

PC PEARLS

A COLLECTION OF
CHARACTER INSPIRATION



ИДЕАЛЬНЫЙ ПЕРСОНАЖ: СБОРНИК ИДЕЙ ДЛЯ ПЕРСОНАЖА

СОДЕРЖАНИЕ

Введение от Грега Оппедисано.....2

ГЛАВА 1: СОЗДАНИЕ ЗАПОМИНАЮЩИХСЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Анкета персонажа от Лиз Куртс.....3

Что в имени тебе моём? от Хала Маклина.....5

Пятьдесят семей от Рассела Брауна, Тома Ганса, Адама Дайгла, Фила Ларвуда, Уилли Уолша, Стефана Хаппа и Тима Хичкока.....6

Вперёд, команда, вперёд! от Луиса Агресты, Клинтона Дж. Бумера, Тома Ганса, Филлипа Ларвуда, Джеймса МакКензи, Грега Оппедисано и Крейга Шакльтона.....8

Красочное происхождение от Рассела Брауна, Клинтона Дж. Бумера, Тома Ганса, Элизабет Куртс, Филлипа Ларвуда, Грега Оппедисано, Тэда Рида, Стефана Хаппа и Дэвида Шварца.....10

Связи, которые связывают от Стефана Хаппа.....12

Предысторию от Адама Дайгла, Роба Маннинга и Стефана Хаппа.....13

Жизнь без букв от Рассела Брауна.....15

Что? 13 способов отыграть безграмотность от Луиса Агресты, Рассела Брауна, Клинтона Дж. Бумера, Тима Хичкока и Дэвида Шварца.....16

Пятьдесят индивидуальных особенностей от Стивена С. Грира, Скотта Гэйбла, Адама Дайгла, Элизабет Куртс, Джона Е. Линга мл., Уилли Уолша, Тима Хичкока, Крейга Шакльтона и Дэвида Шварца.....16

Вера для неверующих от Луиса Агресты, Клинтона Дж. Бумера, Ашавана Дойона, Филлипа Ларвуда и Дэвида Шварца.....18

Каждый персонаж — это биография от Хала Маклина.....19

Мсть! от Рона Бартона, Клинтона Дж. Бумера, Тома Ганса, Скотта Гэйбла, Филлипа Ларвуда, Джеймса МакКензи, Грега Оппедисано, Тэда Рида, Стефана Хаппа и Эда Хили.....20

ГЛАВА 2: РАННИЕ УРОВНИ

Двадцать вопросов для пленных от Хала Маклина, Стефана Хаппа и Тима Хичкока.....22

Организации по архетипу: воры от Скотта Гэйбла, Адама Дайгла, Джона Е. Линга мл., Роба Маннинга и Стефана Хаппа.....23

Организации по архетипу: воины от Джона Е. Линга мл., Роба Маннинга, Стефана Хаппа и Крейга Шакльтона.....24

Организации по архетипу: заклинатели от Джона Е. Линга мл., Грега Оппедисано, Стефана Хаппа и Эда Хили.....25

Пойду, спрашиваю... от Клинтона Бумера, Скотта Гэйбла, Джеймса МакКензи и Тима Хичкока.....27

Никогда не уходи из дома без этого от Хала Маклина.....28

Роскошь в пустоши от Стефана Хаппа.....29

Всё, я ложусь спать от Майкла Кортеса, Стефана Хаппа и Крейга Шакльтона.....30

Двадцать индивидуальных голосов от Луиса Агресты, Стивена С. Грира, Адама Дайгла, Роба Маннинга, Стефана Хаппа и Эда Хили.....31

ГЛАВА 3: СРЕДНИЕ УРОВНИ

Правила выживания лорда Бедлама Хавока от Луиса Агресты, Клинтона Дж. Бумера и Грега Оппедисано.....33

Десять уникальных скакунов от Луиса Агресты, Адама Дайгла, Филлипа Ларвуда и Роба Маннинга.....37

Мамочка? от Клинтона Дж. Бумера, Адама Дайгла, Стефана Хаппа и Крейга Шакльтона.....37

А если серьёзно... Что делать с гуманоидными детьми? от Рона Бартона, Стивена Грира, Лиз Куртс и Стефана Хаппа.....38

Опросник для богов от Джона Е. Линга мл. и Хала Маклина.....39

Знай свою роль: многозадачность от Хала Маклина.....39

Как организовать успешную засаду от Джонатана Дрейна, Майкла Кортеса, Джеймса МакКензи, Хала Маклина, Стефана Хаппа и Дэвида Шварца.....40

Двадцать отличных татуировок от Клинтона Бумера, Стивена С. Грира, Адама Дайгла, Элизабет Куртс, Филлипа Ларвуда, Роба Маннинга и Крейга Шакльтона.....41

Если уже ничто не поможет от Хала Маклина.....42

ГЛАВА 4: ВЫСОКИЕ УРОВНИ

Отколовшиеся религии от Лу Агресты, Клинтона Дж. Бумера, Роба Маннинга, Стефана Хаппа и Дэвида Холла.....44

Отстранённый взгляд никому не мешает от Лу Агресты, Клинтона Дж. Бумера и Грега Оппедисано.....46

Уход в закат: продуктивная отставка от Рона Бартона, Клинтона Дж. Бумера, Ашавана Дойона, Элизабет Куртс, Джона Е. Линга мл. и Стефана Хаппа.....46

РАЗРАБОТЧИКИ

Менеджер проекта: Грег Оппедисано

Организаторы проекта: Рон Бартон, Стивен Грир и Адам Дайгл

Авторы: Лу Агреста, Рон Бартон, Рассел Браун, Клинтон Бумер, Том Ганс, Стивен Грир, Скотт Гэйбл, Адам Дайгл, Ашаван Дойон, Джонатан Дрейн, Майкл Кортес, Лиз Куртс, Фил Ларвуд, Джон Линг, Джеймс МакКензи, Хал Маклин, Роб Маннинг, Грег Оппедисано, Эдуард Рид, Уилли Уолш, Стефан Хапп, Эд Хили, Тим Хичкок, Дэвид Холл, Крейг Шакльтон, Дэвид Шварц

Редактор: Эйрин «Тёмная Песнь» Рудель

Художник и оформитель: Джим Пинто

Оформление обложки: Скотт Пэрди

Иллюстрации: Уильям МакОсланд

Издатель: Джозеф Гудман

© 2008. Goodman Games. Авторские права защищены.

www.goodman-games.com



ВВЕДЕНИЕ

Задача игрока в ролевые игры с виду проста: бросаешь кости, создаёшь персонажей, покупаешь вещи, сражаешься со злом, получаешь добычу и поднимаешься по уровням. Получил удовольствие, и все заново. Если спросить игроков о том, что делает игру интересной, их ответы будут разными как снежинки. У каждого свой стиль игры и свои предпочтения, но вряд ли кто-то поставит на вершину своего списка бросание костей, покупку вещей или обирание трупов. Составляющие хорошей игры находятся выше игровой механики. Вот советы самого лорда Бедлама Хавока...

Глава 1: Создание запоминающихся персонажей

Лорд Бедлам Хавок говорит:

«При создании персонажа выбирайте систему нравственных ценностей, которая может оправдать практически любое проявление гнева, жадности, трусости или мести; например, хаотично-вспыльчивый...»
— Правила, дополнительное правило №10

Глава 2: Начальные уровни (начало кампании)

Лорд Бедлам Хавок говорит:

«Спутников (особенно некомпетентных) надо бояться больше чем опасностей подземелий — если только ты им не должен денег. Поэтому посея страх как можно раньше...» — Правила, дополнительное правило №11

Глава 3: Средние уровни (кампания)

Лорд Бедлам Хавок говорит:

«Садись рядом с игроками, у которых злые персонажи — теперь они будут строить козни с вами, а не против вас...» — Правила, дополнительное правило №12

Глава 4: Высокие уровни (конец кампании)

Лорд Бедлам Хавок говорит:

«Вот моё золотое правило — они говорят, что нельзя «выиграть» ролевую игру. Технически это может быть и верно, но это прямой путь к проигрышу: ты лишь умрёшь дурацкой смертью. Если уж решил уходить, уходи, хлопнув дверью — и попытайся увести с собой остаток отряда, потому что нет ничего славного в том, чтобы оказаться в Валгалле без своих дружков...» — Правила, дополнительное правило №13

Игра становится лучше, когда сами игроки привносят хорошие идеи. Вот в этом-то вам и поможет книга *Идеальный Персонаж* — она вдохновит игроков на создание хороших персонажей, проявит их творчество, поможет им в оценке игрового мира и создании интересных историй. Талантливые игроки помогают Игровому Мастеру создавать отличные игры, постоянно привнося свой вклад, добавляя оттенки, рискуя и активно играя в той песочнице, что создала ваша группа, открывая для себя мир ролевых игр. *Идеальный Персонаж* поможет игрокам погрузиться в игру, создавая более интересное, приятное и захватывающее времяпрепровождение. ♦

ИДЕАЛЬНЫЙ ПЕРСОНАЖ

Если вам понравилось содержимое книги *Идеальный Мастер* или *Идеальный Персонаж*, сообщите об этом на форумах Goodman Games по адресу www.goodmangames.com или пошлите авторам весточку на сайте www.werocabbage.com.

Хороших вам игр!

Эта книга не зависит от игровых систем. Она создавалась для использования в любой ролевой игре по любой редакции. В большинстве ролевых игр термины схожи — бросок атаки, спасбросок (или их эквивалент) и заклинания. Мы использовали эти термины там, где они действительно необходимы, но вы можете заменить их на термины своей игры.



ГЛАВА I: СОЗДАНИЕ ЗАПОМИНАЮЩИХСЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

АНКЕТА ПЕРСОНАЖА

И для новичков и для матёрых ролевиков создание предыстории персонажа может быть утомительным процессом, заканчивающимся написанием пары коротких фраз и переходу к бросанию костей. Приведенные ниже вопросы подстегнут ваше воображение и помогут создать персонажа, а не пару листов бумаги.

ЖИЗНЬ, СМЕРТЬ И ВСЁ ТАКОЕ

1. Кем были ваши родители?
 - а. Они ещё живы? Если нет, то почему?
 - б. Какие у вас отношения с родителями?
2. Есть ли у вас знаменитые или печально известные предки?
 - а. Кем они были?
 - б. Что о них думали остальные?
 - в. Узнав это, люди относятся к вам иначе?
3. Есть ли у вас братья и сёстры?
 - а. Они ещё живы? Если нет, то почему?
 - б. Вы с ними в хороших отношениях?
 - в. Они всё ещё живут с родителями?
4. Каким было ваше детство?
 - а. У вас был лучший друг? Вы ещё встречаетесь?
 - б. У вас были враги? Вы всё ещё враждуете?
 - в. У вас был образец для подражания? Опишите его.
 - г. Видели ли вы исторически важные события? Какие?
5. Детство у вас было обеспеченным или бедным?
 - а. Преследовали ли вашу семью неудачи? Если да, то почему?
6. Можете ли вы читать и писать? Если нет, то почему?
7. Вступали ли вы в брак или супружеские отношения?
 - а. Вы всё ещё вместе? Если нет, то почему?
 - б. Есть ли у вас общие дети? Усыновляли ли вы детей?
 - в. Что вы думаете о семье своей половинки?
8. Было ли у вас до карьеры искателя приключений другое занятие?
 - а. Почему вы поменяли профессию?
9. Кто дал вам ваши текущие навыки?
 - а. Что вы думаете об этом человеке или его организации?
10. Есть ли у вас близкие друзья?
 - а. Почему вы дружите с ними?
 - б. Что вы делаете для своих друзей?
11. Есть ли у вас злейшие враги?
 - а. Что стало причиной вражды?
 - б. Убьёте ли вы своего врага?
12. Какие у вас цели и мечты?
 - а. Почему у вас именно эти цели?
 - б. Как вы планируете воплотить мечты?
 - в. Как со всем этим связана карьера искателя приключений?

13. Какие у вас планы на старость?
 - а. У вас есть завещание? Если нет, то почему?
 - б. Кому достанутся ваши сбережения и снаряжение если вас настигнет внезапная смерть?
14. Как вы относитесь к убийству?
 - а. Что заставляет вас убивать и почему?
15. Что вы думаете о смерти?
 - а. Вы верите в жизнь после смерти? Опишите свою веру.

РЕЛИГИЯ

1. Каковы ваши моральные ценности и религиозные воззрения?
 - а. Насколько далеко вы способны зайти в защите своей веры?
 - б. Кто вас этому научил?
2. Если существует противостоящая религия, что вы о ней думаете?
3. Можете ли вы обойтись без других представителей вашей церкви или системы верований?
 - а. Считается ли ваша религия еретической?

ЛИЧНОСТЬ

1. Каковы ваши привычки и черты характера?
 - а. Что о них думают другие?
2. Есть ли у вас характерные физические особенности?
 - а. Шрамы или татуировки? Как вы их получили?
 - б. Как на них реагируют другие?
3. Как вы уживаетесь с другими людьми?
 - а. Если плохо, то почему?
 - б. Считают ли люди, что вам можно доверять?
4. Как вы относитесь к другим людям?
 - а. Как вы справляетеь с их капризами и свойствами характера?
 - б. Какие черты характера больше всего вас раздражают?
5. У вас есть распорядок дня? Как вы реагируете на его нарушение?
6. У вас есть психические причуды и заболевания, такие как фобии или мании?
 - а. Как на них реагируют другие?
 - б. Откуда они у вас? ♦

ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ ПОЁМ?

Имена имеют значение, будь то имя ребёнка, название магазина или даже отряда искателей приключений. Во многих культурах считается, что имена обладают магической силой, для их защиты проводятся особые ритуалы, на них накладывают табу. Шаманы и вожди племён, возглавляющие такое общество, понимают, что имя — это часть личности, причём такая же неотъемлемая как рука или нога. Их воззрения распространяются на все остальное общество.

В истории, фольклоре и литературе названия есть как у выдающихся групп, так и у групп, имеющих дурную репутацию. Благодаря своим названиям они формируются и обретают индивидуальность. Спортивные команды уже поняли этот аспект человеческого характера. Название даёт группе жизнь.

ВЫБОР НАЗВАНИЯ

Потенциальных источников для создания имён столь же много, сколько звёзд на небе. Однако даже на небосводе одни звёзды светят ярче других. Ниже описаны шесть распространённых источников вдохновения для создания названий для отряда искателей приключений.

Помните, название отряда должно отражать высшие стремления его представителей и самые существенные ценности. При выборе названия продумайте тематику приключений, которые вы надеетесь встретить в подземельях, и вид приключений, в которых вы заинтересованы. Вы хотите разбогатеть? Тогда, возможно, вам подойдёт название «Клейкие Руки» — оно означает, что ценные вещи не уйдут из ваших рук без борьбы. Вы хотите защищать слабых в этом злобном мире? Тогда вам подойдёт название в стиле «Стена Клинков».

