существенно поможет отображение всего происходящего на поле боя.

Управляя передвижением и позицией с помощью фигурок на поле боя, фигурки покажут относительное расположение персонажей друг от друга, а сетка на поле боя чётко покажет насколько могут передвинуться игроки и чудовища.

Стандартная Шкала

2,5 см. клетка=1,5 м.

30 мм. фигурка=существо размером с человека

Шкалы и Клетки

Стандартной единицей для тактической карты является 1,5 метровая клетка. Эта единица удобна для фигурок и рисования карт подземелий, которые обычно рисуются на клетчатой бумаге.

В сражении, каждый Маленький и Средний персонаж занимает одну 1,5 метровую клетку. Большие существа занимают больше клеток, а несколько крошечных существ могут разместиться на одной клетке. Смотрите Таблицу 8-4: Размеры и Шкала Существ на стр. ____ в Руководстве Игрока.

Передвижение по Диагоналям

Когда вы передвигаетесь по диагонали на сетке, первая клетка передвижения считается как 1,5 м. передвижения, а следующая как 3,0 метра. Эта схема 1,5 м. и 3,0 м. действует до тех пор, пока персонаж движется по диагонали, даже если какое-то передвижение по

прямой через клетки разделяет диагональные передвижения. К примеру, персонаж передвигается на 1 клетку по диагонали (1,5 м.), а затем 3 клетки по прямой (4,5 м.), ну и на конец ещё на одну клетку по диагонали (3,0 м.) с полным передвижением на 9,0 м.

Доспехи и Перенагрузка

В *Руководстве Игрока* рассматривается эффект доспехов и перенагрузки для существ с базовой скоростью 6 и 9 метров. Ниже приведённая таблица рассматривает все пониженные скорости для базовых скоростей от 6 метров до 30 метров (с шагом 3 метра).

Базовая Скорость	Пониженное Передвижение	Базовая Скорость	Пониженное Передвижение
6 м.	4,5 м.	21 м.	15 м.
9 м.	6 м.	24 м.	16,5 м.
12 м.	9 м.	27 м.	18 м.
15 м.	10,5 м.	30 м.	21 м.
18 м.	12 м.		

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В ТРЁХ ИЗМЕРЕНИЯХ

Не каждое существо может только ходить или бегать. Акула к примеру, хотя и передвигается плавая, может выполнять действия бега для того, чтобы плыть быстрее. Персонаж находящийся под влиянием заклинания полёт, способен выполнять ускоренный полёт. Взирающий вор может использовать часть своей скорости для спуска с короткой стены, а затем использовать оставшуюся для передвижения к противнику. Используйте правила передвижений для любого вида передвижений, а не только для передвижения по плоской поверхности.

Тактическое Воздушное Передвижение

Эльфийский варвар, сидящий верхом на гигантском орле пикирует вниз на майнд флаеров, осыпая их градом стрел из своего лука. Один из майнд флаеров одевает *крылатые сапожки* и поднимается в воздух чтобы лучше сразаться с эльфом. Как только передвижение переходит в три измерения, и включает в себя передвижение в воздухе и поддержки минимальной скорости для сохранения высоты, оно становится более сложным.

Для большинства летающих существ необходимо хотя бы немного притормозить чтобы совершить поворот, а многие ограничены довольно обширными поворотами, и должны поддерживать минимальную скорость полета вперед. У каждого летающего существа есть манёвренность, которая указана в Таблице 2-1: Манёвренность. Строки в Таблице 2-1 обозначают следующее:

Минимальная Скорость Вперёд: Если летающее существо не способно поддерживать свою минимальную скорость, оно должно приземлиться в конце своего передвижения. Если оно слишком высоко от земли, оно падает непосредственно вниз, пролетая за первый раунд падения 45 м. Если за это расстояние оно достигает земли, существо переносит повреждения от падения. Если существо не коснулось земли, в следующий свой ход оно должно восстановиться от падения. Для восстановления оно должно пройти проверку Рефлекса против КС 20. Или же упасть ещё на 90 метров. Если оно сталкивается с землёй, оно переносит повреждения от падения. В противном случае есть шанс для повторного прохождения восстановления.

Парение: Способность находится на одном месте находясь в воздухе.

Отлёт: Способность передвигаться назад не

разворачиваясь.

Переворот: Существо с хорошей подвижностью, может применить 1,5 метра своего передвижения для начала отлёта назад.

Поворот: Насколько существо способно развернуться после преодоления определённой дистанции.

Поворот на Месте: Существо с хорошей и средней манёвренностью способно использовать часть своей скорости на поворота на месте.

Максимальный Поворот: Насколько максимально существо способно развернуться в любой одной клетке.

Угол Взлёта: Угол подъёма существа.

Скорость Взлёта: Насколько быстро существо взлетает вверх.

Угол Снижения: Угол приземления существа.

Скорость Снижения: Существо способно спускаться с двойной скоростью своей скорости полёта.

Между Верхом и Низом: Средний, плохой и неуклюжий летун, должен пролететь определённую высоту для набора высоты или приземления. Любой летающий может начать приземляться после взлёта, без промежуточного расстояния полёта.

Уклонение и Погоня

В по раундовом передвижении просто отсчитывая клетки, медленному персонажу невозможно ускользнуть от быстрого персонажа без вспомогательных обстоятельств. Также и наоборот, для быстрого персонажа не составит труда убежать от медленного.

Когда же скорости двух сравниваемых персонажей одинаковы, есть очень простой способ решения погони: Если одно существо преследует второе, и оба передвигаются на одинаковой скорости, погоня длится как минимум несколько раундов, а затем они проводят встречные проверки Ловкости, чтобы сравнить, кто же быстрее. Если преследуемое существо выигрывает, оно убегает. Если выигрывает преследователь, он догоняет убегающее.

Иногда погоня происходит на больших пространствах, и может длиться в течении всего дня, в таком случае, у двух сторон есть случайная возможность заметить мелькание друг друга. В случае длительной погони, всеми группами проводится встречные проверки Телосложения, что определяет кто дольше выдерживает погоню. Если у преследуемого выше, оно ускользает. Если у преследователя, благодаря своей выносливости он настигает жертву.

Передвижение по Клеткам

Все персонажи находятся в коридоре шириной 1,5 метра. Воин находится в конце коридоре из которого нет выхода. Он оравлен и умирает. Жрец, который хочет помочь воину должен добраться к нему, но между ними два других персонажа. В такой ситуации у жреца нет возможности подобраться к воину и нейтрализовать отравление. Но вы можете сделать следующее, жрец противостоится мимо персонажей, и активирует заклинание, а затем возвращается на своё место.

В целом, когда персонажи не вовлечены в по раундовое сражение, они способны подобраться куда угодно, и любым способом который доступен для обычных людей. К примеру в 1,5 метровой клетке могут находиться несколько персонажей, но они не способны эффективно сразаться на таком маленьком пространстве. Правила передвижения фигурок очень важны в сражении, но вне боя нет нужды чересчур ограничивать деятельность персонажей.

Таблица 2-1: Манёвренность

	Отличная (Блуждающий Огонёк)	Манёвренность и Пример Существа Хорошая (Бихолдер)	Средняя (Горгуля)	Плохая (Виверна)	Неуклюжая (Мантукора)
Минималн. скорость вперед	Нет	Нет	Половина	Половина	Половина
Парение	Да	Да	Нет	Нет	Нет
Отлёт	Да	Да	Нет	Нет	Нет
Переворот	Свободно	-1,5 м.	Нет	Нет	Нет
Поворот	Любой	90°/1,5 м.	45°/1,5 м.	45°/1,5 м.	90°/3,0 м.
Поворот на месте	Любой	+90°/-1,5 м.	+45°/-1,5 м.	Нет	Нет
Максимальный поворот	Любой	Любой	90°	45°	45°
Угол взлёта	Любой	Любой	60°	45°	45°
Скорость взлёта	Полная	Половина	Половина	Половина	Половина
Угол снижения	Любой	Любой	Любой	45°	45°
Скорость снижения	Двойная	Двойная	Двойная	Двойная	Двойная
Между Верхом и Низом	0	0	1,5 м.	3,0 м.	6,0 м.

ТИПЫ БОНУСОВ

Множество расовых способностей, особенностей класса, заклинаний и волшебных предметов, дают бонусы к броскам атаки, броскам повреждений и спас-броскам, Классу Доспехов, показателям параметров или проверкам навыков. Эти бонусы классифицируются по типам, и каждый из этих типов рассмотрен ниже.

Бонусы различных типов всегда суммируются. Поэтому *плащ устойчивости +1* (даёт бонус устойчивости к спас-броскам) действует совместно с бонусом к спас-броскам паладина от классовой особенности божественное здоровье. Идентичные типы бонусов не суммируются, поэтому *длинный меч +3* (+3 бонус заколдованности для +3 к атаке и +3 к повреждению) не будет совмещаться с заклинанием *волшебное оружие*, которое даёт оружию +1 бонус заколдованности к броскам атаки и повреждения.

Все типы бонусов с различными названиями суммируются, но бонусы с одинаковыми названиями обычно не суммируются, за исключением бонусов уворачивания, и некоторых условных бонусов.

Алхимический: Алхимический бонус отображает преимущество от химического состава, обычно принимаемый внутрь для приобретения бонуса. К примеру противоядие, даёт +5 алхимический бонус к спас-броскам Стойкости против ядов.

Врождённый: Врождённый бонус, бонус к показателю параметра, который образовался в результате могущественной магии, как заклинания *желание*. Персонаж ограничен врождённым бонусом +5 к любому из показателей параметров.

Доспеха: Это бонус, который дают не магические доспехи персонажу. Заклинание которое даёт бонус доспеха обычно создаёт невидимое, плотное, силовое поле вокруг поряжаемого персонажа.

Заколдованности: Бонус заколдованности отображает повышение в силе и эффективности оружия или доспехов персонажа, как при заклинаниях *магическое одеяние* или *волшебное оружие*, или общий бонус к показателю параметра, как при заклинании *кошачья грация*.

Интуитивный: Интуитивный бонус делает персонажа более опытным в том что он делает из-за расширенных знаний факторов касающихся этого действия, как и при заклинании *истинный удар*.

Компетентности: Персонаж имеющий бонус компетентности, прекрасно знает что он делает, как например с заклинанием *руководство*.

Морали: Бонус морали представляет собой эффект надежды, храбрости и решимости, как и при заклинании *благословение*.

Осквернения: Это бонус отображает в себе силу зла, такую как даёт заклинание *осквернение*.

Освящения: Противоположный бонусу осквернения, этот бонус связан с силами добра, как и при заклинании *освятить*.

Отклонения: Бонус отклонения повышает КД персонажа, отворачивая от него атаки противника, как при заклинании *щит судьбы*.

Природного Доспеха: Бонус природного доспеха, тип бонуса который получают большинство чудовищ из за своей толстой или чешуйчатой кожи. Заколдованность по природному доспеху наложенная заклинанием (как *дубовая кожа*), указывает, что кожа субъекта стала более прочной.

Размера: Когда персонаж увеличивается (как при эффекте заклинания *увеличение персоны*), его Сила увеличивается (как

и возможно Телосложение). Это бонус размера.

Расовый: Существа обычно получают расовые бонусы к проверкам навыков, которые основаны на виде существа. К примеру орлы получают +8 расовый бонус к Отслеживанию.

Уворачивания: Бонус уворачивания усиливает способность персонажа уклониться от опасности. Бонусы уворачивания суммируются с другими бонусами уворачивания и уклонения. Заклинания и волшебные предметы тоже могут повышать эти бонусы.

Удачи: Бонус удачи отображает фортуна на вашей стороне, как и при заклинании *божье расположение*.

Условный: Этот бонус или штраф основан на ситуационных факторах, которые могут применяться к проверки или КС для этой проверки. Условные модификаторы суммируются друг с другом, если только они происхождением не из одного условия.

Устойчивости: Бонус устойчивости это общий бонус от повреждения или магии. Бонусы устойчивости практически всегда затрагивают спас-броски.

Щита: Как и при бонусе доспеха, бонус щита к КД отображает защиту, которую даёт щит персонажа. Заклинание, которое даёт бонус щита, обычно представляет собой невидимое, плотное, силовое поле вокруг защищаемого персонажа.

СРАЖЕНИЕ

Отважная команда искателей приключений выбив деревянные двери, попадает в засаду кровожадных хобгоблинов с копьями и ржавыми клинками. Трое рыцарей стремительно скачут через лес на своих бесстрашных скакунах, чтобы всадить свои пики в чешуйчатой тело ужасной гидры, которая живёт у реки. Поднявшись в воздух, дракон стал преследовать эльфийского лорда и его кортеж, смыкая свои челюсти позади убегающих в ужасе эльфов.

Сражение основная часть того, что делает игры Д&Д поистине потрясающими. Есть несколько неплохих способов испытать свою храбрость против врагов в ярком сражении. Большею частью вашей работы как МП, будет проведение сражений, события в них должны протекать быстро и стремительно, а также необходимо проводить корректировку каждый раунд, соответственно тому, что происходит каждый раунд действий.

ЗОНА ВИДИМОСТИ

Зона видимости определяет то, насколько далеко может видеть конкретный персонаж на поле боя. Используя сетчатое поля боя, нарисуйте воображаемую линию (или используйте линейку, или верёвку) от клетки месторасположения персонажа, до объекта который он хочет увидеть. Если ничего не препятствует этой линии, объект попадает в поле зрения персонажа (и следовательно может с активировать на него заклинание, выстрелить из лука и т.д.). Если рассматриваемый объект другое существо, отмеряйте линию от клетки местонахождения персонажа, до клетки местонахождения существа. Если персонаж видит часть большого существа которое занимает более одной клетки, он может применять заклинания против этого существа, или проводить другие атаки.

Если зона видимости полностью заблокирована, персонаж не может применять заклинания или стрелять из стрелкового оружия по цели. Если же частично, например за углом здания, заклинания действуют нормально, но из-за укрытия, у цели повышается КД.

ЗА ЗАНАВЕСОМ: СУММИРОВАНИЕ БОНУСОВ

Отслеживание различных типов бонусов, которые приобретает персонаж от различных источников может быть утомительным. Однако для этого есть веские причины.

Баланс: Основной причиной внимания к тому что суммируется, а что не суммируется, это чтобы общее число бонусов не вышло из под контроля. Если на персонажа надет пояс Силы великана, не сбалансировано если позволить жрецу применить на персонажа силу быка, и просуммировать получившиеся бонусы. Как и в случае, если персонаж с доспехом мага, одетый в волшебные пластинчатые доспехи, с кольцом защиты, и заклинанием божье расположение, будет не сбалансирован, если просуммирует все эти бонусы. Ограничения суммирования поддерживают игру в разумных пределах, и всё же позволяют персонажам получать преимущества от

нескольких магических предметов. К примеру заметьте, что из предыдущего примера, совместно могли бы действовать: волшебные пластинчатые доспехи, кольцо и заклинание божье расположение, из-за того что они дают различные типы бонусов.

Связанность и Логичность: Система типов бонусов дают способ понять, что с чем совместно действует, а что нет. В некоторых местах, добавление бонусов защиты совместно, может дать понять умному игроку, что некоторые защиты чрезмерны. Эта система логически отображает, как ощущать, что с чем совместно.

Воодушевление Хорошей Игры: Разнося по категориям типов бонусы, вы позволяете игрокам совмещать комплекты эффектов, которые действуют в соединении, в непротиворечивых манерах—воодушевляя находчивую игру, а не «напаять на себя больше шмоток».

НАЧАЛО СТОЛКНОВЕНИЯ

Столкновение начинается вследствие одной из трех ситуаций:

Одна сторона знает, что другая враждебна к ней, и начинает атаковать первой.

Обе стороны осознают угрозу, и нападают друг на друга одновременно.

Некоторые, но не все, существа знают об опасности грозящей с другой стороны.

Когда вы решаете, что вполне возможно, что какая-то из сторон может ожидать опасность, используйте проверки Отслеживания, Прислушивания, Диапазоны Видимости и т.д., чтобы определить один из трёх вышеуказанных случаев. Также неплохо дать персонажам некоторый шанс заметить приближающееся столкновение, так как лишь от вас зависит когда начнётся первый раунд, и где будет каждая из сторон, когда будет начало.

Одна Сторона Знает о Другой: В таком случае, вы определяете сколько времени имеет знающая сторона, прежде чем неосведомлённая сторона подействует. Иногда у неосведомлённой стороны

нет времени, чтобы отреагировать хоть как-нибудь, прежде чем знающая сторона получит шанс по взаимодействовать. Если это так, персонаж или группа могут провести одно стандартное действие, прежде чем будет выброшена инициатива, в то время как неосведомлённый персонаж или группа остаются оторопевшими и ничего не могут делать. В течение этого времени персонаж или группа не получают бонус по Ловкости к КД. После этого действия обе стороны проводят проверки инициативы для определения порядка, в котором будут участвовать сражающиеся.

В другое время, у знающей стороны есть несколько раундов для подготовки. (К примеру если её члены видят

противников на расстоянии, следуют по их направлению).

Вы должны с этого момента отмерять время по раундам, чтобы определить, что могут выполнить за это время знающие персонажи. Как только одна из двух сторон вступает в контакт, знающие персонажи могут провести

стандартное действие, а неосведомлённые не могут делать ничего. Но не забывайте, если осведомлённые персонажи дадут знать о своём присутствии неосведомлённым до того, как произойдёт контакт, обе стороны принимают осведомлёнными.

Пример (Внезапная Осведомлённость): Чародей кобольд с темновидением увидел приближающуюся к нему по залу группу авантюристов. Он может видеть группу, и хотя у них есть источник света, кобольд вне зоны их освещения.



ВАРИАНТ: БРОСОК ИНИЦИАТИВЫ

КАЖДЫЙ РАУНД

Некоторые игроки находят более интересным бросать инициативу каждый раунд, а не единожды в начале столкновения. Вместо того, чтобы распределить порядок действий на каждый раунд в начале столкновения, игроки и МП перебрасывают инициативу для всех сражающихся, определяя разные порядки действий в начале каждого из раундов. Цель — ощутить подвижность и непредсказуемость сражения.

Но, в целом, этот вариант правил не вносит существенных изменений. Вы лишь заметите, что это вносит только замедление в игру из-за того, что приходится каждый раунд пересматривать порядок действий — больше бросков, больше подсчёт и больше потери времени. Он не меняет длительности заклинаний, или того как действуют боевые действия. Эффекты, которые длятся до тех пор, пока персонаж не подействует, всё также сохраняются. Разница в том, что возможно кто-то, у кого действие в самом конце раунда предпримет действие (например стремительность) которое даёт ему штраф до следующего действия, а затем проведёт хороший бросок и будет действовать первым, таким образом теряя свои штрафы. Это означает, что иногда получается преимущество броска низкой инициативы в раунде.

И давайте рассмотрим иной случай: Маг хочет применить заклинание против беспрепятственно приближающегося к нему монаха. Он знает, что если монах приблизится, ему тяжело будет активировать заклинания без провоцирования благоприятной атаки против себя. Он размышляет так, все его действия зависят от броска инициативы, выигрывает или проиграет инициативу в этом раунде (вы должны поддерживать все изменения в памяти, чтобы правильно использовать этот вариант). В то же время, монах хочет добежать до маг, и применить свой ошарашивающий удар, чтобы не дать магу применять заклинания. Они бросают инициативу, маг выигрывает, и активирует на монаха заклинание (но монах успешно проходит проверку спас-

броска, и не подвержен эффекту). Монах подбегает к магу и оглушает его, это состояние длится до следующего действия монаха. В следующем раунде монах выигрывает инициативу и вновь атакует, но промахивается. Теперь маг активирует новое заклинание — но из-за утраты инициативы в этом раунде, и действию после действия монаха, факт того что он был оглушен не сильно сказалось на нём.

