

ВЕЛИЧАЙШАЯ В МИРЕ РОЛЕВАЯ ИГРА

DUNGEONS & DRAGONS®



РУКОВОДСТВО МАСТЕРА



РУКОВОДСТВО МАСТЕРА



Перевод: Виктория Безыкорнова
Редактура: Денис Безыкорнов,
Александр Поляков
Вёрстка: Александр Поляков



АВТОРЫ

Lead Designers: Christopher Perkins, James Wyatt

Designers: Jeremy Crawford, F. Wesley Schneider, Ray Winninger

Rules Developers: Jeremy Crawford (lead), Makenzie De Armas, Ben Petrisor

Editors: Adrian Ng (lead), Judy Bauer, Janica Carter

Playtest Analysts: Ron Lundeen (lead), Dan Dillon, Patrick Renie

Art Directors: Kate Irwin (lead), Josh Herman

Graphic Designers: Trish Yochum (lead), Matt Cole

Cover Illustrators: Tyler Jacobson, Simen Meyer, Olena Richards

Interior Illustrators: Helder Almeida, Joy Ang, David Astruga, Alfven Ato, Tom Babbey, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Mark Behm, Eric Belisle, Olivier Bernard, Zoltan Boros, Bruce Brenneise, Aleksi Briclot, Ekaterina Burmak, Filip Burburan, Paul Scott Canavan, Dawn Carlos, Clint Cearley, Diana Cearley, Sidharth Chaturvedi, David René Christensen, Conceptopolis, Harry Conway, CoupleOfKooks, Daarken, Kent Davis, Nikki Dawes, Axel Defois, Alex Diaz, Simon Dominic, Olga Drebas, Wayne England, Aurore Folny, Jessica Fong, Vallez Gax, Justyna Gil, Ilse Gort, Alexandre Honoré, Ralph Horsley, Jason Juta, Sam Keiser, Julian Kok, Katerina Ladon, Abigail Larson, Olly Lawson, Linda Lithen, Titus Lunter, Andrew Mar, Raluca Marinescu, Viko Menezes, Brynn Metheney, Robson Michel, Calder Moore, Martin Mottet, Jodie Muir, Scott Murphy, David Auden Nash, Irina Nordsol, William O'Connor, Robin Olausson, Claudio Pozas, Livia Prima, April Prime, Noor Rahman, Chris Rallis, Chris Seaman, Andrea Sipl, Craig J Spearing, Chase Stone, Joel Thomas, Beth Trott, Brian Valeza, Randy Vargas, Richard Whitters, Kieran Yanner, Zuzanna Wuzyk

Cartographers: Francesca Baerald, Dyson Logos, Mike Schley

Concept Art Director: Josh Herman

Concept Artists: Even Amundsen, Carlo Arellano, Michael Broussard, John Grello, Tyler Jacobson, 9B Collective, Noor Rahman

Consultants: Zac Clay, Jennifer Kretchmer, James Mendez, Matthew Mercer, Jonathan Tomhave, Alyssa Visscher, Deborah Ann Woll

Additional Consultation: Justice Ramin Arman, Kyle Brink, Amanda Hamon, Jay Jani, Carl Sibley, Emi Tanji, Jason Tondro

Producers: Dan Tovar (lead), Bill Benham, Siera Bruggeman, Robert Hawkey

Print Operations Engineers: Basil Hale, Scott West

Imaging Technicians: Daniel Corona, Meagan Kenreck, Kevin Yee

Prepress Specialist: Jefferson Dunlap

Based on the *Dungeon Master's Guide* (2014) by Jeremy Crawford (co-lead), Christopher Perkins (co-lead), James Wyatt (co-lead), Peter Lee, Mike Mearls, Robert J. Schwalb, Rodney Thompson

Building on the original game created by Gary Gygax and Dave Arneson and then developed by many others over the past 50 years



На обложке

Tyler Jacobson illustrates the archvillain Venger, his evil cohorts Skylla and Warduke, and a legion of skeletal minions.



На альтернативной обложке

Lolth, the Demon Queen of Spiders, spins a tangled web of schemes and snares in this illustration by Olena Richards.

620D3921000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6984-5
Первая печать: Ноябрь 2024



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, Dark Sun, Dragonlance, Eberron, Forgotten Realms, Greyhawk, Planescape, Ravenloft, Spelljammer, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, Magic: The Gathering, all other Wizards of the Coast product names, their respective logos, and The World's Greatest Roleplaying Game are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in the USA. ©2024 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont. CH.

СОДЕРЖАНИЕ

Создание кампаний	127
Пошаговое создание кампаний.....	127
Журнал вашей кампании.....	127
Предпосылки кампании	129
Персонажи кампании.....	129
Конфликты кампании	131
Подвиды фэнтези.....	131
Сеттинг кампании	136
Начало кампании.....	137
Планирование приключений	139
Эпизоды и непрерывные истории.....	139
Вовлечение игроков.....	140
Время в кампании	142
Завершение кампании	142
Сокровища	213
Магические предметы (А-Я)	227
Бастионы	333
Обретение Бастиона	333
Ходы Бастиона.....	333
Карта Бастиона.....	334
Основные сооружения.....	335
Особые сооружения.....	335
Приказы	336
События Бастиона	350
Падение Бастиона.....	352



Появление наутилоида свежавателей разума сулит неприятности
для любого мира — и приключения для его героев!

СОЗДАНИЕ КАМПАНИЙ

Если столкновения — это кирпичики, из которых строятся приключения в D&D, то из самих приключений складываются кампании в D&D, потому что кампания — это то, что получается при объединении двух или более приключений. Сеттинг кампании — мир, в котором происходят приключения, — является одновременно фоном для ваших приключений, источником конфликтов и домом личностей, которые могут вдохновлять и подталкивать к авантюрам.

ПОШАГОВОЕ СОЗДАНИЕ КАМПАНИИ

Следуйте приведённым ниже шагам, чтобы создать кампанию:

Шаг 1: Изложите предпосылки кампании. Продумайте лежащие в основе кампании конфликты и выберите сеттинг, подчёркивающий темы и настрой, который вы хотите создать.

Шаг 2: Завлеките игроков. Начните свою кампанию запоминающимся образом. Определите, как персонажи будут вовлечены в события и как могут быть включены в игру их цели и амбиции.

Шаг 3: Распланируйте приключения. Рассмотрите мелкие конфликты, из которых складываются крупные конфликты кампании, и придумайте увлекательные задания, развивающие сюжет. Проработайте антагонистов, важные области и элементы, связывающие приключения воедино.

Шаг 4: Доведите игру до конца. Подумайте о том, чем может закончиться кампания и какого уровня, по-вашему, должны быть персонажи по её завершении.

Возможно, вы заметили, что эти шаги аналогичны списку «Пошаговые приключения» из начала главы 4. Во многом кампания — это просто крупномасштабное приключение. В непрерывной кампании одно приключение естественным образом перетекает в другое.

В последующих разделах этой главы вы найдёте вдохновение и советы для каждого из приведённых выше шагов. Глава завершается примером кампании.

ЖУРНАЛ ВАШЕЙ КАМПАНИИ

В начале любой кампании вас охватывает предвкушение, поскольку вы и ваши игроки с нетерпением ждёте возможности вместе создать новый мир, полный многообещающих приключений. Каждая игровая сессия — это ваш шанс раскрыть сеттинг кампании и ещё сильнее заинтересовать в ней ваших игроков.

Если ваша кампания длится месяцы или годы, постоянное поддержание высокого уровня интереса — как вашего, так и ваших игроков — требует усилий. Важным инструментом, который поможет этого достичь, является журнал кампании — сборник заметок о прошедших сессиях. Используйте его, чтобы освежить в памяти события, произошедшие в начале кампании, прояснить неразрешённые конфликты и разгадать тайны.

ВЕДЕНИЕ ЖУРНАЛА

В журнале описывается ход вашей кампании от первой игровой сессии до последней. Используйте любой подходящий вам способ. Это может быть обычный блокнот; папка с разрозненными заметками, картами и листами отслеживания; вики-сайт или коллекция файлов на вашем компьютере. Записи в журнале лучше всего упорядочивать по дате или игровым сессиям. Некоторые Мастера предпочитают термин «эпизод», а не «игровая сессия», но эти термины взаимозаменяемы.

Ниже приведён пример страницы журнала кампании. Скопируйте его или используйте как источник вдохновения для своего собственного журнала.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВАШЕГО ЖУРНАЛА

Используйте журнал, чтобы распланировать следующую игровую сессию (см. раздел «Подготовка к сессии» в главе 1). Когда игровая сессия закончится, используйте журнал, чтобы записать важные детали, способные повлиять на будущие события, например, имя НИП, выдуманного на ходу, или важную информацию, полученную персонажами.

Во время игровой сессии вы можете использовать журнал кампании, чтобы быстро вспомнить забытую информацию (например, имя мула персонажа) или записать то, что вам пригодится позже (например, название таверны). Таким образом, журнал на ходу становится живой хроникой кампании.

ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ

Предзнаменование — это повествовательный приём, который никогда не устаревает. Игроки просто обожают, когда в игровой сессии происходит что-то, что отсылает к произошедшему ранее.

Предзнаменование — это как посадка семян, плоды которых вы сможете собрать позже. Наличие актуального журнала кампании делает использование предзнаменований проще, поскольку вы можете перечитывать свои прошлые записи и отмечать детали, которые могут всплыть в будущих сессиях — так вы сможете придать прошедшим событиям больший вес и значимость. Рассмотрим следующий пример.

ЖУРНАЛ КАМПАНИИ

НОМЕР СЕССИИ: _____ ДАТА СЕССИИ: _____

НАЗВАНИЕ СЕССИИ: _____

Важные прошлые события, которые могут иметь отношение к текущей сессии:

[Введите события]

Краткое описание планов на текущую сессию:

[Введите планы]

Дополнительные заметки:

[Дополнительные заметки]



Герои находят мёртвое тело неопознанного приключенца-полурослика. При обыске на теле находится подвеска с портретом другого полурослика. Персонаж решает сохранить украшение. Вы делаете пометку об этом в своём журнале. Несколько месяцев спустя, планируя будущую сессию, вы просматриваете записи и замечаете, что находка повисла в воздухе. Это наводит вас на мысль создать случайное столкновение с другим полуросликом, в котором персонажи могут узнать изображённого на подвеске. Что произойдёт, если персонажи вернут украшение этому полурослику? Он может быть связан с более масштабным сюжетом или обладать информацией, способной помочь персонажам разрешить какой-то конфликт. Вот так внезапно какая-то незначительная безделушка предзнаменует более масштабные события.

ЗАПАСНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Помимо отслеживания каждой сессии вашей кампании составьте список идей для приключений. Даже если не все вам пригодятся, наличие такого запаса делает вас готовым ко всему, что могут выкинуть ваши игроки, и вы даже сможете заимствовать элементы этих идей для будущих приключений. Необязательно основывать каждое приключение на заранее придуманных сюжетах — хорошее самостоятельное приключение посреди длинной кампании может стать приятной сменой темпа для вас и ваших игроков.

ПРЕДПОСЫЛКИ КАМПАНИИ

Всё, что описано в главе 4 об истории приключения, также относится и к истории кампании — кампания похожа на серию комиксов или сериал, где каждое приключение (аналогично выпуску комикса или серии сериала) рассказывает отдельную историю, вносящую свой вклад в общий сюжет. Как и в случае с приключениями, сюжет кампании не предопределён заранее, поскольку на его развитие будут влиять действия персонажей игроков.

ПЕРСОНАЖИ КАМПАНИИ

В центре каждой кампании D&D находятся персонажи, а помогать вам развивать их эпические приключения будут игроки.

Работая вместе и понимая, что игрокам нравится больше всего, вы сможете создавать истории, где их персонажи будут сиять как звёзды. Вы также сможете эффективнее вовлекать игроков в приключения (см. раздел «Вовлечение игроков» в главе 4), если поймёте, что движет ими и их персонажами.

ВКЛАД ИГРОКОВ В ИСТОРИЮ

Вы не отвечаете за каждый аспект кампании D&D. Игроки вносят вклад действиями своих персонажей и говоря напрямую о том, что они хотят видеть в кампании. Вы можете узнать о предпочтениях ваших игроков двумя способами:

Прямой вклад. Спросите своих игроков, чем они хотят заниматься, играя в кампанию. Регулярно узнавайте их мнение о кампании, чего бы им хотелось больше и какие элементы они хотели бы изучить подробнее. Спрашивать мнение игроков о кампании лучше всего в конце сессий и перерывах между ними.

Косвенный вклад. Любой выбор игрока, начиная с создания персонажа, может указывать на то, что он хочет видеть в игре. Например, играющий за Плуто, скорее всего, хочет иметь возможность проявить хитрость или коварство, в то время как выбравший Варвара, скорее всего, жаждет сражений. Обращайте внимание на то, какие встречи вызывают у игроков энтузиазм, и ищите способы помочь персонажам проявить себя.

АРКИ РАЗВИТИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Как и большинство главных героев фильмов и литературных произведений, искатели приключений в D&D сталкиваются с трудностями и меняются, преодолевая их. Учитывая мотивы каждого персонажа в приключениях и повышая ставки в процессе игры, вы сможете сделать развитие героев захватывающим процессом. Вы можете использовать лист отслеживания персонажа Мастера, чтобы вести учёт ключевой информации о каждом герое. Дополнительные идеи см. в разделе «Вовлечение игроков» далее в этой главе.

Мотивация персонажей. Подумайте о том, что побуждает каждого персонажа отправиться на встречу приключениям. Обычно можно выделить следующие категории мотиваций:

Цели. Цель персонажа — это краткосрочная причина для его приключения. В начале кампании это может быть желание найти сокровища, жажда острых ощущений или какая-то потребность, исходящая из предыстории. По мере развития кампании у персонажей будут появляться новые цели для стремлений, например, найти потерянную реликвию, почтить память предка, отомстить за павшего наставника или победить злодея.

Амбиции. Амбиции персонажа — это общие личные желания, которые он надеется исполнить в течение жизни искателя приключений. Персонаж может мечтать стать легендарным рыцарем или принести мир на свою родину. Амбиции могут быть не связаны с текущей целью персонажа.

Причуды и прихоти. Причуды и прихоти — это предпочтения, побуждения или другие черты характера персонажа. Они часто проявляются во время игры, например, склонность персонажа нахамить грубому трактирщику или исключительная любовь к меху ускользящего зверя.

Игроки часто раскрывают мотивы своих персонажей во время игры. Если вы сомневаетесь или вам кажется, что мотивы персонажа изменились, можно поинтересоваться об этом у игрока.

Семья, друзья и враги. Происхождение персонажа (вид и предыстория) подразумевает некоторое

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА МАСТЕРА



ИМЯ ПЕРСОНАЖА: _____

ИМЯ ИГРОКА: _____

МОТИВАЦИЯ ИГРОКА

- ОТЫГРЫШ ИССЛЕДОВАНИЕ СРАЖЕНИЯ ПРОВОКАЦИИ
 ОПТИМИЗАЦИЯ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ СОЦИАЛИЗАЦИЯ ПОВЕСТВОВАНИЕ

ДОПОЛНИТЕЛЬНО О МОТИВАЦИИ ИГРОКА

ДЕТАЛИ О ПЕРСОНАЖЕ

КЛАСС

ПОДКЛАСС

УРОВЕНЬ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ВИД

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ЦЕЛИ И АМБИЦИИ

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

ПРИЧУДЫ И ПРИХОТИ

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

прошлое, семью персонажа и то, чем он занимался до того, как стал искателем приключений. Обратите внимание на конкретных персонажей из предыстории — друзей, врагов, членов семьи и других, — которые могут появиться в кампании.

Если эти персонажи станут важными для кампании, проработайте их более детально вместе с игроком. Введение в сюжет потерянного брата или сестры персонажа, а то и давнего соперника в середине кампании следует осуществлять осторожно, чтобы не вызвать недоверия. Убедитесь в том, что игрок доволен новыми деталями о его персонаже, прежде чем вводить их в сюжет.

Приключения, ориентированные на персонажей. Приключения должны время от времени подчёркивать мотивы персонажей или элементы их предыстории. Вот несколько примеров приключений, ориентированных на персонажей:

- Соперник персонажа из прошлого появляется, чтобы уладить конфликт.
- Пронырливый персонаж подбивает группу совершить ограбление, дабы испытать свои навыки.
- Персонаж узнаёт, где находится магический предмет, необходимый для спасения его родного города.
- Персонаж-заклинатель должен пройти испытание, чтобы присоединиться к особенной группе заклинателей.

Любое приключение, в центре которого находится один персонаж, должно стимулировать к участию всю группу — даже если остальные её члены будут просто помогать своему товарищу. Не сосредотачивайте слишком много внимания на одном персонаже и постарайтесь сделать так, чтобы приключения доставались каждому из них.

Постановка новых целей. Персонажи могут менять свои цели, когда им заблагорассудится, но вы можете подталкивать их, давая одерживать значимые победы примерно каждые 5 уровней. Когда персонажи достигнут своих целей, подумайте над следующими вопросами:

- Каким образом достижение этой цели создаёт новые испытания?
- Почему эта победа является лишь частью того, чего хочет достичь персонаж?
- Кому может не понравиться достижение персонажем этой цели?
- Какая награда одновременно обрадует персонажа и приблизит его к объекту его амбиций?