Союзники: Вы используете название отряда для демонстрации связи с более влиятельной и известной организацией, такой как церковь, торговый союз или орден волшебников или для намёка на такую связь. Поскольку у влиятельных групп появляются влиятельные враги, этот подход может подвергнуть вас риску, особенно на низких уровнях. Однако

если вы действительно хотите подчеркнуть связь с другой группой, например, если вы являетесь её ударным отрядом, вы можете получить доступ к значительным ресурсам этой организации.

Использование такого названия в большей степени зависит от Мастера и его готовности создать кампанию, учитывающую такую связь. Такой союз обычно подобен улице с двусторонним движением — он вынуждает вас отправляться на задания или разбираться с проблемами связанной с вами организации, а ведь с лёгкой руки Мастера они у нее обязательно появятся. В кампании, проходящей в городе, напоминающим ранний Константинополь, где политические фракции организовывались вокруг поддержки разных колесниц на соревнованиях, может появиться отряд под названием «Гром Красного Знамени», ударный отряд красной команды. Группа, работающая посредниками торгового союза под названием «Железный Трон», может назвать себя «Железной Кровлей».

Животные и предметы: При таком, возможно, самом распространённом подходе, вы связываете своё название с живым существом, природным феноменом или предметом. Обычно это происходит в надежде намекнуть на связь с одним из достоинств именуемого, общим свойством, таким как смертоносность или устойчивость. Если кто-то в мире вашей кампании почитает или ненавидит прототип вашего названия и попытается наказать вас за богохульство, в этом подходе будут только минусы. Однако такой выбор названия редко притягивает сторонние приключения. Самым важным в этом подходе является выбор картины, возникающей при названии вашего отряда, а затем выбор подходящего кандидата для установления ассоциаций. Например, у кабанов репутация яростных животных; поэтому если хотите, чтобы ваш отряд воспринимали как агрессивный и воинственный, назовитесь «Бандой Кабанов». Если хотите предупредить о смертоносном издательстве, назовитесь «Шёлковыми Саблями Алмазных Стрелок».

Местоположение: Название вашего отряда может отражать связь с определенным местом или временем. Часто в названии упоминается родной город или область, в которой проходят приключения отряда. Плюс такого подхода в том, что он создает чувство единства с теми, кто, также как и вы, испытывает привязанность к этому месту. Однако вы приобретете врага в лице тех, кто враждебен к этой области, а также укажете своим врагам прекрасную мишень, удар по которой причинит вам боль.

Как было сказано выше, этот подход предоставляет Мастеру много вариантов по созданию заговоров, связанных с таким названием. Согласие Мастера может дать вам возможность творить кампанию, создавая интересные игровые элементы, сосредоточенные в области, о которой вы так заботитесь. Это включает заботу о НИП (родственников, друзей детства), общественные события (ежегодный парад чудовищ) и особые места (рыбное место на реке, наблюдательный пост на скале). Группа, проводящая большую часть времени в составлении карт болот, может назваться «Изгнанниками Вечных Болот». Отряд, намеревающийся защищать родной город от всех опасностей, может назваться «Защитниками Серой Долины».

Цель: Вы связываете своё название с заслуживающей внимания целью, которую вы намерены достигнуть. Это могут быть политические перемены, поиски утраченных сокровищ,

ДЛЯ МАСТЕРА

Дача ответов на такое количество вопросов для новичков (особенно детей) может быть сложной. Вместо этого можете задать им десять или всего пять из этих вопросов. Ответ даже на несколько из них поможет конкретизировать персонажа.

Вы можете изменять эти вопросы, подгоняя их под свой мир. Если недавно произошли важные исторические события, такие как долгая война, вы можете спросить игроков, что персонажи думают об этих событиях, если они в них участвовали, или потеряли ли они в этой войне любимых.



устранение чрезвычайно опасного чудовища или просто первая пришедшая в голову мысль. Такие названия обычно с самого начала забрасывают вас в политический водоворот кампании. Приняв определённую позицию по важному вопросу, вы тут же обретёте и врагов и союзников.

Такой подход полагается на взаимодействием с Мастером, а также фокусирует кампанию и облегчает создание и связывание приключений, притягиваемых таким названием. Группа, намеревающаяся порушить заговор деспотичной нежити, может назваться «Гробокопателями». Отряд, намеревающийся восстановить в правах изгнанный королевский род, может назваться «Стражами Короны».

Покровитель: При таком подходе в названии отряда используется чье-либо имя, что указывает на поддержку или покровительство этого лица. Примером могут послужить *Ангель Чарли*, группа красивых женщин, работающих на таинственного работодателя.

Если вы хотите извлечь выгоду от использования такого названия, вам нужно выбрать его совместно с Мастером. Если вы просто назовётесь «Подлинными Клинками Принцессы Альтеи», это вам никак не поможет. Мастер может потребовать, чтобы вы завоевали доверие покровителя, для чего потребуются доказать свою удаль в нескольких приключениях. Иногда такое название можно принять как должное, не ожидая от кого-либо неких преимуществ. Например, вы можете назвать себя «Кулаком Пророка», даже если вы никак не связаны с церковью и верой.

Характерная черта: Если все представители отряда разделяют какое-либо общее свойство, вы можете принять название, указывающее на эту связь. Такие названия часто указывают на общую расу, пол, национальность и подобные вещи. Название также может указывать на такую отличительную черту как татуировка, украшение или предмет одежды.

Такие названия редко требуют вмешательства Мастера, потому что они зависят от ваших персонажей. Отряд альбиносов может назваться «Морозными Стражами». Благодаря встречам с оборотнями и самодельным шлемам отряд может получить название «Серебряных Шипов». ♦



ПЯТЬДЕСЯТ СЕМЕЙ

Не стоит переоценивать влияние места рождения на формирование персонажа. Возможно, намного важнее то, кто и как вас воспитал. Ниже описаны примеры пятидесяти семей для ваших персонажей. Просто выберите подходящий вариант и измените имя.

1. Навыки каллиграфии и умение создавать карты помогли Каллисто стать учеником опытного картографа. Однако после смерти матери ему пришлось отказаться от учёбы и начать заботиться о шести младших братьях и пьющем отце.
2. Каждое утро Диммон должен был чистить клетки с хорьками, но при поддержке родного брата он использовал хорьков для издевательств над сводным братом и сводной сестрой.
3. Бререн четыре года работал на лесопилке, не зная, что его бригадир — его отец.
4. Каллуна будет отчаянно защищать своих братьев, несмотря на то, что они от другого отца. Её родной отец — опасный человек. Его имя запрещено произносить в этом доме.
5. Гервин проводил мало времени с отцом-дипломатом и матерью-светской львицей. Вместо этого он во всём подражал своим няням-полуросликам.
6. Холисса часто приходила домой в ушибах и ссадинах, полученных в драках с соседскими забияками. Она защищала своего отца (и его необычную привязанность к некромантии).
7. Мать-орк Маркела обучила его навыкам лесных обитателей, а благородный отец-человек вывел его в высший свет столицы.
8. Отец Урсона заведует старым комедийным театром в районе доков. Его сестра содержит бар, подавая на грязных тарелках подозрительное мясо пьяницам и разбойникам.
9. Тётя Пинари никогда не замечала красоты своей племянницы. В четырнадцать лет Пинари убежала с фермы, но тётя простила её, когда Пинари убедила мальчишек Гилдера собрать осенью урожай.
10. Фанатичные родители Шернора никогда не терпели отклонений от предписаний. Как и следовало ожидать, он воспротивился этому и сбежал из дома в раннем возрасте. Будучи харизматичным негодяем, он бежал из деревни, прихватив с собой половину подростков своего возраста.
11. Возлюбленная тётушка Джолеа сшила племяннице Илиссе свадебное платье, но когда дядя Бори напился и сделал ей при встрече гнусное предложение, Илисса бежала из деревни, устроив большой скандал.
12. Учитель Линберта крепко верил в суровую дисциплину, но это не шло ни в какое сравнение с тем, что Линберту приходилось терпеть дома.
13. Семья Марнара отдала его в подмастерья дальнему родственнику, похоронных дел мастеру. Весь первый год Марнар, вынужденный использовать гробы в качестве кроватей, проводил ночи, наблюдая за трупами.
14. Отец Пино безо всяких угрызений совести плохо обращался с семьёй. Мать не могла заступиться за сына, поэтому Пино пришел отца к кровати вилами и навсегда покинул деревню.
15. На учителя Крофа было страшно смотреть. Его обоженный лик был ужасен, но это был самый добрый из всего обслуживающего персонала сиротского приюта Чёрной Скалы.
16. Ломгрин, сын местного священника, заикающегося во время проповедей, всё время дрался с забияками, насмехающимися над этим недостатком его отца.
17. Отец Хавстинга был одарённым рассказчиком, чьи байки о героях и чудовищах развлекали местную детвору. Однако отец очень огорчился, когда Хавстинг сам отправился на поиски таких приключений.
18. Стареющий шаман Абех из клана Херести дал внуку Убогу

тайное задание: оставлять жизнь каждому десятому врагу, чтобы сбылось пророчество их народа.

19. Логово Грж'лк'аха находится в жерле действующего вулкана. Он скучает по теплу родного дома, но его успокаивает теплотическая связь с тысячей родственников.
20. У Бекка, отца Хорбала, было три жены: Маймар, Лораль и Герта. Кроме Бека у этих жён было ещё три якобы мужа, Олан, Рэббан и Канн. Его матерью была Лораль, но он больше любил Маймар. Бекк был прекрасным отцом, а Олан и Рэббан были Хорбалу как братья. Канна он знал очень плохо. Ещё он всегда удивлялся, как так вышло, что он — единственный ребёнок в семье.
21. Когда Вислав услышал нежный звук молота, куящего железо на наковальне, он отправился в деревню Копину в кузницу к дяде Тобиасу... и всё было бы хорошо, если бы не напали бандиты и всё не изменилось.
22. Артистейде никак не ожидал что его отец, Оликсеус, лгал о том, что выиграл в городской лотерее. Отправившись за выигрышем, парень попал в руки работорговцев, знавших его отца по имени.
23. Бразель, сын преуспевающего барона, никогда не задумывался, откуда появляется еда на столе. После того как он влюбился в дочь слуги, он отказался от жизни в роскоши и стал аскетом.
24. Нина стала работать на медной шахте за отца, когда тот потерял ногу и левую руку, но при этом ей ещё хватило сил удерживать отца вдали от рук подлого дяди.
25. Возвращённый матерью-одиночкой в доме с шестью сёстрами Гаренделл точно знает, какие песни и истории нравятся девушкам, и использует это в своей карьере менестреля.
26. Никогда не знавший отца Клестон скитался по Уньлому Полуострову из города в город в поисках человека, обрешшего его мать на нищету и преступную жизнь.
27. Родители Минды никогда не понимали её странных талантов и постоянно ругали. Лучше, что мог сделать любой чародей на её месте, это уход из этого пуританского города.
28. Детство, прошедшее за вытягиванием рыболовных сетей, закалило мышцы Киана. Ягузубские пираты похитили его и продали для гладиаторских боёв, но с ним осталась его сила и навыки обращения с сетью, так что он смог завоевать свободу.
29. Уставший от жизни третьего сына в угасающего знатном доме, Неллус покинул большой город, отверг своё наследие и отправился на поиски собственной славы.
30. Чтобы завоевать уважение отца и деревенских старейшин Викрим оставил свой народ и стал скальдом в землях неверных. Когда-нибудь он вернётся, чтобы объединить свой народ под единым знаменем и с его помощью очистить земли от скверны.
31. Когда все думают, что Имани спит, её душа на самом деле встречается с душами её народа на дальней родине. По ночам она встречается со своими родителями, Айаной и Ашуром, чтобы разделить с ними свою любовь.
32. Родители Физара — известные искатели приключений, спасшие все страны от неминуемой гибели как минимум по два раза. Все эти годы Физар пытался выйти из тени их величия. Теперь же он не стесняется использовать их имена, чтобы получить бесплатную выпивку и снять пару шлюх.
33. Родословная Темры несёт проклятие безумия, и большая часть членов её семьи находится в доме для сумасшедших и более ужасных местах. Она избегла этой участи, но теперь ищет по всему миру способ вылечить их, отсылая домой золото в надежде облегчить их участь.
34. Джорам родился в семье бедных крестьян при особняке такого же бедного лорда. Помня о неотёсанных братьях и беззубых родителях, он редко отсылает домой деньги, так как боится, что родственники могут найти и присоединиться к нему.
35. Бедняжку Куира вырастила пьяная неряха, привязывавшая его с собаками, когда к ней приходили очередные сожители, приносящие вино и опиум. В один прекрасный день он перегрыз верёвку и сбежал. После короткой пробежки по улице и ареста стражей он был помилован и согласился вступить в городскую стражу. Он так и остался безграмотным, но стражники дали ему хорошие боевые навыки.
36. Горожане Кронисборо думали, что старший сын барона Стерим унаследует трон отца. Всё изменилось, когда его отец сделал королевой более молодую госпожу. Стерим, не сумевший подавить влюблённость в мачеху, бежал из города, покрытый презрением. Теперь, когда его отец умер и на троне сидит его мачеха, кто будет править владениями?
37. Дочь королевской прачки, Ивелла, выросла в надежде получить от жизни нечто большее. Однажды ночью она нашла ключ к спальне принца и присвоила его себе. Позже она зашла в его комнату и удрала, прихватив корону. Когда стражники нашли ключ в корзине с бельём, они обвинили её мать в воровстве и казнили.
38. В долгом путешествии из Агароса на караван, перевозящий семью Уинтона, обрушилась суровая зимняя буря. Семья выжила за счёт каннибализма, и когда буря ушла, на восток отправилось на одну повозку меньше. Семья Уинтона и прочие представители каравана изо всех сил стараются держать произошедшее в тайне.
39. Бокао, сын свинопаса, привык находить в корме странные вещи. Его отцу тайно платил местный криминальный босс за уничтожение тел жертв в пойле. Позже он узнал, что благодаря этому он смог поступить в дорогую престижную академию.
40. У принесённого к Монастырю Святого Гананга маленьким мальчиком Юзанга не было другой семьи кроме монахов, взрастивших его и научивших его читать, писать и совершать повседневные обязанности. Память о них воодушевляет, но за пределами монастырских стен тяжело жить по их благочестивым наставлениям.
41. Отец Фенайриса умер во время войны. Его мать связалась с другим военачальником, бросив сына толпе нищих и сирот, следующих за войсками.
42. Джалли носит с собой пять свечей в память о членах своей семьи: две белые за умерших и три красных за живых. Каждую ночь он зажигает их на несколько минут и в это время разговаривает со своей семьёй.
43. Возвращённая тётушкой, ужасной ведьмой с кошмарным дыханием и обликом, Олана познала лишь тяжкий труд, страдания и боль. Вне зависимости от того, чего она добилась в жизни, она никогда не забудет уроков, полученных с ударами кнута.
44. Фаско, сын ищущей любви крестьянки и безрассудного дворянина, в семье его отца считался «кошкой». Лишь младшая из дочерей дворянина признала существование Фаско с великодушием и добротой.
45. Отец Рудина был известным капитаном, сражавшимся с пиратами и морскими чудовищами. Смерть отца в открытом море сломила волю его жены. Сейчас это лишь призрак былой женщины.
46. Дедушка Эмига был убийцей и психопатом, а дядя — жутким некромантом. Эта порочная родословная захлестнула отца и братьев Эмига. Станет ли Эмиг следующим? Услышит ли он голоса, подталкивающие к злодействам и обещающие власть? Время покажет.
47. Несмотря на то, что Зем знает своих родителей, они значат для неё ровно столько же, сколько и остальные члены ее племени. Её вырастили старейшины, и она узнала тайны своего ремесла от человека, которого привыкла считать своим настоящим отцом.
48. Выросшая в общине Гилмея никак не может определить, кто из старейшин ответственен за её рождение. Жизнь проста, когда в крошечной деревне все работают сообща, и, несмотря на то, что под руководством многочисленных родителей она обрела много навыков, в большом мире она встречает лишь отчуждение за то, что у неё больше одной пары родителей.
49. Несмотря на предрассудки экипажа, отец Дундро взял на борт беременную жену. Бедная женщина умерла во время родов, оставив Дундро на воспитание открытому морю. Через несколько лет тот же экипаж умолял первого помощника капитана Дундро остаться на корабле и отказаться от жизни искателя приключений, но зов земли был слишком сильным.
50. Украденная и подмененная феей Глимси выросла на воздушных и сверхъестественных просторах фей. Её подменыш рос обычной деревенской жизнью у человеческих родителей, а феи научили Глимси вытягивать магию из природы, пить нектар из цветов и говорить с лугowymi животными. ♦