Если вы бросаете инициативу каждый раунд, и позже в этом раунде принимаете действие готовности, или выжидаете чего-то в этом раунде, вы переносите -2 накопительный штраф к дальнейшим броскам инициативы. (В первый раз вы получаете -2 штраф; если вы берёте действие готовности на позже в этом же раунде или промедляете в течение текущего сражения штраф становится -4 и т.д.). Перенос действия готовности или промедления до следующего раунда не переносит штрафы, но в следующем раунде вы не получаете дополнительных действий.

Даже если вы нормально применяете единичный бросок инициативы на все сражение, некоторые повороты событий могут заставить вас провести дополнительные перебросы инициатив. К примеру, ИП сражаются с волшебником дроу применяющим улучшенную невидимость. В самом эпицентре событий очень важно определить, выживает группа или нет. В свой ход дроу проходит в пределах 9 метров от Джозана, который с активировал снятие невидимости. Внезапно дроу становится видимым. При нормальных правилах инициативы, тот кто действует следующим может спокойно атаковать вновь появившегося дроу. Вне игровой механики, по разумным причинам нет повода для разрешения игрокам действовать первыми. В дополнение, до того как дроу походит, кто-то получит ещё один ход. Вместо следования предыдущего порядка, вы можете попросить всех, включая и дроу, перебросить инициативу, чтобы увидеть насколько быстро отреагируют персонажи на перемену событий (дроу стал видимым).

Чародей получает стандартное действие, и активирует *заряд молнии* в группу. Пойманные неосведомлёнными, они ничего не могут сделать кроме спас-бросков. Как только распределены повреждения от заклинания, выполняются броски инициативы.

Пример (Время на Подготовку): Жрец Джозан услышал звуки существ, которые передвигаются за дверью подземелья. Он также услышал голоса, и определил, что существа говорят на языке Орков. Он осознаёт, что они не догадываются что он здесь. У него есть время чтобы применить на себя *благословение* и *щит судьбы*, до того как он откроет дверь, а также он получает стандартное действие для активации *удержание персоны* на первого противника, которого он увидит. Прежде чем кто-то делает проверку инициативы, Джозан активирует *удержание персоны*, если бы орки услышали как он применяет *благословение* и *щит судьбы* в предыдущие два раунда, он бы не получил действия для активации *удержание персоны*, и надеялся бы лишь на более высокий бросок инициативы.

Обе стороны осведомлены в одно и тоже Время: Если обе стороны знают друг о друге, они обе бросают инициативу, и соответственно ей действуют. Если обе стороны знают друг о друге, но не могут отреагировать молниеносно, отслеживайте время по раундам, давая каждой из сторон одинаковое количество полных раундов до тех пор, пока обе стороны не смогут взаимодействовать.

Пример (Обе Осведомлены и Смогут Отреагировать Немедленно): Группа авантюристов ворвалась в комнату полную орков, но никто из них не знал друг о друге заранее. Все одинаково удивлены и оторопевшие. Бросается инициатива, отображая, что в такой ситуации действуют те персонажи, у которых более быстрые рефлексy.

Пример (Обе Осведомлены и не Могут Отреагировать Немедленно): Группа искателей приключений идя по коридору, услышала из двери впереди смех орков. В тоже время, сторожевой орков заметил авантюристов в щели двери и предупредил своих товарищей. Дверь заперта, поэтому не может быть прямого взаимодействия. Джозан активирует *благословение*. Лидда выпивает снадобье. Тордек и Мйалии подходят к двери. В тоже время орки выстраиваются на своих позициях, один из них чтобы скрыться применяет *кольцо невидимости*. МП отмечает для себя 1 раунд. Искатели

приключений у двери разрабатывают скорый план. Орки переворачивают столы и заряжают стрелы в короткие луки. МП отмечает ещё один раунд. Воин открывает двери, и МП просит всех пройти проверки инициативы. Начинается третий раунд, в это время в порядок действий очень важен (он распределяется результатами проверки инициативы).

Некоторые Существа с Одной или Двух Сторон Осведомлены: В таком случае действуют лишь осведомлённые существа. Эти существа могут проходить стандартные действия, прежде чем начнутся основные действия.

Пример: Лидда идёт впереди в разведке. Она и горгулья замечают друг друга одновременно, но остальная группа не видит чудовище (хотя они достаточно близко, чтобы услышать любое



начавшееся сражение). Лидда и горгулья получают по стандартному действию, а затем начинается бой. Но перед своими действиями, инициативу проверяют Лидда и горгулья, а после их действий проверяют свою инициативу все остальные.

Раунд Внезапности

Когда осведомлена лишь одна из сражающихся сторон, МП может принимать первый раунд боя как раунд внезапности. В этом раунде персонажи получают только одно стандартное действие. Здесь могут действовать только те с противоположной стороны, кто осведомлён. Это правило отображает тот факт, что даже если сражающийся подготовлен, некоторое время уходит на оценивание ситуации, и поэтому в начале разрешены только стандартные действия.

Это правило делает инициативу менее влияющей, так как именно в первом раунде инициатива наиболее важна. Ведь если воин допрыгнет до оппонента, в лучшем случае он проведёт одну атаку до того, как противник отреагирует.

ВАРИАНТ: РАЗУМНЫЕ СКАКУНЫ

Скакун паладина может быть настолько же разумен как и некоторые персонажи. Гигантски орлы, совы и пегасы очень высоко интеллектуальны. Когда такие существа участвуют в действиях, у вас есть два выбора:

Вы можете заставлять действовать скакуна в действие инициативы его всадника, как и для скакунов с интеллектом животного. Это означает, что наездник и скакун действуют по сути синхронно.

Вы можете попросить игрока сделать отдельный бросок

инициативы для скакуна. Это означает, что скакун действует и атакует со своего места в порядке собственной инициативы, отображая свою сущность как отдельный персонаж. Однако это может быть неудобным для всадника, который удаляется от своего оппонента. В таких случаях, всадник конечно всегда может принимать промедление, для синхронизации своего результата инициативы с инициативой скакуна. Точно также и скакун может промедлить до инициативы своего наездника.

НОВЫЕ СРАЖАЮЩИЕСЯ

Сражаясь за свои жизни, группа авантюристов бьётся с группой троллей, которые намереваются сбросить их во влажную яму, чтобы накормить дракона, который контролирует эту часть подземелья. Внезапно, в середине сражения появляется ударная команда dwarфов, которые попали в эту комнату в момент разгара сражения. Если, в случае битвы между двумя сторонами появляется третья, они входят в действие в промежутке между раундами. Следующее правило применяется к такой ситуации, в союзе или нет новая группа с одной из сторон, уже вовлечённых в столкновение.

Вновь Прибывшие Осведомлены: Если кто-то (или все) из вновь прибывших осведомлены о сражении, они проводят свои действия до того, как подействует кто-то. По эффекту, они действуют первыми в порядке инициативы. Результат их проверки инициативы принимается на 1 выше за самую высокую проверку инициативы для всех участвующих в инициативе. Если необходимо распределение действий вновь прибывших, они действуют в порядке показателей своей Ловкости, от высшей к низшей. Причина такого правила вытекает из следующего:

Так как они осведомлены, но нет причины выполнять действие до того как кто-то походит (из-за того что столкновение уже началось), они начинают ходить первыми для отображения своего преимущества. Это происходит осведомлены, или нет остальные из сторон о появлении новой.

Размещение вновь прибывших в начале раунда обозначает, что те, у кого была самая высокая инициатива до их появления, являются первыми персонажами, кто получить возможность отреагировать на вновь прибывших. Это очень важное преимущество для персонажей с высокими показателями инициативы.

Вновь Прибывшие Неосведомленные: Если кто-то или все из вновь прибывших неосведомлены о других сторонах при вхождении в столкновение (к примеру ИП попадают не ожидая, в бой между двумя чудовищами в подземелье), вновь прибывшие всё также вступают в бой в начале раунда, но они бросают стандартную инициативу. Если один из персонажей вовлечённых в столкновение, имеет более высокую инициативу, чем один или более из вновь прибывших, этот персонаж действует до того, как смогут подействовать вновь прибывшие (вновь прибывшие в таком случае оторопевшие).

Если более чем одна группа входит в столкновение в то же время, в первую очередь вы должны определить, кто из них осведомлён о сражении. Те, кто не осведомлён «замешкиваются», и бросают инициативу. Те же, кто осведомлён действуют первыми в раунде первыми в порядке показателя Ловкости, даже если они не в одной и той же группе.

Пример: Группа сильных искателей приключений сражаются в подземелье с нагой. У наги выпала плохая инициатива, и все авантюристы действуют до неё. Между третьим и четвертым раундами этой битвы, в комнату попадает патруль из трёх орков которые замешкались. В тоже самое время, появляются ещё две наги, которых привлекли звуки битвы. В начале битвы четвертого раунда действуют две наги в порядке показателя своей Ловкости. Затем орки бросают инициативу, а результаты их инициативы расставляются среди результатов инициативы уже вовлечённых в бой. В нашем случае, плохая проверка результатов, поставила их в самый конец действий, даже после первой наги.

Затем действуют искатели приключений, или к оторопевшим оркам, или к подкреплению из новых наг. Потом действует первая нага, а за нею орки (которые скорее всего сбегут с поля битвы, так как у них практически нет шансов здесь выжить). Тот же порядок действий сохранится и на последующие раунды битвы.

ВАРИАНТ: НАНЕСЕНИЕ УДАРА ПО УКРЫТИЮ ВМЕСТО ПРОМАХА ПО ЦЕЛИ

В стрелковом сражении, когда у цели есть укрытие, иногда важно знать, может быть лучше вместо возможного промаха по цели, лучше поразить укрытие. Для начала определите, поразит ли бросок атаки защищённую цель без укрытия. Если броска не достаточно чтобы поразить противника за укрытием, но достаточно, чтобы про атаковать его без укрытия, вместо цели атака приходится по объекту. Если существо обеспечивает укрытие для другого персонажа, а бросок атаки превосходит КД прикрывающего существа,

ПОДДЕРЖКА ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ВЕЩЕЙ

Инициатива диктует то, как происходят события. Это инструмент поддержки непрерывности событий, но именно от вас зависит то, что будет происходить в этих событиях. Делайте так, чтобы к своему ходу каждый из игроков уже знал о своём следующем действии в столкновении. У игроков гораздо меньше интереса сидеть за столом много времени, и ожидать, когда же кто-то решит, что он будет делать.

Некоторые находчивые игроки изучают основные элементы, чтобы помогать вам для поддержания течения битвы. Атакую, они будут одновременно бросать кубик атаки и повреждений, если атака успешна, они сразу же вам скажут количество повреждений, которые они нанесли. Если они знают, что их следующее действие повлечёт за собой бросок кубика, они выбросят его заранее, поэтому когда вы у них спросите что они делают, они сразу же вам ответят («Я атакую своим боевым топором и поражаю КД 14. Если этого достаточно, я наносу 9 пунктов повреждений»). Некоторым ИП нравится когда игроки выполняют каждый бросок отдельно, поэтому сразу решите для себя, разрешите ли вы игрокам делать броски заранее.

Одной из полезных вещей которую вы можете сделать, это записать порядок инициативы строкой сверху вниз как она идёт в столкновении. Если вы расположите эту информацию так, что каждый из игроков будет её видеть, каждый будет знать когда ход его персонажа, и будет заранее говорить вам о своём следующем действии. Не записывайте имена НИП в порядке инициативы, по крайней мере, до того, как они не подействуют хотя бы раз – игроки не должны знать кто из них действует до врага, а кто после. Довольно легко распланировать свои действия, когда видишь, как действуют твои оппоненты.

Синхронная Активность

Когда вы обыгрываете сцену боя или какую-то иную активность которая измеряется в раундах, очень важно не забывать, что все действия ИП и НИП происходят синхронно. К примеру, Мйалии за 6 секунд раунд способна с активировать заклинания, а Лидда в это же время выполнить коварную атаку.

Однако когда все сидят за столом и отыгрывают боевой раунд, каждый игрок действует в свой ход соответственно инициативы своего персонажа. Очевидна необходимость этого, так как если каждый игрок будет ходить одновременно, в результате будет только шум и бардак за столом. Однако последовательный порядок игры может случайно привести к ситуациям, когда с персонажем происходит что-то существенное в конце его хода, но остальные персонажи уже успели походить в этом раунде.

Для примера, Тордек мчится по коридору в 4,5 метрах впереди своих друзей, поворачивает за угол, и ещё пробегает в ответвлении 3 метра, и активирует ловушку лишь в конце своего хода. В порядке поддержания синхронной активности, вы имеет полное право не объявлять Тордеку о том что он активировал ловушку до конца раунда. Ведь ему понадобилось какое-то время для преодоления расстояния по коридору, а в фактической симуляции, реального времени, остальные персонажи в этот момент будут выполнять свои действия.

ДЕЙСТВИЯ СРАЖЕНИЯ

Троль вооружённый длинным копьём, и сидящий верхом на пурпурном черве, способен поражать оппонентов на расстоянии 4 клеток от него. Окружённый противниками, он может либо заставить своего скакуна атаковать того же

вместо предполагаемой цели, повреждение переносит прикрывающее существо.

Если у прикрывающего существа есть бонус Ловкости к КД или бонус уклонения, и существо применяет этот бонус для избежания попадания, то тогда поражается исходная цель. Прикрывающее существо уклоняется с пути, и не выполняет роли прикрытия. Прикрывающее существо может добровольно отказываться от своего бонуса Ловкости к КД и/или своего бонуса уворачивания, если оно намерено принять на себя удар, прикрывая собой другого персонажа.

противника что и он, надеясь поскорее вывести оппонента из боя, или же отдать приказ атаковать другого противника, чтобы червь его кусал (и возможно проглотил), а другого жалил своим ядовитым хвостом. Сражение является тактической игрой, которая наполнена по себе плохими и хорошими идеями.

За каждого НИП вы должны играть отдельно. Опытный воин с хорошим показателем Интеллекта, вряд ли позволит своим противникам проводить против себя благоприятные атаки, если он сам того не желает, а вот глупый гоблин вполне так может поступить. Фазовый паук с Интеллектом 7 может догадаться что лучше появиться позади ловкого волшебника (так как перед этим, волшебник поразил его заклинанием *магическая стрела*), а вот анкхег (с Интеллектом 1) вряд ли догадается какой из персонажей несёт большую угрозу.

Корректировка Не Раскрываемых Действий

Хотя боевые действия рассмотрены широко и подробно в *Руководстве Игрока*, они не могут покрыть практически все возможные действия, которые может выполнить персонаж. Вашей работой является отслеживание таких вещей, подгонка к ним правил. В целом, в качестве руководства используйте боевые действия, а также в необходимых местах требуйте проверки параметров, навыков, и (реже) спас-бросков.

Ниже приведены примеры идеи корректировки правил.

Медвежатники сражающиеся с ИП получают новое подкрепление. Тордек слышит, что вновь прибывшие пытаются проникнуть через двери. Он бежит к дверям, и пытается удержать их закрытыми до тех пор, пока остальные не расправятся со всеми противниками в комнате. Если это обычная дверь, вы можете попросить пройти проверку встречных Сил между Тордеком и медвежатниками. Однако так как дверь и так плотно закрыта, медвежатникам вначале её нужно выбить и затем (если им это удастся) они будут проходить встречную проверку с Тордеком.

Монах хочет подпрыгнуть и схватить подсвечник, а затем швырнуть его во врага. Вы решаете, что для того чтобы монах схватил и швырнул подсвечник во врага, он должен пройти проверку Ловкости против КС 13. Игрок спрашивает у вас, если его персонаж может использовать навык Падение/Кувьрки, сможет ли он выполнить это действие. Исходя из того, что размах похож на стремительность, вы даёте монаху +2 бонус к броску, чтобы увидеть успешно ли выполнена его драматическая атака размаха.

Чародей подготовил заклинание так, что он с активирует его, как только он увидит что один из маленьких глазков бихолдера выпустил руч. (Он решает, что это лучший способ для него, чтобы определить когда активен антимагический луч бихолдера). Однако это означает, что прежде чем с активируется заклинание, выстрелит луч (в этом случае заклинание не будет выпущено до того как сработает

луч). Но чародею все же необходимо знать, сможет ли он с активировать заклинание до того, как по нему ударит опасный луч. Вы решаете, что чародею необходимо выиграть встречную проверку, чтобы он успел выпустить заклинание. Чародей проходит проверку Мудрости, а бихолдер встречную проверку Ловкости.

Боевые Действия Вне Боя

По основному правилу, боевые действия выполняются лишь в сражении, где игроки действуют в порядке инициативы, а вы отслеживаете раунды. Но могут встречаться определённые исключения к этому правилу. К примеру жрецу не нужно бросать инициативу чтобы с активировать *лечение лёгких ранений* на своего друга после боя. Активация заклинаний и навыки очень часто применяются вне боя, и это правильно. Атаки, действия готовности, стремительность и другие действия имитирующие сражение, наиболее удобно применять в раундовой структуре.

Рассмотрим следующую ситуацию: Вне боя Лидда решает потянуть таинственный рычаг, который она обнаружила в комнате подполья. Мйалии, стоящая рядом с ней, думает что Лидда приняла неверное решение. Мйалии пытается остановить Лидду. Лучший способ разобраться с этой ситуацией, это использовать боевые правила, в которых отразится инициатива Лидды и Мйалии. Если выиграет Лидда она нажмёт на рычаг. Если выиграет Мйалии, она попытается удержать Лидду, проведя касательную атаку (для начала захвата). Если Мйалии попадёт, Лидде необходимо будет определить, устояла ли она против неё. (Так как Мйалии хороший друг Лидды, для того чтобы её остановить, будет достаточно лишь провести захват руки). Если Лидда попытается дотянуться и нажать на рычаг, для того чтобы определить, сможет ли Мйалии удержать Лидду от этого, используйте правила захвата.

Корректировка Действия Готовности

Действие готовности очень неограниченное, и требует чтобы вы и игроки использовали как можно более специфичнее то, что вы собираетесь предпринять. Если персонаж удерживает в готовности заклинание, под условием, что выпустит его, если к нему приблизится противник, персонаж обязан уточнить заклинание—а вы должны откорректировать так, чтобы игрок ещё и уточнил против какого противника, ведь может быть такой, о котором персонаж осведомлён, или такой, которого персонаж поджидает из какого-то направления.

Если персонаж избирает действие готовности, а затем когда условия выполнены, отказывается от него, по стандартным правилам он может сохранить заготовленное действие. Но, так как бой непредсказуем и быстр, вы имеете право немного усложнить правило для персонажа с заготовленным действием, и не выполнить иницирующее готовность

ВАРИАНТ: АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ И ПРОМАХИ

В *Руководстве Игрока* сказано, что природный бросок атаки 1 (на d20 выпадает 1) всегда означает промах. А природное 20 (на d20 выпадает 20) всегда попадание.

Это правило обозначает, что даже самый ничтожный кобольд, способен при выпадении 20 нанести удар по самому защищённому доспехами, магией, ловкому персонажу. А также это означает, что самый тренированный и опытный воин, с помощью волшебства, всё также имеет 5% шанс промаха по противнику.

Для того чтобы справиться с такой проблемой, вы можете принимать природную 1 как бросок -10. Если кто с бонусом атаки +6 выбросит 1, он получит результат -4, что вряд ли даст ему возможность по кому то попасть. А кто-то с бонусом атаки +23, при выбрасывании 1 сможет поразить КД 23 или ниже. В то же время, природное 20 принимается как бросок 30. то есть кто-то со штрафом атаки -2, сможет при таком броске поразить КД 28.

ВАРИАНТ: БРОСКИ ЗАЩИТЫ

Иногда, для большей случайности можно изменять давно сложившийся стереотип, высокоуровневый персонаж всегда попадает, низкоуровневый практически не имеет шанса. Хорошим способом такой случайности разрешить (или заставить) игроков выполнять броски защиты. Каждый раз,

когда на персонажа нападают, вместо обычного использования его практически не изменяющегося КД, он проводит бросок d20, и добавляет все свои модификаторы к КД. Каждая атака проводится со встречным броском, когда защищающийся и нападающий сравнивают свои модифицированные броски друг против друга. (Если более упрощённо взглянуть на это, без броска защиты игроки берут каждый раунд «приём 10» при броске, и поэтому используют за базу Класа Доспеха 10).