Ответы на эти вопросы помогут вам придумать новые цели персонажа и вдохновят на создание дальнейших приключений.

Опора на действия персонажей. Иногда бывает забавно позволить игрокам управлять кампанией, позволяя действиям их персонажей определять будущие приключения. Например, если персонажи покупают таверну на найденные ими сокровища, вы можете сделать так, чтобы таверна играла определённую роль в будущем. В одном из приключений конкурент может попытаться прикрыть таверну персонажей. Кто-то другой может совершить таинственное убийство в завещании.

КОНФЛИКТЫ КАМПАНИИ

Чтобы ваша кампания была долгой, придумайте три захватывающих конфликта, вокруг которых вы будете создавать приключения. Введите эти конфликты в начале кампании. По мере развития сосредоточьте внимание на различных конфликтах, чтобы игроки не теряли азарта.

Используйте лист отслеживания «Конфликты кампании», чтобы следить за конфликтами вашей кампании (в нём также есть место для заметок). Вы сами выбираете масштаб конфликта, но учтите, что всегда приятно иметь хотя бы один быстроразрешимый конфликт. В каждом конфликте герои должны сталкиваться с антагонистической силой, при этом вы также можете создавать конфликты между двумя могущественными силами, не зная заранее, к какой силе примкнут герои (если вообще примкнут к кому-либо). В разделе «Подвиды фэнтези» ниже приведены примеры конфликтов, усиливающих определённые темы.

Если конфликт благополучно завершится до окончания кампании, создайте новый и замените его. Вы также можете заменить конфликты, не находящие отклика у ваших игроков, а также те, вокруг которых у вас не получается создать приключения.

АРКИ КОНФЛИКТОВ

Помимо арок персонажей, держите в уме ещё и то, как каждый конфликт может развиваться на протяжении кампании. При каких обстоятельствах персонажи впервые сталкиваются с конфликтом? Как конфликт развивается с течением времени? Как могла бы выглядеть кульминация этого конфликта?

Одним из полезных способов структурирования арки конфликта является использование этапов игры, описанных в главе 4. Уровни 5, 11 и 17 представляют собой вехи в развитии способностей и возможностей персонажей. Они также могут стать сюжетными вехами в вашей кампании. Переход с одного этапа на другой — идеальное время для завершения одного конфликта и введения нового, имеющего более широкий охват и представляющего большую угрозу. Или же переход на новый этап может дать персонажам понять масштаб конфликта, с которым они имеют дело. Например, они могут осознать, что бандиты, с которыми герои сражались первые четыре уровня, всего лишь марионетки вражеского народа, с которым предстоит столкнуться на втором этапе.

В разделе «Серый Ястреб» в этой главе приведены примеры арок конфликтов.

ПОДВИДЫ ФЭНТЕЗИ

Ваша кампания D&D может черпать вдохновение из подвида фэнтези, некоторые из которых описаны далее в этом разделе. Любой из этих поджанров может быть основан на различных мифах, легендах и фантазиях любой культуры: кампания в жанре эпического фэнтези может быть основана на французских романах или китайских уся,

КОНФЛИКТЫ КАМПАНИИ



КОНФЛИКТ 1

Герои против _____

[Введите заметки]

КОНФЛИКТ 2

Герои против _____

[Введите заметки]

КОНФЛИКТ 3

Герои против _____

[Введите заметки]

а кампания в жанре мифического фэнтези может основываться на греческих мифах или *эпосе о Гильгамеше* и так далее.

ГЕРОИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

Героическое фэнтези повествует об искателях приключений, использующих магию для борьбы с ужасающими угрозами. Это основной поджанр, представленный в основных книгах правил D&D.

Конфликты в героическом фэнтези. Кампании, основанные на героическом фэнтези, зачастую вращаются вокруг погружений в древние подземелья в поисках сокровищ или уничтожения монстров или злодеев. Вот конфликты, которые могут двигать действие в подобных кампаниях:

Злой культ. Злобные культисты проникают в мирное королевство, дабы освободить древнюю злую сущность, заключённую в подземелье. Её освобождение наверняка сулит гибель всему живому.

Грибковая чума. Чтобы защитить нетронутый лес от вторжения охотников и поселенцев, друиды насылают грибковую чуму, которая быстро выходит из-под контроля.

Старый враг. Неуловимый злодей, мучивший группу много лет назад, появляется вновь, давая персонажам шанс наконец-то привлечь его к ответственности.

«МЕЧ И МАГИЯ»

Кампании этого подвида представляют мрачные миры злых заклинателей и городов в упадке, где главными героями движут скорее жадность и корысть, чем альтруизм.

Конфликты в кампаниях «Меча и магии».

В таких кампаниях пользователи магии часто символизируют упадок и разложение цивилизации, а типичными злодеями являются маги. Из-за этого магические предметы редки и опасны. Вот конфликты, которые могут двигать действие в подобных кампаниях:

Злобные искатели приключений. Злобная банда опытных приключенцев использует власть и влияние, чтобы угнетать несчастных.

Зловещее оружие. Рыцарь, находящийся под воздействием разумного, зловещего оружия, терроризирует мирное королевство. Культисты поклоняются этому оружию и защищают его, поэтому предмет необходимо захватить и уничтожить, чтобы покончить с угрозой.

Забывтая династия. Давно потерянная резиденция забытой династии поднимается со дна морского или из пустынных песков, и её обитатели начинают завоевательную кампанию.

ЭПИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

Кампания, основанная на эпическом фэнтези, делает особый упор на конфликте между добром и злом, в котором искатели приключений выступают на стороне добра. Героическими персонажами движет более высокая цель, нежели корыстная выгода или амбиции. Члены группы могут испытывать моральные затруднения, борясь со злом внутри себя, а также со злом, угрожающим миру. Помимо этого, сюжеты таких кампаний часто содержат романтические элементы: трагические истории несчастных влюблённых, не угасающая



Крепости на спинах драконочерепах
возвышаются из глубин, возвещая
о возвращении давно потерянной династии

даже после смерти страсть и целомудренная симпатия между рыцарями и знатью.

Конфликты в эпическом фэнтези. Рассмотрите следующие конфликты, которые подчеркнут темы эпического фэнтези:

Апокалипсис. Пророчество предсказывает конец света, который случится если герои не вмешаются. На каждом шагу персонажам противостоят культисты апокалипсиса.

Дракон-тиран. Злой и могущественный дракон вторгается в регион, нарушая природное равновесие и требуя дань с близлежащих поселений.

Враг, затерявшийся в веках. Считавшийся погибшим злобный враг возвращается из Страны Фей сквозь века живым и невредимым. Он хочет отомстить потомкам своих давно умерших врагов.

МИФИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

Кампания, основанная на мифическом фэнтези, заимствует темы и сюжеты древних мифов и легенд, от Гильгамеша до Кухулина. Искатели приключений совершают легендарные подвиги, им помогают или препятствуют боги или их прислужники, а сами персонажи могут вести свой род от богов. Монстры и злодеи, с которыми они сталкиваются, также могут иметь божественное происхождение. Химера в подземелье — не просто случайный зверь, а последствие божественного проклятия.

Конфликты в мифическом фэнтези. Вот конфликты, которые подчеркнут темы мифического фэнтези:

Божественные испытания. В поисках дара или благосклонности богов искатели приключений проходят серию испытаний, приводящих их в божественное царство, где они могут изложить свою просьбу.

Божественный гнев. После разграбления храма мстительный бог насыляет на королевство все новые и новые беды, пока украденные реликвии не будут возвращены.

Великаны. Над землёй зависает облако, на котором возвышается огромный замок. Персонажи могут сразиться с обитающими там великанами или попытаться установить с ними прочный мир.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЙ УЖАС

Если вы хотите привнести в свою кампанию нотку хоррора, в «Бестиарии» полно чудовищ, которые подходят для сюжетной линии сверхъестественного ужаса. Неотъемлемым элементом такой кампании является атмосфера страха, создаваемая с помощью тщательно выверенного темпа и выразительных описаний. Ваши игроки тоже вносят свой вклад — они должны быть готовы поддаться определённому настроению.

Независимо от того, хотите ли вы провести полноценную хоррор-кампанию или одно жуткое приключение, заранее обсудите свои планы с игроками. Хоррор может быть насыщенным и личным, но не всем нравится такая игра. Совет

по обсуждению ограничений в разделе «Всем должно быть весело» в главе 1 особенно важен для игры в жанре хоррор.

Конфликты в сверхъестественном ужасе.

В кампаниях такого рода часто встречаются демонические враги или Нежить, чьё зло распространяется не только на простых смертных. Вот конфликты, которые могут двигать действие в подобных кампаниях:

Безликий Повелитель. Джуиблекс, Безликий Повелитель, просачивается из Бездны в Подземье. Персонажи узнают о подземном народе, которому нужна помощь в победе над повелителем демонов и его приспешниками.

Школа некромантии. Вампиры открывают колледж некромантии, привлекая злых волшебников, которым нужны свежие трупы для своих исследований. За помощью к персонажам обращается орден охотников на вампиров.

Бессмертный монарх. Почтенный монарх цепляется за власть путём поклонения Оркусу и превращения в лича.

ИНТРИГА

Основой захватывающей кампании могут стать политические интриги, шпионаж, саботаж и прочие действия, которые можно объединить термином «плащ и кинжал». В играх подобной направленности приоритетами персонажей могут стать владение навыками и наличие высокопоставленных друзей, а не атакующие заклинания и магическое оружие. Социальное взаимодействие приобретает большее значение, чем сражение. Заранее предупредите ваших игроков о том, что вы планируете провести кампанию такого типа. В противном случае игрок может создать персонажа, ориентированного на бои, и среди дипломатов и шпионов он будет чувствовать себя не в своей тарелке.

Конфликты в кампаниях с интригой. Вот конфликты, которые просто созданы для кампаний этого типа:

Враждующие владения. Два феодала или поселения враждуют уже много лет. Персонажи помогают одной из сторон и оказываются втянутыми в конфликт.

Знатные соперники. Королевство погружается в хаос после внезапной смерти монарха и начала вражды между законным наследником и его соперниками.

Коварный советник. После того как к группе проявляет интерес монарх, его самый доверенный советник начинает строить против персонажей козни, чтобы стать истинным источником власти в королевстве.

ТАЙНА

В кампании, основой которой является тайна, герои выступают в роли детективов, которые могут путешествовать по городам, расследуя сложные дела, которые не под силу раскрыть местным блюстителям порядка. В такой кампании особое внимание уделяется не только боевому мастер-

ству, но и решению задач с головоломками. Состоящее только из головоломок приключение может быть скучным, поэтому удостоверьтесь в том, что ваши столкновения достаточно разнообразны.

Конфликты в кампаниях с тайной. Тайна может подготовить почву для всей кампании. Время от времени персонажи могут находить улики, способные привести к разгадке этой тайны, при этом отдельные приключения могут быть связаны с ней лишь косвенно. Вот конфликты, подходящие для кампании с тайной:

Преступный синдикат. Многоглавый преступный синдикат стремится к экономической и политической власти. Его шпионы повсюду, в том числе среди семей или друзей искателей приключений.

Перевосплащающиеся убийцы. Секретная ассоциация допбельгангеров и прочих перевёртышей постепенно убивает выдающихся личностей.

Поймать вора. Выдающийся вор крадёт только самые ценные украшения и произведения искусства. Персонажи могут стать его мишенью, когда завладеют бесценным сокровищем.

СУМАСБРОДНАЯ КАМПАНИЯ

Сумасбродные приключения пиратов и мушкетёров превращаются в динамичную кампанию, в которой лихие, обаятельные герои пробираются сквозь дворцовые интриги и прыгают с балконов на поджидających лошадей, спасаясь от настырных преследователей. В сумасбродной кампании персонажи обычно проводят много времени в городах, при королевских дворах и на борту морских судов. Тем не менее они могут оказаться и в классических подземельях, например, при побеге из тюремной камеры или шарясь по канализации в поисках тайного убежища злодея.

Конфликты в сумасбродных кампаниях. Вот конфликты, которые подчеркнут тематику сумасбродной кампании:

Антагонисты, полученные в наследство. В наследство от умершего родственника персонаж получает некоторый магический предмет, не подозревая, что за ним охотятся враги усопшего.

Пираты и каперы. Новый монарх борется с пиратством, поручая каперам и морским волкам охотиться на пиратские корабли.

Пробудившаяся бездна. Доселе дремавший в глубинах океана чудовищный ужас пробуждается, заставляя своих приспешников, среди которых сахуагины, мерроу или драконочерепахи, нападать на морские суда.

ВОЙНА

Кампания, ориентированная на боевые действия, сосредоточена на героях, чьи действия меняют ход битвы. Группа выполняет особые миссии: захватывает магический штандарт, дающий силу армиям нежити, собирает подкрепления, чтобы прорвать осаду, или прорывается сквозь



ХРАБРЫЙ ИСКАТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ МУРЛИНД ПОБЫВАЛ ВО МНОЖЕСТВЕ МИРОВ И ВОСПЫЛАЛ СТРАСТЬЮ К ШЕСТИЗАРЯДНЫМ ПИСТОЛЕТАМ И ГОВОРЯЩИМ ЧАСАМ

вражеские фланги, дабы добраться до командира демонов. Персонажи могут поддержать более крупную армию, удерживая стратегическое положение до прибытия подкрепления, убивая вражеских разведчиков или отрезая линии снабжения. Приключения, ориентированные на бои, могут дополняться сбором информации и дипломатическими миссиями.

Конфликты в кампаниях с войной. Вот конфликты, подчёркивающие особенности кампании с войной:

Борцы за свободу. Плохо вооружённые и неорганизованные подданные тирана восстают.

Захватчики. Милитаристское государство нападает на своих доброжелательных соседей.

Пешки в игре. Война тянется уже десятилетия, а её первоначальная причина давно позабыта. Втянутые в неё участники стремятся найти смысл и цель в мрачном и жестоком мире.

СМЕШЕНИЕ СТИЛЕЙ

В основе D&D лежат элементы научной фантастики и научного фэнтези, а также разнообразные фэнтезийные произведения. Ваша кампания также может опираться на эти источники. Вы можете отправить персонажей сквозь волшебное зеркало в Страну чудес Льюиса Кэрролла, посадить их на борт межпланетного корабля или провести свою кампанию в далёком будущем, где лазерное оружие (см. раздел «Огнестрельное оружие

и взрывчатые вещества» в главе 3) сосуществует вместе с *Волшебными палочками снарядов*.

Конфликты в кампаниях со смешением стилей. Вот конфликты, которые смогут разнообразить кампанию этого вида:

По ту сторону Волшебного зеркала. Таинственное зеркало в странном подземелье — не что иное, как портал в другой мир, где разворачиваются причудливые истории, а может, и вовсе находится версия современного мира.

Гамма-мир. Персонажи населяют постапокалиптическую пустошь, по большей части напоминающую средневековье, но в изолированных аванпостах которой всё ещё сохранились футуристические технологии времён до катаклизма.

Захватчики из Дикого космоса. Космические корабли приземляются в мире персонажей и выпускают враждебных существ, вооружённых передовыми технологиями.

СЕТТИНГ КАМПАНИИ

Как и сеттинг приключения (описано в главе 4), сеттинг кампании является неотъемлемой частью её предпосылок и определяет, какие в ней будут разворачиваться истории.

У вас, как у Мастера, есть два варианта выбора сеттинга кампании:

- Использовать опубликованный сеттинг.
- Создать свой собственный сеттинг.

Независимо от того, создаёте ли вы свой собственный сеттинг кампании или используете опубликованный, мир вашей игры всегда будет вашим. Вы можете изменять его в соответствии со своими вкусами и вкусами ваших игроков.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОПУБЛИКОВАННОГО СЕТТИНГА

Одно из преимуществ опубликованных сеттингов состоит в том, что большая часть работы по соз-

данию мира уже сделана за вас. Однако это также означает, что ваши игроки могут знать о сеттинге столько же, сколько и вы. Вы можете исправить это, изменив ключевые аспекты сеттинга, чтобы он лучше удовлетворял вашим потребностям. У вас будет и дополнительное преимущество — вы сможете превзойти ожидания ваших игроков.

В таблице «Сеттинги D&D» описаны несколько устоявшихся сеттингов кампании.

СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННОГО СЕТТИНГА

Одно из преимуществ создания собственного мира заключается в том, что он будет именно таким, каким вы хотите его видеть. Ваши игроки никогда не узнают о мире больше, чем знаете вы, что удобно для вас и интригует ваших игроков. Более того, вам не нужно запоминать исходную информацию о сеттинге кампании, кроме той, которую вы придумали сами.

Независимо от того, создаёте ли вы мир с нуля или заимствуете элементы из уже существующих сеттингов, результат должен найти отклик у игроков. Создавая свой мир, спросите их, какие сеттинги и жанры им по душе, и используйте эту информацию для вдохновения при создании интересных локаций, запоминающихся обитателей, захватывающих конфликтов и внутренней логики, понятной играющим.

Пять вопросов для размышления. Когда вы думаете о создании нового сеттинга кампании, ответьте на следующие вопросы:

Как называется ваш сеттинг? Выберите запоминающееся название. Это может быть слово или фраза, отражающие тему и тон игры, или просто придуманное название, которое кажется вам крутым. Постоянно пополняйте свой список идей по мере дальнейших размышлений над аспектами вашего сеттинга.