ВПЕРЁД, КОМАНДА, ВПЕРЁД! ГОТОВЫЕ ТЕМАТИЧЕСКИЕ ОТРЯДЫ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Нет, правда, как отряд таких подозрительных разношёрстных искателей приключений самых разных профессий собирается вместе, строит из себя лучших друзей за чашечкой кислого эля, старыми картами и солёным хлебом в полутёмной таверне, чтобы поровну поделить сокровища, добытые в героических боях? Давайте будем реалистами, шансы на такое развитие событий бесконечно малы.

Ниже представлены девятнадцать уникальных и классических готовых отрядов, состоящих из образованных исследователей, отчаянных героев и хитрых плутов. Они помогут вашим отрядам создать связанные предыстории:

АРЕСТАНТЫ

Закалённые в тюрьме, объединённые желанием выжить, пробившие себе путь на свободу, вы поклялись достичь богатства и власти любыми способами, лишь бы они не вели снова в тюрьму.

Варианты персонажей: Драчун, мечтатель, карманник, невинный, безумец, счетовод, преступный босс, бродяга, убийца, должник, политический изгнанник.

ЭПИЗОД I

В котором Бедлам Хавок встречается с необходимостью ограничений.

«...И тут весь наш отряд встал как вкопанный. Чудище из другого измерения предстало во всей своей ужасной красе. Тварь была метров на пять выше, чем мы предполагали, а её непереносимость серебра оказалась бабьими домыслами».

«Боже мой! А силы у чудища тоже оказались больше, чем вы думали, лорд Хавок?»

«Больше? Разрази тебя гром, это ещё слабо сказано! Глупец, мы были обречены! И тут-то я понял, что...»

«Когда сталкиваешься с превосходящей силой злого божества, демонического повелителя или божка из другого измерения, лучше всего встать позади своего отряда и заорать: «Возьми их!»»

— Правила, Правило члена отряда №7

ВЫРОСШИЕ ВМЕСТЕ

Все вы выросли в одном городке. Вы воровали яблоки из одного и того же сада, прятались от одного фермера и гонялись за одними и теми же девушками в юности. Вы всегда были готовы прикрыть друг другу спину и прогнать задир. Вы играли в рыцарей, разбойников с большой дороги, святых мстителей и магов на полях и задворках деревни. Иногда вы даже брали пару вещей у местного лекаря или ветерана былых войн. После этого у вас возникла прекрасная идея бросить обучение ремёслам и отправиться на поиски удачи.

Варианты персонажей: Разведчик, воин, жрец, чародей, бард, фермер, владелец магазина.

ДЕЗЕРТИРЫ

Познав на своём опыте бессмыслицу войны и пострадав из-за жестокого генерала, вы всё же решили бежать с поля боя. Не потому что вы с друзьями боитесь сражаться, а потому что у каждого из вас есть своя война, которую нужно выиграть, и в которой гораздо больше смысла

ДИПЛОМАТИЧЕСКАЯ СВИТА

Многих сыновей и дочерей дворян посылают к конкурентам для оценки ситуации или в соседние государства для объявления войны или мира. В таких враждебных местах нужна хорошая охрана. Лорд Вашор Хаанс поручил вам обеспечение безопасного перехода молодого наследника по диким пустошам вопреки рекомендациям своего Совета. На горизонте маячит война, времена года сменяют друг друга как-то очень уж быстро и повсюду появляются ужасные чудища.

Варианты персонажей: Эксперт-проводник, знатный наследник, слуга, телохранитель, военный командир, солдат, специалист по культуре/переводчик, религиозный советник, советник по магии.

ЖЕРТВЫ НА ЗАКЛАНИЕ

Вы «выиграли» в лотерею и теперь, ради безопасности города, вас в составе таких же «счастливчиков» спустили в подземелье, чтобы скормить скрывающимся внизу жутким чудищам. Когда вы оказались внизу, вы увидели, что таинственный благодетель оставил вам оружие и доспехи, чтобы оставить хоть какой-то шанс на выживание!

Варианты персонажей: Любые.

ИЗГНАННИКИ

Вы и ваши спутники изгнаны из родных земель. Вы – последние представители некогда влиятельного дворянского рода. Ваш король пал, а его приверженцы разбежались перед лицом кровавых наёмников узурпатора. До этого вы сражались с тираном, но последним желанием короля был мир в стране, пусть даже под пятой его врага. У вас не осталось ничего кроме чести, и вы вынуждены начать новую жизнь. Вы страстно хотите вернуться на родину, чтобы освободить её от диктатора, но вы должны сдержать данное слово. Сторонники старого режима должны отправиться в изгнание, оставив свои земли на разорение гражданской войне.

Варианты персонажей: Разорившийся дворянин, рыцари-идеалисты, верные слуги, коварные придворные, стойкие солдаты, советники по магии и хитрые лицемеры.

КОРАБЛЬ, КАПИТАН, ЭКИПАЖ

Несомое ветром торговое судно *Порыв Шторма* нельзя назвать красивым или величественным, но это дом для трудолюбивого ищущего приключения экипажа, собранного со всего света. Этот печально известный корабль контрабандистов, известный в грязных портах всего океана, иногда подбирает пассажиров, это помогает платит по счетам и плыть дальше. Конечно, у любого на борту могут оказаться скелеты в шкафу.

Варианты персонажей: Капитан, первый помощник капитана, боцман, матрос, плотник/инженер, доктор, штурман/картограф, пассажиры, безбилетник.

ЛИДЕРЫ ОБЩИНЫ

Пусть ваша деревушка невелика, но в ней есть все, что нужно ее жителям. Когда у простолюдинов случаются неприятности, они знают, кто сможет им помочь; а когда приходит большая беда, они созывают совет из самых важных благодетелей.

Варианты персонажей: Доктор/акушерка, отставной ветеран/начальник ополчения, местный священник/мудрец, траппер/охотник, купец/торговец, мельник/кузнец/каретник и т. д.

ОРУДИЙНЫЙ РАСЧЁТ

ДВАРФОВ № 7

Ваш опытный расчёт баллисты, функционирующий как смазанная машина, стал ненужным, когда завершился затянувшийся конфликт. Что может быть печальнее, чем расчёт баллисты без баллисты?

Варианты персонажей: Офицер, заряжающий, артиллерист, солдат, медик, плотник.

чем в убийстве людей из-за того, что политики не смогли найти компромисс по глупому вопросу. Пора покинуть фронт, пусть даже нечестным путём.

Варианты персонажей: Разведчик, воин, дуэлянт, боевой маг, шпион, военный врач, представитель спецотряда, солдат.

ВЛАСТЕЛИНЫ ТРУЩОБ

Вы, люди из бедных кварталов, скрываетесь в переулках. «Древние» традиции ваших отцов учат не воровать у тех, кто менее удачлив чем вы, никогда не говорить с властями и никогда не подводить друзей. Когда вы узнаете о сокровище, вы собираетесь со своими друзьями и отправляетесь на его добычу, будучи уверенными, что никто не окажется крепче парней, проживших жизнь на дне общества.

Варианты персонажей: Головорез, бандит, обычный преступник, преступный обыватель, огонь-девка и философ из таверны.

ПОДПАСТЕРЬЯ С ТОРГОВОЙ ПЛОЩАДИ

Торговая площадь — это сердце экономики любой деревни или мегаполиса. Умелые работники работают здесь по договорам, меняя свой труд на охраняемые секреты гильдии. Будучи сплочённой общиной, вы с друзьями жаждете более яркого и героического будущего.

Варианты персонажей: Кузнец, бондарь, жестянщик, ткач, оружейник, плотник, каменщик, писарь, грузчик, курьер, разнорабочий, вор-карманник.

ПОРТОВЫЕ КРЫСЫ

По воде торговлю вести легче, чем по суше, поэтому сердце торговли стран бьётся в суматошных портовых городах. Вы с приятелями, имея разные способы заработка в порту, собираетесь в отряд искателей приключений, когда возникает заманчивая возможность большого дохода.

Варианты персонажей: Моряк, рыболов, парусных дел мастер, корабельный плотник, пират, вор, проститутка, торговец, матрос, чиновник, картограф.

ПСЫ С ПОПЫЙКИ

Мусор, который выбрасывают люди, должен где-то складываться, и многие готовы заплатить, если это сделаете вы. Кроме того, многие готовы заплатить приличные деньги за этот мусор, ведь для них это могут быть пропавшие части коллекций и настоящие шедевры. Кое-кто может думать, что им можно брать на вашей свалке всё, что им вздумается, поскольку это ведь мусор, и вам приходится силой внушать им обратное. Конечно, то, что нельзя продать, можно отдать нищим просто так. Это грязная и опасная работа, но за неё платят, и кто-то же должен её выполнять. Мало кто ценит ваш отряд, но ваше знание чужого мусора даёт вам знание о жизни более интересных персонажах города; достаточное для оказания влияния или шантажа местных преступников или политиков и даже для помощи тем, кто скрывает свои нужды.

Варианты персонажей: Страж, дрессировщик собак, бухгалтер, хануга, ремесленник.

РАБОЧИЕ КАНАЛИЗАЦИИ

Вы с приятелями сообща работаете на благо горожан, очищая канализацию от мусора и крыс. Несмотря на грязь, через которую вам с приятелями приходится продирается каждый день, эти странные туннели и таинственные комнаты наполняют всех вас энтузиазмом. Под суетой цивилизации находится неисследованный мир, хранящий сокровища, которые осталось лишь прийти и забрать.

Варианты персонажей: Исследователь подземелий, вор, рабочий, воин.

РЕВОЛЮЦИОНЕРЫ

Король не мёртв, но должен умереть. Злые повелители, деспотичные некроманты, военные правительства, теократические олигархии, у всех у них есть одна общая вещь — их нужно свергнуть. Страдания людей нужно облегчить. Поступил призыв ко всем людям с чистой совестью и крепким сердцем. А вы ответите?

Варианты персонажей: Лазутчик, убийца, вербовщик, партизан, пропагандист, святой великомученик.

СБЕЖАВШИЕ РАБЫ

Великая Кровавая Империя прошла по землям, давя железным сапогом города и страны. Рабов грузили на корабли и переводили через горы, дабы они трудились на благо Империи. Всем доставалась изматывающая работа, исполняющая прихоти Бессмертного Императора Каола и Совета Кошмарных Предков. Однако в полях и ямах готовятся к побегам и восстаниям, создавая связи, которые крепче любых цепей.

Варианты персонажей: Экзотичный иностранец, гладиаторы, наложницы, сочувствующие солдаты, духовные зачинщики, бывшая знать.

СВЯТЫЕ ВОИНЫ

Прозвучал зов труб, некромантию нужно выкорчевать. Поднимите оружие на благо церкви и поразите неверных; изгнав чужаков из своих земель. Вы — святые воины, сражающиеся за мать-церковь, наказывающие неверных и выводящие злейшее зло под опаляющий свет Добра!

Варианты персонажей: Паладин, крестоносец, солдат, лекарь, прорицатель, мученик, крестьянин, жрец.

ТЕАТР УРОДОВ

Когда разбойники напали на вашу повозку, вы со своими приятелями бежали от бессовестного волшебника, использовавшего вас из-за ваших уникальных качеств. Теперь вы выброшены в пустоши и должны объединиться, чтобы вновь обрести свободу или даже чего-то добиться в этой жизни.

Варианты персонажей: Силач, карлик, гадалка, бородатая женщина, мальчик-рыба, цирковой дурачок.

ТОРГОВЫЙ КАРАВАН

Вы путешествуете с места на место, покупая и продавая. Ваши переходы приносят вам хлеб с маслом, и поиски новых маршрутов всегда себя оправдывают. Иногда трудно иметь вместо дома одну лишь дорогу, но вы неоднократно радовались возможности быстрых перемещений. Города возникают и рушатся, а дороги всегда остаются на месте.

Варианты персонажей: Торговец, дрессировщик животных, эстрадный артист, разведчик, страж, повар, лекарь. ♦



КРАСОЧНОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Любой герой начинают с малого, и хотя место его происхождения может быть скромным, оно определённо играет важную роль в том, какой личностью он в итоге станет. Герои рождаются везде — в обширных мегаполисах, скромных деревнях и сверхъестественных местах. Ниже приведены интересные места происхождения, которые вы можете использовать для своих персонажей и для объяснения того, почему персонаж ведёт себя так, а не иначе.

Балморхолл: Вы выросли слугой в древнем каменном особняке, возвышающемся над тысячей акров торфяников. Мрачное строение украшали готические украшения и горгульи. Местные боялись особняка, заявляя, что его чердак и подвал заполнены некромантными тайнами. Ваши детские воспоминания заполняют движущиеся тени и шепчущие голоса.

Великая Стена: Эта длинная высокая стена, сдерживающая существ с пустошей, находится очень далеко от всех городов, поэтому она стала обособленной. Вдоль стены живут семьи солдат и торговцев, приехавших зарабатывать деньги. Многие из них перешли на ту сторону стены, которая служит ещё и узкой трассой между поселениями.