Бросок защиты выражается в следующем:

$$1d20 + (КД - 10)$$

К примеру паладин нападает на злого воина. Паладин выбрасывает 13 и добавляет свой бонус атаки +10, получая в результате 23. Воин проводя бросок защиты выбрасывает 9. Он добавляет свои защитные бонусы (всё что модифицирует КД, включая доспехи), которые в совокупности дают +11. Результат воина 20, это ниже 23 паладина, следовательно, паладин поразил воина.

Это отклонение от правил особенно полезно на высоких уровнях, где высокоуровневые воины всегда попадают в своих первичных атаках, а остальные персонажи реже. Но, к несчастью это сильно затормаживает процесс игры, так как практически удваивает количество бросков в сражении. В качестве компромисса можно принять, что каждый защищающийся выполняет один бросок защиты в раунд, который затем применяет ко всем проводимым против него атакам в этом раунде.

действие при появившейся возможности. У вас есть две возможности.

Позвольте персонажу отказаться от действия, в стоимость потери действия готовности.

Позвольте персонажу пройти проверку Мудрости против КС 15, чтобы избежать проведения действия готовности. Так, если персонаж удерживает дверь на прицеле своего арбалета, он должен пройти проверку Мудрости чтобы избежать выстрела в своего товарища, который войдёт в эти двери, но смело сможет выполнить готовность против упыря, преследующего его друга. Провал обозначает, что он проводит действие готовности, но выстреливает в первого вошедшего в помещение—его товарища.

Умные игроки поймут, что быть более специфичным гораздо лучше, чем указывать широкое заявление. Если персонаж прикрывает дверь с арбалета, он может заявить «Я стреляю в первого противника, который войдёт в эти двери». Хотя от своей специфики могут получить преимущество, вы можете определить определённый тип условий, которые тоже будут сугубо специфичны. Будет чересчур специфичным, если—«Я, прикрывая двери с арбалета, и буду стрелять в первого, не раненного упыря, который войдёт в двери», так как очень трудно отличить раненного и не раненного упыря, особенно, когда события разворачиваются молниеносно. Это всецело лежит на вашем усмотрении.

Не позволяйте игрокам проводить действия готовности вне боя. Если вышеуказанные примеры вполне возможны в середине столкновения, игрок не может применять вне боя действие готовности, чтобы прикрывать дверь со своего арбалета. Это нормально, если персонаж указывает что он держит на прицеле дверь, но это лишь означает, что он будет осведомлён относительно любого, кто войдёт через двери. Если персонаж входящий в двери не ожидает атаки, держащий дверь на прицеле получает дополнительное действие, так как противник удивлён и оторопевший, и поэтому персонаж может провести атаку. В противном случае, персонаж всё также должен пройти проверку инициативы.

БРОСКИ АТАКИ

Основополагающим элементом боевых столкновений является бросок d20, где вы определяете попадание или промах. В любой игре и мире – это практически наиболее распространённый бросок кубика. Поэтому, существует наибольшая вероятность того, что эти броски смогут надоесть. Когда самый замечательный и важный бросок, определяющий успех или неудачу, становится скучным и утомительным, необходимо разбираться с этой проблемой.

Обычно броски атаки становятся утомительными когда персонаж заранее знает о том что попадёт, или о том что у его персонажа нет шанса на попадание. Одним из правил разрешающих эту важную проблему является введение

ЗА ЗАНАВЕСОМ: КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Критические попадания добавляют игре зрелищности и волнений. Однако критические попадания смертельны. На протяжении одного игрового собрания, одной игровой компании, ИП становятся гораздо чаще объектами бросков атак, чем какой-нибудь НИП. Это особо ощутимо для ИП на протяжении каждой битвы, а для большинства НИП только в одной (той одной, в которой их обычно побеждают ИП). Следовательно, гораздо больший шанс того, что против ИП будет проведено больше критических попаданий, чем против НИП (но НИП практически не имеет шанса выжить в столкновении). У любого из ИП больше шансов выжить в столкновении—но, одно критическое попадание может изменить всё. Никогда не забывайте об этом, и продумывайте заранее, как вы разрешите эту проблему.

Причиной того, что в критических попаданиях умножаются повреждения, помимо просто броска кубика, они также очень выразительны на высоких уровнях. Когда высокоуровневый персонаж добавляет +5 к своему повреждению за счёт магии, и +10 за счёт своей магической увеличенной силы, результат на 1d8 от его меча становится очевидным, даже если удвоен в результате критического попадания. Увеличение повреждения, броски и бонусы делают критические повреждения чрезвычайно опасными. В целом, если в процессе сражения наносятся один, два критических попадания, исход битвы обычно предрешён. Вот почему они делают игру более интригующей и интересной.

понижающихся бонусов атак для нескольких атак. Даже если сражаясь, персонаж всегда попадает своей первой атакой, шансы провести успешные вторые или третьи атаки значительно ниже.

Хорошим средством от банальности бросков атак является хорошее визуальное описание. Это не только просто «попадание», а также разрез на шее дракона, из которого начинает литься сгустками ихор (кровь) драконов. Ниже смотрите дополнительные советы по описанию.

Критические Попадания

Когда у кого-то выпадает 20 при броске атаки, это является лишь угрозой, а не критическим попаданием. Проведения критических попаданий повышает зрелищность, которая очерчивается непосредственно броском критичности. Когда выполнено критическое попадание, у противника поражается жизненно важный орган. В этот момент у вас есть шанс какое-то высоко-зрелищное описание: «Удар булавы практически размочил левую половину головы орка. Прохрипев, он опустился на колени, а затем бездыханно упал на землю».

У определённых существ иммунитет к критическим попаданиям из-за того, что у них нет жизненно-важных органов, уязвимых мест, или точного определения одной части тела от другой. Каменный голем является цельным куском камня с очертаниями человеческой фигуры. Приведение является газообразной, иллюзорной субстанцией, а у серой слизи невозможно определить где перед, где зад, а где середина.

ПОВРЕЖДЕНИЕ

Очень важную роль в игре играет бой, а для МП большую ответственность несёт руководство над повреждениями.

Временные Повреждения

Проводя сражения, будьте уверены в том, что вы точно по разному описывает временные и постоянные повреждения. Это различие должно быть чётким—как в воображении игроков, так и на их карточках персонажей.

Используйте временные повреждения для своих выгод. Это ценная вещь в ваших приключениях, так как она тесно связана с взятием в плен или поражением ИП, если вы не хотите рисковать, чтобы убить персонажей. Однако если оппоненты ИП чаще наносят временные повреждения, а не постоянные, игроки вскоре потеряют ощущение того, что их персонаж грозит какая-нибудь смертельная угроза. Применяйте временные повреждения осторожно, для добавления новых эффектов к игре.

В целом, игроки ненавидят, когда игроков берут в плен. Когда ваши НИП начинают причинять временные повреждения персонажам, игроки могут ещё больше беспокоиться об этом, чем от получения постоянных пов-

Не забывайте, что критическое попадание наносит много повреждений, но разница между двойным повреждением от критического попадания и обычного попадания, не больше разницы между попаданием и промахом. Однако критическое с тройным повреждением означает перенос дополнительных двух попаданий, с учетверяющимся, равносильно трём дополнительным попаданиям.

Оружие в *Руководстве Игрока* сбалансировано следующим образом: Хорошее оружие причиняющее тройное повреждение при критическом, наносит его только на 20. Хорошее оружие причиняющее двойное повреждение, наносит его на 19-20. Топоры большие и тяжёлые, их тяжело применять эффективно, но если это происходит, эффекты разрушения потрясающи. В качестве примера можно указать топор палача. С другой стороны, мечи более ценны – обладатели мечей наносят ими удары значительно чаще, и более метко, но повреждения не столь сокрушительны как у топоров. Помимо этого учитываются и несколько иных факторов (диапазон, способность применять оружие в качестве стрелкового, и т.д.), но по большей части, за основу взято первое правило. Поэтому, будет ошибкой, если вы добавите в список новое оружие, которое будет причинять тройные повреждения при критическом на броске 19-20. (Результаты наподобие таких, могут быть лишь достигнуты через магию или черты, но не должны быть базовым качеством для любого оружия).

ВАРИАНТ: ЗАБИТ ДО ПОЛУСМЕРТИ

В конечном счёте, повреждения не оказывают особого эффекта до тех пор, пока персонаж не впадает в бессознательное состояние или умирает. Повреждения не сказываются на эффектах пока он на ногах и сражается. Однако легко вообразить, что он может поражён столь серьёзно, что будет в полу смертном состоянии, но не без сознания или мертвый.

Используя этот вариант персонаж, который перенёс в повреждениях от одного удара потерю половины своих хит-поинтов, в полу смертном состоянии. В своём следующем ходе он может предпринять только стандартное действие, и после этого хода он более не считается в полу смертном состоянии.

Очень часто это вариант ведёт к более быстрым сражениям, так как перенос страха перед повреждением, будет снижать желание самому наносить больше повреждения. Это правило повысит эффект случайности, повышая значимость нанесения временных повреждений, а не постоянных. Оно также сделает более ценными хит-поинты; жрецы будут лечить бойцов задолго до того, как у воинов возникнет риск от смерти, стараясь чтобы те не попали в состояние полу смерти. И наконец, здесь больше шансов того, что у превосходного бойца будет невезенье. Этот факт коснётся более ранимо ИП, а не НИП.

ВАРИАНТ: МАССИВНОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ ОСНОВАННОЕ НА РАЗМЕРЕ

По правилу, если существо от одной атаки переносит 50 и более пунктов повреждений, оно должно пройти проверку Стойкости или погибнуть. Это правило введено для того, чтобы ещё лучше сблизить реальность с абстрактной системой потери хит-поинтов. Для ещё большего введения реализма, вы можете ввести порог массивного повреждения от размера так, чем больше или меньше существо от существа Среднего размера, порог поднимается или опускается на 10 хп. Это правило сказывается на ИП халфлингах и гномах, талисманах и некоторых животных компаньонах. И в целом благоприятствует чудовищам.

Размер	М	Мн	Кр	Мл	С	Б	О	Г	К
Повреждение	10	20	30	40	50	60	70	80	90

ВАРИАНТ: ПОВРЕЖДЕНИЕ ОСОБЫХ ЗОН

Иногда, вопреки абстрактной природе сражения вы захотите нанести повреждения в особые зоны тела, такие как, руки попавшие в пламя, ноги поражённые от калтропов, или глаз, который будет поражён стрелой, когда персонаж будет заглядывать в какую-нибудь дыру, а из неё выстрелят. (Такие ситуации могут возникать чаще в каких-нибудь коварных ловушках, которые могут отрубить ногу, раздавить пальцы, и т.д.).

Когда особая часть тела переносит повреждения, вы применяете штраф -2 к любому действию, в котором персонаж задействует эту часть тела. К примеру у персонажа отрублены пальцы, следовательно он переносит -2 штраф к броскам атаки этой рукой, а также -2 штраф к проверкам навыков, в которых используются руки. Если он наступил на калтропы, он переносит -2 штраф к проверкам навыков, в которых используются ноги (в дополнение к эффектам которые рассмотрены в *Руководстве Игрока*).

В 8 Главе этой книги рассмотрены эффекты повреждений особых частей тела, например когда персонаж ослеплён или оглушен. В дополнение к той информации, вы можете использовать ниже указанную таблицу, в качестве руководства модификации бросков для раненных частей тела.

Этот штраф длится до тех пор, пока персонаж не вылечен, магически или отдыхом. Для мелких ранений, как например рана от калтропа, достаточно пройти проверку Лечение КС 15, произвести магическое лечение излечить 1 пункт, или просто отдохнуть в течение одного полного дня.

Вы можете позволить персонажу пройти проверку Стойкости (КС 10+перенесённое повреждение), чтобы «перебороть» и игнорировать штраф. Также помните, эти штрафы не суммируются—две руки не причиняют -4 штраф.

Местоположение	Повреждение поражает
Рука (кисть)	Проверки: Взбирание, Ремесло, Сложные Устройства, Искусство Побега, Подделка, Лечение, Взлом Замка, Жонглёрство, Использование Верёвки и броски атак
Рука (предплечье)	Проверки: Взбирание и Плавание; броски атак; проверки Силы
Голова	Все броски атак, спас-броски и проверки
Один глаз	Проверки: Оценка, Ремесло, Расшифровка, Сложные Устройства, Подделка, Взлом Замка, Поиск, Чувство Мотива, Искусство Магии и Отслеживание; проверки Искусства Выживания (для чтения следов); проверки инициативы; проверки Ловкости; броски для стрелковых атак; спас-броски Рефлекса. Серьёзные повреждения в оба глаза, делают персонажа слепым.
Одно ухо	Проверки Прислушивания; проверки инициативы. Серьёзные повреждения в оба уха, делают персонажа глухим.
Нога/Стопа	Проверки Баланса, Взбирания, Прыжков, Бесшумного Передвижения, Езды Верховом, Плавания и Падения/Акробатики; спас-броски Рефлекса; проверки Ловкости.

ВАРИАНТ: ЭКВИВАЛЕНТНОСТИ ОРУЖИЯ

Группа убила драйдера, который был вооружён магическими короткими мечам. Халфлинг вор команды в восхищении. Даже человек рейнджер из команды желает себе заполучить один. Как МП вы должны им намекнуть, хоть они и являются короткими мечами, они являются Большим оружием (смотрите Категории Оружия в *Руководстве Игрока* на стр. ____). Человек рейнджер может применять один из них как одноручное оружие, на со штрафом -2, а халфлинг только как двуручное оружие, и со штрафом -4.

Правила по категориям оружия основаны на идее, что большинство оружия не выглядят как большие или меньшие версии иного оружия, и не используются они по тем же принципам. Форма длинного меча отображает его основное предназначение; это ведь не просто большой кинжал. Этот вариант предполагает эквивалентности оружия для МП, который хочет, чтобы игроки более чаще использовали оружие взятое у чудовищ. Если у оружия есть эквивалент, и персонаж квалифицирован в его применении, он использует эквивалент без штрафов.

По таблице указанной ниже, найдите предполагаемое Среднее оружие в левой колонке, а затем смотрите на размер для предполагаемого существа. К примеру, по такой системе, Средний Боевой топор эквивалентен Большому Ручному топору. Альтернативно, вы можете искать размер обладателя, а затем смотреть вниз по колонке, пока не найдёте необходимое оружие. Затем, вы сможете посмотреть эквивалент этого оружия для Среднего персонажа. К примеру по такой системе Большой Боевой топор приравнивается к Среднему Двуручному топору.

Эквиваленты Оружия

Среднее Оружие	Размер Крошечное	Эквивалентного Оружия Маленькое	Большое
Боевой Топор	—	Двуручн. Топор	Ручной топор
Двур. Дубина	—	—	Дубина
Двур. Меч	—	—	Длинный Меч
Двур. Топор	—	—	Боевой Топор
Длинный Меч	—	Двуручн. Меч	Короткий Меч
Дротик	Копье	Короткое	—
Дубина	—	Копье	Дубинка*
Кинжал	Длинный Меч	Дубина Короткий Меч	—
Копье	—	—	Коротк. Копье
Коротк. Копье	—	Копье	Дротик
Коротк. Меч	Двуручн. Меч	Длинный Меч	Кинжал
Облегч. Булава	—	Тяжёл. Булава	—
Облегч. Кирка	—	Тяжёл. Кирка	—
Облегч. Цеп	—	Тяжёлый Цеп	—
Ручной Топор	Двуручн. Топор	Боевой Топор	—
Тяж. Булава	—	—	Облегч. Булава
Тяжёл. Кирка	—	—	Облегч. Кирка
Тяжёлый Цеп	—	—	Облегч. Цеп

*Дубинка наносит временные повреждения.

реждений от оружия!

Конечно вы можете принимать, когда это приемлемо, что определённые повреждающие эффекты причиняют лишь временные повреждения. К примеру правилом отклонения приведенного в Главе 8 (стр. 303) указано что вы можете принимать первые 1d6 повреждений от падения за временные повреждения. Вы можете при желании применять его фактах-обстоятельствах. Если крестьянин швыряет камнем в рыцаря, это также может быть временным повреждением. Однако определённые типы повреждений никогда не могут быть временными—колотые раны, и большинство повреждений от энергетических атак, таких как огонь.

ЭФФЕКТ ОТ РАЗМЕРА ОРУЖИЯ

Когда оружие меняет свой размер, одновременно с этим меняются ещё несколько факторов. В *Руководстве Игрока* рассматривается эффект размера на весе и стоимости. В соответствии с Качествами Оружия на 1__ странице вышеуказанной книги, цена указывается для Больших и Маленьких версий оружия. Большие версии стоят в два раза дороже. В том же разделе говорится о том, что следует уменьшать в два раза указанный вес для Маленьких версий, и удваивать его для Больших версий.

Для определения повреждений больших или меньших категорий оружия за нормальное, во первых определите насколько категорий размера оно меняется от Среднего. Длинный меч (обычно Средний, используемый Средними существами) в руках Огромного облачного великана повысится на две категории размера. За каждую категорию перемен, консультируйтесь с соответствующими таблицами, найдите исходное повреждение оружия в левой колонке, а затем смотря по строке направо, найдите его новое повреждение.

Таблица 2–2: Повышение Повреждения

Оружия от Размера				
Среднее Повреждение	Число Увеличений	Одно	Два	Три
1d2	1d3	1d4	1d4	1d8
1d3	1d4	1d6	1d8	2d6
1d4	1d6	1d8	2d6	3d6
1d6	1d8	2d6	3d6	4d6
1d8	2d6	3d6	4d6	6d6
1d10	2d8	3d8	4d8	6d8
1d12	3d6	4d6	6d6	8d6
2d4	2d6	3d6	4d6	6d6
2d6	3d6	4d6	6d6	8d6
2d8	3d8	4d8	6d8	8d8
2d10	4d8	6d8	8d8	12d8

ВАРИАНТ: МГНОВЕННОЕ УБИЙСТВО

Когда вы или игроки выбрасывают 20 при броске атаки, необходимо провести бросок критичности, для того чтобы определить, критическое ли это попадание. Если при критическом броске выпадает тоже 20, это может приниматься как угроза мгновенного убийства. Вот теперь, и проводится третий бросок, бросок мгновенного убийства. Если бросок обозначает попадание (как и обычный бросок на критичность после угрозы), цель мгновенно убита.

Вариант мгновенного убийства применяется лишь к природному 20, вне зависимости от диапазона угрозы критичности для сражающегося или оружия. (В противном случае, оружие, черты и магические силы, усиливающие диапазон угрозы критичности, станут гораздо более мощными чем они есть на самом деле).

Мгновенное убийство делает игру более фатальной, а бой более непредсказуемым. Но в любом случае, эта случайность усиливает шансы победы для более слабых. Так как ИП значительно чаще выигрывают сражения, правила делающие сражение более непредсказуемым, значительно больше несут ущерба для ИП, чем для их противников.

ВАРИАНТ: ОСЛАБЛЕННЫЕ КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Вместо создания более смертельных критических попаданий, вы можете их слегка ослабить. Это можно сделать понизив диапазон угрозы критичности на один шаг. Оружие с диапазоном угрозы критичности 20 и множителем повреждений x2

Таблица 2–3: Понижение Повреждения

Оружия от Размера				
Среднее Повреждение	Число Уменьшений	Одно	Два	Три
1d2	1	—	—	—
1d3	1d2	1	—	—
1d4	1d3	1d2	1	—
1d6	1d4	1d3	1d2	1
1d8	1d6	1d4	1d3	1d2
1d10	1d8	1d6	1d4	1d3
1d12	1d10	1d8	1d6	1d4
2d4	1d6	1d4	1d3	1d2
2d6	1d10	1d8	1d6	1d4
2d8	2d6	1d10	1d8	1d6
2d10	2d8	2d6	1d10	1d8

Далее оружие не может понижаться в категориях. Оружие, которое причиняет повреждения менее 1 пункта, не имеет никакого эффекта. Как только оружие причиняет 1 пункт повреждений, уменьшаясь далее оно уже не является оружием.