СЕТТИНГИ D&D

Сеттинг	Описание
Dark Sun	Герои оставляют свой след в постапокалиптическом мире, осквернённом магией и покинутом богами.
Dragonlance	Силы добра сражаются со злой королевой драконов и её армиями в сотрясающей мир войне Копья.
Eberron	После смертоносной войны государства, преуспевшие во владении магией, пытаются отстроиться заново, пока устоявшемуся миру угрожает холодная война.
Exandria	Герои пытаются получить известность в мире, ставшем популярным благодаря шоу «Critical Role».
Forgotten Realms	Выдающиеся герои и злодеи борются за то, чтобы определить судьбу мира, исследуя руины и подземелья павших королевств и давно забытых империй.
Greyhawk	По мере роста напряжённости между враждующими нациями герои грабят подземелья, чтобы обрести магию и мощь, необходимые для победы над растущими силами зла.
Planescape	Сигил, Город дверей — это место, где герои начинают исследовать чудеса мультивселенной D&D и её многочисленные планы бытия.
Ravenloft	Герои попадают в мрачные домены Ужаса — проклятые королевства, управляемые злыми правителями, — и должны найти способ выбраться оттуда.
Ravnica*	В городе, растянувшимся на весь мир, десять разрозненных фракций втягивают героев в паутину приключений и опасности.
Spelljammer	Путешествуйте среди звёзд на магическом корабле и посетите миры, парящие в величественном океане Дикого космоса.
Strixhaven*	Стриксхейвен, школа магии, служит центром обучения и приключений.
Theros*	Героические судьбы ждут своего воплощения в этом сеттинге, вдохновлённом мифами Древней Греции.

* Сеттинг основан на мире *Magic: The Gathering*.

Какие фракции и организации являются наиболее заметными? Нации, храмы, гильдии, ордена, тайные общества и колледжи формируют социальную структуру сеттинга. Какие организации или социальные группы играют важную роль в вашем сеттинге? Какие из них могут участвовать в жизни героев в качестве покровителей, союзников или врагов? К каким организациям могут присоединиться персонажи, став частью чего-то большего?

Насколько в вашем мире распространена магия? В вашем сеттинге заклинатели и лавки с магическими предметами могут встречаться повсеместно, редко или практически никогда. Насколько легко получить доступ к таким заклинаниям, как *Малое восстановление*, *Оживление* и *Круг телепортации*? Является ли магия чем-то обыденным или редкостью, вызывающей всевозможные суеверия?

Какие тайны хранит в себе ваш мир? В каждой кампании есть свои тайны: легендарная страна за морем, таящий страшный секрет мрачный лес, неуспокоенные духи, почему-то населяющие разрушенную крепость, древнее подземелье, назначение которого давным-давно позабыто, и так далее. Придумывайте столько загадок, сколько хотите, и записывайте их в свой журнал кампании. Вы никогда не знаете, какие из них захватят ваших игроков и станут главными в приключениях.

Какую роль играют боги, если таковые имеются? Каким великим, меньшим и квазибогам поклоняются в вашем мире? Если боги существуют, насколько они участвуют в происходящих в мире событиях? Они недостижимы и отстранены или же являются своим поклонникам и вмешиваются в дела смертных?

НАЧАЛО КАМПАНИИ

Теперь, когда у вас есть журнал кампании, а её основные предпосылки (персонажи, конфликты и сеттинг) определены, самое время подумать о том, как же её начать.

НУЛЕВАЯ СЕССИЯ

В начале кампании вы и ваши игроки можете провести специальную «нулевую» сессию, проводимую перед началом игры, откуда идёт её название. Она нужна, чтобы определить ожидания, поделиться идеями и обсудить домашние правила, чтобы приключения были интересными для всех. В разделе «Как сделать весело всем» в главе 1 описаны некоторые из наиболее важных этапов подготовки, необходимые в начале новой кампании.

Часто на нулевой сессии происходит совместное создание персонажей. Как Мастер, вы можете подсказать игрокам, какие варианты лучше всего подходят для кампании.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Когда игроки выбирают классы и происхождение своих персонажей, вы можете ограничить те из них, что не подходят для кампании.

Поощряйте игроков выбирать разные классы, чтобы у группы в арсенале был широкий спектр способностей. Менее важно иметь в группе персонажей разных видов и происхождений. Играть группой, в которой только Дварфы, или группой Артистов может быть очень даже забавно.

Выбираемые игроками происхождения определяют, кем были их персонажи до становления искателями приключений. Подумайте о том, как прошлое персонажей может повлиять на приключения в кампании. Например, если игрок выбирает предысторию Преступник, помогите ему раскрыть криминальное прошлое его персонажа и используйте эту информацию для развития соответствующих сюжетных линий в более масштабную кампанию.

Начальный уровень. На каком уровне персонажи находятся в начале кампании? Во многих кампаниях D&D персонажи начинают на 1-м уровне. Если вы хотите, чтобы персонажи были более крепкими, а игроки уже имеют опыт игры, начните кампанию на 3-м уровне (см. «Книгу игрока»), чтобы узнать правила о том, как начать кампанию на более высоком уровне).

СОЗДАНИЕ ОБЩЕЙ ПРЕДЫСТОРИИ ГРУППЫ

Во время нулевой сессии помогите игрокам придумать, откуда их персонажи знают друг друга, а также небольшую общую историю, какой бы короткой она ни была. Пока игроки создают персонажей, вы можете задать им следующие вопросы, чтобы получить представление об отношениях в группе:

- Связан ли кто-то из персонажей друг с другом?
- Что объединяет персонажей?
- Что каждому из персонажей больше всего нравится в каждом члене группы?
- Есть ли у группы покровитель — частное лицо или организация, которые отправляют их в приключения?

Если у игроков возникают проблемы с придумыванием истории знакомства их персонажей, вы можете предложить им следующие варианты:

Связующее событие. Персонажей сталкивает какое-то объединяющее событие (например, свадьба, фестиваль или похороны), после чего они быстро находят общую цель.

Случайность. Кто-то ищет героев для выполнения задания, и персонажи откликаются на этот призыв. Или же все персонажи могут случайно встретиться и обнаружить, что направляются в одно и то же место, либо могут оказаться вместе в одной ловушке.

Общий знакомый. Персонажей знакомит друг с другом общий знакомый НИП, которому они все доверяют. Этот общий знакомый может стать покровителем группы. Это может быть представитель организации (академии, преступного синдиката, гильдии, армии или религиозного ордена), влиятельный политик (аристократ или даже монарх) или магическое существо (сфинкс или дракон).

Общая история. Герои выросли в одном и том же месте и знают друг друга уже много лет. Несмотря на разные предыстории и подготовку, они уже стали хорошими друзьями.

Встреча в таверне. Действующий, проверенный временем приём — пусть герои встретятся в таверне за кружками эля и решат вместе окунуться в жизнь, полную приключений!

Знакомство с экспозицией

Нулевая сессия — отличное время для того, чтобы поделиться с игроками основной информацией о кампании. Такая информация обычно включает в себя следующее:

Информация о стартовой области. Вашим игрокам нужна базовая информация о месте, где персонажи начнут свои приключения: название поселения, важные области в нём и вокруг него, а также потенциально известные им значимые НИПы (см. «Стартовая область»).

Ключевые события. Опишите любые текущие или прошедшие события, которые помогут очертить рамки кампании. Например, кампа-

ния может начаться сразу после великой войны или в праздничный день. Описание ключевых событий поможет создать настроение и подготовить игроков к предстоящим приключениям.

Домашние правила. Если вы используете какие-либо домашние правила (как описано в главе 1) или варианты правил, представленные в этой или любой другой книге, сообщите о них игрокам.

Помните, что вы всегда будете знать о мире вашей кампании больше, чем игроки. Больше них также будут знать их персонажи, которые прожили в этом мире всю свою жизнь. Сообщайте основную информацию о том, что группе следует знать, каждый раз, когда того требует приключение.

СТАРТОВАЯ ОБЛАСТЬ

Начните свою кампанию в месте, которое вы сможете детализировать, например, в деревне, районе крупного города, на заставе или в придорожной таверне. Будьте готовы дать игрокам достаточно информации об этой области, чтобы помочь им понять, как с ней связаны их персонажи, если они вообще связаны. Как только вы определитесь с центром кампании, придумайте одну или две местные достопримечательности, способные послужить областями для приключения. Это может быть дом с привидениями на окраине города или большое подземелье, скрытое в близлежащих холмах.

ВРЕМЯ СКОРБИ МОЖЕТ ОБЪЕДИНИТЬ ЛЮДЕЙ И ДАЖЕ ДАТЬ НАЧАЛО ГРУППЕ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



Если вы используете опубликованный сеттинг кампании, выберите любую область в нём и развивайте её так, как вам нравится. В опубликованном сеттинге или приключении есть все детали, которые могут вам понадобиться. Свободный город Серый Ястреб, описанный далее в этой главе, является идеальной стартовой областью и хорошим примером того, что нужно принять во внимание при её детализации.

Если вы создаёте свой собственный сеттинг, начните с малого, подробно описав только эту начальную зону. Остальные детали вашего мира пока можно не прорабатывать. Не тратьте слишком много времени на тщательную проработку геополитического ландшафта вашего мира или его областей, которые герои вряд ли посетят в начале. Пусть эти занятия останутся на потом, когда вы и ваши игроки будете иметь более чёткое представление о том, куда движется кампания.

ПЕРВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Если вы выбрали для своей кампании опубликованный сеттинг, используйте зацепки приключений, чтобы привести персонажей из стартовой области в самую гущу событий. Многие кампании начинаются с опубликованного приключения, а затем органично развиваются по мере того, как персонажи выходят за его рамки.

Если вы создаёте своё собственное приключение, чтобы начать кампанию, воспользуйтесь советами, приведёнными в главе 4. Сделайте его относительно коротким и простым, дав персонажам достаточно времени, чтобы получше узнать друг друга в процессе отыгрыша. Главное, чтобы они начали чувствовать себя группой и привыкли к своим способностям. Полный масштаб кампании предстанет перед ними позже.

ПЛАНИРОВАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Кампания D&D похожа на сад. Каждое новое приключение сеет новые семена, и чтобы сад не запустел, за ним нужен регулярный уход. Со временем ваша кампания будет расти и процветать не только так, как вы думали, но и совершенно иными способами. Возможно, вам придётся выкорчевать элементы, которые не находят отклика у ваших игроков, и посадить новые, чтобы привлечь их внимание.

В большинстве кампаний D&D все элементы не заложены с самого начала, а развиваются органично. Время от времени решения персонажей потребуют от вас импровизации и создания новых элементов на лету. Например, может потребоваться доработка новой области или некоторых НИПов в соответствии с потребностями развивающейся истории. Другие разделы этой книги, такие как «Неигровые персонажи» и «Поселения» в главе 3, помогут вам быстро расширить вашу кампанию.

ЭПИЗОДЫ И НЕПРЕРЫВНЫЕ ИСТОРИИ

Есть два основных способа разыгрывать приключения в вашей кампании: в виде отдельных эпизодов или как непрерывную историю. Если вы не уверены, какой вариант выбрать, спросите игроков об их предпочтениях. Если у ваших игроков разные мнения по этому поводу, вы можете разбить непрерывную историю отдельными приключениями.

ЭПИЗОДЫ

Эпизодическая кампания — это кампания, в которой отдельные приключения не объединяются в единый сюжет. Эпизодические приключения — это самостоятельные задания. Злодеи, появляющиеся в одном из них, редко беспокоят персонажей снова. Если вы играете нечасто, эпизодическая кампания может стать идеальным вариантом, поскольку игроки смогут наслаждаться текущим приключением, даже если они забыли детали предыдущих.

Начиная новый эпизод. В эпизодической кампании начало нового приключения не обязательно должно быть связано с окончанием предыдущего. Действие может начаться сразу после окончания предыдущего приключения, а может и через недели, месяцы или годы после него, позволяя случиться промежуточным событиям, пока персонажи отдыхают от приключений.

НЕПРЕРЫВНАЯ ИСТОРИЯ

Непрерывная кампания — это одна длинная история, разбитая на более мелкие части, которые естественным образом перетекают одна в другую. В ней часто присутствует одна или несколько серьёзных угроз, а исход одного приключения может повлиять на ход всей кампании. Если ваша игровая группа собирается регулярно и часто, то непрерывная кампания будет держать игроков в предвкушении будущих событий по мере того, как кампания будет приближаться к своему завершению.

Связывая приключения. Чтобы непрерывная кампания ощущалась цельной историей, установите связь между концом одного приключения и началом следующего. Иногда вы можете просто продолжить текущую сюжетную линию, добавив новые области и угрозы. Кроме того, вы можете использовать таблицу «Связи между приключениями», чтобы придумать, как связать одно приключение со следующим. В таблице указаны действия, которые вы можете предпринять ближе к концу одного приключения, чтобы привести персонажей к следующему.

Связи между приключениями

1к6 Связь между приключениями

- 1 Введите в игру существо, объект или информацию, которую персонажам необходимо безопасно доставить в место, задействованное в новом приключении.
- 2 Заставьте главного злодея сбежать в одну из областей, в которых происходит действие нового приключения. Возможно, персонажи будут преследовать злодея, а может, им придётся поискать подсказки о том, куда он делся.
- 3 Дайте персонажам улики, указывающие на то, что злодей или другой НИП из этого приключения является частью более крупной группы, играющей важную роль в новом приключении.
- 4 Введите в повествование группу злодеев из нового приключения, которые будут посылать своих агентов шпионить за персонажами или вмешиваться в их деятельность.
- 5 Донесите до персонажей с помощью путешественников новости о событиях, происходящих где-то в другом месте, сподвигнув их отправиться навстречу новому приключению.
- 6 Подбросьте персонажам сокровище, окутанное тайной, которую им нужно будет разгадать в новом приключении.

Вовлечение игроков

Чтобы ваши игроки были в восторге от вашей кампании и глубоко погружены в неё, создайте сеттинг, в котором будут представлены знакомые им персонажи и места и где выбор их персонажей будет иметь значение.

В следующих разделах приведены способы, помогающие создать мир, исследование которого будет вашим игрокам в удовольствие.

Повторяющиеся элементы

Когда персонажи вступают в отношения — дружеские, деловые или даже длительные враждебные — с персонажами и местами вашего сеттинга, те остаются в памяти игроков. Давайте возможности для налаживания этих прочных связей раньше и чаще.

Подумайте о том, чтобы включить в вашу игру следующие повторяющиеся элементы:

Сообщество. Введите в приключение небольшую группу или сообщество, которое персонажи будут считать «своими», например деревню, район, гильдию или команду.

Домашняя база. Предоставьте персонажам место, которое они могли бы назвать домом, например таверну, убежище или корабль. Идеальными базами являются бастионы, описанные в главе 8.

Особый друг. Создайте второстепенного НИП, которому персонажи могли бы доверять и обратиться за помощью, например местного лидера, владельца таверны, покровителя, искателя приключений на пенсии или члена семьи.

Союзные ресурсы. Предоставьте мастеров или заведения, которые могли бы помочь персонажам, например храм, в котором можно исцелиться, или мудреца, предоставляющего помощь в разгадывании тайн.

Привлекательный злодей. Создайте злодея, у которого есть хотя бы одно притягательное качество, которое могут оценить персонажи — в идеале он не должен быть одержим лишь желанием убить или навредить членам группы.

По мере продолжения вашей кампании вводите в сюжет новых персонажей и области, а также возвращайте любимчиков из прошлого в эпизодических ролях.

То, что нравится игрокам

Часто описать враждебных или пугающих персонажей и места проще, чем детально описать что-то, что должно понравиться персонажам. Откуда вам знать, может, какая-то пасторальная сцена заставит персонажа почувствовать себя как дома, а особенность характера НИПа напомнит одному из приключенцев его любимого наставника? Вы можете спросить о предпочтениях игрока напрямую, но лучше попробуйте передать ему бразды правления повествованием и позволить самому описать детали.

Предположим, в сеттинге есть мирная деревня, которую вы планируете задействовать в нескольких приключениях. Вы надеетесь, что персонажи проникнутся этим местом и будут считать его своим домом. Стоит персонажам ступить на территорию поселения, они чувствуют чудесный запах. В этот момент вы можете описать что-то, что вы считаете приятно пахнущим, или что-то, по вашему мнению, приятное кому-то из персонажей. Или вы можете сказать следующее: «Из-за угла доносится запах чего-то восхитительного. Что это?» Каков бы ни был ответ — булочки с корицей из ближайшей пекарни, залпы фейерверков для праздника или что-то ещё, — теперь это важная часть деревни, которую игрок сам добавил к этой области.

Вы можете спрашивать игроков всякий раз, когда захотите подчеркнуть что-то значимое для них и их персонажей. Когда вы хотите использовать этот приём, вы можете задать следующие вопросы:

- Хозяин таверны приносит ваше любимое блюдо, приготовленное идеально. Что это за блюдо и чем оно примечательно?
- В сувенирной лавке продаётся безделушка, напоминающая вам о ком-то из членов вашей семьи. Что это за безделушка и кого она вам напоминает?
- Местные дети играют в игру, в которую вы играли там, откуда вы родом. Что это за игра?
- Молодой воришка напоминает вам кого-то, кого вы когда-то знали. Кого именно?
- Из живой массы кукол-убийц выползает фигурка, которая напоминает вам о вашей любимой игрушке детства. Что это за игрушка?