Вель-Тор: Этот большой город находится на болотистой равнине, регулярно затопляемой весенними и осенними дождями. Чтобы избежать грязи и воды здания здесь строятся на больших сваях соединяются узкими деревянными мостами и переходами. Вашим землякам нравится музыка ветра, и они подвешивают под крышу лёгкие колокольчики, наполняющие город музыкой.

Военный караван: Во время Великой Войны многие семьи помогали войскам, путешествуя за ними в караванах. Вы вместе с другими детьми родились в разгар конфликта и выросли, не зная ничего иного, повсюду следуя за военными, выпитывая суровую реальность войны с молоком матери.

Врата Пустоши: Свой первый вдох вы сделали в пограничной крепости Врата Пустоши, стоящей на краю цивилизации, осаждаемой дикарями и полной различных возможностей. Баронам Врат Пустоши всегда были нужны последователи с крепким оружием и стальными нервами, так что детей здесь воспитывали в соответствующем стиле.

Город На Утёсах: Ваш народ построил этот рыбацкий посёлок на гряде крутых утёсов, стоящих вдоль пляжа, после того как его вымотали частые набеги разбойников. Селяне оставляют лодки внизу, а сами поднимаются в дома по верёвочным лестницам. Здесь им не угрожают морские хищники, которые не умеют лазать, и пираты, которых легко отразить с такой выигрышной позиции.

Город Нищих: Тёмные аллеи, канализационные решётки, тёплые подъезды и мусорные баки... Это Город Нищих. Это был ваш город, пока не появились злобные тупоголовые ублюдки, вынудившие вас оставить единственную известную вам жизнь.

Грибокамни: Никто не знает как выросли эти гигантские грибы, а также когда, как и почему они окаменели. Ваши предки 450 лет тому назад вырыли в них пещеры. Ваша родина — это долина с дюжиной древних огромных каменных грибов, соединённых мостами и верёвками.

Дитя Хоарридана: На ледяных равнинах Хоарридана множество кланов ежегодно собираются в Великой Хижине, чтобы переждать месяц Суровой Зимы. В год вашего рождения ветер был особенно силен, и в ту зиму родилось вдвое больше детей, чем могла прокормить эта скудная земля.

Дремучий Лес: Давным-давно глубоко в Тёмных Лесах, куда нормальный человек не отважится пойти, собралась небольшая община единомышленников, пытающихся уйти от цивилизации и связанной с ней суеты. Ваш народ, живущий уединенной жизнью в домах на деревьях, остерегается «цивилизованных», но всё же иногда торгует с заинтересованными личностями и радушно приветствует путников с похожими взглядами на мир.

Дуреньор: Когда-то это подземное поселение было высокопроизводительной шахтой. Когда кончились залежи руды, несколько семей не покинули это место, а остались и превратили его в процветающий город. Благодаря подземному озеру здесь можно выращивать грибы и ловить угрей. От озера был проложен акведук, снабжающий водой обитателей равнин. Несколько лет обитатели равнин благодарили, одаряли и помогали воинами, но со временем они ожесточились из-за зависимости от воды Дуреньора.

Дурная Вода: Этот город эльфийских виноделов славится местом греха и порока. Здесь на каждом здании присутствуют неприличные картины и изображения винограда и фей в архитектуре, а в главном городском фонтане вместо воды течёт вино. Возможно, все это стало причиной вашего распутного и непристойного образа жизни.

Зал Дьявола: Находящийся в самом дурном районе большого города Зал Дьявола — это дом для заблудших мерзавцев и людей, использующих их. В том, что теперь вы не доверяете никому кроме себя, по большей части виновен ваш жизненный опыт на этих преступных улицах.

Залив Скорби: Вы родились на торговом судне «Гриммур», когда корабль стоял на якоре в Заливе Скорби на острове Порося. Экипаж целый день боролся с течением, чтобы корабль не сел на рифы. Ваше рождение озаменовало смену течения, и с тех пор вас везде считают предвестником удачи.

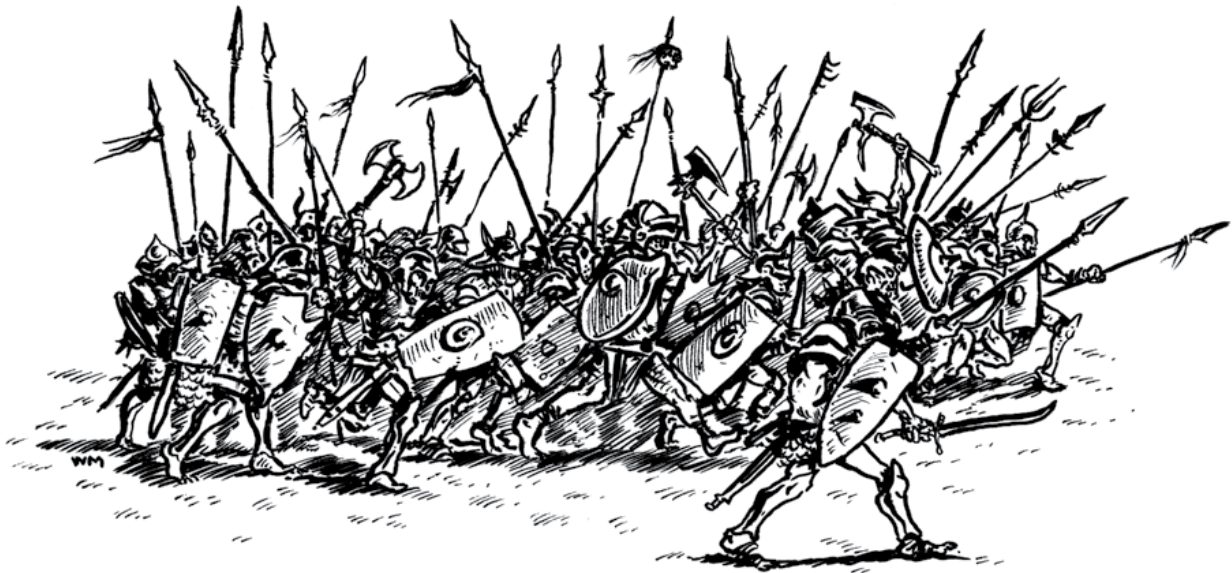
Замок Западного Ветра: Только дети и дураки верят вашим рассказам о том, что в детстве вы были слугой в парящем облачном замке клана штормовых великанов. Только дети и дураки верят вашим рассказам о поездках на парящих плитах и птицах рух. Однако во время грозы ваш пульс учащается, и вы вспоминаете...

Златогон: В этом сезонном городе лесорубов и золотодобытчиков на холодном севере и родила вас ваша мать, безответственно увязавшаяся за рабочими и оставившая вас отцу, местному лесорубу. Когда вы выросли и смогли начать работать, он обращался с вами практически как с наёмником. Дух грубого, но трудолюбивого города стал частью вас.

Красная Пещера: Этот похожий на лабиринт набор зданий когда-то был частью логова Красного Минотавра, очищенного сотни лет тому назад искателями приключений. Эти искатели приключений поселились здесь и научили ваших предков никогда не произносить в Красных Пещерах настоящее имя Красного Минотавра. Говорят, что если произнести его имя, существо вернётся, чтобы вернуть своё логово.

Павшая Башня: Ваша деревня построена вокруг руин старой башни, давно покинутой древним культом, построившим её. Сильный ураган разрушил верхние уровни башни, откуда и возникло название поселения. Возможно из-за непонятных иероглифов, вырезанных на многочисленных поверхностях внутри башни, весь посёлок богат историями, легендами и суевериями.

Паровой Город: Ваша рыбацкая деревушка стоит на самом краю ледника. Под этим льдом находится таинственное море, подогреваемое вулканической деятельностью. Из глубин поднимается оранжевое сияние, а через лёд пробиваются столбы синего света. Здесь вы вылавливали странных существ, от бледных скатов, парящих на вулканических пузырях теплого воздуха, до огромных зубастых китов, поющих в глубинах.



Пепельная пивоварня: Когда дракон Пепельник перерос свои пещеры, туда пришла смешанная группа dwarфов, гномов и полуросликов. Вы выросли в этом комплексе, питаемом чистым источником и подогреваемом подземным вулканом. Эти условия делают это место идеальным для варки эля и пива, чем, собственно, и славится ваш городок.

Подземелье Господина Слизера: Этот влажный комплекс принадлежал влиятельному работорговцу наге, известному под именем Господина Слизера, и был местом размножения его рабов. Вас продали садистскому дворянину в малом возрасте, и вы смогли получить свободу, но каждый раз, когда вы закрываете глаза, вы видите это ужасное подземелье.

Приют Судов: Приток большой реки был хранилищем унесенных штормами судов, опутанных водорослями. На обломках поселился кочевой клан, связавший суда и построивший между ними переходы. С каждым новым прибитым остовом поселение росло. Выглядит так себе, но для вас это был настоящий дом.

Рециния: В этой знойной области рисовых полей и кокосовых рощ в крытых соломой хижинах живут большие семьи. Хижины теснятся на небольших участках сухих земель, разбросанных тут и там. Ягуары и племена каннибалов представляют постоянную угрозу. Вы и ваши родственники с ранних лет узнали как защищать свои земли копьями и пращами, и как замечать малейшие признаки опасности.

Салон Шанни Джин: Вы выросли в публичном доме, и вас тискали все эти милые дамы. Они говорили, что вас нашли на улице во младенчестве, но вы подозреваете, что это ложь. Скорее всего вашей матерью является кто-то из сотрудниц, но вот кто это — вы понятия не имеете.

Тальдур: Это суматошное поселение, расположенное у выхода из самого известного подземелья мира, ведёт оживлённую торговлю, поставляя искателям подземелий свои товары. Большая часть зданий в городе расположена с одной из сторон дороги, ведущей к воротам подземелья, изготовленных из мрамора и железа. Горожане собираются и провожают людей, уходящих в смертельно опасное подземелье, и никого не заботит их возвращение.

Темплтон: Маленький сонный городок Темплтон всегда скрывал свои суеверия, но когда вы стали целью охоты на ведьм, и городские старейшины приказали строить на площади виселицу,

вы бежали. Возможно, когда-нибудь вы ещё вернётесь, чтобы уладить отношения и покончить с предрассудками и страхами.

Тхун: Далёкий окруженный стенами город Тхун — место самых престижных школ некромантии. Вас, сына слуги волшебника, живые трупы и призванные существа воспитывали в такой же степени что и родители.

Фендиторильская Долина: Вас вырастили дриады серебряных лесов и освещённых звёздами горных долин. Давным-давно, одним вечером, вы ушли в близлежащие земли, чтобы увидеть фермы и деревни непоющего народа, который внешне походил на вас. После этого вы так и не смогли найти дорогу назад.

Храм Аскезиса: Будучи выращенным монахами из Долины Индус, вы провели молодость в поисках гармонии и просвещения, после чего ушли в мир, находящийся за пределами джунглей Сахаттии.

Эльтелианский Менгир: Вы не помните своё раннее детство. Первое что вы помните — это то, что вы просыпаетесь голым и дрожащим, лежащим на круге камней на склоне какого-то холма. Вам иногда снится, что вы стоите на коленях на этом холме, плачущий и окружённый не камнями, а людьми с любящими глазами, приговаривающими: «Чтобы ты... жил... и помнил». ♦

СВЯЗИ, КОТОРЫЕ СВЯЗЫВАЮТ

Существует много способов усилить впечатления от отыгрыша. Один из них — привязка персонажа к миру Мастера. Очень часто персонажи являются лишь безликими отражениями личности игрока, идущими по игре, практически не взаимодействуя с миром Мастера. Игрок просто идёт с остальной частью отряда, зачищает подземелья, убивает чудовищ и возвращается в город, чтобы обналичить свою долю сокровищ.

Та же аналогия применяется и к другим составляющим игры. Игроки скучают от «красочных» описаний Мастера или игнорируют их, желая лишь быстрее добраться «туда, где будет следующее приключение». Мастер расстраивается от того, что игроки не ценят мир, созданный для них, а игроки просто хотят «быстрее играть», что они приравнивают к действиям. Действия это хорошо, и это важная часть того, что привлекает игроков к ролевым играм, но игроки могут поднять игру на качественно новый уровень, создав связи, привязывающие персонажей к игровому миру. Игрокам, увлечённым увеличением сил и возможностей персонажа, не помешает потратить несколько минут на каждом игровом собрании на усиление этой связи. Это поможет вашему персонажу завести контакты для получения знаний и предметов, а также даст Мастеру надежду на то, что ваш случай не безнадёжен, и он не зря создавал такой хороший мир.

Как построить связи, которые связывают?

Для начала не игнорируйте в процессе игры предысторию персонажа. Используйте её как трамплин для развития личности и взглядов на жизнь и окружающий мир. Встретившись с новым НИП, игрок может спросить, встречался ли с ним его персонаж. Хороший Мастер использует эту возможность чтобы сказать: «Да, ты с ним уже виделся». Используйте такие моменты для усиления отыгрыша, на лету украшая предысторию персонажа.

Записывайте имена НИП, даже имена безликих продавцов в безмянных деревнях. Вы сможете создать сцену важной, даже если у Мастера не было времени на то, чтобы сделать её запоминающейся.

Стража, собирающая пошлину у ворот, трактирщики, торговцы, нищие, куртизанки и шлюхи из таверны — вот «видные» НИП, для которых у Мастера обычно не хватает времени даже для придумывания имён. Никогда не упускайте шанс оживить таких НИП. Скажите Мастеру, что в своих заметках вы дали стражу имя Аросс. Мастер сразу может и не понять, зачем это, но когда вы через месяц вернётесь в этот город и спросите Мастера, видно ли Аросса, он всё поймёт. Когда вы снова встретите Аросса, отыграйте сцену со стражем, которого ваш персонаж уже встречал. Сделайте стражу своим постоянным источником информации. Может у Мастера и не было заметок по Ароссу, но из-за ваших вопросов и взаимодействия ему может захотеться сделать Аросса более важным, хоть это и произошло из-за того, что вы уделили внимание незначительной сцене.

Расценивайте описания Мастера как личные задания и цели. Когда Мастер о чём-нибудь рассказывает, например, описывает город или определённое место, или приводит информацию о влиятельной организации или группировке, сделайте заметки и решите, как ваш персонаж может использовать это знание или связи с группировкой. Часто Мастер не собирается использовать всю информацию и все описанные организации, но вы можете проявить инициативу и поискать эти организации (например, попытаться выйти на банду воров, владеющих игорными домами в доках или пойти в таверну, чтобы поставить выпивку главе каравана), тем самым войдя в мир Мастера, а не пассивно наблюдать со стороны. Вы можете заставить Мастера врасплох, но если он способен, он оценит ваше желание участвовать в мире, и ваше неожиданное взаимодействие с его миром может принести вашему персонажу дополнительные знания, связи, приключения и друзей.