РАСПЛЕСКИВАЮЩЕЕСЯ ОРУЖИЕ

Расплескивающееся оружие является стрелковым оружием, которое разбивается, разламывается при ударе, расплескивая или рассеивая свое содержимое по цели и близлежащих существах или объектах. Большинство расплескивающегося оружия состоит из жидкостей, таких как святая вода или кислота, которые находятся в хрупких сосудах, таких как стеклянные фляги. Атаки расплескивающимся оружием являются стрелковыми касательными атаками. Атаки с этим оружием рассмотрены в *Руководстве Игрока* на стр. 1__.

Для специфики по определённым расплескивающимся оружием, смотрите страницы 1__ и 1__ в *Руководстве Игрока*.

ЗАКЛИНАНИЯ С ЗОНОЙ ПОРАЖЕНИЯ

Заклинания поражающие территорию, нацелены не на одно существо, а на плоскость. Их необходимо правильно отобразить на поле боя, чтобы откорректировать, кто попал под воздействие, а кто нет. Сразу продумайте наперёд, как вы будете применять коррект. Правила, применяя территории на поле боя. Нижеследующую информацию, а также визуальную помощь на страницах 305–307 вы можете применять за основу.

Взрывы и Излучения: Для применения заклинания на поле боя, заклинателю необходимо указать точку пересечения двух прямых линий как центр эффекта. От пересечения легко отмечать радиус, применяя единую шкалу на клетках поле боя. Если вы начертите круг применяя измерения сетки поля

вообще не причиняют критических попаданий.

Стандартная Угроза Крит.	Ослабленн. Угроза Крит.	Стандартный Множитель	Ослабленный Множитель
20	—	x2	—
19–20	20	x3	x2
18–20	19–20	x4	x3

Этот вариант делает черты и магические силы улучшающие диапазон угрозы критичности менее ценными, и это слегка понижает ценность иммунности чудовища к критическим попаданиям, а также понижает случайность в сражении.

ВАРИАНТ: КРИТИЧЕСКИЕ ПРОМАХИ (РАСТЯЖНОСТЬ)

Если вам хочется смоделировать ситуацию, когда у персонажа в сражении есть шанс выронить своё оружие, то тогда это наиболее приемлемо когда при броске атаки выпадает на кубике 1. Персонаж должен пройти проверку Ловкости против КС 10. Если неудачно, персонаж роняет своё оружие, но в целом, этот персонаж теряет свой ход активности, для удержания баланса, поднимания выпавшего оружия, собирается мыслями, подготавливается и т.д.

Растяжка не применима ко всем играм. Они лишь добавляют зрелищности и интереса в сражении, но они могут уменьшать удовольствие. И конечно они добавляют непредсказуемость в сражении. Очень тщательно всё обдумайте, прежде чем ввести это правило-вариант.

боя, измеряя от центра пересечения смотрите, если большая часть клетки на поле боя лежит внутри круга, то заклинание часть зоны поражения заклинания.

Конусы: Для того чтобы определить зону поражения конусом, заклинатель должен указать направление, и исходную точку начала конуса. От неё конус распространяется в четверти круга.

Различные: Используя указанные выше правила применяйте как правила настольно, насколько это возможно. Но не забывайте поддерживать постоянные числа поражаемых клеток в зонах, которые сильно отходят от диагонали.

БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ СУЩЕСТВА В СРАЖЕНИИ

Для существ которые Меньше Маленьких или больше Средних, существуют особые правила относительно их позиций. Эти правила касаются занимаемых пространств или «лиц», и их диапазона поражения.

Таблица 2-4: Размеры Существ показывает суммарные характеристики каждой из девяти категорий. Колонки Макс. Рост и Макс. Вес являются базовыми, но они не являются ограничениями; к примеру почти все Средние существа могут весить от 27 кг. до 225 кг., но могут быть исключения. Числа указанные в колонках Заним. Пространство и Диапазон Поражения объясняются далее.

Занимаемое Пространство: Это число отображает количество клеток, которые нужны существу чтобы сражаться без штрафов (смотрите ниже Проскальзывание). Эта ширина отображает как много существ способны сражаться бок о бок в 3-х метровом коридоре, и сколько оппонентов способно атаковать такое существо одновременно. У пространства нет переда, зада, левой или правой сторон, так как сражающиеся не стоят на месте, а постоянно передвигаются и крутятся в бою. До тех пор, пока существо не обездвижено, нельзя эффективно определить где его перед а где левая сторона – по крайней мере не на столе поля битвы.

Диапазон Поражения: Диапазон поражения отображает как далеко способно достать существо до противника в сражении. Существо несёт угрозу в пределах этого расстояния от себя. Помните, что когда вы измеряете по диагонали, каждая вторая клетка принимается как две клетки. Исключение существо с поражением 3 метра. Оно несёт угрозу на 2 клетки от себя, в том числе и на 2 клетки по диагонали. (Это исключение для правила, в котором отмечается, что 2 клетки по диагонали приравниваются к 4,5 метрам).

По базовому правилу, принимается, что существо такой же высоты, как и занимаемое им пространство, что означает, что существо может поражать дистанцию равную его клеткам плюс его диапазон.

Большие Существа

Большие и большие в размере существа с оружием, у которых есть свой диапазон, способны поражать в двойном пределе своего диапазона, но не могут применять это оружие в своём природном диапазоне и ближе.

ТАБЛИЦА 2-4: РАЗМЕРЫ СУЩЕСТВ

Размер	Максимальный		Прост-во	Природн. Диапазон	
	Рост ¹	Вес ²		(Высок)	(Длинн)
Мелкий	0,14м. и меньше	60гр. и меньше	0,15 м.	0 м.	0 м.
Миниатюрный	0,3м.	0,453кг.	0,3 м.	0 м.	0 м.
Крошечный	0,6 м	3,6кг.	0,6-0,75 м.	0 м.	0 м.
Маленький	1,2 м.	27,1кг.	1,5 м.	1,5 м.	1,5 м.
Средний	2,4 м.	225кг.	1,5 м.	1,5 м.	1,5 м.
Большой	4,8 м.	1812кг.	3,0 м.	3,0 м.	1,5 м.
Огромный	9,6м.	14,4 т.	4,5 м.	4,5 м.	3,0 м.
Гаргантюан	19,2м.	112,5 т.	6,0 м.	6,0 м.	4,5 м.
Колоссальный	19,21м. и больше	112,5т. и больше	9,0 м. и больше	9,0 м. и больше	6,0 м. и больше

1 Учитывается рост двуногих, у четырехногих длина тела (от носа до основания хвоста).

2 Подразумевается что существо такой плотности, как обычное животное. Существо созданное из камня, естественно весит значительно больше. Газообразное существо весит гораздо меньше.

Существо способно передвинуться через занимаемую клетку если оно на три категории размера больше и выше, чем занимающий эту клетку.

Очень Маленькие Существа

Мелкие, Миниатюрные и Крошечные существа не имеют природного диапазона. Им необходимо входить в клетку оппонента (и следовательно быть объектом благоприятной атаки) чтобы проводить рукопашные атаки, если только они не вооружены оружием, которое даёт им как минимум диапазон 1,5 метров.

Из-за того, что у Мелких, Миниатюрных и Крошечных существ нет Диапазона поражения, они в целом и не имеют возможности проводить благоприятные атаки. Но для специфических существ могут быть исключения, некоторые могут обладать оружием с диапазоном, а следовательно нести угрозу на смежные клетки.

Перемешанные

Два существа с разрывом в категориях размера два и более, не могут занимать те же клетки без особых условий, за исключением специальных условий боя (к примеру при захвате, езде на скакуне, или если один без сознания или мертв).

Два существа с разрывом в категориях размера два и более, могут занимать те же клетки без особых условий. Поделите пополам обычное количество существ, которые обычно могут занимать это пространство (дробь не позволены) и получите исходное число.

Существа могут занимать те же клетки если у них разница три и более категории размера. К примеру человек может занимать одну из клеток, на которой расположен пурпурный червь.

Пример: Человек (Средний) сражается с облачным великаном (Огромным). Человек занимает одну клетку. Великан занимает девять клеток. Если человек попытается войти в одну из клеток великана, по правилам лишь половина от человека может входить на клетку противника, так как разница между существами две категории. В результате у нас получается половина человека, то есть, без захвата человек не может занимать одну из клеток великана.

Пример: Халфлинг (Маленький) сражается с тем же великаном. Халфлинг как и человек занимает одну клетку. Но так как разрыв в категориях размера у халфлинга и великана составляет три, то нормальное количество халфлингов на клетку (один), способно входить на занимаемое великаном пространство.

Если существо хотя бы одной из своих занимаемых клеток передвигается более чем на 1,5 метра, или выполняет действие отступления, то тогда маленькое существо получает возможность проведения благоприятной атаки против отступающего существа.

Так существо могут атаковать в своей собственной клетке (при условии, что оно не вооружено оружием с диапазоном), маленькие существа в одной из клеток занимаемых большим существом, не может выполнять действий отступления.

В любое время, когда более чем одно союзное существо занимает клетку существа (или ту же клетку на поле боя, или раздельные клетки), союзные существа дают друг другу преимуществу фланкирования. Если существо занимает часть пространства существа, оно даёт бонус фланкирования всем своим товарищам рядом с этим существом.

Пример: Колония жужжал (Крошечные) атакуют человека (Средний). Одну и ту же клетку могут занимать четыре Крошечных существа. Здесь разрыв в две категории, а следовательно лишь двое Крошечных жужжал могут занимать ту же клетку что и человек, и каждая из них даёт другой бонус фланкирования против человека.

Пример: Отряд халфлингов (Маленькие) нападают на булитта (Огромный). Булитт занимает три клетки в поперечнике. Так как халфлинги на три категории меньше булитта, они могут входить в занимаемое им пространство. Каждый из халфлингов может занимать по одной клетке, но булитт занимает девять клеток, а следовательно до девяти халфлингов могут занимать тоже пространство что и булитт. Халфлинги друг другу дают фланкирование.

Проскальзывание

Существо способно проскальзывать через такое узкое место, как половина занимаемого им пространства. Выполняя

это, оно движется с половиной своей скорости. У него –4 штраф к броскам атаки, и –4 штраф к КД. Пока существо проскальзывает через узкое пространство, более маленькие существа никак не могут занимать те же клетки что и оно.

Существо способно проходить через помещение, где потолок такой высоты, как половина его роста, при этом оно переносит те же штрафы (в местах узких и низких, удваивайте штрафы). Оно способно передвигаться через пространство, где потолок не ниже одной четвёртой его роста, и при этом оно должно опуститься в положение лёжа, и ползти. В таком случае применяются стандартные штрафы и ограничения для положения лёжа.

Расположение в Плотных Рядах

Существо может попасть в такую ситуацию, когда оно будет стоять на у скалы, сражаться на задней части повозки, или иметь преимущества от укрытия пещеры в земле. В таких случаях, занимаемое пространство сужается до доступного пространства, но его атаки не ухудшаются, так как верхняя часть тела не сдерживается. Оно может без штрафов использовать свое оружие и диапазон поражения.

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ И ПАРАМЕТРОВ

Вся игра может накалиться только от выполнения персонажами различных заданий, МП определяет насколько сложными будут эти задания, а кубики будут предопределять успех или неудачу. И хотя сражение и применение магии имеют свои собственные правила определения сложности, проверки навыков и параметров охватывают практически всё остальное.

МОДИФИЦИРОВАНИЕ БРОСКА

ИЛИ КС

Текущие условия могут модифицировать броски кубика персонажа, а также могут изменять Класс Сложности для успешной проверки.

- Условия усиливающие выполнение, такие как великолепные инструменты для работы, помощь от другого персонажа, или обладание чрезвычайно достоверной информацией, обеспечивают бонус к броску кубика.
- Условия затрудняющие выполнение, такие как выполнение работы импровизированными инструментами, или неправдоподобная информация, обеспечивают штраф к броску кубика.
- Условия делающие задание легче, такие как дружественная аудитория, помогающие окружающие условия среды, понижают КС.
- Условия делающие задание труднее, такие как враждебная аудитория, или выполнение работы, которая должна быть безупречной, повышают КС.

ЛУЧШИЙ ДРУГ МП

Благоприятные условия дают персонажу +2 бонус к проверке навыка (или –2 модификатор к КС), а не благоприятные дают –2 штраф к проверке (или +2 модификатор к КС). Помните это правило для себя отдельно, так как оно единственное, что может вам оказать помощь во многих ситуациях.

Мйалии убегает по коридору подземелья от бихолдера. Впереди за углом её поджидают два огра. Услышит ли Мйалии что огры подготовили ей засаду? МП просит пройти её проверку Прислушивания, но так как она убегает от бихолдера, она делает её менее аккуратно; –2 штраф к проверке навыка. Но один из огов подготовил ловушку – портикулос, и щелкающий механизм устройства издаёт шум: –2 модификатор к КС. Также Мйалии слышала от другого искателя приключений, что огры в этом подземелье часто устраивают засады: +2 бонус к её проверке. Но в её ушах всё также стоит звон от заклинания *крик*, которое она выпустила на бихолдера: –2 штраф к проверке. В подземелье и без того шумно, так как уровнем ниже мечется разъяренный дракон: +2 модификатор к КС.

Вы бесконечно можете добавлять модификаторы (но выполнение этого не совсем хорошо, так как это очень замедляет процесс игры), но суть состоит в том, что помимо проверки Прислушивания персонажа, единственные числа о которых нужно помнить МП и игроку при подсчётах, это ситуационные модификаторы +2 и –2. Множественные условия могут повышать конечный модификатор проверки,

или окончательный результат КС.

Выход за Рамки Правила: Вы вполне можете изменять данное правило. Для чрезвычайно благоприятных или не благоприятных условий вы можете использовать модификаторы более +2 или менее –2. К примеру вы решите выполнить что это задание практически невозможно выполнить, и модифицируете бросок или КС на 20. Вы свободно можете изменять эти числа на своё усмотрение, используя модификаторы от 2 до 20.

ОЧЕРЧИВАНИЕ ЗАДАНИЙ

Задание – то, что требует броска кубика. Возвратиться при половине своей скорости задание, как и изготовить ложку, вопреки того, что на выполнение одно задания уйдут несколько секунд, а другого несколько часов (или даже дней).

Одно задание может выражаться в следующих действиях:

- Передвинуться на определённую дистанцию (как отмечено в описании навыка).
- Создать один предмет.
- Оказать влияние на одну персону, существо или группу (МП принимает решение когда НИП действуют отдельно или как группа).
- Справиться с одним заданием (открыть дверь, сломать стол, завязать верёвку, выбраться из наручников, подобрать отмычку).
- Определение, или добыча части информации.
- Поиск и отслеживание одной территории (как описано в навыке или черте).
- Услышать звук или кого-то увидеть (МП принимает решение когда НИП действуют отдельно или как группа).

Разные навыки очерчивают стиль выполнения заданий по разному. В целом, один навык способен очерчивать задания разными способами, в зависимости от того, что выполняет персонаж. К примеру Лечение позволяет стабилизировать одного персонажа, или ускорить скорость восстановления всей группы за ночь. Обе проверки являются разными заданиями, и требуют лишь одного броска.

Однако иногда задание может потребовать несколько бросков. К примеру вы должны определить, когда персонаж пытающийся пройти Чувство Мотива к группе огов, должен воспринимать их как группу (один бросок) или отдельных особей (отдельный бросок для каждого ога).

Если две разных группы приближаются к персонажу на расстоянии, он должен проходить две разных проверки Отслеживания, если вы хотите чтобы он определил, что это две разные группы. Если персонаж осматривает одну стену проходя проверку Поиска, он может обнаружить несколько важных объектов – но вы определяете, должен ли он проходить отдельную проверку для каждого объекта. В таком случае, помимо первого, все остальные броски проводить в тайне. Попросив игрока выполнить более одного броска в тоже время, вы намекаете ему на информацию, которую он не должен знать.

Несколько примеров долгосрочных заданий (и как много они несут в себе под заданий) рассмотрены ниже.

Персонаж на Страже: Все персонажи кроме Мйалии спят. МП просит её пройти проверку Прислушивания спустя пол-часа её стражи, проверка успешная. Она услышала приглушённый шум из близлежащих кустов (это гoblin, который пытается подкрасться к группе). Она хочет разведать, МП просит пройти проверку Отслеживания, против встречной Скрытности гоблина. Мйалии ничего не обнаруживает (гоблин успешно скрывается от неё), поэтому она возвращается назад на свой пост. Позже МП просит её пройти ещё раз проверку Прислушивания (так как гoblin вновь пытается подкрасться), и вновь успешно. В этот раз она замечает гоблина и поднимает тревогу, и группа сражается с противником. Вскоре все вновь ложатся спать, а Мйалии продолжает охранять. И вновь, МП просит её пройти проверку Прислушивания, хотя он знает, что в этот раз она ничего не услышит.

Выполнение стражи требует три проверки Прислушивания, так как дозор разбит на три сегмента – первый, появление гоблина, отслеживание его во второй раз, и после того как был побеждён гoblin.

Езда Верхом: Совелисс едет верхом на своём коне по горной местности, не проходя проверки для этого обычного задания. Он начинает спуск в крутой ров, и вы просите его, чтобы он прошёл проверку Езда Верхом против КС 10. На дне рва совомедведь сражается с раненым кентавром.