В сеттинге DRAGONLANCE Танис и Тика зовут местную таверну своим домом, местом, где можно увидеть знакомые лица, например Физбана Великолепного

Эти вопросы могут вызывать не только тёплые воспоминания. Основываясь на рассказах игроков о том, что тревожит или вызывает отвращение у их персонажей, опасные столкновения можно сделать ещё более яркими. В любом случае, подмечайте интересные особенности персонажей, которыми делитесь ваши игроки, и записывайте их в свой журнал кампании, поскольку эта информация может пригодиться в последующих приключениях.

ПОДЧЕРКНИТЕ НЕВЕРОЯТНОЕ

Искатели приключений по своей природе удивительны. Даже на первом уровне они совершают чудесные поступки и обладают качествами, отличающими их от обычных существ. Подчеркните это в игре. НИПам необязательно восхищаться персонажами, но их репутацию как героев, тех, кто умеет решать проблемы и творить чудеса, нужно закрепить как можно раньше и развивать на протяжении всей кампании.

На каждой сессии ищите возможности, позволяющие персонажам почувствовать себя главными героями истории, и старайтесь ответить на один или несколько следующих вопросов:

- Почему именно персонажи идеально подходят для решения проблемы?
- Как раскрываются таланты персонажей в приключении?
- Что о прошлых подвигах персонажей известно НИПам?

- Как НИП может прокомментировать способности персонажа или признать, что он особенный?

СЕССИИ-ПЕРЕРЫВЫ

Сталкиваясь с персонажами со всё более серьёзными угрозами, легко слишком увлечься историей с высокими ставками. Время от времени, хотя бы раз в три-пять уровней, давайте персонажам передышку — пусть это будет несерьёзная сессия или приключение, не имеющее ничего общего с основным сюжетом или серьёзными опасностями.

Сессии-перерывы могут дать персонажам возможность поразмышлять над событиями и текущей кампанией, изучить мир детальнее и продолжить развивать внутригрупповые отношения в более непринуждённой обстановке. Дайте группе перевести дух, отметьте развитие событий, которые вы хотите подчеркнуть в будущем, а затем продолжайте приключения.

Вот идеи для сессий-перерывов:

Сессия в Бастионе. Персонажи делают перерыв в приключениях, чтобы уделить внимание своим Бастионам (см. главу 8), при этом игроки совершают один или несколько ходов Бастиона, описывая происходящее.

Карнавальная эпизод. Карнавал соблазняет персонажей волшебными аттракционами, играми и призами. Одним из таких карнавалов является карнавал Сумеречного света, описанный в книге «За гранью Сумеречного Света».

Сессия с забавными существами. Персонажи сталкиваются с чудовищами комедийного толка: фламфами, пикси, волшебными драконами или болтливыми мимиками — встреча с ними выливается в озорство и забавные ситуации, а не в сражения.

Сессия о пропавшем питомце. Пропал чей-то питомец. Персонажи должны обыскать поселение и установить контакт с местными жителями, чтобы помочь найти его.

Шопинг-сессия. Дружелюбный НИП просит персонажей помочь с покупками на чей-то день рождения.

Сессия об особом событии. Персонажей приглашают на спортивное мероприятие, праздничное торжество, изысканный ужин или бал.

Сессия-выходной. Герои отдыхают на уединённом пляже, наслаждаются комфортом виллы благодарного дворянина, уединяются в безмятежном монастыре или коротают часы в горячем источнике фей.

ВРЕМЯ В КАМПАНИИ

Конфликты в рамках кампаний D&D чаще всего разрешаются в течение нескольких недель или месяцев внутриигрового времени. Типичная кампания завершается в течение года по времени вашего мира, если только вы не позволите персонажам наслаждаться длительными периодами затишья между приключениями.

Если вы не хотите отслеживать течение дней, недель и месяцев, можете вместо этого отмечать время с помощью времён года и сезонных фестивалей. На вопрос о том, когда происходит приключение, вы можете ответить просто: «зимой» или «во время осеннего фестиваля урожая».

ПРОИСХОДЯЩИЕ В ОПРЕДЕЛЁННОЕ ВРЕМЯ СОБЫТИЯ

Приуроченные к определённому времени необычные события открывают большие возможности для приключений. Возможно, каждый год в день зимнего солнцестояния на холме появляется призрачный замок, или каждое тринадцатое полнолуние бывает кроваво-красным и вызывает у оборотней особенно сильную жажду крови. А появление кометы на небе может предвещать любые важные события. Посвящённые богам праздники могут быть поводом для начала приключения, особенно если боги сами принимают участие.

ЗАВЕРШЕНИЕ КАМПАНИИ

В финале кампании должны подводиться итоги последних крупных конфликтов, а также стоит внести ясность в моменты её начала и середины. Можно оставить некоторые вопросы открытыми, чтобы персонажи могли разобраться в них в следующем приключении. Чтобы насладиться кампанией, необязательно завершать её на 20-м уровне — сделайте это, когда история органично завершится сама.

Ближе к концу вашей кампании дайте персонажам время достичь их личных целей. Как и сюжет

кампании, истории членов группы должны заканчиваться удовлетворительно. В идеале некоторые личные цели персонажей должны быть достигнуты в финальном приключении. Дайте персонажам с недостигнутыми целями шанс выполнить их до финала.

Как только ваша кампания завершится, можно будет начать новую. Если вы собираетесь провести новую кампанию для той же группы игроков в том же сеттинге, вы можете увлечь игроков новыми приключениями, создав их на основе легенд о деяниях предыдущих персонажей. Позвольте новым искателям приключений почувствовать, как изменился мир из-за действий или достижений персонажей предыдущей кампании. Однако, в конечном счёте, новая кампания — это новая история с новыми главными героями. Они не должны делить внимание мира с героями давно минувших дней.

ЗАВЕРШЕНИЕ РАНЬШЕ ОЖИДАЕМОГО

Иногда идеи для кампании заканчиваются, или она настолько сбивается с курса, что вы понятия не имеете, как довести её до нормального финала. Возможно, кампания вас больше не захватывает, или же вы настолько увлеклись идеями для новой кампании, что не можете сосредоточиться на нынешней. Любой из этих вариантов может стать сигналом к завершению вашей кампании.

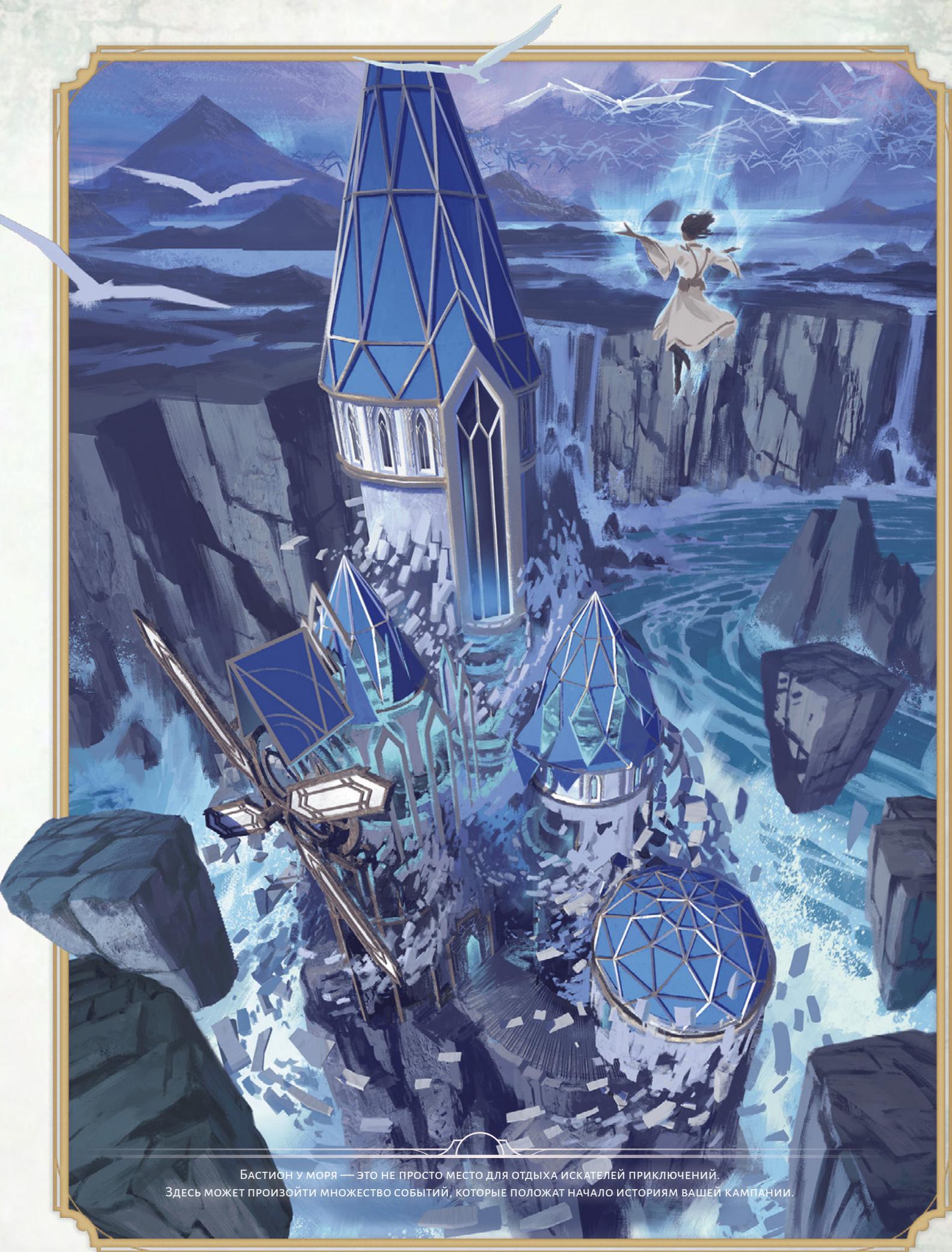
Когда вы хотите закончить кампанию, лучший способ — поговорить об этом со своими игроками. Если эта игра больше не вызывает у вас интереса, вполне возможно, что ваши игроки чувствуют то же самое, и вы можете изменить кампанию или закончить её так, чтобы все остались довольны. Размышляя об окончании кампании, рассмотрите следующие варианты:

Мнение игроков. Если у вас заканчиваются идеи для вашей кампании, возможно, они найдутся у ваших игроков. Узнайте, какое развитие событий было бы желанным для них, если кампания продолжится. Возможно, они дадут вам необходимое вдохновение!

Поменяйте Мастера. У кого-то из ваших игроков может быть так много идей о будущем кампании, что он сам захочет стать Мастером. Вы можете либо начать играть за освободившегося персонажа игрока, либо создать своего собственного. Откажитесь от своих планов на развитие истории и дайте новому Мастеру творческий контроль над ситуацией.

Переместите персонажей. Если вы или другой Мастер хотите начать кампанию в новом сеттинге, но игроки не хотят создавать новых персонажей, вы можете отправить группу через портал в новый мир.

Устройте грандиозный финал. Иногда прекращение кампании является правильным решением. Подумайте над тем, как закончить кампанию с размахом, даже если это случится раньше, чем вы рассчитывали. Прочитайте свой журнал кампании, чтобы увидеть, не забыли ли о каких-то деталях, которые можно использовать напоследок.



Бастион у моря — это не просто место для отдыха искателей приключений. Здесь может произойти множество событий, которые положат начало историям вашей кампании.

БАСТИОНЫ

БАСТИОН — ЭТО ОБЛАСТЬ, ПРИНАДЛЕЖАЩАЯ игровому персонажу, это дом, крепость и место силы, которое развивается по ходу кампании. Он предлагает временное убежище от опасного мира приключений и позволяет создавать магические предметы, проводить исследования, собирать яды, строить корабли и выполнять множество других действий.

Будучи Мастером, именно вы решаете, будут ли доступны в вашей кампании Бастионы. Лучше всего они подходят для кампаний, в которых персонажи могут возвращаться в свои Бастионы в паузах между активными приключениями. Не каждому искателю приключений нужен Бастион. Это нормально, если кто-то из ваших игроков захочет владеть им, а кто-то — нет.

Нет необходимости выбирать между приключениями и управлением Бастионом — можно делать и то, и другое одновременно. В Бастионе есть особые сооружения, которые дают преимущества и в которых можно выполнять проекты, пока персонаж занят чем-то другим.

Но самое главное — Бастион — это творческая площадка игрока и пространство для совместного повествования в рамках кампании. Дайте отдельным членам группы как можно больше свободы в историях, которые они рассказывают в своих Бастионах, группа должна знать, что их повествование может быть ограничено сюжетной линией кампании, которую вы стараетесь сделать увлекательной для всех.

ОБРЕТЕНИЕ БАСТИОНА

Если вы разрешаете Бастионы в своей кампании, персонажи получают их по достижении 5-го уровня. Совместно с игроками решите, как именно они получают Бастионы. Персонаж может унаследовать или получить земельный надел для постройки своего Бастиона (см. раздел «Знаки внимания» в главе 3) или же может взять уже существующее строение и отремонтировать его. Считается, что подготовка Бастиона к функционированию велась ещё в начале карьеры искателя приключений, поэтому Бастион готов к моменту, когда персонаж достигает 5-го уровня.

Внешний вид, стиль и назначение Бастиона определяются игроком. Например, Волшебник может построить башню, Жрец — заложить святилище, Воин — воздвигнуть укрепленный замок или крепость, а Плут — открыть постоялый двор или гильдейский зал. Персонажи других классов могут выбрать один из этих вариантов или объединить их: Бастион Паладина может быть похож на святилище Жреца, но иметь укрепления как

у замка Воина. А несколько персонажей могут объединить свои строения, чтобы образовать единую большую постройку (см. раздел «Карта Бастиона»).

У каждого Бастиона есть сооружения, обслуживающие как базовые, так и особые потребности, например, библиотеки, зверинцы и мастерские (см. разделы «Основные сооружения» и «Особые сооружения»).

ХОДЫ БАСТИОНА

По ходу кампании игроки совершают ходы Бастиона, чтобы отразить происходящее в нём, независимо от того, присутствуют там персонажи или нет. Во время хода Бастиона персонаж может отдать приказ особым сооружениям в своём Бастионе или отдать приказ Поддержание всему Бастиону (см. раздел «Приказы»).

ЧАСТОТА ХОДОВ БАСТИОНА

По умолчанию ход Бастиона происходит каждые 7 дней игрового времени. Вот некоторые примеры того, как игроки совершают один или несколько ходов Бастиона:

- Персонажи находятся в долгом путешествии вдаль от своих Бастионов. После отсутствия членов группы в течение 7 дней вы можете сказать: «Настало время хода Бастиона. Так как вас там нет, будем считать, что вы отдали приказ Поддержание». Затем бросьте кости для определения событий, как описано в разделе «События Бастиона» этой главы.
- Персонажи проводят 7 дней или больше в своих Бастионах в перерывах между приключениями. Вы можете сказать: «Вы проводите в своих Бастионах шесть недель. Совершите шесть ходов Бастиона».
- Персонажи возвращаются в свои Бастионы посреди приключения. Вы можете сказать: «У вас как раз есть время, чтобы совершить ход Бастиона перед отправкой в путь утром».
- Персонажи путешествуют неподалёку от своих Бастионов и ночуют в них. Вы можете сказать: «Прошла неделя с вашего последнего хода Бастиона, поэтому сейчас вы снова можете совершить его».

Вы можете уменьшить частоту ходов Бастиона, подстроив её под потребности своих игроков и кампании. Например, если между приключениями персонажей проходят целые месяцы, вы можете объявлять ход Бастиона раз в месяц, а не каждые 7 дней. Так игроки не будут отдавать слишком много приказов и не будут получать слишком много преимуществ за раз.



В БАСТИОНЕ ПЛУТА НА ОКРАИНЕ ГОРОДКА ЕСТЬ ГИЛЬДЕЙСКИЙ ЗАЛ, ТРАКТИР И МНОГОЕ ДРУГОЕ!

КАРТА БАСТИОНА

Поощряйте игроков создавать планы этажей Бастионов их персонажей, размещая сооружения на их усмотрение теми же методами, которые вы сами используете для создания карт подземелий (см. разделы «Подземелья» в главе 3 и «Карты приключений» в главе 4).

Помимо основных и особых сооружений (описанных далее в этой главе), Бастион может иметь следующие особенности:

Кладовки. У основного или особого сооружения может быть одна или несколько кладовок, уборных или подобных комнат. Кладовки должны находиться внутри сооружения и не могут увеличивать его площадь в квадратах. Эти особенности бесплатны.

Коридоры, пандусы и лестницы. Сооружение может содержать один или несколько коридоров, пандусов или лестниц, ведущих к другим сооружениям. Эти особенности бесплатны.

Оборонительные стены. Персонаж может построить вокруг своего Бастиона оборонительные стены. Оборонительная стена имеет высоту 20 футов и может иметь боевой ход сверху, с доступом к нему (например, по лестнице или на подъёмнике). Постройка каждого квадрата стены со стороной 5 футов стоит 250 ЗМ и занимает 10 дней. Если Бастион полностью окружён оборонительными стенами и подвергается атаке (см. раздел «События Бастиона» в конце этой главы), уменьшите на 2 количество ко-

стей, бросаемых, чтобы определить количество Защитников Бастиона, потерянных в атаке.