Завершите свои дела из предыдущих приключений. Вы спасли дочь фермера? Вы принесли лекарства в горную деревню? Вы очистили замок от огров, угрожающих путешественникам? Ваш отряд может этого не захотеть, но намекните об этом Мастеру или обсудите это между собраниями. Пусть они узнают, что ваш персонаж хочет вновь посетить людей и места, чтобы убедиться, что уничтоженное зло не вернулось. Мастер оценит такой интерес к своему миру. Так для вас приключения будут не просто гонкой за опытом и сокровищами, а важной частью развития вашего

персонажа, и вы будете отыгрывать персонажа так, словно места и люди в мире для него реальны — о них он будет заботиться и не будет игнорировать. Дополнительные приключения, новые возможности для отыгрыша и чувство ностальгии может убедить других игроков в том, что возврат к старым приключениям может быть интересным и полезным для впечатлений от игры.

Присоединитесь к организации, пусть даже самой неожиданной. От некоторых классов ожидают участие в определённых орденах или гильдиях, но это не означает, что к ним не может присоединиться и ваш персонаж. Как насчёт воина, вступившего в гильдию торговцев, чтобы вначале работать стражем, а затем вкладывать свои сокровища в караваны и предприятия? Остальная часть гильдии будет слабыми торговцами, а ваш персонаж будет опытным ветераном и стойким воином, защищающим бизнес. Будьте уверены, Мастер ухватится за такую возможность провести дополнительные приключения, задания и сражения. Ваш персонаж увидит мир Мастера под новым углом, вступив в неожиданные альянсы и группировки.

Отыгрыш снимает напряжение, это интересно, и коллективное занятие и разминка для ума. Погружение в мир Мастера и попытки участия в нём сделают игру интереснее и приятнее, как для вас, так и для Мастера. Новичкам сложно заняться чем-то большим, чем просто «мочиловом», по крайней мере, несколько первых игр. Робость и странность необычной игры — разумные причины для такого поведения. Однако не позволяйте этому поведению стать доминирующим в вашей группе. Рубка чудищ — это лишь одно измерение ролевых игр. Это интересное измерение, но и оно может приестся. Если вы свяжете своего персонажа с миром Мастера, вы, игрок, почувствуете себя не чужаком из 21-го столетия с планеты Земля, заключённым в теле местного жителя, а персонажем, являющимся частью прекрасного мира, над которым так долго работал ваш Мастер. ♦



ПРЕДЫСТОРИИ

Выбор класса или роли для персонажа определяет набор его навыков. Предыстория же определяет, кем он стал, как он стал таким и как он станет тем, кем хочет стать.

Вот несколько примеров для вдохновения:

ДЬЯВОЛЬСКИЙ ЧУЖАК

Я не должен был жить. Акушерка похитила меня из колыбели и обернулась как раз вовремя, чтобы увидеть, как мою мать убили воины племени. Я помню вещи, которые не должен помнить — память чувств, как сказали бы другие. Я знаю своего отца, Иска-куари, совратившего мою мать, скрывая, что он — инкуб. Моя мать, Фрейдель, должна была быть королевой воинов равнин, если бы у неё не родился я.

Акушерка Мин вырастила меня по шаманским обычаям своего народа. Я быстро учился и уже в 16 месяцев мог создавать пламя на кончиках пальцев. Я научился говорить на языке драконов в два года, а рисовать магические круги в три. Мин показала мне тайные книги и свитки. Вместе с моей силой росли и неприязни, и мы переезжали с места на место, пока не нашли убежище в Жутких Топях.

Много лет прошло в этих серных болотах, и я учился, выдёргивая слова из сознания Мин до того как она их произносила. Однажды ночью я впервые связался с Нижними Планами, а вернувшись утром, увидел, что Мин умерла во сне. Сейчас я вернулся в цивилизованный мир, страстно желая узнать больше о моём происхождении и способах его использования.

ЗАКАЛЁННЫЙ РЫЦАРЬ

Домом мне служил холодный каменный пол церкви. На нём я годами спал, пока узнавал пути церкви под руководством старших. После 14 часов ежедневных уроков и двух часов ежедневной работы я ложился между лавками и укрывался одеялом, слушая перед сном звуки далёкого фонтана.

Когда учение влило в меня пламя праведной славы, начались уроки фехтования. В моей религии самые стойкие приверженцы должны сражаться в особом стиле. В конце дня меня всегда ждал пол церкви, несмотря на то, что холод от плит леденит мои усталые кости. Прочие претенденты один за одним уходили, пока не остались считанные единицы. Оказавшиеся слабыми без стеснения становились жрецами или монахами, так как богу можно служить по-разному. Теперь мои тренировки окончены и я покинул храм. Скрипят застёжки доспеха, на спине висит меч, а я тоскую по рядам скамей, так долго укрывавшим меня от ночных демонов.

ПСТЯЩИЙ ХРАПОВНИК

Я вырос в изолированном монастыре на покрытом туманами острове Зерика. Мои обеты мира, нестяжания и постоянства местопребывания рухнули холодным утром несколько лет тому назад, когда на берегу моего нового дома высадились налётчики Костяного Флота в масках. Отец Мерикус отвёл молодых алтарников в подвал, но я был достаточно силен для того чтобы держать дубину. Призыв глашатая к оружию, давно не раздававшийся на Зерике, закинул меня с друзьями в водоворот событий. Налётчики снесли ворота во внутренний двор, но я непоколебимо стоял плечом к плечу с моими собратьями, на которых даже не было доспехов. Я пал, сражённый вражеской ведьмой, моя дубина упала на мощёный двор бесполезной палкой. Когда я пришёл в себя, все мои друзья и просто знакомые монахи были мертвы, изрезанные как кабаны на охоте. Дети в подвале умерли от какой-то зловещей магии, лица их позеленели, а губы искривились в гримасах от боли.

Сокровища были разграблены, налётчики ушли, а я кинул оружие в стену, крича от гнева и скорби, и крик этот был первым звуком, покинувшим мои уста за долгие годы. Я нашёл спрятанную лодку, на которой монах Персо плывал в город за солью и специями, и покинул монастырь, намереваясь развить навыки, дабы отомстить Костяному Флоту и осквернителям.

НЕВЕЖЕСТВЕННЫЙ ОБОРВАНЕЦ

Я познал и удары сапогом, и боль от хлыста, и страх за всю свою жизнь. Меня называли «уличным мусором», «оборванцем» и «мелким негодником», и я отзывался. Это было легко; толкнёшь в спину — и можно забрать кошелек, в тёмной аллее можно ударить по загривку, а в форточку можно забросить шёлковую верёвку и так подняться на второй этаж.

С рождения я отличался наблюдательностью, ловкими руками и живым умом, и все считали, что я пойду по пути своего отца, выступая за еду на сценах и площадях при свете дня под насмешки

богачей. Я же выбрал другой путь, получив за первый набег больше денег чем мой отец заколачивал за целый месяц, даже после того как заплатил стоящему на стрёме напарнику и поделился со скупщиком краденного.

В двенадцать лет я покинул дом, чтобы присоединиться к главарю Кливону и изучить ремесло скрытности и удушения неосторожных прохожих. Я оттачивал физические навыки прямо на улицах, в основном, чтобы сколотить свою собственную банду из таких же оборванцев, как я. Кливон заметил, что я озлобился от его постоянных оскорблений и решил меня проверить. Я очнулся в комнате с трупом, а в дверь уже ломались стражники. Я — убийца? Да я никогда не вынимал клинок кроме как для того, чтобы отжать дверь или срезать кошелек. Теперь я в бегах.

ЗАЩИТНИК ПО ПРИЗВАНИЮ

Я выбрал себе такое же занятие как у отца и братьев. А разве у меня был выбор? Отца никогда не было, и даже мать иногда звала няню, чтобы она посидела со мной и моей сестрёнкой, когда они с отцом уходили в пустоши. Когда я вырос, они мне рассказали, что защищали границы страны от вторжения злых существ.

Когда я смог держать в руках деревянный меч, мать наняла наставника, который приходил каждый день. Это был хромой человек, когда-то занимавшийся тем же, что и мой отец, но повредившего ногу в одном из сражений с чудовищами. Он показал мне не только как держать меч, лук, метательный топор и прочее оружие, но и как подрезать врагам сухожилия, как прокалывать горло стилетом со спины, как бить в уязвимые места и колотить в печень. Я научился бесшумно перемещаться, подкрадываться к этим тварям и убивать одним ударом. Я думал, что никогда не буду готов, но однажды наставник не пришёл, и отец, взяв меня за плечо, попросил составить ему компанию в долгой дороге к границе.

ОТЧАЯННЫЙ КЛИНОК

Я — безобразен и знал, что никогда ничего не добьюсь. У моего отца был свой театр, и для выступления на подмостках было нужно иметь хорошую внешность. Моей судьбой стало бы подметание опилок и освещение сцены, если бы я всё не изменил.

Мечник Фурий был актёром в отцовском театре. Он ставил сражения, получая оплату скудными порциями еды и щедрыми дозами алкоголя. Этот усталый рубака называл себя дуэлянтом. Иногда в театр приходили странные мужчины и женщины, и он их учил по несколько часов, фехтуя за бархатным занавесом до раннего утра. Звон монет или звук откупориваемой бутылки всегда означал, что Фурий получил свою оплату и урок окончен.

Задолго до этого я как-то нашёл отцовские припасы отличного аллирианского бренди, закопанного за сараем. Я менял бренди, по бутылке за раз, на месяцы утомительных тренировок под руководством спившегося мечника. Я уже почти всему научился, когда отец обнаружил пропажу и вышвырнул меня. Я взял старое оружие из реквизита и отправился в большой мир, впервые в жизни с гордо поднятой головой.

ПРИВИЛЕГИРОВАННЫЙ ПРЕСТУПНИК

Моя богатая и влиятельная семья уделяла мне так мало времени, что мои походы в нежелательные районы города остались незамеченными. В пьянках с головорезами и отбросами общества, проходящими в доках, я понял, как на улице можно получить информацию, сохранив свою личность втайне. Я одурочил эту банду, сказав, что я — невежественный простачок с фермы, и они приняли меня, научив снимать ловушки, вскрывать замки и срезать кошелек. Со временем новизна прошла и открылась тёмная сторона сделки.

Когда я узнал масштабы коррупции в гильдии и в городе, я понял, что зашёл слишком далеко, чтобы можно было просто повернуть назад. Некоторые дела, в которых я принимал участие, не выходили у меня из головы. Становилось всё сложнее скрывать мои связи с семьёй. Когда они запланировали нападение на мой особняк и мою сестру, я набросился на гильдию, сорвал операцию и бежал из города. Теперь меня ищет и семья, и воровская гильдия.



ЖИЗНЬ БЕЗ БУКВ

Ваш персонаж может уклоняться от ударов, сыпавшихся со всех сторон, игнорировать урон, способный уничтожить другого и впадать в ярость, прорубаясь через сильнейших врагов или толстенные двери, но он никак не может понять, что значат эти маленькие странные метки на вывесках и листах пергамента. Каково быть безграмотным в фэнтезийной ролевой игре?

НЕ ЧИТАТЬ

Неумение персонажа читать может сильно осложнить жизнь персонажу. Ему всегда будет нужна помощь для чтения карт, названий магазинов и надписей на стенах подземелий. Он не сможет помочь отряду искать определённую книгу в древней библиотеке, да и прочитать её не сможет. В общем-то, это не

ЭПИЗОД II

Бедлам Хавок рассказывает, как он перестал доверять мудрецам и распространённым верованиям.

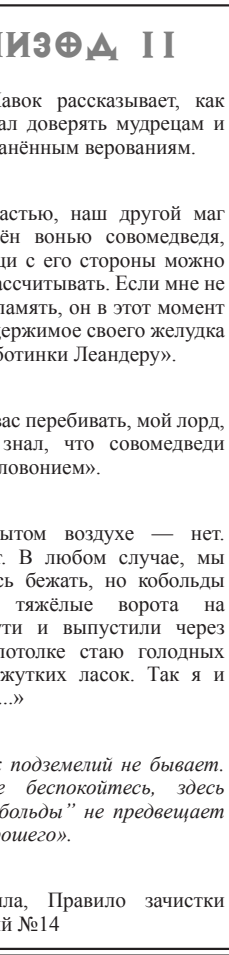
«...К несчастью, наш другой маг был сражён вонью совомедведя, и о помощи с его стороны можно было не рассчитывать. Если мне не изменяет память, он в этот момент исторг содержимое своего желудка прямо на ботинки Леандеру».

«Не хочу вас перебивать, мой лорд, но я не знал, что совомедведи славятся зловонием».

«На открытом воздухе — нет. Точно нет. В любом случае, мы попытались бежать, но кобольды опустили тяжёлые ворота на нашем пути и выпустили через дыры в потолке стаю голодных бешеных жутких ласок. Так я и узнал, что...»

«Простых подземелий не бывает. Знак "Не беспокойтесь, здесь только кобольды" не предвещает ничего хорошего».

— Правила, Правило зачистки подземелий №14



такой большой недостаток, как может показаться. Карты дорого стоят и могут быть неточными, так что даже образованным искателям приключений лучше спросить направление у других или нанять проводника. В обществе, где много неграмотных персонажей, на магазинах могут стоять картинки, означающие имя владельца, а древние писания и пыльные книги, скорее всего, будут написаны на мёртвых и непонятных языках, неизвестных никому кроме самых сведущих мудрецов.

НЕ ПИСАТЬ

Безграмотному персонажу будет сложно связаться с человеком, находящимся далеко. Он не сможет написать записку, чтобы передать её верховному жрецу в храме, и он не нацарапает ни слова на стене тюремной камеры, чтобы остальная часть отряда узнала его судьбу. Неграмотным персонажам приходится быть более изобретательными. Есть ли предмет, который можно передать вместо записки и таким образом подать особый сигнал? Сможет ли какая-нибудь картинка или грубая карта на стене передать нужную информацию?

ЗАПОМИНАНИЕ

В неграмотных сообществах на первое место выходят техники запоминания. Неграмотным нужно помнить все детали своей истории, своего рода и своего ремесла, потому что они не могут записать всё это. Они запоминают это в стихах, песнях и используют простые техники для запоминания, связывая части истории с обычными предметами. Это делает любого представителя неграмотного сообщества в какой-то мере бардом. Взрослые могут сочинять песни, описывающие путь в охотничьи угодья или этапы создания щита. Их дети учат эпические поэмы о древних героях, песни об исторических сражениях, стихи о месяцах и праздниках и семейное древо своих вождей. Безграмотные сообщества должны постоянно петь песни и декламировать стихи, иначе что-то может оказаться забытым. Если безграмотна целая страна, то это становится особо важным, потому что всё, что не задержалось в умах, будет навсегда забыто.

ОТЫГРЫШ БЕЗГРАМОТНОСТИ

Безграмотный персонаж, скорее всего, ни за что не создаётся в том, что у него есть проблемы. Безграмотный может презирать эти «дурацкие значки». Он может считать, что если тебе есть о чём сказать, нужно просто об этом сказать, не записывая странными шифровками в надежде на то, что кто-то это обнаружит позже.