Таблица 2–5: Примеры Класса Сложности

КС	Пример	Бросок (Ключевой Параметр)	Кто может его выполнить
–10	Услышать звуки яростной битвы	Прислушивание (Мудр)	Обыватель с другой стороны каменной стены
0	Выследить 10 холмовых великанов по мокрому полю	Поиск (Интл)	Сельский дурак на всей скорости, ночью
5	Взобраться по верёвке с узлами	Взбирание (Сила)	Обычный человек с мешком 33,8 кг.
5	Услышать разговор людей с другой стороны дверей	Прислушивание (Мудр)	Рассеянный учёный, отвлекаемый друзьями
10	Бежать или спускаться по крутым ступеням	Баланс (Ловк)	Вор 1-го уровня
10	Следовать по следам 15 орков, по твёрдой земле	Поиск (Интл)	Обыватель 1-го уровня
10	Осмотреть сундук полный мусора, и найти карту	Поиск (Интл)	Обыватель 1-го уровня
10	Завязать особый узел на верёвке	Использ. Верёвки (Ловк)	Обыватель 1-го уровня
10	Услышать нужные слухи	Сбор Информации (Обн)	Обыватель 1-го уровня
11 ¹	Избежать опрокидывания волком	— (Сила или Ловк)	Обыватель 1-го уровня
12	Оценить стоимость серебряного ожерелья	Оценка (Интл)	Вор 1-го уровня
13 ²	Устоять заклинанию команда	Воля (Мудр)	Маг 1-го уровня, или низкоуровневый воин
13	Выбить обычную деревянную дверь	— Сила	Воин
15	Стабилизировать состояние умирающего друга	Лечение (Мудр)	Жрец 1-го уровня
15	Расположить к себе обычных людей	Дипломатия (Обн)	Паладин 1-го уровня
15	Прыгнуть на 3 метра (с разбега)	Прыжки (Сила)	Воин 1-го уровня
15	Проскочить мимо противника	Падение/Акроб. (Ловк)	Низкоуровневый монах
15 ¹	Соврать стражам, чтобы пройти мимо них	Блеф (Обн)	Вор 1-го уровня
16	Опознать активизируемое заклинание 1-го уровня	Искусство Магии (Интл)	Маг (нетренированный в магии не может)
17 ²	Устоять подчиняющему взгляду вампира 10-го уров.	Воля (Мудр)	Низкоуровн. Монах, или высокоуровн. Воин
18	Выбить прочную деревянную дверь	— (Сила)	Полу-орк варвар в ярости
18	Выпустить шар огня при попадании стрелой	Концентрация (Тело)	Низкоуровневый маг
20	Заметить простую секретную дверь	Поиск (Интл)	Ловкий полу-эльф вор 1-го уровня
20	Заметить магическое слежение	— (Интл)	Низкоуровневый маг с Интл 12 и выше
20	Взломать простой замок	Взлом Замка (Ловк)	Ловкий халфлинг вор 1-го уровня (нетренированный во взломе не может).
20	Заметить невидимое существо, прокрадывающееся мимо.	Отслеживание (Мудр)	Низкоуровневый рейнджер
20	Определить, мотивы преступления, по которым пропала дочь барона	Сбор Информации (Обн)	Низкоуровневый бард
20	Избежать падения в яму ловушку	Рефлекс (Ловк)	Среднеуровн. Вор или высокоуровн. Паладин
20	Пройти по канату	Баланс (Ловк)	Низкоуровневый вор
21	Воспитать щенка жуткого волка	Приручение Животных (Обн)	Среднеуровневый рейнджер
21 ¹	Прокрасться в 15 метрах от адской кошки	Бесш. Передв. (Ловк)	Низкоуровневый вор
21 ¹	Выкрутиться из захвата совомедведя	Искусство Побег (Ловк)	Низкоуровневый вор
23 ¹	Схватить копьё стражника, и выдернуть из его рук	Рукопашн. Атака (Сила)	Среднеуровневый воин
24	Противостоять заклинанию стон баньши	Стойкость (Тело)	Высокоуровневый воин
24 ³	Попаст в стражника, стоящего за бойницей	Стрелковая Атака (Ловк)	Высокоуровневый воин
25	Заметить, что что-то не так с товарищем, который под контролем вампира	Чувство Мотива (Мудр)	Среднеуровневый вор
25	Уговорить дракона, поймавшего вас, что лучше вас отпустить	Дипломатия (Обн)	Высокоуровневый бард
25	Узнать у жителей города, что за сила стоит за троном	Сбор Информации (Обн)	Высокоуровневый бард
26	Перепрыгнуть через голову орка (с разбега)	Прыжки (Сила)	Рейнджер 20го уровня в лёгких доспехах, среднеуровневый варвар в лёгких доспехах (которому нужно 22, так как его скорость выше)
28	Обезвредить глиф опеки	Сложные Устройства (Интл)	Высокоуровневый вор (иные классы не могут)
28	Выбить железную дверь	— (Сила)	Огненный великан
29	Успокоить враждебного совомедведя	Дикая Эмпатия (Обн)	Высокоуровневый друид (только друид или рейнджер)
30	Заметить хорошо скрытую секретную дверь	Поиск (Интл)	Высокоуровневый вор
30	Ускоренно взбираться по стене из булыжников	Взбирание (Сила)	Высокоуровневый варвар
30	Прочитать письмо на древнем языке Драконов	Расшифровка (Интл)	Высокоуровневый маг
30	Взломать хороший замок	Взлом Замка (Ловк)	Высокоуровневый вор
43	Выследить гоблина, который пробирался по скалам неделю назад, а вчера шёл снег	Искусство Выживания (Мудр)	Рейнджер 20-го уровня с максимумом в навыке Искусство Выживания, и сражался с гоблиноидами как с избранными врагами с 1-го уровн.

1 Это число отображает средний бросок на встречной проверке оппонента, а не необходимый результат.

2 Фактически КС должен быть выше или ниже в зависимости от уровня заклинателя или способности кастующего.

3 Это откорректированный Класс Доспеха цели.

КС: Число необходимое получить в результате броска.

Пример: Пример задания с таким КС.

Бросок (Ключевой параметр): бросок, который персонаж проводит, обычно проверка навыка, но иногда спас-бросок, или проверка

параметра, или даже бросок атаки. Параметр модифицирующий бросок отмечен в скобках. «—» в колонке обозначает, что проверка – проверка параметра, здесь не применимы ни ранги навыков, ни базовые бонусы спас-бросков, ни базовые бонусы атак.

Кто Может Выполнить: Пример персонажа, у которого есть 50% шансов на успех. Когда в строке указывается персонаж с классом, подразумевается, что у него есть этот навык. (Другие персонажи могут иметь лучшие, или худшие шансы на успех).

Рейнджер пускает своего скакуна в перепалку, не проходя при этом проверки. В ходе стычки, совомедведь попадает по рейнджеру своим мощным когтем. Вы просите чтобы Совелисс прошёл проверку Езды Верхом, чтобы остаться в седле, а вторую проверку, чтобы он удержал впахшую в панику лошадь. Рейнджер должен пройти обе проверки успешно, и решает соскочить с седла и сразаться со зверем не верхом, он должен пройти проверку Езды Верхом против КС 20. Совелисс вновь успешно проходит проверку, что означает, что он свободно приземляется не упав, и бросается на встречу к совомедведю.

Обычная езда верхом не требует бросков. Лишь передвижение по сложной поверхности, выполнение особых заданий, вынуждает всадника проходить проверки.

Выслеживание: Совелисс преследует гигантского скорпиона по пустыне. Он следует за насекомым почти 4,5 км., проводя проверку Искусство Выживания за каждые 1,5 км., но выслеживание в мягком песке лёгкая задача. Вскоре, после прохождения этого пути, Совелисса в пустыне застаёт песчаная буря, он пережидает её в укрытии. Спустя час, он вновь отправляется в путь, но теперь он должен пройти четвёртую проверку, чтобы обнаружить след в перемешанном ветром песке. Естественно, эта проверка значительно выше, чем все предыдущие, как и все последующие проверки, вплоть до того места, когда скорпион передвигался по территории где не было песчаной бури.

В целом, выслеживание требует прохождения проверки Искусства Выживания каждые 1,5 км., но резкое изменение ситуации может потребовать новой, дополнительной проверки.

Прокрадывание: Лидда крадёт по подземелью, которое заселено хобгоблинами. Она должна проскользнуть через открытую дверь, позади которой комната, где негодия пьют эль из бочки. Она проводит проверку Бесшумного Передвижения, а хобгоблины в свою очередь проверку Прислушивания, но они не очень то внимательны, и поэтому халфлинг легко прокрадывается. Хобгоблины даже не смотрят на дверь, поэтому нет необходимости проходить проверку Скрытности. Однако чтобы пройти дальше, ей придётся идти через комнату стражей. Чтобы придерживаться тени у стен она должна будет пройти новую проверку Скрытности, и новую проверку Бесшумного Передвижения (потому что новые прислушивающиеся отличаются от предыдущих, плюс они могут быть настрожены), чтобы пройти мимо стражников через помещение.

Новая проверка Бесшумного Передвижения нужна для каждой отдельной группы которую пытается обойти прокрадывающийся. Иногда может понадобится проверка как Бесшумного Передвижения, так и Скрытности, иногда нет.

Бестелесные призраки, набрасываются на искателя приключений

ОБЩЕЕ ПРОТИВ СПЕЦИФИКИ

Иногда игрок может сказать «Я осматриваю комнату, вижу ли я что-нибудь?», а иногда говорит «Я осматриваю комна-ту, и увидев перед этим, как сюда метнулся кобольд, осторожно смотрю за стул и стол, а также во все тёмные углы. Вижу ли я что-нибудь?» В обоих случаях МП скажет «Пройди проверку Отслеживания». Однако во втором примере у персонажа есть спец-знания о ситуации. Он задаёт специфические вопросы. В таких случаях всегда давайте персонажу +2 бонус благоприятных условий. Вполне правильно награждать персонажа, который обладает знаниями, позволяющими задавать ему более конкретизированные вопросы.

Если кобольд в комнате нет, но здесь затаился плащевик в засаде под потолком, то персонаж не получает спец-знаний, и не получает бонуса. Однако он не переносит и штрафов, за конкретизированные вопросы не следует штрафовать игроков. Если же в комнате и кобольд и плащевик, необходимо провести две проверки Отслеживания (если только чудовища не сотрудничают друг с другом, что маловероятно). Персонаж получает +2 бонус к проверке Отслеживания кобольда, и без бонусов проводит проверку Отслеживания плащевика.

СТЕПЕНИ УСПЕХА

При определении того, как много информации получает персонаж от проверки навыка или параметра, очень большую роль играет степень успеха проверки задания. К примеру, невидимый наёмный убийца подкрадывается к жрецу. Жрец проходит проверку Прислушивания против Бесшумного Передвижения наёмного убийцы, и жрец её проходит успешно. Вам следует описать этот успех игроку жреца, но есть много способов, среди которых следующие:

- «Ты услышал шум, и ты знаешь что, что здесь есть, но ты ничего не видишь».
- «Ты услышал шум, кажется это звуки шагов кого-то, исходящие вот оттуда».
- «Ты услышал шум. Ты знаешь, что где-то в 4,5 метрах северо-восточнее от тебя невидимое существо, и ты вполне можешь провести атаку на месторасположение этого существа».

Для определения количества выдаваемой информации, сравнивайте результаты проверок (или для не встречной проверки, сравнивайте результат с КС). К приведённому выше примеру вы можете дать первый ответ, если проверка слегка превышает. Если жрец превысил проверку убийцы на 10 и более, у него лучший успех, и вы можете сказать второй ответ. Если же он превзошёл результат убийцы на 20 и более пунктов, у него великолепный успех, и он получает всю информацию – третий ответ.

Степени успеха применяются лишь в тех случаях, когда количество выдаваемой информации зависит от того, насколько успешно прошёл персонаж проверку. Большую часть времени проверки определяют где персонаж успешно справился с заданием, а где нет.

СТЕПЕНИ НЕУДАЧИ

Обычно неудача уже сама по себе проблема, и её не следует усложнять. Однако иногда неудача может придавать дополнительные проблемы, такие как активацию ловушки, или возможность поднятие тревоги часовым о присутствии персонажа. Обычно такие последствия происходят когда проверки персонажа на 5 и более единиц хуже от необходимого результата. К примеру, если вор Лидда неудачно прой-дёт проверку Сложных Устройств, и ошибётся на 5 и более единиц, она с активирует разблокируемую ею ловушку.

Навыки, которые несут под собой дополнительный риск при неудачной проверке

включают в себя следующие, остальные риски от неудач вы можете принимать на своё усмотрение.

Навык	Риск
Баланс	Падение
Взбирание	Падение
Ремесло	Утрата исходных материалов
Сложные Устройства	Срабатывает устройство, или не обезврежено
Отслеживание (чтение по губам)	Получение неверной информации
Плавание	Уйти под поверхность воды
Использование Верёвки	Узел развязывается за 1d4 раунда

ПРИЁМ 10

Вдохновляйте своих игроков использовать приём 10. Когда персонаж плывёт или взбирается на длительные дистанции, этот приём сильно может ускорить процесс игры. В целом, вы можете проводить проверку каждый раунд с этими навыками, но не будет ничего плохого, если вы позволите им для избежания проведения массы бросков при преодолении расстояния от пункта А до пункта Б, применить приём 10.

ПРОВЕРКИ ПАРАМЕТРОВ

В игре нет правил относительно того, чтобы попытаться не заснуть в течение всей ночи, записать произносимые кем-то слова без единой ошибки, или открыть прочно закрытую крышку контейнера, чтобы не пролить немного содержащейся в ней жидкости. Однако в процессе приключения, любая из этих ситуаций вполне может быть отдельным происшествием. Вы должны быть наготове, чтобы знать какие проверки понадобятся в таких не стандартных ситуациях.

Используя в качестве примера перечисленные выше ситуации, для бодрствования всю ночь необходимо будет пройти проверку Телосложения (КС 12, +4 за каждую предыдущую бессонную ночь), для персонажей эльфов это число будет лишь +2, так как эльф проводит в трансе лишь 4 часа, а не 8 часов. Чтобы записать точь-в-точь чью-то речь, необходимо будет пройти проверку Интеллекта против КС 15, а проверка Ловкости против КС 10, даст +2 бонус к проверке Интеллекта. Чтобы открыть ёмкость понадобится проверить Силу (КС около 17), а как только это будет выполнено, пройти проверку Ловкости (КС 13), чтобы не разлить содержимое.

Эти три типа проверок параметров вы можете применять для контроля любых не стандартных ситуаций, включая следующие.

- Одна проверка для соответствующей способности (в случае,

чтобы остаться бодрствовать).

- Одна проверка параметра, в зависимости от результата, может дать модификатор для другой проверки, из иного параметра (как при записи слов чьего-то разговора).
- Две или более проверок параметров, обычно включающих различные параметры, для выполнения задания из нескольких составляющих (как при открытии горшка, чтобы его не пролить).

Также в определенных ситуациях вы можете применять комбинацию проверка параметра – проверка навыка. К примеру для плавания в очень холодной воде, Лидда должна будет пройти проверку Телосложения, чтобы не переносить штрафы к проверке Плавания.

Решения относительно того, как разрешить не стандартные ситуации, остаётся на ваше усмотрение.

СПАС-БРОСКИ

Различные корректирующие спас-броски, выполняют очень сходную роль проверок разнообразных навыков и параметров.

КАКОЙ ТИП СПАС-БРОСКА?

Стойкость, Рефлекс или Воля? При определении типа спас-броска следуйте следующим советам:

Стойкость: Спас-броски стойкости отображают физическую прочность. Они смешаны с выносливостью, выдержкой, физическими данными, обменом веществ, громоздкостью, устойчивостью, иммунитетом, и прочими подобными физическими качествами. Если оно напоминает что-то вроде «крепыша», это лучше всего будет отображено в Стойкости.

Рефлекс: Спас-броски рефлекса отображают физическую (и изредка ментальную) сноровку. Они смешаны с быстротой, проворством, координацией взгляда, координацией тела, скоростью, ответной реакцией. Если это более напоминает «ловкача» это лучше всего будет отображено в Рефлексе.

Воля: Спас-броски отображают внутреннюю силу. Они смешаны с силой воли, ментальной стабильностью, силой разума, образованностью, решительностью, самоуверенностью, настороженностью, развитым эго и устойчивостью к искушениям. Если кажется, что это будет лучше выражено в уверенности и решительности, то это относится к спас-броскам Воли.

СПАС-БРОСОК ИЛИ ПРОВЕРКА?

Персонаж соскользнул и падает. Он пытается ухватиться за выступ, в то время как второй персонаж пытается схватить его, и вытянуть. Здесь применимы спас-броски Рефлекса или проверки Ловкости?

Ответом на этот вопрос является «оба применимы». Персонаж пытающийся спасти себя проходит проверку Рефлекса. Персонаж пытающийся схватить его проходит проверку Ловкости.

Ключевое Понятие 1: Проверки применимы для выполнения

ВАРИАНТ: НАВЫКИ С РАЗНЫМИ ПАРАМЕТРАМИ

Иногда проверка касающаяся с тренированностью персонажа (ранги навыка), плюс его врождённым талантом (параметр), сама не связана с тренированностью. Проверка навыка всегда включает в себя ранги навыка, плюс модификатор способности, но вы можете использовать отличающиеся модификаторы параметров от обычных, если персонаж в такой ситуации, когда обычный ключевой параметр не применим.

К примеру:

- Персонаж находится под водой, и старается провести маневр, используя для этого зацепки для рук, чтобы подтолкнуть себя. Так как его тело имеет природную плавучесть (что означает, что ему не составит особого труда, чтобы подтолкнуть себя), МП решает, что игрок обязан пройти проверку Взбирания, где ключевым параметром выступает Ловкость, а не Сила.
- Персонаж старается выбрать лучшего коня из возможных в продаже. По обычным правилам, он должен пройти проверку Оценки, но здесь принимается во внимание его знакомство с лошадьми. МП позволяет игроку применить ранги в Езде Верхом вместо рангов Оценке, и применить модификатор Мудрости персонажа (как и обычно для проверки Оценки).
- Персонажу необходимо собрать всю свою силу, чтобы успо-

коить испуганного коня. Обычно это потребует проверку Силы, но персонаж опытный в приручении животных, может применить эти знания, которые позволят быстрее успокоить коня. МП позволяет игроку добавить свои ранги в Приручении Животных к проверке Силы (а не к проверке Обаяния).

- Персонаж создал превосходный кинжал в дар местному дворянину. Он пытается нанести на него сложный узор. МП решает, что здесь применима проверка Ловкости, к которой персонаж добавляет ранги в Ремесле (оружейное дело).
- Персонаж пытается спуститься по лестнице на дно очень глубокого спуска. Обычно МП должен попросить пройти проверку Телосложения, чтобы увидеть продолжит ли персонаж спуск, но он также может позволить персонажу добавить ранги во Взбирании к броску.

Эти виды необычных ситуаций всегда управляемы основной случайности, и только исключения из правил. В остальном используйте стандартный ключевой параметр.

Не забывайте, что когда вы изменяете стиль действия навыка таким методом, вы должны предопределять, когда изменения вступают в игру, такие решения игрок принимать не может. Игроки могут пытаться объяснить вам, где им бы хотелось применить модификатор лучшего параметра с навыком которые не применимы совместно, но если вы не согласны с этим, вы не должны разрешать изменения такого стиля.

чего-то, в то время как спас-броски для избегания чего-то.

Ключевое Понятие 2: Модификаторы проверок не учитывают уровень персонажа, или уровень класса. Бонусы спас-бросков всегда учитывают. Если кажется, что задание будет чересчур лёгким для высокоуровневого персонажа, применяйте спас-бросок. Если же кажется, что задание будет равносильно тяжёлым любым двум персонажам с тем же параметром в соответствующей способности, используйте проверку. К примеру открытие двери это отображение степени силы, а не опытности. Поэтому это соответственно и проверка Силы. Неровная земля это поверхность навыка, такого как Баланс, чтобы избежать падения на растрескавшуюся почву. Проверка Баланса учитывает уровень, но лишь в том случае, если у персонажа есть ранги в этом навыке.

КЛАССЫ СЛОЖНОСТИ

Установка КС – ваша работа, но обычно правила более прямолинейны. В игре есть стандартное правило для КС относительно спас-бросков от заклинаний, существ и магических предметов со способностями, которые заставляют остальных проводить спас-броски (или же они действуют наподобие заклинаний, и вы можете применять по правилу для заклинаний). Общие правила таковы.

Заклинания: 10+уровень заклинания+модификатор параметра заклинателя.

Способности Чудовища: 10+1/2 КХП чудовища+модификатор параметра чудовища.

Разнообразные: От 10 до 20. По умолчанию применяйте 15.

Как и с бросками проверок, спас-бросков, КС также можно модифицировать. Смотрите Лучший Друг МП на стр. 30.

КОРРЕКТИРОВАНИЕ МАГИИ

На средних уровнях (с 6-го по 11-й) большинство персонажей уже способны применять заклинания, они все способны применять магические предметы, у большинства из которых необычные эффекты. Управление заклинаниями и эффектами очень быстро может показать разницу между хорошей игрой, и очень хорошей игрой.

ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ ЗАКЛИНАНИЙ

Магия яркая. Когда персонажи применяют заклинания или волшебные предметы, вы должны описать как выглядит заклинание, как звучит, есть ли запах или какие ощущения, а

также его игровые эффекты.

Магическая стрела может быть кинжало-подобной струёй энергии, которая пролетает в воздухе. Она также может быть кулако-образным созданием силы, которое обрушивается на свою цель, или же внезапным появлением демонической головы, которая выстреливает заряд энергии. Когда кто-то становится невидимым, он или она растворяется в воздухе. Призванный изверг появляется в вспышке кроваво-красной энергии, и с запахом серы. У других заклинаний могут быть более очевидные визуальные эффекты. Шар огня или заряд молнии выглядят так, как они и описаны в *Руководстве Игрока*. Одна для добавления драматичности, вы можете добавить, что заряд молнии напоминает тонкую дугу синего свечения, а шар огня вспышку зелёного пламени, с красными мигающими взрывами внутри её.