Двери и окна. Каждое сооружение имеет одну или несколько дверей и окон со ставнями, размещённых на усмотрение игрока. В разделе «Двери» главы 3 вы можете узнать, какие есть варианты дверей: закрытые, потайные и решётки. Эти особенности бесплатны.

ОБЪЕДИНЕНИЕ БАСТИОНОВ

Два или более игрока могут объединить Бастионы своих персонажей в единую постройку. Это не меняет количество особых сооружений, которые может иметь каждый Бастион, то, как они работают, или кто отдаёт приказы каждому Бастиону. У каждого Бастиона остаётся своё количество наёмников, которых нельзя отправить в другой Бастион или поделиться с ним. С Защитниками Бастиона ситуация обстоит иначе: если какое-то событие лишает Бастион одного защитника, другой персонаж может перенести все или часть этих потерь на свой Бастион при условии, что два Бастиона объединены.

РАЗМЕР СООРУЖЕНИЯ

Размер основного или особого сооружения — это его максимальная площадь, измеряемая в квадратах со стороной 5 футов, как показано в таблице «Размер сооружения». Игрок может располагать квадраты сооружения на карте своего Бастиона по своему усмотрению. Квадраты можно ставить поверх друг друга, чтобы площадь сооружения была распределена на несколько этажей.

РАЗМЕР СООРУЖЕНИЯ

Размер	Максимальная площадь
Тесное	4 квадрата
Вместительное	16 квадратов
Просторное	36 квадратов

ОСНОВНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Изначально Бастион персонажа состоит из двух бесплатных основных сооружений, которые игрок выбирает из списка «Основные сооружения» ниже. Одно из выбранных сооружений является Тесным, а второе — Вместительным (см. таблицу «Размер сооружения»). В Бастионе может быть более одного основного сооружения каждого типа.

ОСНОВНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Гостиная	Кухня	Спальня
Двор	Склад	Столовая

Основное сооружение оснащается соответствующими его назначению немагической мебелью и декором.

Основные сооружения не дают никаких игровых эффектов, но способствуют отыгрышу и делают Бастион более реалистичным. Бастион с кухней функционально ничем не отличается от Бастиона без неё, но первый предоставляет вам и игрокам интересные декорации для начала игровой сессии, разговора персонажей или появления новых НИПов.

Персонаж может добавить новые основные сооружения или расширить существующие, потратив деньги и время, как описано далее. Одновременно добавить или расширить можно любое количество основных сооружений. Персонажу не обязательно находиться в своём Бастионе, пока основные сооружения добавляются или расширяются.

ДОБАВЛЕНИЕ ОСНОВНЫХ СООРУЖЕНИЙ

Персонаж может добавить в свой Бастион основное сооружение, потратив деньги и время. Стоимость добавления основного сооружения и необходимое для этого время зависят от его размера, как показано в таблице ниже.

Размер сооружения	Стоимость	Время
Тесное	500 ЗМ	20 дней
Вместительное	1000 ЗМ	45 дней
Просторное	3000 ЗМ	125 дней

РАСШИРЕНИЕ ОСНОВНЫХ СООРУЖЕНИЙ

Расширение основного сооружения не даёт никаких игровых преимуществ, но персонаж может сделать это для эстетических целей или во имя увеличения размера Бастиона.

Потратив деньги и время, персонаж может увеличить размер основного сооружения в своём Бастионе на одну категорию, как показано в таблице ниже.

Увеличение размера

Увеличение размера	Стоимость	Время
От Тесного до Вместительного	500 ЗМ	25 дней
От Вместительного до Просторного	2000 ЗМ	80 дней

ОСОБЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Особые сооружения — это области Бастиона, выполнение определённых действий в которых приносит игровые преимущества. Изначально Бастион персонажа имеет два особых сооружения по своему выбору, требованиям которых герой соответствует. Каждое особое сооружение можно выбрать только один раз, если в его описании не указано иное.

В отличие от основных сооружений, особые купить нельзя; персонаж получает их при повышении уровня. На 9-м уровне персонаж получает на выбор два дополнительных особых сооружения, требованиям которых он соответствует; ещё одно — на 13-м, и ещё одно — на 17-м. В таблице «Получение Особых сооружений» указано общее количество особых сооружений в Бастионе персонажа. Каждое новое особое сооружение немедленно становится частью Бастиона, когда искатель приключений достигает соответствующего уровня.

Каждый раз, когда персонаж повышает уровень, он может заменить одно из особых сооружений своего Бастиона на другое, требованиям которого он соответствует.

ПОЛУЧЕНИЕ ОСОБЫХ СООРУЖЕНИЙ

Уровень	Особые сооружения	Уровень	Особые сооружения
5	2	13	5
9	4	17	6

ТРЕБОВАНИЯ

У каждого особого сооружения есть уровень. Чтобы получить это сооружение, персонаж должен быть этого уровня или выше. Особое сооружение также может иметь требования, которые персонаж должен выполнить, чтобы получить его. Например, только искатель приключений, способный использовать Магическую фокусировку или инструмент в качестве Заклинательной фокусировки, может иметь Магический кабинет.

РАЗМЕР

Особое сооружение имеет определённый размер (см. раздел «Размер сооружения»). Игрок может располагать квадраты особого сооружения на карте Бастиона по своему усмотрению. Особое сооружение можно увеличить, чтобы получить дополнительные преимущества, если в его описании указана такая возможность.

НАЁМНИКИ

Особое сооружение оснащено одним или несколькими наёмниками, которые трудятся в нём, поддерживают его в надлежащем состоянии и исполняют приказы Бастиона, описанные в следующем разделе. Игрок может дать своим наёмникам имена и черты характера, используя те же инструменты, которыми пользуются Мастера для создания НИП (см. главу 3).

Каждое особое сооружение в Бастионе приносит достаточно дохода, чтобы искатели приключений могли выплачивать жалование своим наёмникам. Наёмники следуют отданным им приказам и верны своему нанимателю.

ПРИКАЗЫ

В ход Бастиона персонаж, находящийся в своём Бастионе, может отдать особые указания — приказы Бастиона — одному или нескольким своим особым сооружениям. Персонаж не обязан отдавать приказы всем особым сооружениям в данный ход Бастиона.

Приказ Поддержание является исключением: он отдаётся всему Бастиону, а не одному или нескольким особым сооружениям. Если персонаж отсутствует в своём Бастионе в текущий ход Бастиона, тот действует так, будто в этот ход ему был отдан приказ Поддержание, если только владелец не может связаться со своими наёмниками с помощью заклинания *Послание [Sending]* или подобной магии.

Существуют следующие приказы:

Изготовление. Наёмники в особом сооружении создают предмет, который может быть изготовлен в этом сооружении. В течение времени, необходимого для изготовления предмета, сооружение нельзя использовать для создания чего-либо ещё, даже если особое умение позволяет выполнять два приказа одновременно. Наёмники имеют владение Ремесленными инструментами, указанными в описании сооружения.

Усиление. Особое сооружение дарует временное усиление вам или кому-то другому.

Сбор. Наёмники собирают ресурс, производимый в особом сооружении. В течение времени, необходимого для того, чтобы собрать ресурс, сооружение нельзя использовать для сбора чего-либо ещё, даже если особое умение позволяет выполнять два приказа одновременно.

Поддержание. Все наёмники Бастиона сосредотачиваются на поддержании Бастиона, а не на исполнении приказов в особых сооружениях. Когда вы отдаёте этот приказ, вы не можете отдавать другие приказы Бастиона в текущий ход Бастиона. Каждый раз, когда отдан приказ Поддержание, Мастер совершает один бросок по таблице «События Бастиона», приведённой в конце этой главы. События Бастиона разрешаются перед следующим ходом Бастиона.

Вербовка. Наёмники вербуют для Бастиона существ. Среди этих существ может быть один или несколько Защитников Бастиона, чья основная цель — оборонять Бастион в случае атаки (см. раздел «События Бастиона» в конце этой главы). Бастион приносит достаточно дохода, чтобы обеспечивать нужды своих Защитников Бастиона.

Исследование. Наёмники собирают информацию в особом сооружении.

Торговля. Наёмники покупают и продают товары или услуги, хранящиеся или производимые в этом особом сооружении.

ОПИСАНИЯ ОСОБЫХ СООРУЖЕНИЙ

Особые сооружения представлены в алфавитном порядке. Таблица «Особые сооружения» перечисляет все особые сооружения, представленные в этом разделе, вместе с их требованиями и приказами. Некоторые сооружения предоставляют дополнительные преимущества, указанные в их описаниях.

АРСЕНАЛ

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: нет

Размер: Вместительное

Наёмники: 1

Приказ: Торговля

В Арсенале есть манекены для доспехов, крюки для Щитов, стойки для оружия и сундуки для боеприпасов.

Торговля: Снабжение Арсенала. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Торговля, вы поручаете здешнему наёмнику снабдить Арсенал доспехами, Щитами, оружием и боеприпасами. Это снаряжение стоит вам 100 ЗМ плюс дополнительные 100 ЗМ за каждого Защитника Бастиона в вашем Бастионе. Если в вашем Бастионе есть Кузница, общая стоимость уменьшается вдвое.

Пока ваш Арсенал снабжён, ваших Защитников Бастиона сложнее убить. Когда какое-либо событие заставляет вас бросить кость, чтобы определить, терять ли ваш Бастион одного или нескольких защитников (см. раздел «События Бастиона» в конце этой главы), бросьте 1к8 вместо каждой кб, которую вы обычно бросаете. Когда событие заканчивается, снаряжение в вашем Арсенале считается израсходованным независимо от того, сколько Защитников Бастиона у вас было или сколько из них вы потеряли, что делает ваш Арсенал опустошённым до тех пор, пока вы снова не отдадите ему приказ Торговля и не оплатите стоимость повторного снабжения.

ОСОБЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Уровень	Особое сооружение	Требования	Приказ
5	Арсенал	Нет	Торговля
5	Библиотека	Нет	Исследование
5	Казармы	Нет	Вербовка
5	Кузница	Нет	Изготовление
5	Магический кабинет	Умение использовать Магическую фокусировку или инструмент в качестве Заклинательной фокусировки	Изготовление
5	Мастерская	Нет	Изготовление
5	Сад	Нет	Сбор
5	Святылище	Умение использовать Священный символ или Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки	Изготовление
5	Хранилище	Нет	Торговля
9	Зал трофеев	Нет	Исследование
9	Игровой зал	Нет	Торговля
9	Конюшня	Нет	Торговля
9	Круг телепортации	Нет	Вербовка
9	Лаборатория	Нет*	Изготовление
9	Ризница	Умение использовать Священный символ или Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки	Изготовление
9	Скрипторий	Нет*	Изготовление
9	Театр	Нет	Усиление
9	Теплица	Нет	Сбор
9	Тренировочная площадка	Нет	Усиление
13	Архив	Нет	Исследование
13	Зверинец	Нет	Вербовка
13	Комната для медитации	Нет	Усиление
13	Обсерватория	Умение использовать Заклинательную фокусировку	Усиление
13	Реликварий	Умение использовать Священный символ или Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки	Сбор
13	Трактир	Нет	Исследование
17	Гильдейский зал	Экспертность в навыке	Вербовка
17	Демиплан	Умение использовать Магическую фокусировку или инструмент в качестве Заклинательной фокусировки	Усиление
17	Командный пункт	Умение Боевой стиль или Защита без доспехов	Вербовка
17	Убежище	Умение использовать Священный символ или Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки	Усиление

*Некоторые приказы, которые можно отдать этим сооружениям, имеют дополнительные требования.





СО ВРЕМЕНЕМ БАСТИОН РАСТЁТ



АРХИВ

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: нет

Размер: Вместительное

Наёмники: 1

Приказ: Исследование

Архив — это хранилище ценных книг, карт и свитков. Обычно он находится за запертой или потайной дверью Библиотеки.

Исследование: Полезные сведения. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Исследование, вы поручаете наёмнику поискать в архиве полезные сведения. Эта работа занимает 7 дней. Наёмник получает знания, как если бы сотворил заклинание Знание легенд, а затем делится ими с вами при следующей встрече.

Справочная литература. В вашем Архиве находится один экземпляр редкой ценной справочной литературы, которая даёт вам преимущество, пока вы и книга находитесь в вашем Бастионе. Вы можете выбрать один из следующих вариантов (ваш Мастер может дополнить этот список):

«**Кодекс практичной Тайной магии Бигби.**» Вы совершаете с Преимуществом любую проверку Интеллекта (Тайная магия), когда выполняете действие Изучение, чтобы вспомнить сведения о заклинаниях, магических предметах и традициях, мистических знаках, и планах бытия.

«**Хроники Хронепсиса.**» Вы совершаете с Преимуществом любую проверку Интеллекта (История), когда выполняете действие Изучение, чтобы вспомнить сведения об исторических событиях, легендарных личностях, древних королевствах, утраченных цивилизациях, прошлых распрях и войнах.

«**Расследования Расследователя.**» Вы совершаете с Преимуществом любую проверку Интеллекта (Расследование), когда выполняете действие Изучение, чтобы сделать выводы на основе улик или свидетельств, а также чтобы вспомнить сведения о ловушках, шифрах, загадках и механизмах.

«**Материальные размышления о природе мира.**» Вы совершаете с Преимуществом любую проверку Интеллекта (Природа), когда выполняете действие Изучение, чтобы вспомнить сведения о ландшафтах, растениях, животных и погоде.

«**Старая вера и другие религии.**» Вы совершаете с Преимуществом любую проверку Интеллекта (Религия), когда выполняете действие Изучение, чтобы вспомнить сведения о божествах, обрядах и молитвах, иерархиях, священных символах и практиках тайных культов.

Увеличение размера сооружения. Вы можете увеличить размер своего Архива до Просторного, потратив 2000 ЗМ. В этом случае вы получаете две дополнительные книги по вашему выбору из приведённого выше списка.



БИБЛИОТЕКА

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Исследование

В Библиотеке содержится целое собрание разных книг, а также стоит один или несколько столов и кресел для чтения.

Исследование: Сведения по теме. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Исследование, вы поручаете работнику поискать в архиве некоторые сведения. Исследуемой темой может быть легенда, известное событие или область, важная персона, тип существа или знаменитый объект. Эта работа занимает 7 дней. Завершив исследование, наёмник узнаёт по теме до трёх точных фактов, которые были вам ранее неизвестны, и делится ими в следующей беседе с вами. Получаемую вами информацию определяет Мастер.

ГИЛЬДЕЙСКИЙ ЗАЛ

Сооружение Бастиона 17-го уровня

Требования: Экспертность в навыке
Размер: Просторное
Наёмники: 1
Приказ: Вербовка

К Гильдейскому залу прилагается гильдия, главой которой являетесь вы. Выберите тип гильдии из вариантов в таблице «Примеры гильдий» или

создайте новую гильдию совместно с Мастером. Это сооружение представляет собой зал для собраний, где члены вашей гильдии могут обсуждать важные вопросы в вашем присутствии.

Ваша гильдия насчитывает около пятидесяти членов — искусных ремесленников, живущих и работающих вне вашего Бастиона, обычно в соседних поселениях.

Вербовка: Задание гильдии. Каждый раз, когда вы отдаёте этому сооружению приказ Вербовка, вы поручаете наёмнику отсюда нанять членов гильдии для выполнения особого задания. Каждая гильдия из таблицы Примеры гильдий определяет характер этого задания. С разрешения вашего Мастера и с его помощью вы можете создавать новые задания для ваших членов гильдии.

ДЕМИПЛАН

Сооружение Бастиона 17-го уровня

Требования: Умение использовать Магическую фокусировку или инструмент в качестве Заклинательной фокусировки
Размер: Просторное
Наёмники: 1
Приказ: Усиление

На плоской твёрдой поверхности в одном из других сооружений Бастиона появляется дверь шириной до 5 футов и высотой до 10 футов. Вы сами выбираете её местоположение. Если вы находитесь в вашем Бастионе во время хода Бастиона, вы можете переместить эту дверь в другое сооружение вашего Бастиона.

Открыть её можете только вы и ваши наёмники; она ведёт в Демиплан, выглядящий как каменная комната. Он существует во внепространственном измерении, а потому физически не связан с другими областями вашего Бастиона. Ни демиплан, ни дверь в него нельзя рассеять.

Усиление: Магическая Устойчивость. Когда вы отдаёте приказ Усиление этому сооружению, на стенах Демиплана на 7 дней появляются магические руны. Пока они существуют, после Долгого отдыха в Демиплане, вы получаете Временные хиты, равные вашему пятикратному уровню.

Создание. Находясь в Демиплане, вы можете действием Магия создать из ничего немагический объект по вашему выбору, заставив его появиться в незанятом пространстве Демиплана. Размер этого объекта не может превышать 5 футов ни в одном измерении, его стоимость не может быть больше 5 ЗМ, он должен быть сделан из дерева, камня, глины, фарфора, стекла, бумаги, недрагоценного кристалла или металла. Вы должны завершить Долгий отдых, прежде чем сможете снова совершить это действие.