Такое отношение может добавить неграмотному персонажу новых черт. Волшебник из вашего отряда никогда не ловил варвара, чистящего зубы его пистичими перьями? А может он сменил на страже неграмотного персонажа и видел, что дверь подперта его книгой заклинаний? Может быть жрец видел, как неграмотный персонаж заворачивает пищу в его свитки из тонко выделанной кожи? Когда отряд пытается расшифровать загадку, написанную над рычагами, неграмотный персонаж подходил и дергал первый попавшийся рычаг?

ЛИЧНАЯ ПОДПИСЬ

Несмотря на то, что неграмотные персонажи не могут написать даже своего имени, они могут придумать особую метку для подписания документов. Эту метку также можно использовать для обозначения того, что неграмотный персонаж здесь был или что определённое снаряжение принадлежит именно ему. Метка искусного персонажа может быть замысловатой, но большинство предпочитает рунические прямые линии, которые можно легко вырезать ножом. ♦

ЧО?! 13 СПОСОБОВ ОТЫГРАТЬ БЕЗГРАМОТНОСТЬ

Итак, ваш персонаж безграмотен. Держу пари, это варвар. Что из этого следует? Как это повлияет на ваш отыгрыш? Вот 13 интересных способов отыграть безграмотного персонажа.

1. Возьмите несколько букв, которые знает ваш персонаж дайте им «свои» названия, такие как «закорючка» и «лапа цыплёнка». Доказывайте, что можете читать все слова, что начинаются с этих букв, называя случайные слова, начинающиеся с этого звука.
2. Пишите другим представителям отряда записки, записывая каждое слово отдельной грубой картинкой. Со временем создайте свой собственный язык.
3. Чистите меч страницами древних книг.
4. Носите с собой пару книг академического значения и делайте вид, что каждый вечер читаете их у костра — вверх ногами. Смотрите, кто это заметит.
5. Выказывайте чрезмерную ненависть «высоколобым», «мудрецам», «выскачкам», «пустобрехам», «заучкам» и всем остальным образованным людям. Угрожайте им в тавернах. Бейте писарей и всех, кто читает в вашем присутствии.
6. Подлизывайтесь к тем, кто хоть немного образован и обучен грамоте. Комкайте шапку и называйте его «господином». Хлопайте глазами и чешите затылок, «Что, правда? Ух ты, я и не знал...». Постоянно напоминайте, что вы не умеете читать. Когда образованный персонаж просит вас о чём-нибудь или упоминает вашу безграмотность, начинайте рыдать.
7. Избегайте прикосновений ко всему, на чём есть буквы, или пристально на них смотрите. Вы этого недостойны.
8. Утверждайте, что знаете свой особый язык племени и презрительно смотрите на тех, кто для чтения письмен в склепах использует простой Общий язык. Высокомерно оглашайте своим «менее образованным» спутникам, что означают эти записки, как если бы вы действительно переводили древние письмена с языка своего великого народа.
9. Вы сообразительны, но иногда вы путаетесь. Вам сложно упорядочивать вещи и иногда вы переставляете местами слова и слоги.
10. Вообще-то вы можете читать, но тс-с-с-с! Никому не говорите! Иначе вас заставят писать в дневнике отряда.
11. Просите своих спутников или НИП читать вам сказки перед сном.
12. Рассортируйте свитки заклинателя по категориям Очень Мягкие, Мягкие и Жёсткие.
13. Наймите НИП, чтобы он ходил за вами и читал и писал за вас. Пусть он записывает всё, что говорят другие. Назовите его «Писаккой». ♦

ПЯТЬДЕСЯТ ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ

Некоторые игроки умело выделяются среди своих приятелей, создавая запоминающихся персонажей. Это может быть интересный акцент, странные или раздражающие привычки, характерные фразы или стиль поведения. Для игроков, желающих создать своих запоминающихся персонажей, но которым не хватает идей, и создан нижеприведённый список индивидуальных особенностей. Выберите что вам понравится, бросьте 1к100 или просто используйте их для вдохновения и создания своих собственных особенностей.

1к100 Результат

- 01—02 Вы — заядлый курильщик с грубым голосом. Через каждые пять слов вы прочищаете глотку.
- 03—04 Небольшая фобия птиц и маленьких летающих существ заставляет вас одержимо осматривать горизонт.
- 05—06 Ваша любовь к старым сырам и копчёному мясу наградила вас метеоризмом, причём вы сами об этом не догадываетесь.
- 07—08 Ваше косоглазие не исправили в детстве. Люди никогда не знают, смотрите вы на них или на что-то иное.
- 09—10 Вы выросли в бесплодных землях и очень удивляетесь водоёмам, которые по размерам больше ванн.
- 11—12 У вас проблемы с пьянством, которые вы скрываете. Вы прячете свои любимые напитки в странных местах и не можете отказать себе в удовольствии выпить, когда никто не смотрит.
- 13—14 Ваше воспитание в трущобах научило вас важным вещам о выживании ценой элементарных вещей, известных другим. К сожалению, среди них оказалась и личная гигиена.
- 15—16 Падение считается среди вашего народа лучшим юмором. Это объясняет ваши многочисленные падения, что проявилось в выбитых зубах, синяках и сломанных костях.
- 17—18 Вы никогда не читали книг, а говорить вас учил косноязычный отец. Несмотря на ваш ум, вы часто произносите слова неправильно.
- 19—20 Будучи в пути, вы каждые несколько минут нюхаете воздух, часто переспрашивая, чувствуют ли другие запах совомедведя.
- 21—22 В конце всех ваших фраз вы поднимаете тон, и всё это звучит как вопрос.
- 23—24 Из-за невроза вы боитесь смерти и болезней, поэтому вы моетесь при каждом удобном случае. Вы стараетесь никого и ничего не касаться, боясь заразиться.
- 25—26 Вы бессознательно повторяете «так-так-так» после каждой чужой фразы.
- 27—28 В детстве на вас напала бешеная собака, и вы душили бешеных животных. С тех пор вы бессознательно делаете руками жесты удушения когда нервничаете.
- 29—30 Каждое третье или четвёртое ваше слово — это ругательство, вне зависимости от вашего окружения.
- 31—32 Вы подмигиваете всем, кто встречается с вами глазами, как будто вы рассказали им какой-то секрет.
- 33—34 При ходьбе вы всегда рвёте цветы, сплетая их венками и вплетая в одежду или пытаетесь нацепить на других.
- 35—36 Ваша улыбка выглядит неодобрительной для всех, кто не знает вас хорошо.
- 37—38 Вы вырезаете инициалы на всех стенах, столах и деревьях, рядом с которыми проводите хотя бы несколько минут.
- 39—40 Вам не нравится солнечный свет. На вас вне зависимости от погоды надет плащ с капюшоном, и вы всегда ходите в затенённых местах.
- 41—42 Когда вы нервничаете, вы начинаете учащённо моргать; ваши глаза закрываются на целую секунду, но вы вновь их открываете.
- 43—44 Вы так вовлекаетесь в разговор, что пытаетесь заканчивать предложения за других. Иногда вы добавляете неуместные комментарии вроде «вот за это я и ненавижу эльфов».
- 45—46 Вы иногда «проглатываете» несколько последних слов, произнося их на вдохе.
- 47—48 Вы очень обижаетесь, когда из-за длинных волос и стройного телосложения вас принимают за девушку.
- 49—50 Вы никогда не уклоняетесь от своих обязанностей (и даже выступаете добровольцем), но всегда называете их работой.
- 51—52 Вы носите волосы в тугом хвосте и вас часто принимают за мужчину из-за громоздкой одежды и квадратного лица. Из-за коренастой фигуры и мышц вы стесняетесь мужчин и вам неловко с женщинами.
- 53—54 В основном, вы говорите загадочными парадоксами, чем вводите слушателей в замешательство.
- 55—56 Вы любуетесь собой при каждом удобном случае, вытаскивая зеркало и расчёсывая волосы, вступая в беседу прямо с многочисленными шпильками, зажатыми во рту.
- 57—58 Вы даёте всем тактические советы, когда надо и не надо. Когда тем же занимаются другие, вы громко вздыхаете, вращаете глазами и притаптываете ногой.
- 59—60 Вы — выше всех этих обыденных вещей материального плана. Ваши мысли и внимание в самый неподходящий момент переключаются на странные облака, трещины в строительном растворе и просто на переполненный мочевой пузырь.
- 61—62 Вы постоянно что-то пишете, всегда нося с собой записную книжку и перо. Вы всегда аккуратно складываете и убираете свои рисунки прежде чем займётесь такой отвлекающей деятельностью как сражение или спасение товарища из беды.
- 63—64 Из-за проблем с носом вы постоянно издаёте свистящий звук. Это доставляет особые проблемы когда нужно сохранять молчание и скрытность.
- 65—66 Вас бессознательно мутит от малейшего запаха рыбы, и вы отворачиваетесь от любого вида рыбы и тех, кто говорит перед вами о рыбах.

67—68 Вы не можете помогать другим, не отпустив какого-нибудь комментария. Это приводит к спорам, дракам и ночам в городской тюрьме.

69—70 У вас неприятная привычка говорить о себе от третьего лица, часто называя в разговорах своё имя в преувеличенной манере.

71—72 Вы очень стеснительны для тролля и постоянно разбиваете своё лицо маленьким молотом, надеясь, что когда-нибудь оно станет красивым.

73—74 Будучи ребёнком, вы потеряли два пальца, пытаетесь скормить лошади яблоко. Теперь вы очень жестоки по отношению к лошадям. Вы отказываетесь кататься на них и постоянно намекаете на фабрики клея.

75—76 У вас очень сухая и шершавая кожа. Вы постоянно испытываете зуд и чешетесь. Увидев хороший крем для кожи или другое лекарство, вы не можете удержаться, чтобы не купить его.

77—78 Будучи одержимым эфесофилом, вы не можете устоять перед хорошим эфесом оружия. Вы глазеете на эфесы других людей, выпрашивая об их создании, значении и всём остальном, что придёт вам в голову.

79—80 Вам не нравится второй слог в своём имени и вы представляетесь почти шёпотом, ускоряясь к концу имени.

81—82 Сворачивая утром лагерь, вы используете большую часть своего дневного запаса воды на то, чтобы затушить костёр до конца.

83—84 Ваше стремление закапывать мертвецов так сильно, что вы закапываете даже падаль, встреченную по дороге.

85—86 Узнав, что вы — дальтоник, вы всегда проверяете, что дракон действительно зелёный, а не синий.

87—88 Будучи жадным, как худая дворняга, вы в суматохе прячете вещи в свой рюкзак.

89—90 На вашем лбу всегда пот, и вы спрашиваете у окружающих, возбуждён ли ещё кто-нибудь, не менее 24 раз за сутки.

91—92 Вы без остановки часто моргаете. Из-за вашего неуправляемого рефлекса другие люди думают, что вы слабоумны или подозрительны.

93—94 Вы одержимы своей одеждой, и без остановки чистите свой воротничок, одёргиваете рукава, приводите в порядок куртку и подтягиваете лосины.

95—96 Вы сын френолога и постоянно ловите себя на том, что неудержимо глазеете на головы людей. Вам приходится держать себя в руках, чтобы не ощупать их черепа.

97—98 Вы не просто дикий пьяница, вы ещё и собираете все пробки, крышки и этикетки от выпитых бутылок. Ваш рюкзак полон бесполезных трофеев побед над выпивкой.

99 Из-за сельского воспитания у вас небольшой словарный запас. Вы стесняетесь спросить значение трудных слов, которые используют ваши спутники и часто путаете инструкции и другие важные детали.

00 Вы родились с ужасным недостатком речи, из-за чего вы заикаетесь на звуках «т» и «п» и плюётесь в лицо всем, кто стоит слишком близко.

ВЕРА ДЛЯ НЕВЕРУЮЩИХ

Почему в мире героев, полном ангелов, демонов и разгуливающих мертвецов, где молитва может лечить больных, воскрешать убитых и разделять моря, все поголовно не стали жрецами? Часто игроки хотят создать персонажа, не зависящего от божеств, или даже ненавидящего весь пантеон богов. Пусть вам кажется, что агностические и атеистические мысли давно стали анахронизмом, но и им есть место в фантазийном игровом мире. Используйте следующие десять идей для своих безбожных персонажей.

1. Только старые души могут произносить слова, которые слышат боги, и череда перерождений всё сильнее связывает души с сущностями Последствия. Вы же — молодая душа, дух-дитя, не нашедший общего языка с Великими Судьями Смерти. Поэтому вы должны жить без сил, способных покаять Законы Вселенной — по крайней мере в этой жизни. Однако если ваши деяния будут великими, Хранители Вечности застынут в трепете и благословят вашу следующую жизнь силой, способной перевернуть небеса.
2. Дремлющий бог ваших дедушек — это старое измученное божество, создавшее мир и звёзды задолго до пришествия людей и эльфов. Ему нет времени слушать молитвы, он крепко спит на троне, стоящем над небесами — а те, кто произносят его имена, обрезают себя на великие страдания, грядущие за пробуждением Верховного Старейшины. Лучше за каждым обедом просто тихо поднимать стакан эля, и жить так, чтоб ненароком не пробудить его ото сна.
3. Как и у многих других, воспитанных в очень религиозном обществе, уроки любви к богу урожая и боязни Ада вы выучили еще раньше, чем научились говорить. Однако вы также наделены даром, незаметным для других — врождённый талант владения клинком. Вы тайком просили у бога урожая любви Джессандры, а взамен вы бы забросили меч и стали бы пахарем. Она выбрала любовь сына мэра. Вы услыши, чтобы совершить свой путь без бога — с одним лишь клинком.
4. Конечно, боги отвечают на молитвы. Разве из стали не летят искры, когда меч затачивают? Разве за каждым горем не стоит Скрытый Дух, стоящий за порядком мира? Ваши боги тайком создают чудеса, которые другим могут казаться подготовкой встречи; Они нащепывают во снах, что от наблюдения природы будет больше добра, чем от вероучения. Как говорится, «Не пинай собак. Может она и не укусит вас, но собака укусит если ей больно. Поэтому не стоит пинать и людей».
5. Вы считаете, что боги сдерживают мир от достижения подлинного просвещения. Они заботятся не о верующих, а о силе, которую приносит поклонение. Умершие не уходят в идилическую жизнь после смерти, а становятся рабами бессмертных. Если люди познают тайны вселенной, как боги, им не нужно будет поклоняться божествам, и они смогут создать свою собственную судьбу без влияния богов. Это не значит, что вы не верите в богов, скорее это означает, что они не заслуживают уважения и обожания.
6. Волшебство — вот ваш бог, ваше спасение и ваша вера. С ним вы сможете одолеть всё, что мир выставит против вас. Даже смерть не преграда, если рядом кто-то владеет магией. Вы уважаете богов за силу, которой они обладают, но не склоняетесь перед ними. Это просто сущности, овладевшие уровнем волшебства, недоступным смертным. Жрецы получают благоволение за своё посвящение и преданность, но они зря полагаются на божественные сущности. У вас таких ограничений нет.
7. Вы же не выйдете замуж за человека, не делавшего вам предложение, не наймёте слугу, которого ни о чём нельзя попросить, и не доверитесь человеку, посылающему вместо себя двоюродного брата. Поэтому у вас нет божества-покровителя, который сам не ищет вас. В конце концов, любая сущность, достойная поклонения, должна вести себя как цивилизованное существо и встретит вас лично. Поскольку ни одно божество не выполнило ни одной вашей просьбы, вы не собираетесь выполнять их пожелания.
8. Судьба может рушить даже волю богов. Истинный путь просвещения находится в таком месте, которое сами боги хотели бы скрыть. Единственно правильное применение веры состоит в жизни с добрым сердцем и совершении выбора с учётом чужих верований. Боги в своём высокомерии считают, что они могут ниспровергать свободу воли, но вы не так глупы. Их махинации — часть большого плана, и вы их можете игнорировать. Пока большая часть людей проводит время в молитвах и исповедях, вы живёте сами по себе. В отличие от остальных, вы за ошибки можете винить только себя.
9. Вот самая старая, но, возможно, самая верная мысль о мире. Боги нас не любят. Нет, с ними всё в порядке — они смотрят, манипулируют и забавляются. Однако они жестоки, как голодная зима, беспощадны, как жгучее лето посреди океана, и равнодушны, как чума. Вы будете кланяться и очищаться. Вы смиритесь и будете бормотать молитвы, сливаясь в гармонию с окружающим. Власть богов навязывает поведение. Они добиваются своего угрозами. Зачем унижать себя, прося благоволения, как безногий нищий? Обиженные рабы не любят своих господ, вот и вам нет дела до богов.