Вы можете позволить игрокам самостоятельно описывать заклинания, которые активируют их персонажи. Однако не забывайте, чтобы игрок не чересчур усиливал эффекты заклинания, чем оно есть на самом деле. Шар огня который создаёт иллюзию дракона, выпускающего пламя, слишком преувеличено. Так как цель, которая проводит спас-бросок против заклинания, знает что с ней что-то происходит, вы можете описывать очаровывающие, или внушающие заклинания как, холодный коготь, проникающий в разум и сотрясающий его. (Если заклинание сработало, цель не может знать об этом эффекте, так как её разум уже не под её контролем).

Озвучивание может быть могущественной описывающей силой. Вы можете произнести заряд молнии, и вдобавок воспроизвести звук грома. Конус холода можно произносить как порыв ветра, идущий вместе со звенящими кристаллами льда.

УПРАВЛЕНИЕ ВОРОЖБОЙ

Заклинания предзнаменование, предсказание и знание легенд требуют чтобы вы тщательно продумывали выдаваемую информацию. При работе с такими заклинаниями возникают две проблемы:

Игрок Может Слишком Много Узнать: Стратегическое применение ворожбы может дать слишком много информации в руки игроков, уничтожая таинственность, или раскрывая грядущую неожиданность в повороте сюжета. Одним из методов решения такой проблемы – принимать во внимание способности ИП при разработке новых приключений. Не забывайте, что жрец может применить своё заклинание общения, чтобы определить личность убийцы короля.

ВАРИАНТ: КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ ИЛИ НЕУДАЧА

Если игрок выбрасывает природное (без модификаторов) 20 при проверке, позвольте ему пройти ещё одну проверку. Если и вторая проверка успешна, персонаж достигает непревзойдённого успеха при применении этого навыка или параметра, и соответственно происходит что-то очень хорошее. Точно также как, и если игрок выбросит природную 1, он бросает вновь. Если вторично неудача, персонаж чрезвычайно плохо выполнил задание (провёл критический просчёт), происходит что-то очень плохое.

Это лишь от вас зависит, определение специального результата от критического успеха или неудачи. Смотрите примеры ниже:

Критический Успех

При проверке Взбирания или Плавания, персонаж покрывает двойное расстояние, чем он обычно преодолел бы.

При проверке Дипломатии, персонаж завоевывает себе доброго, надёжного друга на длительное время.

При применении Знание, персонаж приходит к точным определениям, относительно необходимых заданий.

При применении Поиска персонаж обнаруживает то, что он никогда бы в жизни не обнаружил (если это здесь присутствует).

При применении Искусства Выживания, при чтении следов, персонаж узнает множество деталей о своей цели. К примеру он понимает, что три субъекта за которыми он идёт недовольны друг другом, так как время от времени они останавливаются, и спорят друг с другом, что базируется на местоположении их отпечатков на земле относительно друг друга.

При применении Лечения для оказания первой помощи,

персонаж излечивает 1 пункт повреждений у субъекта.

Критическая Неудача

При применении Актёрства, персонаж настолько разочаровывает публику, что та готова избить его.

При проверке Взбирания персонаж срывается, и переносит дополнительно 1d6 повреждений, или он срывается, и вырвет за собой несколько зацепов для рук, делая дальнейшее взбирание более трудным (+5 к КС).

При применении Маскировки не только не выглядит так как он хотел, но и ещё вызывает вражду и ненависть у тех, кто его видит.

При применении Искусства Побег, персонаж ещё больше себя запутывает и завязывает, добавляя +5 к КС на следующую попытку.

При проверке Использование Верёвки, персонаж разрывает верёвку.

При применении Взлом Замка, персонаж ломает отмычку в замке, делая невозможным его дальнейший взлом.

При применении какого-нибудь инструмента, персонаж ломает этот инструмент.

Иногда, нет возможности для достижения критического успеха, или вряд ли случится что то хуже при критической неудаче, в таких случаях вы можете не применять этот вариант.

Вы также можете игнорировать этот вариант когда персонаж использует приём 10 или 20. Невозможно достичь критического успеха когда вы пытаетесь просто выполнить задание, не прилагая к этому максимум сил, и невозможно получить критическую неудачу когда вы не под затруднительным положением, воздействием, при проведении проверки.

Конечно, при ворожбе вы можете выдать столько информации игроку, сколько сами пожелаете, но не следует и обманывать игрока, изменяя эффекты заклинания, только для того, чтобы сохранить таинственность заговора. Не забывайте, что некоторые заклинания могут защищать от ворожбы: обнаружения зла и обнаружение лжи, но это не является основой. Не разрабатывайте ситуации, когда проводимая ИП ворожба бессмысленна – учитывайте в ситуациях способность ИП гадать. Пусть жрец узнает личность убийцы короля. Это всё неплохо, но приключение не закончено, ведь помимо опознания, игрокам необходимо будет успеть остановить убийцу, чтобы он не убил и королеву.

Вкратце – вы должны контролировать информацию, но не препятствовать в её познании для персонажа, который тоже может её узнать.

Ответы на Вопросы на лету: Скорее всего вы вряд ли будете знать, что персонаж собирает применить заклинание ворожбы до тех пор, пока не с активировано заклинание, и поэтому скорее всего вам понадобится готовить ответ на вопрос на лету.

Первый способ решения такой проблемы очевиден. Чтобы ответить на то, что находится внизу тёмной лестницы, вы должны знать сами, что там находится. Вы должны уже заранее продумать возможные ситуации, иначе персонаж, применивший гадание, не получит должного ответа. Если у вас не заготовлен ответ, вам понадобится приготовить его на скорую руку.

Более сложным является передача информации. К примеру в описании заклинания предсказание отмечено следующее: «Совет может быть выражен в форме короткой фразы, или он может быть выражен в форме загадочной рифмы или предзнаменования». Загадочные рифмы очень тяжело сразу же подготовить в процессе игры, поэтому желательно заготовить рифму заранее, и так, чтобы она подходила к большинству вопросов. Например: «Если А источник того что вы ищите, отыщите Б и вы найдете искомое», где А это действие, а Б это результат. Или: «Если в судьбу А вы вмешаетесь, в конце вы обнаружите Б», где А это место, а Б результат или последствия, такие как «опасность» или «сокровище».

СОЗДАНИЕ НОВЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Введение не сбалансированного заклинания может повлечь за собой более плачевные результаты, чем введение не сбалансированного магического предмета. Магический предмет могут украсть, уничтожить, продать или убрать иным способом, а если персонаж владеет заклинанием, он будет хранить его и регулярно применять.

При создании новых заклинаний, применяйте в качестве отправной точки уже существующие заклинания и здравый смысл. Создание заклинаний не очень то сложно, а вот установить уровень для нового заклинания нелёгкая задача. Если «лучшее» заклинание 2-го уровня *невидимость*, а «лучшее» заклинание 1-го уровня *сон* или очарование персоны, а по мощности новое заклинание где-то по середине между этими заклинаниями, то скорее всего это заклинание 2-го уровня. (Однако *сон* – весьма необычный пример, так как это заклинание становится менее эффективным с приобретением заклинателем уровней, более подходящее магическая

стрела или шар огня, которые становятся всё более эффективными для развитых заклинателей. Не забывайте, что низкоуровневые заклинания поражают низкоуровневых существ).

Здесь несколько советов к размышлению.

- Если заклинание настолько хорошее, что любой заклинатель будет стремиться его постоянно применить, оно либо чересчур мощное, либо слишком низкое в уровне.
- Стоимость в очках опыта (Оп) хорошая балансирующая сила. Дорогостоящий материальный компонент умеренно балансирующая сила. (Деньги приходят и уходят, а утрата Опыта всегда задевает за живое).
- При определении уровня, оценке диапазона, длительности и целей (или территории) сравнивайте с иными заклинаниями для баланса. Большая длительность или большая территория поражения может иметь меньший эффект, в зависимости от заклинания.
- Заклинание с ограниченным применением (только применимо на красных драконах) может быть понижено на один уровень, чем если бы у него было более широкое применение. Даже на низком уровне, это такое заклинание, которое чародей или бард вряд ли возьмёт, а иные заклинатели будут заготавливать его лишь в том случае, если они будут знать, что ожидают их впереди.
- Маги и чародеи не могут применять лечащие заклинания, но у них должны быть более наступательные заклинания. Если заклинания яркое и эффектное, то скорее всего оно для мага/чародея.
- Для жрецов наиболее эффективными являются заклинания, которые связаны с мировоззрением, а также восстанавливающие или лечащие заклинания. Также у них более богатый выбор под заклинания собирающие информацию, такие как общение или предсказание.
- Для друидов подойдут заклинания связанные с животными или растениями.
- У рейнджеров и паладинов не должно быть не должно быть ярких атакующих заклинаний наподобие магической стрелы или шара огня.
- Заклинания бардов должны включать в себя очарования, заклинания сбора информации, а также смесь иных видов заклинаний, но не мощные атакующие заклинания, такие как конус холода.

Максимальные Пределы

Повреждений для Заклинаний

Для заклинаний наносящих повреждения, вы можете использовать приведённые ниже таблицы (одна для заклинаний магов, другая для заклинаний жрецов), чтобы определить сколько приблизительно причинит повреждений заклинание. Помните, что некоторые заклинания (такое как пылающие руки) использует для повреждений d4, а шар огня d6. Для жрецов повреждение d8 принимаются как 2d6 при определении максимальных повреждений, которые может нанести жреческое заклинание.

Предел повреждений зависит от того сколько целей повреждает заклинание, одну или несколько. Одно-целевое заклинание поражает лишь одно существо, или распределяет своё повреждение на нескольких существ. К примеру заклинание магическая стрела способна наносить

ВАРИАНТ: СПАС-БРОСКИ С РАЗЛИЧНЫМИ ВАРИАНТАМИ

Для моделирования необычных ситуаций вы можете изменять показатель параметра, который модифицирует спас-бросок, как и при навыках (смотрите сноску на стр. 33). Это является полным отклонением от правил, но МП могут смело использовать эту степень отклонения.

Спас-броски Стойкости против ментальных атак (таких как *фантосмический убийца*) может быть основан на Мудрости, проводя смежную линию между Волей и Стойкостью. (Применив бонус спас-броска Стойкости персонажа от его класса и уровня, а затем добавьте его модификатор Воли вместо модификатора Телосложения).

МП может разрешить персонажу с активировать ускоренную *дверь измерений*, чтобы успеть отреагировать при падении в яму ловушки. Быстрое реагирование на ловушку требует проверку спас-броска Рефлекса, но в таких случаях, МП может проводить спас-бросок Рефлекса базирующийся

на Мудрости, а не на Ловкости, так как активация заклинания в основном реакция разума.

Спас-броски от очарований могут использовать Обаяние, так как Обаяние отражает силу личности.

Спас-броски против иллюзий могут быть связаны с Интеллектом, так как этот параметр более точно определяет различие иллюзий.

Как и с навыками, изменение ключевых параметров спас-бросков всегда влечёт за собой правильное пошаговое переосмысление. Эти изменения в основном применимы лишь как домашние правила.

Помните, что когда вы изменяете стиль действия спас-бросков таким методом, вы должны определять в какой момент игры они вступают, игроки не могут принимать решения относительно постановки таких вопросов. Игроки могут пытаться объяснить вам, где им бы хотелось применить модификатор лучшего параметра с спас-броском, которые не применимы совместно, но если вы не согласны с этим, вы не должны разрешать изменения такого стиля.

до 5 кубиков повреждений одной цели. Если оно поражает более одной цели, его кубики повреждений распределяются между ними. Многоцелевое заклинание наносит полные повреждения двум и более существам одновременно. К примеру шар огня поражает всех в пределах своего 6-ти метрового распространения.

Максимальные Повреждения для Магических Заклинаний

Уровень Заклинания Мага	Макс. Повреждение (Одна Цель)	Макс. Повреждение (Несколько Целей)
1-й	5 кубиков	—
2-й	10 кубиков	5 кубиков
3-й	10 кубиков	10 кубиков
4-й	15 кубиков	10 кубиков
5-й	15 кубиков	15 кубиков
6-й	20 кубиков	15 кубиков
7-й	20 кубиков	20 кубиков
8-й	25 кубиков	20 кубиков
9-й	25 кубиков	25 кубиков

Максимальные Повреждения для Жреческих Заклинаний

Уровень Заклинания Жреца	Макс. Повреждение (Одна Цель)	Макс. Повреждение (Несколько Целей)
1-й	1 кубик	—
2-й	5 кубиков	1 кубик
3-й	10 кубиков	5 кубиков
4-й	15 кубиков	10 кубиков
5-й	15 кубиков	10 кубиков
6-й	15 кубиков	15 кубиков
7-й	20 кубиков	15 кубиков
8-й	20 кубиков	20 кубиков
9-й	25 кубиков	20 кубиков

ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ

Мйалии и Тордек стоят в комнате с сокровищами, осматривая богатства раскинувшиеся перед ними. Чтобы добраться сюда, они убили трёх троллей, обошли несколько опасных ловушек, и разгадали загадку золотого голема, который чуть было не уничтожил их. Теперь они не только разбогатели, но и за свой опыт они приобрели ещё больше знаний и силы.

Очки опыта это измерение успешных достижений. Они отображают тренировку и обучение в процессе приключений, а также отображают тот факт, что в вымышленном мире, более опытный персонаж является и более могущественным. Очки опыта позволяют персонажу приобретать уровни. Приобретение уровней усиливает веселье и волнения.

Очки опыта могут быть потрачены заклинателями для усиления своих некоторых мощных заклинаний. Очки опыта отражают личное могущество, которое персонаж должен вложить в объект, чтобы он стал магическим.

ВАРИАНТ: БРОСКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Этот вариант является замещением для стандартного метода определения КС спас-бросков для заклинаний. Каждый раз, когда персонаж активирует заклинание, которое требует от цели прохождение спас-броска, заклинатель бросает 1d20, добавляет уровень заклинателя и модификатор соответствующего параметра. Этот результат и будет КС для спас-броска. Проводите одиножды бросок для заклинания, которое поражает нескольких существ одновременно.

Этот вариант вводит большую случайность для активации заклинаний, иногда заклинания низкого уровня выпущенные средними заклинателями могут иметь высокие КС, а иногда против заклинаний высокого уровня выпущенных могущественными магами будет легче устоять. Это уменьшает значимость уровня заклинания и модификатора параметра. Как и с вариантами правил сражения, любые изменения которые повышают шансы в сражении сказываются в лучшую сторону для побеждённых, а это обычно противники ИП.

ВАРИАНТ: МОЩНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Рог редкого красного минотавра можно смешать с сильной смесью трав, которая поможет восстановить здоровье пострадавшего. В этом вареве вложена столь мощная энергия, что жрец применяющий её во время неограниченного восстановления (и всю использующий) не должен затрачивать свою собственную силу (Оп) для активации заклинания.

Этот вариант позволяет добавлять к материальным

В добавок к опыту, персонажи в своих приключениях добывают сокровища. Они находят золото и прочие ценности, которые позволяют им приобретать более лучшее и дорогое снаряжение, а также они находят волшебные предметы, которые дают им новые и улучшенные способности.

НАГРАДЫ В ОПЫТЕ

Когда группа побеждает над чудовищами, вы награждаете их очками опыта (Оп). Чем более опасные чудовища относительно уровня группы, тем больше Оп приобретут персонажи. ИП распределяют Оп между собой, и каждый персонаж поднимается в уровнях с всё больше и больше набранным опытом.

Вам необходимо подсчитывать награды в Оп на протяжении всего приключения, вне зависимости от того, написали ли вы его сами, или приобрели в магазине. Вы можете награждать своих игроков в конце игрового собрания, чтобы игроки смогли улучшить своих персонажей при наборе достаточного количества опыта. Альтернативно, вы можете выдавать награды в Оп в начале игрового собрания, после того как персонажи смогли его получить в предыдущем собрании. Это позволяет вам использовать время между собраниями, чтобы точно определить количество приобретённого опыта.

Как часть определения вознаграждения в очках опыта, вы должны разбивать приключения на столкновения, а столкновения разбивать ещё на более мелкие составляющие. Если вы используете чудовищ из *Справочника Монстров*, часть работы уже была выполнена до вас. В этой книге у каждого чудовища есть Серьёзность Вызова (СВ), который при сравнении с уровнем группы позволяет точно определить количество Оп.

Серьёзность Вызова — величина, которая позволяет определить насколько тяжело будет справиться с чудовищем или ловушкой группе определенного уровня. Серьёзности Вызова применяются в Главе 3: Приключения, для определения Уровня Столкновений (УрС), который в свою очередь отражает насколько сложным окажется столкновение для его преодоления (очень часто в нем принимают участие разные чудовища). Чудовища «преодолевают» чаще всего в сражении, ловушку обезвреживают и т.д.

Вы принимаете решение когда с вызовом справились. Обычно это очень легко определяется. Победили ли в бою ИП противника? Если да, то тогда они справились с вызовом, и заработали очки опыта. В другое время это будет по иному. Предположим что ИП прокрались мимо спящего минотавра, чтобы добраться до волшебного тайника, справились ли они со столкновением? Если их задачей было добраться до тайника, а минотавр был лишь стражником, то ответ скорее всего да. На ваше усмотрение оставлять за собой выводы.

Лишь персонажи принимающие участи в столкновении

компонентам заклинаний («мощные компоненты») специальные, редкие ингредиенты, вместо затрат в виде компонента Оп. Вы можете это применять от случая к случаю. Возможно эти компоненты могут существовать лишь для определённых заклинаний. Они чрезвычайно редкие, и естественно очень дорогие — в золотых приравняются 10– или 20–кратному количеству компонента Оп. В дополнение, персонажам необходимо будет посоветоваться с учёными, или применить ворожбу для определения точных ингредиентов для таких заклинаний.

Желательно, чтобы персонажи не могли иметь доступ к приобретению заклинания, пусть это лучше будет объектом приключения. Охота на красного минотавра может быть по себе опасным и незабываемым приключением, но если победа над минотавром лишь первый шаг для достижения цели — восстановление погибшего товарища, сценарий принимает всё больший интерес.

В некоторых случаях специальные ингредиенты можно получить затратив Оп, который персонаж должен потратить при создании магических предметов.

Этот вариант эффективен если делает мощную магию более колоритной, и совмещается с вашим изображением магии в игровом мире. Он вряд ли будет интересен, когда лишь является средством контроля для активации могущественных заклинаний, или создания магических предметов (компонент Оп), в таком случае этот вариант становится заурядным.

будут получать соответствующие вознаграждения. Персонажи погибшие до того как началось столкновение, или не принимавшие в нём участие по иной причине, ничего не получают, даже если их вылечили или воскресили позже.

Для определения Оп в столкновении следуйте этим этапам:

1. Определите уровень каждого персонажа. Не забудьте учитывать ЭУП (смотрите Чудовища как Расы на стр. 172) для любых персонажей, которые принадлежат к более мощным расам.

2. За каждого побежденного чудовища определите Серьёзность Вызова для одного такого чудовища.

3. Используя Таблицу 2-6: Награждение в Очках опыта (Одно Чудовище) сделайте сравнение уровня персонажа – Серьёзность Вызова для каждого побеждённого чудовища для определения основной награды в Оп.

4. Разделите базовый Оп между числом персонажей в группе. Это то количество Оп, которое персонаж получит за участие в поражении чудовища.

5. Добавьте все награды в Оп за всех чудовищ, которых помогал победить персонаж.

6. Повторите процедуру для каждого персонажа.

Не добавляйте в награду Оп тех существ, которых призвали противники, или по иному усилившие свои силы за счёт магии. Способность противника призывать или добавлять этих существ уже учтена как часть его СВ. (Вы же не дадите ИП больше опыта, если жрец дроу применит нечистивую болезнь, поэтому и не добавляйте Оп если вместо

этого заклинания, он с активует *призыв монстра IV*).