ЗАЛ ТРОФЕЕВ

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет

Размер: Вместительное

Наёмники: 1

Приказ: Исследование

В этом зале выставлена коллекция памятных вещей, например, оружия из старых битв, чучел убитых существ, подобранных в подземельях и руинах безделушек и трофеев, переданных по наследству.

Варианты Исследования. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Исследование, выберите один из следующих вариантов:

Исследование: Сведения. Вы поручаете наёмнику этого сооружения исследовать выбранную вами тему. Она может касаться какой-то легенды, любого существа или известного объекта. Тема может не быть напрямую связана с экспонатами зала, поскольку трофеи дают зацепки для исследования огромного разнообразия других тем. Эта работа занимает 7 дней. Завершив исследование, наёмник узнаёт по теме до трёх точных фактов, которые были вам ранее неизвестны, и делится ими в следующей беседе с вами. Получаемую вами информацию определяет Мастер.

Исследование: Трофей-Безделушка. Вы поручаете наёмнику этого сооружения найти безделушку, которая может вам пригодиться. Эта работа занимает 7 дней. Когда исследование завершается, бросьте любую кость. Если выпало нечётное число, наёмник не находит ничего полезного. Если выпало чётное число, наёмник находит магический предмет. Чтобы определить, какой именно, совершите бросок по таблице «Принадлежности — Обычные» из главы 7.

ПРИМЕРЫ ГИЛЬДИЙ

Гильдия	Эмблема	Задание
Гильдия воров	Белый ключ	Вы поручаете ворам проникнуть в место в радиусе 50 миль от вашего Бастиона и украсть оттуда немагический предмет. Предмет не может быть больше 5 футов в любом измерении и будет доставлен в ваш Бастион за 1кб + 1 дней. Решением Мастера эта деятельность может подвергать вас риску последствий со стороны властей или жертвы.
Гильдия искателей приключений	Зажжённый факел	Вы посылаете искателей приключений выследить Зверя с Показателем опасности не выше 2, у которого есть логово в радиусе 50 миль от вашего Бастиона. Члены гильдии убивают или захватывают существо (по вашему выбору) за 1кб + 1 дней. Если существо убито, и в вашем Бастионе есть Зал трофеев, вы можете добавить в неё трофей поверженного. Если существо захвачено и у вас есть Зверинец, вы можете добавить это существо туда, если в сооружении достаточно места для него.
Гильдия каменщиков	Каменная маска	Вы поручаете каменщикам бесплатно добавить к вашему Бастиону оборонительную стену. Кроме того, вы можете поручить им выполнить эту работу для Бастиона другого персонажа, если его Бастион находится в пределах 1 мили от вашего. Каждый квадрат оборонительной стены со стороной 5 футов строится за 1 день вместо 10 (см. раздел «Карта Бастиона»).
Гильдия кораблестроителей	Скрещённые вёсла	Вы поручаете корабелям построить один из видов транспорта из таблицы «Воздушный и водный транспорт» в «Книге игрока». Вы оплачиваете его полную стоимость, а за каждые 1000 ЗМ стоимости тратится 1 день (Шлюпку можно сделать за 1 день).
Гильдия пекарей	Хлеб	Вы поручаете пекарям сделать выпечку для светского мероприятия, которое состоится в ближайшие 7 дней. Организаторы мероприятия могут отплатить вам монетами (500 ЗМ) или услугой, детали которой вы согласовываете с Мастером.
Гильдия пивоваров	Кружка с пенным напитком	Вы поручаете пивоварам доставить пятьдесят 40-галлонных бочек эля (стоимостью 10 ЗМ каждая) в ваш Бастион за 7 дней.

ЗВЕРИНЕЦ

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: нет

Размер: Просторное

Наёмники: 2

Приказ: Вербовка

В Зверинце есть вольеры, достаточно большие, чтобы вместить до четырёх Больших существ. Четыре Малых или Средних существа могут занимать столько же места, сколько одно Большое.

Вербовка: Существо. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Вербовка, вы поручаете наёмнику добавить в ваш Зверинец существо из таблицы «Существа Зверинца». Вербовка занимает 7 дней и обходится в сумму, указанную в таблице. За этим существом ухаживают наёмники.

Существа в вашем Зверинце считаются Защитниками Бастиона. Когда вы теряете любое существо, вычтите его из вашего списка Защитников Бастиона. Вы можете выбрать не считать одно или несколько из существ Зверинца Защитниками Бастиона, что делает невозможным их призыв для защиты Бастиона. Вместо этого они будут действовать в соответствии со своей природой и будут использовать свои блоки статистики из «Бестиария».

СУЩЕСТВА ЗВЕРИНЦА

Существо	Размер	Стоимость
Бурый медведь	Большой	1000 ЗМ
Гигантский гриф	Большой	1000 ЗМ
Гиена	Средний	50 ЗМ
Крокодил	Большой	500 ЗМ
Лев	Большой	1000 ЗМ
Лютый волк	Большой	1000 ЗМ
Обезьяна	Средний	500 ЗМ
Пантера	Средний	250 ЗМ
Совомедведь	Большой	3500 ЗМ
Тигр	Большой	1000 ЗМ
Удав	Большой	250 ЗМ
Чёрный медведь	Средний	500 ЗМ
Шакал	Маленький	50 ЗМ

С согласия Мастера вы можете добавить в свой Зверинец существ, не входящих в таблицу выше. Стоимость существа зависит от его Показателя опасности, как показано в таблице «Стоимость существ по ПО». Обычно в Зверинце можно держать только Зверей и некоторых монстров, хотя Мастер может разрешить и других существ.

Стоимость существ по ПО

Показатель опасности	Стоимость	Показатель опасности	Стоимость
0 или 1/8	50 ЗМ	1	1000 ЗМ
1/4	250 ЗМ	2	2000 ЗМ
1/2	500 ЗМ	3	3500 ЗМ

ИГРОВОЙ ЗАЛ

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет

Размер: Просторное

Наёмники: 4

Приказ: Торговля

В Игровом зале предлагаются такие развлечения как шахматы, дротики, карты или игры в кости.

Торговля: Игровой дом. Когда вы отдаёте приказ Торговля этому сооружению, его наёмники превращают Игровой зал в игровой притон на 7 дней. В конце седьмого дня совершите бросок 1к100 по следующей таблице, чтобы определить вашу долю из выигрыша заведения.

1к100	Выигрыш	1к100	Выигрыш
01–50	1к6 × 10 ЗМ	86–95	4к6 × 10 ЗМ
51–85	2к6 × 10 ЗМ	96–00	10к6 × 10 ЗМ

КАЗАРМЫ

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: нет

Размер: Вместительное

Наёмники: 1

Приказ: Вербовка

В Бастионе может быть несколько Казарм, каждая является спальней, вмещающей до двенадцати Защитников Бастиона.

Вербовка: Защитники Бастиона. Каждый раз, когда вы отдаете этому сооружению приказ Вербовка, в ваш Бастион зачисляется до четырёх Защитников Бастиона, а в этих Казармах для них выделяются места. Вербовка бесплатна. Вы не можете отдать этому сооружению приказ Вербовка, если оно полностью занято.

Отслеживайте количество Защитников Бастиона, проживающих в каждой из ваших Казарм. Вычтите любых потерянных существ из вашего списка Защитников Бастиона. Дайте своим Защитникам Бастиона имена и черты характера на своё усмотрение.

Увеличение размера сооружения. Вы можете увеличить размер своих Казарм до Просторного, потратив 2000 ЗМ. Просторные Казармы могут вместить до двадцати пяти Защитников Бастиона.

КОМАНДНЫЙ ПУНКТ

Сооружение Бастиона 17-го уровня

Требования: умение Боевой стиль или умение Защита без доспехов

Размер: Просторное

Наёмники: 2+ (см. ниже)

Приказ: Вербовка

Командный пункт — это место, где вы планируете военные операции, советуясь с ближайшим кругом верных лейтенантов — закалённых в боях **Воителей-ветеранов [Veteran Warrior]** (см. «Бестиарий») с таким же мировоззрением как у вас.

Изначально у вас есть два лейтенанта, но вы можете набрать и больше, как описано ниже. Если в вашем Бастионе нет сооружений для их размещения, они живут в ближайшей к вашему Бастиону таверне или поселении. Лейтенанты — наёмники, а не Защитники Бастиона; однако, если ваш Бастион подвергается атаке (см. раздел «События Бастиона» в конце этой главы), каждый лейтенант, размещённый в нём, уменьшает на единицу количество костей, которые вы бросаете для определения количества погибших в ходе атаки Защитников Бастиона.

В Командном пункте помимо военных реликвий есть большой стол и стулья для вас и ваших лейтенантов.

Варианты Вербовки. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Вербовка, выберите один из следующих вариантов:

Вербовка: Лейтенант. Вы нанимаете одного нового лейтенанта. В любой момент времени их может быть не более десяти. Дайте им имена и черты характера на своё усмотрение.

Вербовка: Солдаты. Вы поручаете одному или нескольким своим лейтенантам собрать небольшую армию. Каждый лейтенант может за 7 дней собрать сотню **Стражников [Guard]** (см. «Бестиарий»), готовых сражаться за ваше дело. Сократите это число до двадцати, если хотите, чтобы они были верхом на **Ездовых лошадях [Riding Horse]** (см. «Бестиарий»). День содержания одного стражника и одной лошади обходится вам в 1 ЗМ. Куда бы ни направлялась

армия, её должны вести вы или хотя бы один из ваших лейтенантов, иначе она немедленно распускается. Армия также распускается, если остаётся без еды на один день. В противном случае армия сохраняется, пока не будет уничтожена или вы сами не распустите её. Вы не сможете снова отдать этот приказ Вербовка, пока ваша нынешняя армия не будет распущена или уничтожена.

КОМНАТА ДЛЯ МЕДИТАЦИИ

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: нет
Размер: Тесное
Наёмники: 1
Приказ: Усиление

Комната медитации — это пространство для отдыха, помогающее привести разум, тело и дух к гармонии.

Усиление: Внутренний покой. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, наёмники вашего Бастиона могут использовать Комнату для медитации, чтобы обрести немного внутреннего покоя. В следующий раз, когда будете совершать бросок для определения события Бастиона, вы можете сделать это дважды и выбрать любой из результатов.

Укрепление себя. Вы можете медитировать в этом сооружении в течение 7 дней. Если вы покинете Бастион в этот период, вы не получите никаких преимуществ. В противном случае, в конце седьмого дня вы получаете Преимущество на следующие 7 дней к двум типам спасбросков, определяемым случайным образом броском по таблице ниже. Перебросьте кость, если результаты оказались одинаковыми.

1к6	Спасбросок	1к6	Спасбросок
1	Сила	4	Интеллект
2	Ловкость	5	Мудрость
3	Телосложение	6	Харизма

КОНЮШНЯ

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Торговля

В Бастионе может быть несколько Конюшен. В каждой Конюшне, добавленной в ваш Бастион, есть одна **Ездовая лошадь [Riding Horse]** или **Верблюд [Camel]** и два **Пони [Pony]** или **Мула [Mule]**. Блоки статистики этих существ можно найти в «Книге игрока» или «Бестиарии». Сооружение достаточно велико для размещения в нём трёх Больших животных. Два Средних существа занимают здесь столько же места, сколько одно Большое. За этими существами ухаживает наёмник этого сооружения.



КОТЁЛ — СТАНДАРТНОЕ
ОБОРУДОВАНИЕ
В ЛАБОРАТОРИИ ЗЕЛЬВАРА



КНИГИ В ВАШЕЙ БИБЛИОТЕКЕ ХРАНЯТ МНОЖЕСТВО СВЕДЕНИЙ, КОТОРЫЕ МОГУТ БЫТЬ ИССЛЕДОВАНЫ ВАМИ ИЛИ ВАШИМИ НАЁМНИКАМИ

После того как Зверь, который может быть скакуном, проведёт в этом сооружении не менее 14 дней, все проверки Мудрости (Уход за животными), связанные с ним, совершаются с преимуществом.

Торговля: животные. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Торговля, вы поручаете здешнему наёмнику купить или продать одного или нескольких скакунов по обычной цене, и эти купленные животные размещаются в вашей Конюшне. Эта работа занимает 7 дней, а Мастер решает, каких животных можно купить; лошади, пони и мулы — самые доступные варианты. В таблице «Скакуны и другие животные» в «Книге игрока» указаны стандартные цены различных скакунов. Полную стоимость всех покупок оплачиваете вы.

Когда вы продаёте скакуна из вашей Конюшни, покупатель платит вам на 20% больше стандартной цены. Эта прибыль увеличивается до 50% при достижении вами 13-го уровня и до 100% при достижении 17-го уровня.

Увеличение размера сооружения. Вы можете увеличить размер вашей Конюшни до Просторного, потратив 2000 ЗМ. В этом случае Конюшня станет достаточно большой для размещения шести Больших животных.

КРУГ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет

Размер: Вместительное

Наёмники: 1

Приказ: Вербовка

На полу этой комнаты начертан постоянный круг телепортации, созданный заклинанием Круг телепортации.

Вербовка: Заклинатель. Каждый раз, когда вы отдаёте этому сооружению приказ Вербовка, его наёмник приглашает Дружелюбного НИПа-заклинателя. Бросьте любую кость. Если выпало нечётное число, гость отклоняет приглашение, и вы не получаете преимущества от отданного приказа. Если выпало чётное число, НИП принимает приглашение и прибывает в ваш Бастион с помощью Круга телепортации.

Пока вы находитесь в своём Бастионе, вы можете попросить своего гостя сотворить одно заклинание Волшебника 4 уровня или ниже. При достижении вами 17-го уровня, максимальный уровень этого заклинания повышается до 8. Считается, что у заклинателя подготовлено запрашиваемое заклинание. Если у заклинания есть один или несколько материальных компонентов, у которых указана стоимость, вы должны оплатить их перед сотворением заклинания.

Заклинатель гостит у вас 14 дней или пока не сотворит нужное заклинание. Он не будет защищать ваш Бастион и немедленно уйдёт, если Бастион атакуют (см. раздел «События Бастиона» в конце главы).

КУЗНИЦА

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: нет

Размер: Вместительное

Наёмники: 2

Приказ: Изготовление

В вашей Кузнице есть горн, наковальня и другие инструменты, необходимые для создания оружия, доспехов и другой экипировки.

Варианты Изготовления. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Изготовление, выберите один из следующих вариантов:

Изготовление: Инструменты кузнеца. Наёмники этого сооружения создают любой предмет, который можно изготовить с помощью Инструментов кузнеца, используя правила из «Книги игрока».

Изготовление: Магический предмет (Вооружение). Если вы достигли 9 уровня, вы можете поручить наёмникам этого сооружения создать Обычный или Необычный магический предмет на ваш выбор из таблиц «Вооружение» в главе 7. В сооружении есть инструмент, необходимый для создания предмета, а у наёмников есть владение им и навыком Тайная магия. Время

и деньги, необходимые для создания предмета, указаны в разделе «Создание магических предметов» в главе 7. Если предмет даёт своему пользователю возможность сотворять заклинания с помощью этого предмета, вы должны создать предмет самостоятельно (наёмники сооружения могут помогать), и эти заклинания должны быть подготовлены у вас каждый день, потраченный на создание предмета.

ЛАБОРАТОРИЯ

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет

Размер: Вместительное

Наёмники: 1

Приказ: Изготовление

В Лаборатории имеются места для хранения алхимических припасов и рабочие места для создания различных смесей.

Варианты Изготовления. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Изготовление, выберите один из следующих вариантов:

Изготовление: Инструменты алхимика. Наёмник этого сооружения создаёт любой предмет, который можно сделать с помощью Инструментов алхимика, используя правила из «Книги игрока» и главы 7 этой книги.

Изготовление: Яд. Вы поручаете наёмнику этого сооружения создать флакон с одной дозой яда. Яд должен быть Дымом жжёного отура, Эссенцией эфира или Ступором. Эта работа занимает 7 дней, и вы оплачиваете половину стоимости яда. Описание и стоимость ядов приведены в разделе «Яд» главы 3.

МАГИЧЕСКИЙ КАБИНЕТ

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требование: Умение использовать Магическую фокусировку или инструменты в качестве Заклинательной фокусировки

Размер: Вместительное

Наёмники: 1

Приказ: Изготовление

Магический кабинет — это место для спокойных исследований, в котором есть один или несколько столов и книжных полок.

Чары Магического кабинета. Завершив Долгий отдых в вашем Бастионе вы получаете магические Чары (см. раздел «Сверхъестественные дары» в главе 3) на 7 дней или пока их не используете. Эти Чары позволяют вам сотворить заклинание *Опознание [Identify]*, не расходуя ячейку заклинаний или не тратя Материальные компоненты. Вы не можете получить эти Чары снова, пока они у вас есть.

Варианты Изготовления. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Изготовление, выберите один из следующих вариантов:

Изготовление: Магическая фокусировка. Вы поручаете наёмнику этого сооружения создать Магическую фокусировку. Работа занимает 7 дней и не требует денежных затрат. Магическая фокусировка остаётся в вашем Бастионе, пока вы её не заберёте.

Изготовление: Книга. Вы поручаете наёмнику этого сооружения создать пустую книгу. Работа занимает 7 дней и стоит 10 ЗМ. Книга остаётся в вашем Бастионе, пока вы её не заберёте.