10. Вам во всём нужно иметь своё мнение. Вам нравятся веры, несмотря на то, что для себя вы ни одной веры не выбрали. Вас очаровывают чужие традиции и ритуалы, даже если они принадлежат вашим врагам. Проповедники радуются вашей жажде знаний, но вскоре разочаровываются от вашей неспособности поддерживать одну веру. В повседневной жизни вы очень практичны, но вы знаете о религии больше своих набожных друзей. Знание разных религий помогло вам в прошлом, и вы не видите причин ограничивать себя лишь одной из них. ♦

КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ — ЭТО БИОГРАФИЯ

Хотите создать достоверного персонажа? Создайте его на основе действительно жившего персонажа. История предлагает тысячи возможных кандидатов на перевоплощение в персонажей. У каждого есть интересная предыстория, яркая индивидуальность и уникальные черты, так и просящиеся в кампанию. Даже быстрый просмотр доступных ресурсов приводит множество исторических личностей, пригодных для самых разных нужд. Есть великие полководцы, знатоки боевых искусств, святые воины, артисты, учёные, святые и негодяи, подходящие для самых разных нужд.

ЗАГЛЯНИТЕ ПОД ПОВЕРХНОСТЬ, А ПОТОМ КОПНИТЕ ГЛУБЖЕ

Держите под рукой записную книжку и записывайте интересные факты, которые вы узнаете об исторической личности из повседневной жизни. Не проводите пока расследований, пусть информация сама находит вас. Смотрите телевизор, ходите в кинотеатры, читайте книги и бродите по интернету. Проведите так один день и посмотрите, что попадёт в ваши сети. Если что-то в этой исторической личности вам понравится, персонаж, основанный на этой личности, сможет удержать ваше внимание на время всей кампании.

В конечном счёте, когда в записной книжке появится несколько имён, потратьте немного времени на детальное исследование. Снова начните с малого, и пусть движущей силой будет ваш энтузиазм. Если ваше внимание ослабнет, и вам больше не захочется изучать эту личность, переходите к другому кандидату. Если исследование личности для вас слишком похоже на «домашнее задание», представьте, что вы уже играете персонажем, основанным на этой личности.

Начните свои исследования с интернета, в частности, с *Википедии*. В наше время информация о большинстве исторических личностей (и вымышленных тоже), так или иначе, присутствует в сети. Если вы не можете найти в интернете информацию по выбранному кандидату, то с книгами, скорее всего, вам будет ещё сложнее. Все задержки на этой стадии расцените предупреждением о грядущей неудаче, и мы бы вам рекомендовали использовать другую, более документированную личность.

После этого возьмитесь за биографические черты. Посмотрите фильмы и шоу с участием вашего кандидата. Возьмите работы, как минимум, двух разных авторов. Доверие только одной книге может сделать вас предвзятым и ввести в заблуждение. На этой стадии вы уже должны достаточно заинтересоваться, чтобы проводить исследования всё глубже.

ЕСЛИ БЫ ВЫ БЫЛИ ДЕРЕВОМ...

Считайте себя актёром, готовящим роль, и журналистом, готовящимся к интервью. Убедитесь, что вы спрашиваете и отвечаете на все важные вопросы о своём избраннике. Перемещаясь от детства к взрослой жизни, вы должны проникнуть в голову этой личности, если действительно хотите её отыгрывать.

ХОРОШО ИДЁМ, ЭЙНШТЕЙН!

Создание персонажа на основе такой исторической личности как Юлий Цезарь, Леонардо да Винчи или Альберт Эйнштейн имеет смысл. Однако игра личностью, имеющей меньшее историческое значение, но всё равно сыгравшей важную роль в своём времени, может по многим причинам оказаться более приятной. Во-первых, это уменьшит вмешательство Мастера и других игроков, имеющих своё мнение о том, каким был Александр Великий. Не менее важно то, что игра таким персонажем позволит вам развить его личность без давления гениальности Исаака Ньютона или морального величия Ганди.

Например, вместо создания персонажа на основе Наполеона, поищите вдохновения в его маршалах. Пусть о них мало известно, но это тоже были экстраординарные, целеустремлённые и талантливые люди, каждый со своими грешками и противоречиями. Рассмотрим двух из них. Ней, сын бондаря, которого даже враги звали «храбрейшим храбрцом», практически в одиночку удержал мост в Ковно во время отступления из Москвы. Аналогично, Массена, «любимчик победы», обставил многих своих современников по жадности, распутству и цинизму. Но даже при такой репутации никто не отрицал статус Массены как лучшего генерала конницы своего времени, и его подчинённые практически боготворили его.

СОХРАНИТЕ ДУХ, ИЗМЕНИТЕ ФАКТЫ

Всех нас формируют события, но эти события имеют смысл только с нашей точки зрения. Измените биографию своего избранника, чтобы он вписывался в историю вашей кампании, не изменяя её. Рассмотрим сэра Уинстона Черчилля, младшего сына

известного аристократического политика и потомка Мальборо, величайшего генерала своей эпохи. Добиться всего этого ему помогли его крепкие корни в истории Британии. Вынужденному каждый день равняться на своих предков, служивших короне, Черчиллю, конкурентами были лишь его прадеды. Это придавало ему сил, необходимых для принятия непопулярных решений. Для отыгрыша «Уинстона из Черч Хилла» просто измените пару вышеуказанных имён событий, чтобы согласовать их с историей вашей кампании, не изменяя их действия на персонажа. ♦

ГДЕ ИСКАТЬ

Некоторые прототипы персонажей возникают в самых разных ролевых играх. Какая-то их часть возникает из-за деяний настоящих людей, пришедших из разных культур. Когда будете искать идеи, основываясь на образах, описанных в этой части, обратите внимание на людей, чьи профессии и происхождение тесно связаны с этими персонажами.

Барды: Артисты и новаторы в области развлечений.

Варвары: Налётчики и завоеватели из нецивилизованных земель. С другой стороны, это могут быть защитники коренных земель, борющиеся с европейцами и другими завоевателями.

Воины: Генералы и полководцы. Военные герои и легендарные преступники.

Волшебники: Мудрецы, учёные и прочие исследователи реальности.

Друиды: Отшельники и естественные испытатели. Знатоки дикой природы.

Жрецы: Этические лидеры и святые. Великие реформаторы и философы.

Монахи: Борцы и атлеты. Знатоки медитаций и «внутренних путей».

Паладины: Мученики, крестоносцы и все, кто сражался за правое дело, пусть даже ценой своей жизни.

Плуты: Известные преступники, шарлатаны и правонарушители.

Следопыты: Исследователи, стойкие одиночки и прочие личности, выжившие в самых невероятных обстоятельствах.

Чародей: Поэты и художники, в особенности те, что подарили миру новые точки зрения.



МЕСТЬ!

Месть популярна в предысториях персонажей. Жгучее желание добиться справедливости является сильным мотиватором для персонажа, особенно если оно связано с кампанией. Долгие поиски обидевшей вас личности можно связать с самыми разными составляющими кампании. Месть, будь то месть за оскорбление или месть за геноцид, в котором выжили вы один, может вести персонажа вперёд, помогая принимать правильные решения во время поисков

приключений. Снабдите своего мстящего персонажа одной из этих пятнадцати причин для мести.

ЭПИЗОД III

В котором Бедлам Хавок узнаёт, как искусство умиряет доверчивых.

«...И вот мы наконец убедили Бьюнка, что статуя «улыбается», а не «скалится», и он потянулся за камнем».

«Ничего себе! И какая магия нужна чтобы так подавить бдительность?»

«Виски. Так я и узнал, что...»

«Если в стене есть дыра — не суй туда руки».

— Правила, Правило зачистки подземелий №15

опустившимся пьяницей.

3. Вав Верим никогда не интересовался вашей возлюбленной, Нияисс Певутуро, но вот она точно была заинтересована им. После короткой встречи он оставил её беременной, опозоренной и изгнанной из семейного поместья. Прежде чем вы смогли найти её и рассказать о своих чувствах, она поднялась на старый маяк, и её тело унесло в море. Ваву всё равно, а вам — нет.
4. Вы ничего не помните о семейном ресторане кроме пожара. Вы ничего не помните о своей младшей сестре кроме криков из огня. Вы хорошо помните отца — его контур, охваченный облаком дыма, вырвавшегося из главного входа. Вы помните и мать, обгоревшую и не умершую. Когда-нибудь вы найдёте виновных, и вас перестанет мучить ненависть. Они познают пламя правосудия.
5. Ваш отец отказался выдать вас замуж вашему первому и единственному возлюбленному. Смятённый мальчик, ценивший и понимавший вас, ушёл в ночь под зимний дождь. Его нашли мёртвым на торфянике, прижимающим к сердцу вашу бархатную ленту для волос. Ваш отец, влиятельный человек, думал, что может контролировать все аспекты вашей жизни. Всем людям, находящимся у власти, нужно кого-то унижать.
6. Злобные оборотни убили и утащили всех лошадей из стойла именно за ту неделю, когда отец оставил вас за старшего. Потеря его уважения была серьёзным ударом, но смерть ближайших друзей оставила в вашей душе такую рану, что её можно заполнить только кровью виновных. Вы провели несколько следующих лет подмастерьем у серебряных дел мастера, своровав достаточно серебра, чтобы покрыть им 1 000 стрел. Вооружившись луком бабушки, вы очистите этот мир от оборотней, по одной твари за раз.
7. Ваша жена умерла ужасной смертью из-за того, что городские стражи пришли слишком поздно. Вы продали своё поместье и всё имущество, чтобы заплатить жрецам за её воскрешения, но они отказались. Вы и по сей день слышите крики жены. Этот чёртов город заплатит вам за это. Когда-нибудь вы вернётесь, и

тогда уже другим жителям понадобится помощь стражников.

8. Вас в детстве продали в рабство, и вы много лет не видели своей семьи. Работорговцы говорили, что вас продала ваша же семья, но вы в это не верили. Вы обрели свободу старым способом: перерезав глотку владелью и придушив кузнеца до полусмерти, пока он не согласился снять с вас ошейник, после чего пошли домой навстречу ужасной правде. Ваши родители действительно продали вас, но они давно уехали в другой город. Когда-нибудь вы их найдёте, и тогда...
9. Это был невероятно опытный мечник. Той тихой ночью на ферму пришёл мужчина в сером плаще, убивший вашего отца, обоих дядюшек и старшего брата до того, как они смогли хотя бы поднять руку. Не говоря ни слова и даже не взглянув на выживших, таинственная личность спустилась в подвал, где вынула из старого сундука необычную статуэтку. Он ушёл так же быстро как появился, потратив пару мгновений на то, чтобы оставить на вашем лице шрам раскалённым концом меча.
10. Кажется этот улыбающийся учтивый парень, соблазнивший вашу жену, пообещав ей кучу денег, но в итоге обманул её, подтолкнув к самоубийству, унёсшему жизнь также вашей младшей дочери — и это не первое его достижение. По легендам этому бессердечному человеку, бродящему по миру и сеющему страдания и несчастье, просто очень нравятся слёзы. Падение великих империй — его радость, крах *Большой Любви* — его песня. Пусть он не может умереть, но говорят, что если пронзить клинком его сердце, его можно изгнать далеко-далеко.
11. Он украл его! Вы почти 10 лет сидели в заточении в лаборатории, создавая формулы и оттачивая ритуал. Всё было готово для публикации. Всё научное сообщество смотрело на вас. Вы должны были получить уважение, которого так долго добивались, но всё пропало! Все ваши заметки, смеси и эссенции исчезли. Всё забрал ваш коллега. Вершина работы всей вашей жизни осталась лишь в воспоминаниях. Вы найдёте его и восстановите справедливость.
12. Как только ваша семья бродячих каменщиков закончила воздвигать кафедральный собор, они объявили вас неверными. Духовный трибунал несколько месяцев держал вас взаперти до суда, «дабы не богохульствовали». После быстрого суда ваши судьбы решило колесо фортуны. Вашу сестру сожгли на костре. Отца накормили горящими угольями. На мать они клали камни, пока её кости не перестали хрустеть. Брата сварили заживо. Вас они распыли на двери и спустили на водопаде в дикие земли. За три дня течение сломало дверь... а вот вы как-то выжили.
13. Всё ваше детство вас кто-то метил. Первый грубый хозяин клеймил вас в самых видных местах. Позже почтенные дома и знатные семейства накалывали хитрые метки владельцев в местах, скрываемых одеждой. Все владельцы били и унижали вас, когда вы раскрывали свой потенциал. Несмотря на всё это вы стояли на своём, в конечном счёте, завоевав свободу законным способом. Ваша память хранит множество пережитых ужасов, но вас по-прежнему мучают кошмары. Они не исчезнут, пока живы ваши бывшие хозяева. Память может подводить, но... у вас есть контрольный список.
14. Как они могли так поступить? Как они могли уничтожить вашу жизнь и всё, чего вы желали? Вы должны были им доверять. Ваш народ считал их королями, а те лишь глумливо смеялись. Они сожгли своей магией вашу деревню дотла и убили всех мужчин, осмелившихся подняться против. Искателей приключений считали героями, но они стали хуже тех чудовищ, которых сами убивали. Теперь вы покажете им, что такое настоящий героизм.
15. Вы ждали, пообещав себе, что орды орков скоро придут. Вы верили в судьбу. Очистительное пламя мстящих орков очистило бы землю от скверны. Разложившиеся обитатели не заслуживали лучшей участи. Наконец они пришли... и пошли по вашей стране. Несмотря на угрозы и кровавые клятвы орки ушли искать кровь и сокровища в другом месте, подкупленные вашими чёртовыми правителями. Гнойная рана, считающаяся вашим домом, могла и дальше катиться по наклонной. Вы не могли убивать своих людей, но орки-то могли. Как они осмелились вас подвести? Если они не хотят разорять вашу страну, вы заставите их страдать, пока они на это не пойдут. ♦

ДВАДЦАТЬ ВОПРОСОВ ДЛЯ ПЛЕННЫХ

Умело наложенное заклинание, пара наручников и вот ваш заклятый враг лежит у ног без сознания. Вам известно, что за его спиной стоит ещё более злобная и сильная личность. Теперь важно задать правильные вопросы. В расспрашивании помощников злодея и в разговоре с важным персонажем правильные вопросы, заданные в правильное время, принесут гораздо больше информации, чем обычно. Вот двадцать вопросов, которые гораздо лучше обычного «кто твой предводитель?»