Пример: Группа из пяти ИП победила двух чудовищ с СВ 2, и чудовище с СВ 3. Группа состоит из персонажа 3-го уровня, трёх 4-го уровня, и один 5-го уровня персонажа. 3-го уровня персонаж получит по 600 Оп за каждое чудовище СВ 2, и 900 за чудовище СВ 3. Итого 2100 Оп, поделив который на 5 (количество персонажей в команде) мы получим награду в 420 Оп. Персонажи 4-го уровня получают каждый по 400 Оп $[(600+600+800)/5]$, а персонаж пятого уровня получит 350 Оп $[(500+500+750)/5]$.

Чудовища чьи СВ ниже 1

У некоторых из чудовищ есть дробь в Серьёзности Вызова. К примеру один орк не составит должного вызова даже группе персонажей 1-го уровня, хотя два это уже кое-что. То есть можно решить, что орк приравнивается где-то 1/2 СВ. В таких ситуациях высчитывайте Оп так, будто у существа СВ 1, а затем делите результат на два.

Серьёзности Вызова для НИП

НИП с классом по ИП имеет Серьёзность Вызова равную уровня НИП. То есть, чародей 8-го уровня является столкновением 8-го уровня. Также, по базовому правилу, удваивание количества противников повышает Уровень Столкновения на 2. То есть, два воина 8-го уровня – это столкновение 10 уровня. Группа из четырёх НИП 8-го уровня, это УРС 12 уровня.

Некоторые могущественные существа представляют гораздо большую опасность чем, это на самом деле. Дроу, например, обладают устойчивостью к магии, плюс прочие способности, поэтому их СВ равен их уровень+1.

ВАРИАНТ: ПРИЗЫВ ОПРЕДЕЛЕННЫХ ЧУДОВИЩ

Когда персонаж активует *призыв монстра* или *призыв природного союзника*, он получает типичное случайное существо, которое он сам выберет. Как вариант для вашей игры, вы можете ввести правило, что каждый заклинатель получает специфическое индивидуальное существо, а не какое-нибудь случайное. Этот вариант делает игроков более ответственными за призыв существ их персонажами, но и несёт с собой определённые проблемы, поэтому не вводите его тщательно всё не продумав.

Специфические Существа: Когда-бы заклинатель не призывал одно существо определённого вида, всегда приходит тоже существо. Игрок может выбросить показатели параметров и хит-поинты для каждого существа, которых может призвать его персонаж. Его специфические существа могут быть ниже или выше среднего. Позвольте игроку взять средние параметры вместо выбрасывания параметров, если он не хочет рисковать относительно плохих бросков. (Здесь нет «перебрасывание для безнадёжных существ», и параметры сохраняются). Игрок может дать имя существу и отличительные признаки.

Несколько Существ: Сколько бы существ не призывал заклинатель, первым идёт один и тот же, а каждое следующее в порядке очереди. Если у Мйалии есть возможность призвать до трёх орлов небожителей по имени Калик, Скитки и Клисса, то при призыве одного всегда первым будет появляться Калик, двух Калик и Скитки, и все три при призыве трёх. Игрок может набросать параметры и хит-поинты для всех троих.

Призывающий будет получать тех же существ вне зависимости от используемой версии заклинания. Мйалии получит Калика при призыв монстра II, и она же получит Калика, плюс возможно Скитки и Клисса при *призыв монстра III*.

Ограничения Призыва: Получение при призыве одного и того же разумного существа, даёт призывающему определённые преимущества. К примеру он может послать существо разведать территорию на протяжении длительности заклинания, а затем его вновь призвать и получить отчёт. Если

существо было убито (и следовательно отправлено назад на свой дом) или рассеяно магией, это существо не доступно на протяжении последующих 24 часов. Призывающий сможет призвать на одно меньше из возможных существ этого вида, так как не призываемое существо всё также занимает свой обычный «слот». То есть, если Калик убит, а в этот день Мйалии позже призывает двух орлов небожителей, оно лишь получит Скитки (вместо Калика и Скитки).

Если же существо которого персонаж призывал регулярно реально убито (а не в момент призыва), оно более не доступно, а призывающий получает на одно существо меньше этого вида чем обычно. Однако при получении нового уровня, призывающий может замещать погибшее существо (смотрите ниже).

Замещение Существ: Каждый раз, когда призывающий получает новый уровень в классе с заклинаниями, он может найти замену одному из своих существ, взяв в «слот» новое. К примеру Мйалии на пятом уровне способна призывать Калика, Скитки и Клисса в призыв монстра III. Когда она достигнет 6-го уровня, она может заменить одно из своих призываемых существ на новое. Если у Калика слишком низкие параметры, или он навсегда умер, она может взять себе новое существо, случайно выброшенное на кубиках, которое займёт слот её «первого орла небожителя».

Улучшение Существ: Призывающие способны улучшать своих существ. Обычно это происходит если им даны волшебные предметы, или иные специальные объекты. Трюк в том, что призванное существо не может забрать эти предметы назад с собой. Когда призванное существо исчезает, оно оставляет все полученные предметы на Материальном Плана. Мйалии не может просто так призвать Калика и вручить ему плащ устойчивости. Ей необходимо попасть на его план, или привезти его непосредственно на Материальный План, чтобы дать ему то, что он смог бы сохранить. Способы чтобы существо могло непосредственно попасть на Материальный План это применение заклинаний: *младший планарный союзник*, *планарный союзник*, *старший планарный союзник*, *ограниченная планарная связка*, *планарная связка*, *неограниченная планарная связка* и *врата*, так как эти все заклинания фактически доставляют существо непосредственно к заклинателю.

Таблица 2–6: Награждение в Очках Опыта (Одно Чудовище)

Уровень Персонажа	Серьёзность Вызова									
	СВ 1	СВ 2	СВ 3	СВ 4	СВ 5	СВ 6	СВ 7	СВ 8	СВ 9	СВ 10
1-й–3-й	300	600	900	1,350	1,800	2,700	3,600	5,400	7,200	10,800
4-й	300	600	800	1,200	1,600	2,400	3,200	4,800	6,400	9,600
5-й	300	500	750	1,000	1,500	2,250	3,000	4,500	6,000	9,000
6-й	300	450	600	900	1,200	1,800	2,700	3,600	5,400	7,200
7-й	263	350	525	700	1,050	1,400	2,100	3,150	4,200	6,300
8-й	200	300	400	600	800	1,200	1,600	2,400	3,600	4,800
9-й	*	225	338	450	675	900	1,350	1,800	2,700	4,050
10-й	*	*	250	375	500	750	1,000	1,500	2,000	3,000
11-й	*	*	*	275	413	550	825	1,100	1,650	2,200
12-й	*	*	*	*	300	450	600	900	1,200	1,800
13-й	*	*	*	*	*	325	488	650	975	1,300
14-й	*	*	*	*	*	*	350	525	700	1,050
15-й	*	*	*	*	*	*	*	375	563	750
16-й	*	*	*	*	*	*	*	*	400	600
17-й	*	*	*	*	*	*	*	*	*	425
18-й	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
19-й	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
20-й	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Уровень Персонажа	Серьёзность Вызова									
	СВ 11	СВ 12	СВ 13	СВ 14	СВ 15	СВ 16	СВ 17	СВ 18	СВ 19	СВ 20
1-й–3-й	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
4-й	12,800	**	**	**	**	**	**	**	**	**
5-й	12,000	18,000	**	**	**	**	**	**	**	**
6-й	10,800	14,400	21,600	**	**	**	**	**	**	**
7-й	8,400	12,600	16,800	25,200	**	**	**	**	**	**
8-й	7,200	9,600	14,400	19,200	28,800	**	**	**	**	**
9-й	5,400	8,100	10,800	16,200	21,600	32,400	**	**	**	**
10-й	4,500	6,000	9,000	12,000	18,000	24,000	36,000	**	**	**
11-й	3,300	4,950	6,600	9,900	13,200	19,800	26,400	39,600	**	**
12-й	2,400	3,600	5,400	7,200	10,800	14,400	21,600	28,800	43,200	**
13-й	1,950	2,600	3,900	5,850	7,800	11,700	15,600	23,400	31,200	46,800
14-й	1,400	2,100	2,800	4,200	6,300	8,400	12,600	16,800	25,200	33,600
15-й	1,125	1,500	2,250	3,000	4,500	6,750	9,000	13,500	18,000	27,000
16-й	800	1,200	1,600	2,400	3,200	4,800	7,200	9,600	14,400	19,200
17-й	638	850	1,275	1,700	2,550	3,400	5,100	7,650	10,200	15,300
18-й	450	675	900	1,350	1,800	2,700	3,600	5,400	8,100	10,800
19-й	*	475	713	950	1,425	1,900	2,850	3,800	5,700	8,550
20-й	*	*	500	750	1,000	1,500	2,000	3,000	4,000	6,000

Для существ у которых СВ выше 20, удваивайте награду за СВ на два уровня ниже за желаемый СВ. Так, для СВ 21 награда приравнивается удвоенной награде для СВ 19, СВ 22 удвоенная награда СВ 20, СВ 23 удвоенная награда 21 и т.д.

Жирные числа указывают на количество Оп для стандартного столкновения, соответствует в необходимом по уровне группе.

*В таблице нет Оп для существ, которые в Серьёзности вызова на 8 или более единиц выше за уровень персонажа. Если группа справляется со сложностями выше за их уровень, здесь что-то неправильно, и МП должен пересмотреть политику относительно получаемых вознаграждений, а не просто выдавать их соответственно таблице. Смотрите Принимание Корр. Наград в Оп на стр. 39.

** В таблице нет Оп для существ которые в СВ на 8 и более единиц ниже чем уровень персонажа, так как столкновения с множеством мелких существ трудно посчитать. Смотрите Принимание Корр. Наград в Оп на стр. 39.

У некоторых существ в дополнение к их уровням по чудовищу, в дополнение есть уровни в классе, как у кентавра рейнджера. В таком случае, добавляйте базовый СВ существа к его общему количеству уровней в классе, чтобы получить общее СВ. если у кентавра СВ 1, то у кентавра рейнджера 7-го уровня СВ 8.

Так как НИП классы (смотрите Главу 5: Игровые Миры) слабее чем классы для ИП, уровни в НИП классах дают существу ниже СВ, чем уровни в ИП классах. Для НИП с классом НИП его Серьёзность Вызова определяется так, будто в ИП классах он на один уровень ниже. Для существа с уровнями по чудовищу, дополнение класса НИП, добавляется как Класс НИП–1 к базовой СВ существа (всегда добавляется как минимум 1).

К примеру, когда добавляются классы уровня к некоторым существам из примера, в результате СВ будет приравниваться к указанной таблице. Не забывайте, что воитель – это класс НИП, а воин – это класс ИП.

Существо	Уровни Класса		
	1	2	10
Дварф воитель	СВ 1/2	СВ 1	СВ 9
Дварф воин	СВ 1	СВ 2	СВ 10
Орк воитель	СВ 1/2	СВ 1	СВ 9
Орк воин	СВ 1	СВ 2	СВ 10
Дроу воитель	СВ 1	СВ 2	СВ 10
Дроу воин	СВ 2	СВ 3	СВ 11
Огр воитель ¹	СВ 3	СВ 3	СВ 11
Огр воин ¹	СВ 3	СВ 4	СВ 12

1 Огр без уровней в классах имеет СВ 2. Огры с уровнями в классах сохраняют свои исходные 4 КХП, бонусы атак и прочие аспекты его уровней по чудовищу.

Серьёзности Вызова для Ловушек

Ловушки могут быть очень разнообразными. Те, что представлены в этой книге (смотрите стр. 70–74), уже имеют установленные СВ для них. Для ловушек, которые вы будете создавать сами или с игроками, следуйте по негласному правилу, добавляйте +1 СВ за каждые 2d6 повреждений, которые наносит ловушка. Для магических ловушек начинайте СВ с 1, а затем добавляйте по +1 к СВ за каждый уровень заклинания, который имитирует ловушка. В целом ловушки не должны превышать СВ 10.

Преодоление вызова ловушки подразумевает под собой столкновение с ней, затем или обезвреживание, или её обход, или же просто выжить в тот момент, когда она наносит повреждения. Не найденная ловушка никогда не будет обнаруженной, и не пройденной (и следовательно не будет награды в Оп за неё).

Модификация Наград в Оп и

Уровней Столкновения

Совсем разные столкновения, когда боевая группа орков напала на ИП, летая сверху над ними на примитивных подвесных планерах, и сбрасывая на них вначале большие камни или просто кинувшаяся в атаку с копиями. Иногда, определенные условия могут давать противникам ИП огромные преимущества. В другое время, ИП могут иметь преимущество. Корректируйте награду в Оп и УрС в зависимости от того, насколько условия меняют сложность столкновения.

Столкновения для УрС2 или ниже исключение. Они повышаются или понижаются пропорционально изменениям в Оп. К примеру столкновение УрС 1, столкновение которое в

два раз проще чем столкновение УрС 2, но не УрС 3. Конечно, вы можете повышать или понижать Оп на небольшие количества, как на +10% или -10%, и лишь сравнивая с УрС.

Модифицировав все УрС и очки опыта, запишите их себе отдельно, но не забывайте о следующем.

- Очки опыта поддерживают игру. Не будьте слишком жадным, или слишком щедрым.
- Большинство столкновений не требуют модификации. Не тратьте много времени на проблему, которая не стоит и минуты.

Условие	Коррект. в Опыте	Коррект. в УрС
Наполовину сложное	Оп x 1/2	УрС -2
Значительное лёгкое	Оп x 2/3	УрС -1
Значительно сложное	Оп x 1,5	УрС +1
В два раза сложнее	Оп x 2	УрС +2

Не беспокойтесь о модифицировании столкновений до того, пока вы не отыграли всю игру.

- Плохие броски или неправильные решения ИП не должны корректировать УрС или награду в Оп. Если столкновения стало сложным потому что ИП не повезло, или она сглупила, они не получат больше опыта.
- Только из-за того, что ИП более уставшие от предыдущих столкновений, не означает, что позже (более сложные) за столкновения им будет выдаваться больше наград. Рассуждайте справедливо каждое столкновение, в соответствии с его достоинствами.

Принимание Корр.

Награда в Оп

Иногда таблица с Оп не всегда раскрывает получившуюся ситуацию. Если два орка УрС 1, четыре орка УрС 3, восемь УрС 5, а шестнадцать УрС 7 (может быть), то тридцать два орка УрС 9? Группа из персонажей 9-го уровня запросто разберётся со всей тридцаткой орков. На 9-м уровне защита у персонажей настолько великопелна, что стандартный орк вряд ли сможет поразить персонажа, а одно или два заклинания с активированные персонажем такого уровня, запросто размажут по земле все тридцать два орка. В этом месте ваше усмотрение располагается выше того, о чём говорит таблица с Оп.

Столкновение, в котором персонажи практически не затрачивают своих ресурсов ИП, вообще не должно вознаграждаться в Оп, в то же время опасное столкновение, где ИП удалось справиться с противником благодаря удаче, или превосходной тактике, должно полностью вознаграждаться в Оп. Однако столкновение, в котором персонажи победили кого-то значительно выше их уровня (СВ выше за их уровни на восемь и более) - скорее всего результат фантастической удачи, или уникальное сочетание обстоятельств, а следовательно невозможна награда полного Оп. На вас возлагается вся ответственность в принятии таких решений. В качестве базового руководства вы можете применять для минимальных и максимальных наград Таблицу 2-6: Награждение в Очках

Опыта (Одно Чудовище) для группы определенного уровня, или определять максимальное, минимальное количество Оп, которым можно будет наградить команду. Однако условия вашего игрового мира могут изменять это. Вы можете решить, что столкновение с УрС 2 стоило затрат для вашей команды 10-го уровня, так как они затратили много своих возможных заклинаний на него, поэтому вы дадите им половину опыта за УрС 3, или 125 Оп. Или же вы можете решить, что огромное количество существ с СВ 1, может составить соответствующую опасность для группы 10-го уровня, так как перед боем группа потеряла практически всё свое снаряжение.

НАГРАДЫ ЗА СЮЖЕТ

ИП удалось обнаружить сына констебля, которого утащили тролли в свое логово. Они покинули логово, и приостановили свое базовое задание, что вернуть парня домой к его родителям. Получат ли они за это опыт?

Некоторые ИП ответят «Конечно же да». Для выполнения этого вам необходимо переработать немного систему, где вы сможете награждать Оп за выполнение поставленных задач и за действия и столкновения не связанные со сражением.

Иногда вы захотите награждать очками опыта за действия, которые в принципе не награждаются в виде Оп по стандартной системе правил. Это называется награды за сюжет «или сюжетные», которые может использовать лишь ИП с опытом игр.

СВ для Не боевых Столкновений

Вы можете начислять эти очки опыта за решение головоломок, изучение тайны, убеждения НИП помочь, или за бегство от могущественного противника. Тайны, головоломки и столкновения с обыгрыванием роли (как мирные переговоры) могут иметь свои собственные Серьёзности Вызова, но эта разновидность наград требует большей корректировки со стороны ИП.

Серьёзности Вызова для не боевых ситуаций даже более разнообразны чем для ловушек. Ситуация с отыгрыванием роли должна иметь хоть какую-то подоплёку, в том, чтобы был риск в результате успеха или неудачи. К примеру ИП встретили НИП который знает тайный пароль к магической тюрьме, в которой заточён их компаньон. ИП необходимо получить информацию от него, если им это не удастся, то их товарищ может остаться заточённым навсегда. В другом примерке ИП необходимо перебраться через бурлящую реку вплавь, вброд, или

ВАРИАНТ: СВОБОДНАЯ ФОРМА ОПЫТА

Вместо подсчёта очков опыта, просто установите, что за одно сбалансированное столкновение, каждый персонаж среднего уровня в команде будет получать по 75 Оп. Однако для более сильных столкновений выдавайте по 100 Оп на каждого персонажа, или даже по 150 Оп. Для менее опасных столкновений награды могут составлять 25 или 50 Оп. Альтернативно, вы можете выдавать по 300 Оп за игровое собрание каждому персонажу среднего уровня в команде,

модифицируемый сложностью или лёгкостью пройденной игры.

С помощью этой системы очень легко отслеживать насколько быстро развиваются персонажи в уровнях. Негативным есть то, что это обобщает награды ИП, а не даёт им возможность получать опыт, основанный на специальных достижениях. Вы рискуете, что игроки очень быстро станут недовольны тем, что каждое собрание они получают одинаковое количество опыта и наград.

перекинув через реку верёвку. Если это им не удастся, то они не доберутся до месторасположения волшебного драгоценного камня, а если им крупно не повезёт, их вообще может смыть вниз по течению реки.

Такие ситуации вы можете принимать как столкновения равные уровню персонажей по Серьёзности Вызова. Простые головоломки или несложные столкновения могут иметь СВ ниже уровня группы, если они вообще имеют ценность в опыте. Но у них никогда не должна быть СВ выше уровня группы. Как правило, возможно вы не захотите выдавать много опыта за такие виды ситуаций, столкновений, если только добровольно не желаете вести игру, в которой очень мало внимания уделяется сражением.

В самом конце, такой тип вознаграждения за сюжет ощущается более весомым, чем стандартные награды. Но не чувствуйте себя обязанным выдавать Оп за столкновения, где вы не видели достаточного вызова для персонажей. Помните, что ключевым словом для сочетания «награда в очках опыта» является именно награда. ИП должны сделать что-то экстраординарное, незабывающееся, чтобы заработать себе награду.

Цели Миссий

Часто в приключении есть миссия или цель которая заставляет ИП действовать. Как только ИП выполняют свои цели, они могут получить сюжетную награду. Здесь нет четкой Серьёзности Вызова, награда в Оп целиком зависит от вас.

Такие вознаграждения должны быть не маленькими, достаточно большими чтобы показаться удовлетворительными в соотношении со стандартными наградами, получаемыми на протяжении всего сюжета. Сюжетная награда должна быть больше, чем Оп за одно чудовище в любом из столкновений на протяжении всего приключения, но не больше чем все стандартные награды за столкновения в приключении, сложенные вместе (смотрите ниже Сюжетные Награды и Стандартные Награды). Потенциально, вы должны выдавать лишь сюжетные награды, и не давать стандартных. В такой нестандартной игре, сюжетные награды будут основным источником получения опыта для ИП.