Изготовление: Магический предмет (Тайная магия). Если вы достигли 9 уровня, вы можете поручить наёмнику этого сооружения создать Обычный или Необычный магический предмет по вашему выбору из таблиц «Тайная магия» в главе 7. В сооружении есть необходимый для изготовления предмета инструмент, а у наёмника есть владение им и навыком Тайная магия. Время и деньги, необходимые для создания предмета, указаны в разделе «Создание магических предметов» в главе 7. Если предмет даёт своему пользователю возможность сотворять заклинания с помощью этого предмета, вы должны создать предмет самостоятельно (наёмник сооружения может помочь), и эти заклинания должны быть подготовлены у вас каждый день, потраченный на создание предмета.

МАСТЕРСКАЯ

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: нет

Размер: Вместительное

Наёмники: 3

Приказ: Изготовление

Эта Мастерская представляет собой творческое пространство, где можно создавать полезные предметы.

Ремесленные инструменты. Вместе с Мастерской вы получаете шесть разных наборов Ремесленных инструментов, которые можно выбрать из следующего списка:

Инструменты гончара	Инструменты сапожника
Инструменты каменщика	Инструменты стеклодува
Инструменты кожевника	Инструменты ткача
Инструменты плотника	Инструменты художника
Инструменты резчика по дереву	Инструменты ювелира
Инструменты ремонтника	

Варианты Изготовления. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Изготовление, выберите один из следующих вариантов:

Изготовление: Снаряжение. Наёмники сооружения изготавливают любой предмет, который можно сделать с помощью тех инструментов, что вы выбрали при добавлении Мастерской к вашему Бастиону (см. выше), используя правила из «Книги игрока».

Изготовление: магический предмет (Принадлежность). Если вы достигли 9 уровня, вы можете поручить наёмникам этого сооружения изготовить Обычный или Необычный магический предмет по вашему выбору из таблиц «Принадлежности» в главе 7. В сооружении есть инструмент, необходимый для создания предмета, а у наёмников есть владение им и навыком Тайная магия. Время и деньги, необходимые для создания предмета, указаны в разделе «Создание магических предметов» в главе 7. Если предмет даёт своему пользователю возможность сотворять заклинания с помощью этого предмета, вы должны создать предмет самостоятельно (наёмники сооружения могут помогать), и эти заклинания должны быть подготовлены у вас каждый день, потраченный на создание предмета.

Источник вдохновения. Завершив Короткий отдых в Мастерской, вы получаете Героическое вдохновение. Вы не можете использовать это преимущество повторно, пока не завершите Долгий отдых.

Увеличение размера сооружения. Вы можете увеличить размер своей Мастерской до Просторного, потратив 2000 ЗМ. В этом случае ваша Мастерская получит двух дополнительных наёмников и три дополнительных набора Ремесленных инструментов (на выбор из списка выше).

ОБСЕРВАТОРИЯ

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: Умение использовать Заклинательную фокусировку

Размер: Вместительное

Наёмники: 1

Приказ: Усиление

В Обсерватории, расположенной на вершине вашего Бастиона, есть направленный в ночное небо телескоп.

Чары Обсерватории. Вы можете использовать свою Обсерваторию, чтобы взглянуть на дальние уголки Дикого космоса и Астрального плана. Завершив Долгий отдых в Обсерватории, вы получаете магические Чары (см. раздел «Сверхъестественные дары» в главе 3) на 7 дней или пока их не используете. Эти чары позволяют вам сотворить заклинание *Связь с иным планом* [Contact Other Plane] без траты ячейки заклинаний. Вы не можете получить эти Чары снова, пока они у вас есть.

Усиление: Мистическое открытие. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, вы позволяете себе или наёмнику отсюда исследовать тайны звёзд в течение 7 ночей подряд. По прошествии этого времени бросьте кость. Если выпало чётное число, ничего не происходит. Если выпало нечётное, неведомая сила дарует вам или другому существу по вашему выбору, находящемуся на том же плане бытия, что и вы, одни из следующих чар: Чары Тёмного зрения, Чары Героизма или Чары Живучести (все описаны в главе 3).



Постройка Обсерватории может привести к раскрытию древних тайн, затерянных среди звёзд

РЕЛИКВАРИЙ

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: Умение использовать Священный символ или Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки

Размер: Тесное

Наёмники: 1

Приказ: Сбор

В этом месте хранятся священные объекты.

Чары Реликвария. Завершив Долгий отдых в вашем Бастионе вы получаете магические Чары (см. раздел «Сверхъестественные дары» в главе 3) на 7 дней или пока их не используете. Эти Чары позволяют вам один раз сотворить заклинание *Высшее восстановление* [Greater Restoration], без траты ячейки заклинаний, либо Материальных компонентов. Вы не можете получить эти Чары снова, пока они у вас есть.

Сбор: Талисман. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Сбор, вы поручаете его наёмнику изготовить для вас специально подготовленный талисман. Обычно он имеет форму амулета, украшенной рунами резной шкатулки или статуэтки, но может быть любым Крошечным немагическим объектом, имеющим религиозное значение. Работа занимает 7 дней и не требует денежных затрат. Вы можете использовать этот талисман вместо Материальных компонентов одного заклинания, если их стоимость составляет не более 1000 ЗМ. Если в описании заклинания сказано, что оно расходует компоненты, талисман не расходует. После такого использования талисмана, он не может быть использован снова, пока вы не вернёте его в Реликварий и не отдадите новый приказ Сбор.

РИЗНИЦА

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: Умение использовать Священный символ или Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки

Размер: Вместительное

Наёмники: 1

Приказ: Изготовление

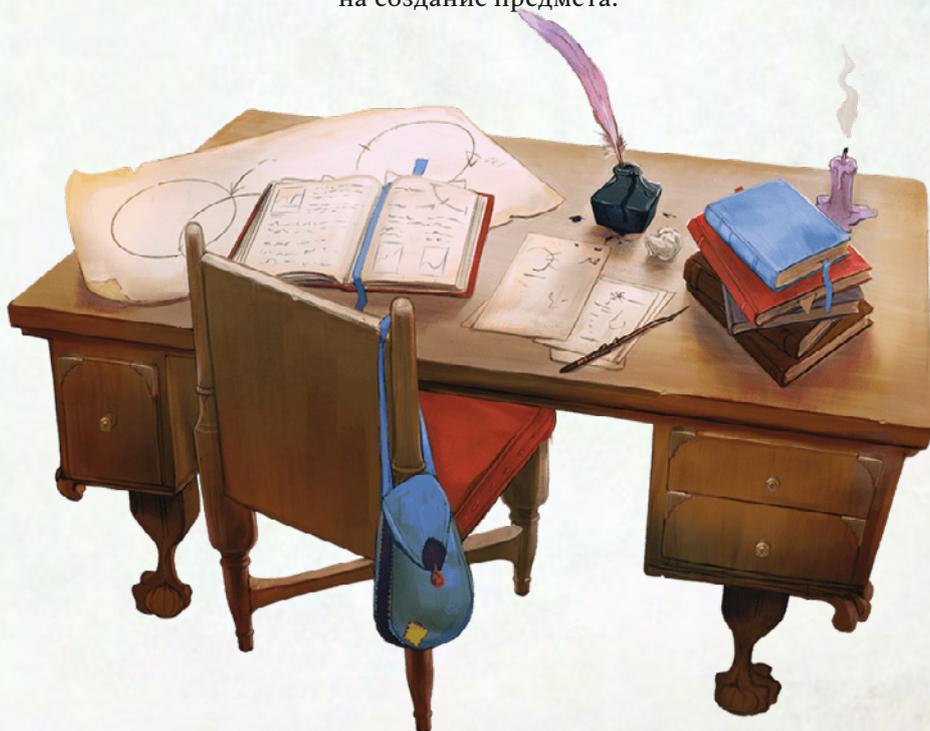
Ризница — это комната для подготовки и хранения священных предметов и религиозных облачений.

Варианты Изготовления. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Изготовление, выберите один из следующих вариантов:

Изготовление: Святая вода. Вы поручаете наёмнику этого сооружения изготовить флакон Святой воды. Работа занимает 7 дней и не требует денежных затрат. В процессе сотворения вы можете потратить ЗМ, чтобы повысить эффективность Святой воды. За каждые истраченные 100 ЗМ вплоть до максимума в 500 ЗМ, наносимый Святой водой урон увеличивается на 1к8.

Изготовление: Магический предмет (Реликвия). Вы поручаете наёмнику этого сооружения изготовить Обычный или Необычный магический предмет по вашему выбору из таблиц «Реликвии» в главе 7. В сооружении есть необходимый для изготовления предмета инструмент, а у наёмника есть владение им и навыком Тайная магия. Время и деньги, необходимые для создания предмета, указаны в разделе «Создание магических предметов» в главе 7. Если предмет даёт своему пользователю возможность сотворять заклинания с помощью этого предмета, вы должны создать предмет самостоятельно (наёмник сооружения может помочь), и эти заклинания должны быть подготовлены у вас каждый день, потраченный на создание предмета.

В Скриптории есть столы и принадлежности для изготовления книг, свитков и других документов



Восстановление заклинаний. Наличие Ризницы позволяет вам восстановить одну потраченную ячейку заклинаний 5 уровня или ниже после завершения Короткого отдыха в вашем Бастионе. Вы не можете использовать это преимущество повторно, пока не завершите Долгий отдых.

САД

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Сбор

В Бастионе может быть несколько Садов. Каждый раз, когда вы добавляете Сад в свой Бастион, выберите его тип из таблицы «Типы Садов».

Находясь в Бастионе, вы можете поручить наёмнику этого сооружения изменить тип Сада на другой. Эта деятельность занимает 21 день, в течение которого в этом сооружении нельзя делать ничего другого.

Сбор: Урожай Сада. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Сбор, вы поручаете его наёмнику собрать в Саду предметы, как указано в таблице «Типы Садов». Работа занимает 7 дней и не требует денежных затрат.

Увеличение размера сооружения. Вы можете увеличить размер своего Сада до Просторного, потратив 2000 ЗМ. Просторный Сад равен двум Вместительным Садам и может включать в себя два Сада одного типа или разных. Когда вы отдаёте приказ Сбор Просторному Саду, каждый из входящих в него Садов даёт свой урожай. В Просторном саду есть один дополнительный наёмник.

СВЯТИЛИЩЕ

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: Умение использовать Священный символ или Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Изготовление

Помимо символов вашей религии в этом сооружении также есть тихое место для поклонения.

Чары Святилища. Завершив Долгий отдых в вашем Бастионе вы получаете магические Чары

(см. раздел «Сверхъестественные дары» в главе 3) на 7 дней или пока их не используете. Эти Чары позволяют вам один раз сотворить заклинание *Лечащее слово* [Healing Word] без траты ячейки заклинаний. Вы не можете получить эти Чары снова, пока они у вас есть.

Изготовление: Священная фокусировка. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Изготовление, вы поручаете его наёмнику изготовить Фокусировку друидов (деревянный посох) или Священный символ. Работа занимает 7 дней и не требует денежных затрат. Предмет остаётся в вашем Бастионе, пока вы его не заберёте.

СКРИПТОРИЙ

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Изготовление

Скрипторий оборудован столами и канцелярскими принадлежностями.

Варианты Изготовления. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Изготовление, выберите один из следующих вариантов:

Изготовление: копия Книги. Вы поручаете наёмнику этого сооружения сделать копию немагической Книги. Для этого требуется пустая книга. Эта работа занимает 7 дней.

Изготовление: Свиток заклинаний. Вы поручаете наёмнику этого сооружения создать Свиток заклинания, содержащий одно заклинание Жреца или Волшебника 3 уровня или ниже. В сооружении есть необходимые для этого Инструменты каллиграфа, а наёмник соответствует всем требованиям для этой работы. В разделе «Изготовление экипировки» в «Книге игрока» указано время, необходимое для создания свитка, и его стоимость, которую вы должны оплатить.

Изготовление: документы. Вы поручаете наёмнику этого сооружения создать до пятидесяти копий листовки, брошюры или другого печатного изделия на отдельных листах. Работа занимает 7 дней и стоит 1 ЗМ за копию. Без дополнительных затрат времени или денег наёмник этого сооружения может распространить документы в одной или нескольких областях в радиусе 50 миль от вашего Бастиона.

Типы Садов

Тип Сада	Описание	Урожай
Декоративный	Радующий взгляд сад, полный цветов и фигурно подстриженных растений.	Десять изысканных цветочных букетов (стоимостью 5 ЗМ каждый), десять флаконов Духов или десять Свечей
Лекарственный	Сад с редкими травами, некоторые из которых имеют лечебное применение	Травы, используемые для создания десяти Комплектов целителя или одного Зелья лечения
Пищевой	Сад с вкусными грибами или овощами	Рационы на 100 дней
Ядовитый	Сад с растениями и грибами, из которых можно извлекать яды и противоядия	Растения, используемые для создания двух флаконов Противоядия или одного флакона Простого яда

ТЕАТР

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет

Размер: Просторное

Наёмники: 4

Приказ: Усиление

В Театре есть сцена, закулисное пространство, где хранится реквизит и декорации, а также зрительный зал для небольшой аудитории.

Усиление: Театральное событие. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, его наёмники начинают трудиться над постановкой или концертом. Репетиции и другие приготовления занимают 14 дней, после которых идут не менее 7 дней представлений. Последние могут продолжаться бесконечно, пока не начнётся новая постановка.

Вы или другой персонаж можете внести вклад в событие следующими способами:

Композитор/Сценарист. Персонаж может сочинить музыку или написать сценарий для концерта или постановки, которую пока не начали репетировать. Эта работа занимает 14 дней.

Дирижёр/Режиссёр. Персонаж, который находится в Бастионе в течение всего процесса создания представления, может выступить дирижёром концерта или режиссёром постановки.

Исполнитель. Персонаж, который находится в Бастионе в течение всего периода репетиций, может стать звездой одного или нескольких выступлений. На остальных его может подменить один из наёмников Театра.

Когда все репетиции закончатся, каждый персонаж, внёсший вклад в концерт или постановку, может совершить проверку Харизмы (Выступление) Сл 15. Если количество успешных проверок превысит количество неудачных, вы и любой другой персонаж, поучаствовавший в концерте или постановке, каждый получаете по одной кости Театра — к6. Эта кость становится к8 при достижении вами 13-го уровня, и к10 при достижении 17-го уровня. В любой момент после окончания репетиций персонаж может потратить свою кость Театра, бросив её и добавив выпавшее значение к одному совершаемому им Тесту к20 сразу после броска к20. Если персонаж не потратил свою кость Театра до получения новой, первая кость теряется.

ТЕПЛИЦА

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет

Размер: Вместительное

Наёмники: 1

Приказ: Сбор

Теплица — это сооружение, в котором редкие растения и грибы выращиваются в контролируемом климате.

Плод восстановления. Одно растение в вашей Теплице даёт три магических плода. Любое существо, съевшее один из этих плодов, получает преимущество заклинания *Малое восстановление* [Lesser Restoration]. Не съеденные в течение 24 часов после сбора плоды теряют свою магию. Каждый день на рассвете растение отрачивает все сорванные плоды, а при пересадке погибает.

Варианты Сбора. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Сбор, выберите один из следующих вариантов:

Сбор: Лекарственные травы. Вы поручаете наёмнику этого сооружения создать из лечебных трав *Зелье большого лечения* [Potion of Healing (greater)]. Работа занимает 7 дней и не требует денежных затрат.

Сбор: Яд. Вы поручаете наёмнику этого сооружения извлечь одну дозу яда из редких растений или грибов. Выберите тип яда из следующих вариантов: Кровь ассасина, Злоба, Бледная настойка или Сыворотка правды. Ознакомиться в описании эффекта каждого яда вы можете в разделе «Яд» в главе 3. После сбора яд можно поместить во флакон. Работа занимает 7 дней и не требует денежных затрат.

ТРАКТИР

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: нет

Размер: Вместительное

Наёмники: 1

Приказ: Исследование

Посетители приходят сюда, чтобы выпить вкусных напитков и пообщаться. Ваш Трактир может быть баром, кофейней или чайной, и иметь красочное название, например, «Ржавая кружка» или «Башня дракона». Наёмник этого сооружения, выступающий барменом, поддерживает сеть шпионов, раскинутую по ближайшим поселениям. Эти агенты — полезные источники информации и завсегда таи Трактира, зачастую посещающие его инкогнито.

Исследование: Сбор информации. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Исследование, вы поручаете бармену собрать у шпионов информацию. Они осведомлены обо всех важных событиях, происходящих в течение следующих 7 дней в радиусе 10 миль от вашего Бастиона. В течение этого времени шпионы могут раскрыть местоположение любого существа, знакомого вам, при условии, что оно находится в пределах 50 миль от вашего Бастиона и не скрыто магией или не заключено в месте, которое Мастер считает недоступным для сети. Если шпионы узнают местоположение цели, они также узнают, где существо находилось в течение предыдущих 7 дней.

Особые напитки Трактира. В Трактире есть один магический напиток на разлив, который можно выбрать из вариантов ниже:

«**Время Бигби**». Выпивание пинты этого напитка даёт вам эффект Увеличение заклинания Увеличение/Уменьшение на 24 часа (спасбросок запрещён).

«**Поцелуй Королевы пауков**». Выпивание пинты этого напитка даёт вам эффект заклинания Паучье лазание на 24 часа.