Вполне возможно, что в одном приключении у группы может быть несколько заданий. Иногда эти цели известны с самого начала: освободить из оков золотого дракона, уничтожить или пленить двух чёрных драконов, и найти утерянный посох лечения. Иногда следующая цель раскрывается после выполнения предыдущей: теперь, когда иллидид мёртв, найдите людей которые были под его ментальным контролем, и верните их назад в город.

Иногда игроки могут иметь личные задания для их персонажей. Возможно у ИП паладина есть причина недовольства против ночной ведьмы, с которой он повстречался ранее. Хотя это не является критическим местом для приключения, это становится личным делом мести за то зло, которое она совершила. Или другой персонаж хочет найти волшебный предмет, который позволит вернуться ему домой в его посёлок, и остановить чуму. Это всё не менее ценные сюжетные цели, и каждый отдельный персонаж выполняющий их, должен получать специальную награду. Личной целью «Я хочу стать более могущественным» нельзя

назвать, так как практически любой хочет стать таким.

Помните: Легко достижимая цель стоит немного, или вообще не стоит награды. В то же время цели отражающие стандартные награды (такие как «Убейте всех чудовищ в этом комплексе пещер») должны приниматься как стандартные вознаграждения.

Награды за Отыгрывание Роли

Игрок который с удовольствием отыгрывает свою роль, иногда может принимать решения того, что более подходит для его персонажа, а что нет, но не обязательно ведущее к наиболее благоприятным исходам для этого персонажа. Хорошо отыгрывающие игроки могут выполнять некоторые действия, которые по их усмотрениям наиболее ярко выражают их персонажей. Кто-то, играя за барда, может сочинить небольшую поэму про события происходящие в игре. Развязный чародей может вставлять в процесс игры шутки, которые будут заставлять игроков кататься от смеха по полу. Другой персонаж игрока может влюбиться в НИП, и затем уделять часть времени на отыгрыш своей любви. Такое отыгрывание следует поощрять, так как это усиливает процесс игры. (Если это не усиливает, а только мешает, соответственно ни о каком опыте не может быть речи).

Награды в Оп полностью на вашем усмотрении. Нет строгой системы для оценки в СВ степени отыгрывания роли. Награды должны быть достаточно высоки, чтобы игрок отметил их для себя, но не более 50 Оп за уровень персонажа за всё приключение.

Сюжетные Награды и Стандартные Награды

Вы можете распоряжаться сюжетными наградами с помощью двух способов. Первый – сделать все стандартные награды сюжетными. То есть убийство чудовищ не будет давать само по себе опыт персонажам, хотя это позволит им выполнять то, что им необходимо по сюжету, и получать за это сюжетные награды. Если вы будете следовать этому методу, тогда вам следует уделить внимание тому, сколько очков опыта получают персонажи при победе над противником, а также сколько составит сокровище ИП в строке того, что они смогут получить.

Второй способ – применять стандартные награды за поражённых чудовищ, но выдавать лишь половину от стандартного количества, оставляя остальную половину на сюжетные награды. Этот метод имеет особенность удержания и сокровищ, которые приобретаются с приблизительно равной скоростью относительно Оп.

Не давайте просто так и стандартные награды и сюжетные (даже если вы хотите это компенсировать это тем, что выдавать меньше сокровищ), если только не хотите дать быстрое развитие персонажам игроков.

ПОТЕРЯ ОПЫТА

Персонажи могут терять очки опыта применяя определенные заклинания, создавая магические предметы. Это ассигнование собственной силы служит в игре особую роль: оно лимитирует и контролирует эти действия, а также заставляет игроков делать выбор. Однако в целом, вы не должны применять потерю опыта в каких либо иных ситуациях. Хотя награды

ВАРИАНТ: УСКОРЕНИЕ ИЛИ ЗАМЕДЛЕНИЕ ОПЫТА

Вы контролируете процесс развития персонажа, и самым лёгким способом контроля этого процесса, выдача очков опыта. Всё очевидно, если вы хотите чтобы персонажи развивались быстрее, вы будете добавлять к каждой награде 10%, 20% или даже 50% дополнительного опыта. Если вы хотите чтобы персонажи развивались медленнее, вы будете отнимать соответствующие проценты от исходного количества опыта.

Модифицируя награды таким способом, отслеживайте количество изменений, который вы предполагаете при прогрессе ИП. Вам также необходимо его балансировать в соответствии с обнаруживаемым сокровищем. К примеру если вы подняли количество получаемого опыта персонажами на 20%, сокровище тоже должно быть увеличено на 20%, иначе ИП закончат бедными и не экипированными соответственно своему уровню.

Модифицирование Серьёзности Вызова

Другой способ изменения прогресса персонажа, это изменение СВ встречаемых чудовищ. Если вы повышаете СВ, вы повышаете и количество получаемого опыта, а следовательно и ускоряете развитие.

Конечно, хотите вы или нет изменять прогресс персонажа, вы можете в любом случае менять различные Серьёзности Вызова. Если вы думаете, что это чудовище стоит больше (или меньше), чем это отмечено в рейтинге *Справочника Монстров*, вы можете свободно его менять. Но не упускайте из внимания, что, если у ИП в вашем мире есть всё оружие, способное легко поражать необычных, это не означает, что у бихолдеров занижена серьёзность в целом, просто ваша команда великолепно подготовлена, чтобы столкнуться с таким родом опасности.

применяются для вдохновения, отъем опыта и штрафы ухудшают отношение к игре. Единственное к чему они ведут – спор и досада. Если игрок ведёт себя так что вам это не нравится, поговорите с ним отдельно об этом вопросе вне игры. Если он продолжает в том же духе, просто исключите его из своей команды.

СМЕРТЬ И ОЧКИ ОПЫТА

Если персонаж хотя бы частично принимал участие в столкновении, а затем умер в его процессе, персонаж получает свою долю очков опыта. Если персонаж умер, а его затем оживили, приобретённые очки опыта за последнее столкновение выдаются ему после того как он вернулся к жизни (и если это есть, то после того как он потерял уровень в результате смерти).

СОКРОВИЩА И ПРОЧИЕ НАГРАДЫ

Если вы продумываете все приключения от начала и до конца, при разработке столкновений вам следует продумывать и относительно сокровищ. Правила относительно сокровищ и прочих наград детально рассматриваются в Главе 3: Приключения.

СМЕРЬ ПЕРСОНАЖА

Это случается. Авантюры очень рискованное дело. Персонажи в вашем игровом мире могут умереть из-за своей неосмотрительности, или из-за того что от них отвернулась удача. Но к счастью, Д&Д всего лишь игра, и поэтому смерть ещё не означает – конец.

Оживить погибшего, реинкарнация, воскрешение и истинное воскрешение могут вернуть персонажей к жизни. Смотрите Возвращение к Жизни в *Руководстве Игрока*, стр. __, в которой вкратце рассматриваются все четыре заклинания. Любое существо, которое вновь ожило, теряет один уровень опыта, если только не было оживлено истинным воскрешением. Новый Оп персонажа расположен на середине между минимумом, необходимым в его, её новым уровнем, и минимумом необходимым для перехода на новый уровень. Если персонаж был 1-го уровня, он теряет 2 пункта Телосложения, вместо потери уровня. Эта потеря уровня или Телосложения не может быть восстановлена любым земным заклинанием, даже желанием или чудом. Хотя оживлённый персонаж всё также может поднимать Телосложение (на 4-м, 8-м, 12-м, 16-м и 20-м уровнях), а также накапливать опыт в своих дальнейших приключениях для восстановления потерянного уровня.

У оживить погибшего есть несколько ограничений. Заклинатель может оживлять персонажей, которые были мертвыми – один день, за

каждый уровень заклинателя. Время активации одна минута. Оно вылечивает по 1 хит-поинту за каждый Кубик Хит-Поинтов, но тело погибшего должно быть целым. Оживить погибшего не регенерирует по новой отсутствующие части тела. Плата кому-то за активацию оживить погибшего 450 зм (принимая что заклинатель 9-го уровня), плюс 5000 зм за дорогостоящие материальные компоненты.

Реинкарнация возвращает назад существ которые умерли неделю назад или менее, но в полностью новые тела. Субъект заклинания сталкивается с той же потерей уровня или Телосложения, как и в остальных заклинаниях. Плата кому-то за активацию реинкарнация 1280 зм (принимая что заклинатель 7-го уровня) делает его менее дорогостоящим. Отрицательной стороной является то, что персонаж не может контролировать своё новое тело, и может быть не воспринят нормально в цивилизованном сообществе.

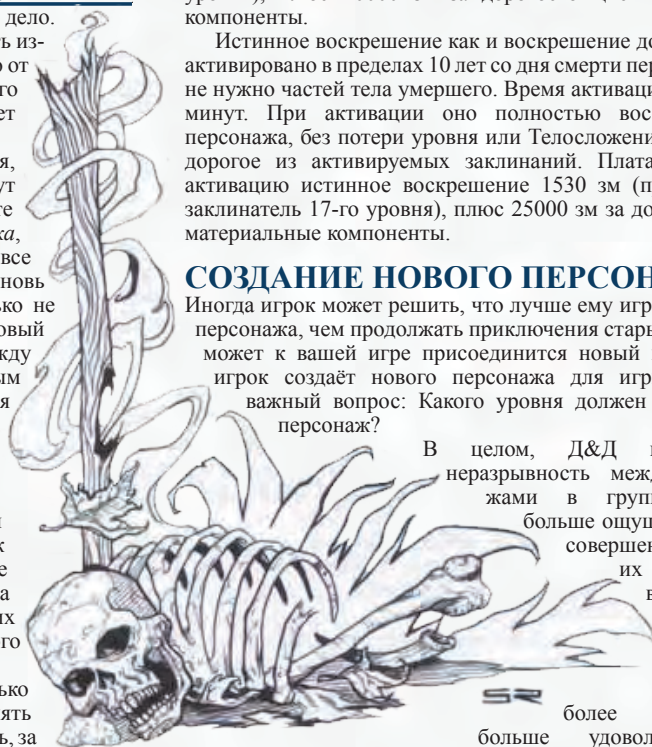
Воскрешение должно быть с активировано в пределах 10 лет со дня смерти персонажа. Он эффективно до тех пор, пока есть хотя бы часть тела умершего. Время активации 10 полных минут. При активации оно полностью излечивает персонажа, но у него та же потеря уровня или Телосложения, как и в оживить погибшего. Плата кому-то за активацию воскрешение 910 зм (принимая что заклинатель 13-го уровня), плюс 10000 зм за дорогостоящие материальные компоненты.

Истинное воскрешение как и воскрешение должно быть с активировано в пределах 10 лет со дня смерти персонажа. Ему не нужно частей тела умершего. Время активации 10 полных минут. При активации оно полностью восстанавливает персонажа, без потери уровня или Телосложения. Это самое дорогое из активированных заклинаний. Плата кому-то за активацию истинное воскрешение 1530 зм (принимая что заклинатель 17-го уровня), плюс 25000 зм за дорогостоящие материальные компоненты.

СОЗДАНИЕ НОВОГО ПЕРСОНАЖА

Иногда игрок может решить, что лучше ему играть за нового персонажа, чем продолжать приключения старым. Или быть может к вашей игре присоединится новый игрок. Когда игрок создаёт нового персонажа для игры возникает важный вопрос: Какого уровня должен быть новый персонаж?

В целом, Д&Д предполагает неразрывность между персонажами в группе. Игроки больше ощущают чувство совершенства, если их персонажи вливаются в команду наравне в одно время. Так группа более эффективна, больше удовольствия от



ЗА ЗАНАВЕСОМ: ОЧКИ ОПЫТА

Награда в очках опыта за каждое столкновение основано на концепции, что 13,33 столкновений УрС равного уровню игровых персонажей позволяют им перейти на новый уровень.

Может показаться что тринадцать или четырнадцать столкновений протекут очень быстро. Это может оказаться правдой лишь на начальных уровнях, где большинство столкновений соответствуют уровням персонажей принимающих в них участие. На более высоких уровнях ИП сталкиваются с разнообразными Уровнями Столкновений (чаще более низкими, чем высокими, чтобы могли выжить), и потому рост в уровнях замедляется. Помимо этого, персонажи высоко развитые в уровнях, проводят больше времени в общении друг с другом, или с НИП, что также сказывается в уменьшении количества Оп на долю игрового времени.

Принимая эту информацию во внимание, вы легко можете с прогнозировать, как быстро в игре будут прогрессировать ваши ИП. По факту, лишь вы контролируете их скорость развития в уровнях. На вас ответственность за происходящие столкновения, и события которые произойдут с ИП. Вы можете продумать, на каком уровне персонажи доберутся

до мрачного храма, и соответственно подготовиться. Если случится, что вы не правильно провели расчёты, вы можете переработать столкновения так, что у них понизится сложность, или же наоборот усложните их, в соответствии с уровнем персонажей.

В издаваемых приключениях всегда приводится руководство относительно того, на какой уровень персонажей они рассчитаны. Всегда помните об этой информации, так как она основана на силе персонажа, и предполагаемом сокровище. В Таблице 5–1: Сокровище Персонажа по его Уровню проводится основная линия относительно того, сколько богатства должно быть у персонажа соответственно его уровню. Это руководство рассчитано (более или менее) под формулу 13,33 столкновений, и соответственно среднего количества сокровищ. Если вы используете опубликованное приключение, но более щедры в опыте, вы можете прийти к тому, что у ваших персонажей будет меньше сокровищ чем это предусмотрено по сценарию. Если же вы скупы на опыт, персонажи больше будут получать сокровищ, а не опыта. Естественно если вы щедры или скупы и на опыт, и на сокровище, они будут просто между собой уравнены.

игры, они способны узнать сильные и слабые стороны, особенности ИП путешествующих с ними. Ощущение слаженности команды тяжелее ощущается, если состав ИП постоянно меняется.

Но бывает время, когда создание нового персонажа может быть лучшим выходом. Введение нового персонажа может быть оправданным лишь по следующим обстоятельствам.

- К игре присоединяется новый игрок.
- Существующий ИП умер, а у группы нет доступа к магии, которая способна вернуть его к жизни.
- Существующий ИП не мог принимать участия в приключениях на протяжении длительного периода времени. Возможно его обратил в камень культисты медузы, которые затем скрылись со статуей. Остальная группа товарищей кинулась на поиски, но пока это всё происходит, он может создать нового персонажа, чтобы не терять участия в игровом процессе.
- Игроки обнаруживают, что в команде нет персонажа, который должен занимать ключевую, ролевую часть команды. Если игрок ИП жреца покинул игру, вновь прибывший игрок возможно может взять нового жреца, чтобы у команды вновь был доступ к лечебной магии.
- За существующего ИП стало тяжело играть, и его игрок согласен с созданием нового. Возможно, потому что вы разрешили огра варвара ИП, а игроки предпочли играть в городских условиях и участвовать в политических интригах.
- Игрок страстно желает попробовать новую расу или класс.

Как вы будете справляться с каждой из вышеуказанных ситуаций зависит целиком от вас. Выбор уровня нового персонажа, есть причина обнаружения точки баланса, когда новый персонаж будет соответствовать, и получать удовольствие от игры с остальными ИП.

В большинстве обстоятельств новый персонаж должен начинать играть на уровне, который на один ниже за уровень предыдущего ИП игрока. К примеру, если игрок хочет уйти на покой своим паладином 9-го уровня, его новый персонаж начнёт с 28000 Оп, на начале 8-го уровня. Новый игрок должен создавать персонажа своего первого персонажа на уровне самого низкого в уровнях ИП в уже существующей команде.

В некоторых обстоятельствах вы можете быть более снисходительны. Если низкоуровневого персонажа пленили в магической тюрьме, вы можете позволить ему создать нового временного персонажа, того же уровня что и предыдущий, пока не освободят исходного. Но будьте внимательны,

когда следует наказать игрока за его малодушие и отказ от исходного ИП, создавая нового. Будет неправильно, если вы позволите игроку взять нового персонажа 10-го уровня, если он не захочет продолжать игру за своего исходного ИП, который стал персонажем 9-го уровня только из-за смерти.

Также вам необходимо сказать игроку создающему нового персонажа, сколько снаряжение у него может быть. Чтобы быть эффективным персонажем, у нового ИП должно быть соответствующее снаряжение, но его оружие, доспехи и магические предметы не должны быть чересчур эффективными, чтобы не вызвать зависти у других игроков. Два фактора определяют количество снаряжения: среднее количество снаряжения среди остальных ИП, и какой доступ будет у нового ИП к уже накопленному снаряжению играющими ИП.

Если ваш игровой мир соответствует правилам приближительного снаряжения для ИП, которое рассмотрено в Создании ИП выше 1-го уровня (стр. ____), вы можете использовать Таблицу 5-1: Сокровище Персонажа по его Уровню чтобы определить стоимость. Так, новый персонаж 13-го уровня будет иметь снаряжение на 110000 зм. Если ваши персонажи на 20% выше или ниже, чем числа указанные в таблице, корректируйте соответственно и снаряжение нового персонажа. Если из троих персонажей 12-го уровня, каждый имеет по 132000 зм снаряжения (50% выше от нормы 88000), то новый персонаж 11-го уровня должен иметь снаряжение стоимостью на 99000 (50% выше нормы 66000).

Если новый персонаж замещает старого ИП, снизьте количество снаряжения на то, что ИП оставит после себя. К примеру, если игрок создаёт нового друида 3-го уровня, потому что его друид 4-го уровня умер, он просто может взять снаряжение предыдущего ИП, и использовать его, чем собирать новое снаряжение. Но если игрок создает вместо друида 4-го уровня, вора 3-го, снаряжение друида вряд ли будет полезным вору. Если команда продаст снаряжение друида, она получит за него 1000 зм, добавьте вору к этому 1700 аванса на снаряжение, и в совокупности он получит 2700 зм на покупку снаряжения. Если же группа похоронит друида вместе с его снаряжением, выдайте вору снаряжение на 2700 зм.

По единому правилу, новый персонаж не может вложить на один предмет больше половины от своего общего богатства, и не более четверти от своего богатства на расходные материалы, такие как: боеприпасы, свитки, снадобья, волшебные палочки или алхимические предметы.

ЗА ЗАНАВЕСОМ: КОГДА ИП ОТСТАЕТ

Система Д&Д наиболее эффективно действует, когда все ИП в пределах одного, двух уровней друг от друга. На каждом уровне классы сбалансированы относительно друг друга, а система Серьезности Вызова позволяет вам свободно подготавливать столкновения в соответствии для каждого уровня.

Но часто не счастливый ИП, или ИП часто отсутствующего игрока, может сильно отстать от остальной группы. Если разница один или два уровня, то в этом ничего страшного. Система награждения опытом разработана так, что более низкоуровневые персонажи получают большее количество опыта, поэтому отстающий немного персонаж со временем может догнать своих товарищей. К примеру если в команда из трёх ИП 9-го уровня, и одного ИП 7-го, победили в рока с СВ 9, каждый из ИП 9-го уровня получит по 675 Оп ($2700 \div 4$), а ИП 7-го уровня получит ($4200 \div 4$) 1050 Оп.

Трёх уровневый разрыв система начисления опыта сможет уменьшить, но не сравняет его, а разрыв между ИП в

четыре и более уровней, вообще может составить проблему. Столкновение, приемлемое для большинства групп, может быть слишком сложным для низкоуровневого персонажа, более того, существует больший процент того, что этот персонаж погибнет, и не сможет развиваться далее. Игрок с персонажем такого уровня будет ощущать себя бесполезным в команде, а остальные игроки будут обязаны постоянно присматривать за самым низким в уровне персонажем.

Если ИП слишком отстал в развитии от остальной команды, постарайтесь восстановить баланс. Вы можете поговорить с новым персонажем, и разработать для него отдельное приключение, где он сможет получить необходимое количество Оп для развития, или же придумать столкновения, где смогут себя реализовать, как игрок низкоуровневого персонажа, так и остальные ИП.