«**Лунная серенада**». Выпивание пинты этого напитка даёт вам Тёмное зрение в пределах 60 футов на 24 часа. Если у вас уже есть Тёмное зрение, его дальность увеличивается на 60 футов на тот же срок.

«**Позитивное подкрепление**». Выпивание пинты этого напитка даёт вам Сопротивление урону Некротической энергией на 24 часа.

«**Крепкая штука**». В течение 24 часов после выпивания пинты этого напитка вы автоматически преуспеваете в спасбросках, чтобы избежать или прекратить состояние Испуганный.

В начале хода Бастиона вы можете выбрать другой вариант из представленных. Ваш Мастер может придумать новые напитки. Пинта любого из этих магических напитков теряет свои магические свойства через 24 часа после подачи.

Увеличение размера сооружения. Вы можете увеличить размер своего Трактира до Просторного, потратив 2000 ЗМ. В этом случае в Таверне одновременно станут доступны два магических напитка из списка «Особые напитки Трактира». Просторный Трактир получает трёх дополнительных наёмников, итого — четыре. Эти новые наёмники становятся официантами. Дайте им имена и черты характера на своё усмотрение.

ТРЕНИРОВОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет

Размер: Просторное

Наёмники: 4

Приказ: Усиление

В Бастионе может быть несколько Тренировочных площадок. Тренировочная площадка может быть открытым двором, спортивной площадкой, музыкальным или танцевальным залом или искусно сооружённой полосой препятствий с ловушками и опасностями. На ней могут быть неживые цели (для тренировок с оружием), маты и другое оборудование. Один из наёмников этого сооружения — тренер-эксперт, а остальные выступают в роли напарников в тренировках.

Сделав Тренировочную площадку частью вашего Бастиона, выберите одного тренера из таблицы «Тренеры-эксперты». В каждый ход Бастиона вы можете заменить этого тренера на другого из таблицы.

ТРЕНЕРЫ-ЭКСПЕРТЫ

Тип тренера	Эффект Усиления
Боевой эксперт	Когда вы получаете урон от Безоружного удара или атаки оружием, вы можете Реакцией уменьшить этот урон на 1к4.

Тип тренера Эффект Усиления

Эксперт по безоружному бою	Когда вы попадаете Безоружным ударом и наносите урон, атака наносит дополнительно 1к4 Дробящего урона.
Эксперт по инструментам	Вы получаете Владение одним инструментом на ваш выбор.
Эксперт по навыкам	Вы получаете Владение одним из следующих навыков по вашему выбору: Акробатика, Атлетика, Выступление, Ловкость рук или Скрытность.
Эксперт по оружию	Выберите один вид Простого или Боевого оружия, например, Копьё или Длинный лук. Вы получаете владение этим оружием, если у вас его ещё нет. Если у вас уже есть владение этим оружием, вы можете использовать его свойство искусства.

Усиление: Тренировка. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, его наёмники в течение следующих 7 дней проводят тренировки. Любой персонаж, который тренируется здесь не менее 8 часов в каждый из этих дней, получает в конце этого периода преимущество. Преимущество зависит от того, какой тренер находится в сооружении, как указано в таблице «Тренеры-эксперты». Преимущество сохраняется в течение 7 дней.

УБЕЖИЩЕ

Сооружение Бастиона 17-го уровня

Требования: Умение использовать Священный символ или Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки

Размер: Вместительное

Наёмники: 4

Приказ: Усиление

Убежище — это место покоя и исцеления.

Чары Убежища. Завершив Долгий отдых в вашем Бастионе вы получаете магические Чары (см. раздел «Сверхъестественные дары» в главе 3) на 7 дней или пока их не используете. Эти Чары позволяют вам один раз сотворить Исцеление без траты ячейки заклинаний. Вы не можете получить эти Чары снова, пока они у вас есть.

Усиление: Укрепляющие обряды. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, вы вдохновляете его наёмников совершать ежедневные обряды, которые принесут пользу вам или указанному вами персонажу. Цели не обязательно находиться в Бастионе во время совершения обрядов, чтобы получить их преимущество. Каждый раз, когда цель завершает Долгий отдых, она получает Временные хиты в количестве, равном вашему уровню. Этот эффект длится 7 дней.

Возвращение в Убежище. У вас всегда подготовлено заклинание *Слово возврата* [Word of Recall], пока существует Убежище. Когда вы сотворяете *Слово возврата*, вы можете сделать его целью своё Убежище, а не место, назначенное ранее. Кроме того, одно существо по вашему выбору, прибывшее в Убежище с помощью этого заклинания, получает преимущество заклинания Исцеление.

ХРАНИЛИЩЕ

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: нет

Размер: Вместительное

Наёмники: 1

Приказ: Торговля

Хранилище — это прохладное, тёмное место, предназначенное для хранения товаров из главы 6 «Книги игрока» и из таблицы «Товары» в главе 7 этой книги.

Торговля: Товары. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Торговля, его наёмник в течение следующих 7 дней либо закупает немагические предметы общей стоимостью не больше 500 ЗМ и оставляет их на хранение в Хранилище, либо продаёт имеющиеся там товары. Вы полностью оплачиваете любые покупки, а максимальная стоимость закупаемых предметов увеличивается до 2000 ЗМ, когда вы достигаете 9-го уровня, и до 5000 ЗМ при достижении 13-го уровня.

Когда вы продаёте товары из Хранилища, покупатель платит вам на 10% больше стандартной цены. Эта прибыль увеличивается до 20% при достижении вами 9 уровня, до 50% при достижении 13-го уровня и до 100% при достижении 17-го уровня.

СОБЫТИЯ БАСТИОНА

Как только персонаж отдаёт своему Бастиону приказ Поддержание, Мастер совершает один бросок по таблице «События Бастиона», чтобы определить, случится ли с Бастионом событие до следующегохода Бастиона и какое именно. Если событие происходит, Мастер зачитывает его вслух игроку, персонаж которого управляет этим Бастионом. Все события описаны в разделе после таблицы. Событие должно разрешиться немедленно, причём игрок и Мастер совместно прорабатывают детали сюжета по мере необходимости. Если несколько персонажей отдают приказ Поддержание в один и тот же ход Бастиона, совершите бросок по таблице для каждого из них, разрешая каждое событие отдельно, даже если Бастионы объединены.

События Бастиона происходят только тогда, когда Бастион выполняет приказ Поддержание. Чаще всего это значит, что в это время владельца Бастиона в нём нет. Это может дать игроку возможность взять на себя роль наёмников Бастиона и отыграть их реакции на эти события. Мастер может даже превратить событие Бастиона в сцену, где каждый игрок берёт на себя роль одного из наёмников Бастиона (под руководством игрока-владельца Бастиона).

СОБЫТИЯ БАСТИОНА

1к100 Событие

01–05	Атака
06–13	Беженцы
14–63	Всё спокойно
64–67	Гость
68–76	Дружелюбные посетители
77–81	Исключительная возможность
82–85	Магическое открытие
86–88	Наёмник-преступник
89–91	Потеря наёмников
92–98	Просьба о помощи
99–00	Сокровища

ОПИСАНИЕ СОБЫТИЙ

В этом разделе в алфавитном порядке приведены подробности событий из таблицы «События Бастиона».

АТАКА

Враждебные силы атакуют ваш Бастион, но терпят поражение.

Бросьте 6кб. За каждую выпавшую «1» умирает один Защитник Бастиона. Вычтите этих Защитников Бастиона из списка вашего Бастиона. Если в Бастионе нет Защитников Бастиона, одно из особых сооружений Бастиона (определяется случайным образом) получает повреждения и вынуждено прекратить работу.

Такое сооружение нельзя использовать в течение следующего хода Бастиона, после чего оно будет отремонтировано и снова введено в эксплуатацию без каких-либо затрат с вашей стороны.

БЕЖЕНЦЫ

Группа из 2к4 беженцев, спасающихся от чудовища, стихийного бедствия или какой-то другой напасти, ищет убежище в вашем Бастионе. Если в вашем Бастионе нет основного сооружения, в котором хватит места для их размещения, они разбивают лагерь прямо за его стенами. Беженцы предлагают вам 1кб × 100 ЗМ в качестве платы за ваше гостеприимство и защиту. Они остаются, пока вы не найдёте им новый дом или пока на ваш Бастион не нападут враги.

ВСЁ СПОКОЙНО

Ничего значительного не происходит. Совершите бросок по следующей таблице, уточняя подробности на своё усмотрение.

1к8 Подробности

1	Число несчастных случаев значительно снизилось.
2	Починили протечку в крыше.
3	Нашествий паразитов не зафиксировано.
4	Сами-знаете-кто снова потерял свои очки.
5	Один из ваших наёмников подобрал бездомную собаку.
6	Вы получили милое письмо от друга.
7	Какой-то шутник начал класть тухлые яйца в чужие сапоги.
8	Кто-то говорит, что видел привидение.

В БАСТИОНЕ ГЕРОЯ ПРОВОДИТСЯ ВЕСЕННИЙ ФЕСТИВАЛЬ. ПРИГЛАШЕНЫ ВСЕ!



ГОСТЬ

В вашем Бастионе останавливается Дружелюбный гость. Определите гостя, совершив бросок по таблице ниже, и вместе с Мастером уточните детали.

1к4 Гость

- 1 Гость — известная личность, которая остается на 7 дней. В конце своего пребывания этот гость дарит вам рекомендательное письмо (см. раздел «Знаки внимания» в главе 3).
- 2 Гость просит убежища, скрываясь от преследования за свои убеждения или преступления. Он уезжает через 7 дней и перед этим дарит вам 1к6 × 100 ЗМ.
- 3 Гость — наёмник, что обеспечивает вас одним дополнительным Защитником Бастиона. Этого гостя не нужно размещать в каком-либо сооружении, и он остаётся с вами до своей гибели, или пока вы не отправите его восвояси.
- 4 Гость — Дружелюбное чудовище, например, латунный дракон или трент. Если на ваш Бастион нападут, пока это чудовище находится у вас в гостях, оно защитит Бастион, а вы не потеряете ни одного Защитника Бастиона. Чудовище уйдёт после того, как один раз защитит ваш Бастион, или когда вы отправите его прочь.

ДРУЖЕЛЮБНЫЕ ПОСЕТИТЕЛИ

В ваш Бастион приходят дружелюбные посетители, желающие воспользоваться одним из ваших особых сооружений. За кратковременное пользование им они предлагают 1к6 × 100 ЗМ. Например, рыцарь может захотеть воспользоваться вашей Кузницей, чтобы подковать лошадь, починить повреждённое оружие или доспехи, а мудрецам может понадобиться ваш Магиче-

ский кабинет, чтобы разрешить их спор. Использование ими сооружения не прерывает выполнение приказов, которые вы ему отдали.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ

Вашему Бастиону предоставляется возможность провести важный фестиваль или праздник, профинансировать исследование могущественного заклинателя или задобрить властного дворянина. Уточните детали события вместе с Мастером.

Если вы решите воспользоваться этой возможностью, вам придётся заплатить 500 ЗМ за расходы. Взамен ваш Бастион получит неожиданный приток славы или внимания, а Мастер снова совершит бросок по таблице «События Бастиона» (повторяя бросок, если этот результат выпадет снова).

Если вы откажетесь от этой возможности, деньги тратить не придётся, и ничего не произойдёт.

МАГИЧЕСКОЕ ОТКРЫТИЕ

Ваши наёмники находят или случайно создают Необычный магический предмет на ваш выбор совершенно бесплатно. Этот магический предмет должен быть Зельем или Свитком заклинаний.

НАЁМНИК-ПРЕСТУПНИК

Криминальное прошлое одного из наёмников вашего Бастиона обнаруживается, когда представители закона или охотники за головами посещают ваш Бастион с ордером на его арест. Вы можете оставить наёмника у себя, заплатив взятку в размере 1к6 × 100 ЗМ. В противном случае его арестуют и увезут прочь. Если из-за этого одно из

Лист отслеживания Бастиона

Игроки могут использовать лист отслеживания Бастиона, чтобы записывать сооружения и другие характеристики своих Бастионов. Побуждайте игроков внести в этот лист своих наёмников и развивать их как полноценных НИП на отдельных листах (например, на листах отслеживания НИП из главы 3). Кроме того, на листе отслеживания Бастиона можно указать размеры каждого особого сооружения, но подталкивайте игроков к рисованию карт их Бастионов (см. раздел «Карта Бастиона» ранее в этой главе).

ваших сооружений останется без наёмников, его нельзя будет использовать в течение следующего хода Бастиона. Затем наёмник будет заменён бесплатно.

ПОТЕРЯ НАЁМНИКОВ

Одно из особых сооружений вашего Бастиона (определяется случайно) теряет своих наёмников. Вы сами определяете причину, по которой они убывают. Это сооружение нельзя использовать в следующий ход Бастиона, но к этому моменту наёмники будут бесплатно заменены.

ПРОСЬБА О ПОМОЩИ

Местная власть просит Ваш Бастион о помощи. Возможно, кто-то пропал или происходят набеги разбойников. Если вы решите помочь, вам придётся отправить одного или нескольких Защитников Бастиона. Бросьте 1к6 за каждого отправленного Защитника Бастиона. Если выпавшая сумма равна 10 или выше, проблема разрешается, а вы получаете награду в размере 1к6 × 100 ЗМ. Если сумма меньше 10, проблема также разрешается, но награда уменьшается вдвое, а один из ваших Защитников Бастиона погибает. Вычтите этого Защитника Бастиона из вашего списка Защитников Бастиона.

СОКРОВИЩА

Ваш Бастион приобретает произведение искусства или магический предмет, который определяется броском по приведенной ниже таблице, а затем броском по соответствующей таблице в главе 7. Вы сами определяете то, как было получено это сокровище. Оно может быть наследством, подарком от гостя или почитателя, украденным имуществом или удачной находкой. Если вы находитесь в Бастионе, вы можете забрать сокровище немедленно; в противном случае оно хранится до вашего возвращения.

1к100 Сокровище

01–40	Бросок по таблице «Произведения искусства стоимостью 25 ЗМ».
41–63	Бросок по таблице «Произведения искусства стоимостью 250 ЗМ».
64–73	Бросок по таблице «Произведения искусства стоимостью 750 ЗМ».
74–75	Бросок по таблице «Произведения искусства стоимостью 2500 ЗМ».
76–90	Бросок по таблице «Обычные магические предметы» по вашему выбору (Тайная магия, Вооружение, Принадлежности или Реликвии).
91–98	Бросок по таблице «Необычные магические предметы» по вашему выбору (Тайная магия, Вооружение, Принадлежности или Реликвии).
99–00	Бросок по таблице «Редкие магические предметы» по вашему выбору (Тайная магия, Вооружение, Принадлежности или Реликвии).

ПАДЕНИЕ БАСТИОНА

Игровой персонаж может потерять свой Бастион следующими способами:

Отказ. Персонаж может отказаться от своего Бастиона в любой момент, распустив своих наёмников и покинув эту область. Покинутый Бастион быстро опустеет и в конечном итоге будет разграблен, а может, даже и сожжён дотла.

Запустение. Если персонаж не отдаёт своему Бастиону приказов в течение количества ходов Бастиона, равного уровню персонажа (обычно из-за того, что персонаж мёртв или иным образом выбыл из строя), наёмники покидают Бастион, а он сам оказывается разграблен. Если персонаж вернётся, он сможет основать новый Бастион, например, построив его на руинах старого.

Гибель. Вытянув из *Колоды многих вещей* (как описано в главе 7) карту Разрушение, персонаж мгновенно лишается Бастиона. Когда происходит такое событие, игрок может решить, какая именно ужасная судьба постигла его Бастион. Например, он может быть разграблен врагами или уничтожен землетрясением.

Независимо от того, как пал Бастион, игрок может вместе с Мастером создать новый Бастион и определить, как он был заложен. Используйте таблицу «Получение Особых сооружений», чтобы определить, сколько особых сооружений прилагается к новой собственности персонажа. В новом Бастионе также сразу есть два основных сооружения (одно Тесное и одно Вместительное) на выбор игрока.

ЛИСТ ОТСЛЕЖИВАНИЯ БАСТИОНА



НАЗВАНИЕ БАСТИОНА: _____

ИМЯ ПЕРСОНАЖА: _____ УРОВЕНЬ: _____

ОСНОВНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

ЗАЩИТНИКИ БАСТИОНА: _____

ОСОБЫЕ СООРУЖЕНИЯ:

РАЗМЕР:
ПРИКАЗ:
РАБОЧИЕ:
ЗАМЕТКИ

ОСОБЫЕ СООРУЖЕНИЯ:

РАЗМЕР:
ПРИКАЗ:
РАБОЧИЕ:
ЗАМЕТКИ

ОСОБЫЕ СООРУЖЕНИЯ:

РАЗМЕР:
ПРИКАЗ:
РАБОЧИЕ:
ЗАМЕТКИ

ОСОБЫЕ СООРУЖЕНИЯ:

РАЗМЕР:
ПРИКАЗ:
РАБОЧИЕ:
ЗАМЕТКИ

ОСОБЫЕ СООРУЖЕНИЯ:

РАЗМЕР:
ПРИКАЗ:
РАБОЧИЕ:
ЗАМЕТКИ

ОСОБЫЕ СООРУЖЕНИЯ:

РАЗМЕР:
ПРИКАЗ:
РАБОЧИЕ:
ЗАМЕТКИ