1. Чем твой предводитель расплачивается с тобой?
2. Почему ты на него работаешь?
3. У него есть слабости или особые интересы?
4. Какие ещё люди, существа и группировки служат ему?
5. Почему ты и другие служите ему?
6. Где источник силы вашего предводителя?
7. Как его последователи опознают друг друга?
8. Чего добивается ваш предводитель, и как его планы могут мне помочь или повредить?
9. За тебя кто-нибудь может заплатить выкуп?
10. Что можешь рассказать о своём и чужом снаряжении?
11. Можешь нарисовать карту своего логова, включая ловушки, пароли и скрытые двери?
12. Планы других интересных мест знаешь?
13. Знаешь какие-нибудь полезные тайны?
14. Будешь работать двойным агентом?
15. Кого ещё мы можем захватить, чтобы добыть полезную информацию?
16. Если я убью только одного из вас, чья смерть сильнее скажется на всей группе?
17. Какую особую тактику вы в последнее время использовали?
18. У вашего предводителя/организации есть скрытые союзники и шпионы в местном городе/укрытии?
19. В вашей организации есть кто-нибудь, кто жаждет занять место лидера?
20. Ты веришь в бога? (Используется для того, чтобы пленники проболтались о своих планах).

ОРГАНИЗАЦИИ ПО АРХЕТИПУ: ВОРЫ

Жизнь преступника полна опасностей и угроз предательства, но она может оказаться самым интересным и самым полезным отыгрышем. Какая кампания, в которой полно воров, головорезов и бездельников будет полной без криминальных организаций? Они поддерживают подобие порядка там, где правит беззаконие, хоть и платят мерзким политикам и городским стражам, которые могли бы мешать деятельности разбойников, жуликов и воров.

Ниже приведены несколько преступных организаций, которые вы и ваш Мастер можете ввести в уже идущую кампанию, чтобы укрепить мерзавцев, которым нужна помощь в их опасном деле. Вы также можете при помощи Мастера использовать эти организации для вдохновения при создании своих подобных сборищ.

АССОЦИАЦИЯ

Самая опасная организация воров та, что стремится достичь общественного признания и законности. Ассоциация — одна из них. Без Ассоциации в городе ничего не происходит. Их руки и уши повсюду. Каждый торговец платит «за крышу». Все стражники имеют небольшой доход сверх официального. Представители Ассоциации встречаются на всех уровнях общества города. Общие собрания редки, но их возглавляет сам долгосрочный президент. Никто не знает, кто является, а кто не является членом Ассоциации, потому что на собрания все приходят в капюшонах и масках на лице. Хлеб с маслом ассоциации приносит проституция, опёка над извозчиками, азартные игры и торговля краденым товаром. В Ассоциацию входят по приглашениям, которые приносят хорошо вооружённые ночные гости в масках. Мало кто им сопротивляется, ведь Ассоциация правит всей коммерческой деятельностью города остриём кинжала и ядом в кубках. Члены Ассоциации могут связываться через сложную сеть тайных информаторов, и в случае нужды они редко отказываются помочь. Плата за это взимается в полном объёме.



ЗАХВАТЧИКИ

Эта гильдия наёмных воров специализируется в набегах на города. Эти мастера маскировки и проникновения выполняют для своих нанимателей диверсии. Связанные со знатью и духовенством Захватчики — это инструмент, которым пользуются, когда нельзя прибегнуть к открытому столкновению. Они проникают в нужные города, подкупают стражу, вызывают государственные тайны, опустошают казну, саботируют оборону, роют тоннели и расставляют шпионов. Они создают законный бизнес для получения доверия и расставляют своих людей по важным и влиятельным местам, таким как городские ратуши и другие гильдии. Захватчики работают небольшими группами по 3—4 человека, хотя в больших городах совместную деятельность ведут несколько таких команд, хоть и не знающих как выйти друг на друга. Если несколько команд должны сотрудничать, они получают инструкции из главной гильдии посредством магических сообщений или секретных посланий.

Для присоединения вор должен продемонстрировать свои навыки и заручиться поддержкой старого члена организации. Посредством воровской кандидатуры сортируют по талантам и создают из них команды. Среди преимуществ — громадные доходы и огромная сеть контактов.

ЛИКВИДАТОРЫ

Когда нужно кого-то взять штурмом, когда нужно проникнуть в неприступное убежище, когда нужно что-то взорвать, приходят Ликвидаторы. Организация у Ликвидаторов свободная, у них нет центрального руководства. Они поддерживают небольшие ячейки агентов (от трёх до десяти представителей) с разным прошлым. Каждая ячейка держится обособленно, поддерживая редкие контакты с двумя—тремя другими ячейками. Такая структура поддерживает их как организацию и при этом ограничивает ответственность провалившихся ячеек. Обычно они придерживаются политики нейтралитета, и потому могут избежать большинства наказаний за свои действия.

Каждая ячейка подыскивает новичков с величайшей осторожностью. Им нужны самые разнообразные представители: инженеры, алхимики, кузнецы, домушники, бывшие военные, сапёры и случайные артисты, находящие вдохновение в разрушении. Децентрализованная структура организации означает, что каждым делом занимается меньше людей и что каждому достанется больший процент.

ОБЯТЕЛЬНЫЕ ШАРЛАТАНЫ

Эти бандиты лишают людей собственности хитрыми планами, а не насилием и грубым воровством. Обятельные Шарлатаны проворачивают свои аферы за считанные минуты (ну или месяцы в сложных случаях). Цель у них всегда одна: убедить жертву добровольно отдать своё богатство. У них есть связь в большинстве городов и больших поселений.

ПЕРЕСМЕШНИКИ

Пересмешники путешествуют по стране, исполняя непристойные постановки, состоящие из одного акта, которые обычно поднимают дух зрителям (и опустошают их карманы к концу представления). Пересмешники используют костюмы и ложные удостоверения личности для маскировки истинных намерений группы. С наступлением осени отдельные группы, называемые гнёздами, переезжают в другие регионы, пока не вернётся тёплое время года, и тогда наступает временное затишье. Во время «миграции» Пересмешники собираются в штаб-квартирах для тренировок, после чего вновь отправляются надувать простолудинов и набивать свои кошельки. Пересмешники соглашаются на выступления за выпивку и место для сна, чтобы снискать благодарное расположение местных.

Для вступления кандидат должен уметь выступать на публике. Театральное перевоплощение для них так же важно как умение обирать карманы. Для успеха гнезду нужны многочисленные таланты, и пернатые воры специализируются на развлечениях и введении в заблуждение.

РУКИ МЕСТИ

Эту гильдию головорезов и наёмных убийц создал агрессивный активист, которого, в конечном счёте, поймали и казнили. Руки Мести берутся за запугивание и дела, связанные с убийствами, но только если жертва связана с Империей. Политические мотивы — важный фактор в этом братстве, но важнее всего одно небольшое условие: для вступления кандидат должен потерять одну руку. В Империи кража у горожан приравнена к краже у Империи. Пойманным на воровстве отрезают левую руку. Обвиняемым в инакомыслии отрезают правую руку. Руки Мести — это те, кто ощутил на себе суровую систему наказаний Империи.

У Рук Мести есть шпионы и связи на всех уровнях общества, а значит у них есть доступ к самой различной информации. Если в Большом Зале что-нибудь произойдёт, Руки вскорости об этом узнают.

ТОЛКАЧИ

Это мастера мошенничества. Развивая навыки, необходимые для выживания у знати монет, Толкачи изучают местные обычаи, политику и иерархию власти, чтобы проще было шантажировать жертв.

Их лозунг — «воруй у всех на виду», и у большинства представителей эти или другие глубокомысленные высказывания вытатуированы на теле. Татуировки — это часть ритуала присоединения к братству и средство распознавания друг друга. Убийства здесь не одобряют, так как это уничтожение источников денег.

Для вступления кандидат должен заручиться поддержкой от действующего члена группы и иметь на руках долговое обязательство от знатного человека на 200 зм. Тот, кто раздобудет более важные бумаги, может рассчитывать на стипендию от гильдии.

В обмен на полную верность кандидат получает доступ к информаторам, новейшим технологиям, магии, портным, медикам, актёрам, скупщикам краденого, фальшивомонетчикам, главам караванов и другим ворами (для грязных дел). ♦

ОРГАНИЗАЦИИ ПО АРХЕТИПУ: ВОИНЫ

Как превратить воина в запоминающегося персонажа? Свяжите этого вооружённого головореза с какой-нибудь организацией. В исторических книгах вы найдете множество примеров благородных орденов и компаний воинов, а фэнтезийное окружение даст простор для творчества. Ниже приведены пять групп мужчин и женщин, идущих под одним знаменем и объединённых общей целью. Используйте эти примеры, чтобы следующий созданный вами воин оказался не только на переднем краю сражения, но и в памяти ваших приятелей-игроков.

АРКАН

Этот отряд лёгкой пехоты сражается в лёгких доспехах и вооружён кнутами, цепями и древковым оружием, которым можно обезоруживать и подсекать врагов. Они специализируются в обездвижении и обезоруживании врагов. Передние ряды Аркана сбивают врагов с ног и опутывают их кнутами и сетями. Второй ряд накалывает врага на древковое оружие. Они также используют болы для обездвижения тех, кто находится за пределами их любимого оружия. Их цель — схватить, а не убить.

Арканов нанимают в городе для поимки опасных беглецов и для охраны во время церемоний. Некоторые варвары даже нанимают их, чтобы племена не перерезали друг друга во время сборов. Цель Аркана ловить противника живьём, но в случае нужды они не колеблясь лишат врагов жизни.

Арканы набирают рекрутов из угнетённых и притесняемых. Здесь сержанты учат рекрутов, как действовать в цивилизованном обществе и как гуманно обращаться с другими людьми. Такая репутация хорошего обращения с пленными помогает Аркану набирать рекрутов и находить работу. Конечно, то, что случится с пленным после того как его передадут властям, предсказать трудно.

ВАТАГА ШЛЮХ

Когда-то беспорядочный отряд мечников, нанятых для защиты района красных фонарей портового города Бож Харбор, теперь стал массивной организацией, защищающей все северные территории. Присоединиться к ним легко — в Ватаге побывали многие, но вот получить звание выше рядового трудно.

Управляют организацией несколько хозяек борделей из Бож Харбор и опытных ветеранов. Ответственные безошибочно определяют, насколько удачливый и способный воин перед ними и проводят с ним беседы с использованием магии для проверки верности и склонностей ко злу. С виду эта организация кажется хаотичной, но все её представители защищают добро в этом мире.

Эти особые воины выполняют тайные задания. На их счету две легендарные победы — Бейерское Изгнание Упырей и Освещение Явизионского Пика. Отдельные группы из Ватаги действуют в разных частях страны, выполняя опасные задания.

Большая часть воинов Ватаги носит лёгкие доспехи и короткие мечи с кинжалами. Многие из них знакомы не только с воинскими навыками, но и с воровским ремеслом. Представителей Ватаги легко опознать по сверкающим серебряным украшениям и тёмно-зелёным коротким курткам.

ЖЕЛЕЗНАЯ ФАЛАНГА

Железная Фаланга была элитным отрядом короля Клейтиаса Акейлианского. В конце гражданской войны им было приказано защищать дворец, пока Клейтиас с семьёй бежал морским путём. Мятёжники схватили корабль Клейтиаса, но Железная Фаланга отказалась покидать охраняемый дворец, так что мятёжники не могли ни выгнать их оттуда, ни перекрыть поставку продовольствия с моря.

Железная Фаланга объявила о независимости и превратила Акейлианский дворец в военный обучающий центр. Офицеры многих стран посещали дворец ради обучения тактике и стратегии. Прорыв через блокаду мятёжников — один из вступительных экзаменов, а оплата ведётся продуктами, лекарствами и другими припасами. Выпускники также обязаны регулярно посылать десятину для помощи Железной Фаланге.

Выпускники этой организации часто отправляются на задания, иногда группами, иногда поодиночке. Обычно им поручается доставка припасов для академии, а также создание большого обученного верного войска, необходимого для восстановления Акейлианской монархии. В час нужды агенты Железной Фаланги всегда могут позвать на помощь своих товарищей.

ИСТОРИЧЕСКОЕ СООБЩЕСТВО

«СКРЕЩЁННЫЕ МЕЧИ»

История даёт важные знания тем, кто её изучает. Историческое сообщество «Скрещённые Мечи» считает, что его участники станут более полезными членами общества и смогут лучше его защищать, если будут учиться на событиях прошлого. «Скрещённые Мечи» — это комбинация обучающей академии и клуба по интересам. Здесь каждый год принимают новых учеников и учат правильно использовать оружие и доспехи, а также благоразумную, проверенную временем тактику. Выпускники часто продолжают сотрудничать с сообществом. Некоторые из них периодически возвращаются и служат инструкторами; другие просто делятся полученной информацией. Однако всех их объединяет крепкая связь, разрубить которую не по силе никакому мечу.

СЕВЕРНЫЙ ШТОРМ

Северный Шторм — это компания воинов, созданная четырьмя оставшими королевскими телохранителями, продающая свои услуги любым странам, столкнувшимся с вторжением племён гуманоидных чудищ или варваров. Северный Шторм не участвует в политических конфликтах, а искореняет силы тьмы и хаоса. Присоединиться к ним может любой, но тот, кому не хватает навыков и опыта, будет выполнять самую грязную работу, пока

не будет готов к своей первой вылазке. В этой вылазке четыре опытных воина Северного Шторма сопровождают новобранца в охоте на орков или багбиров, проверяя его характер.

Воины Северного Шторма выполняют самые разнообразные задания, от участия в важнейших битвах до разведки в лесах, проводимой впереди дружественных войск. Навыки разведки здесь ценятся так же сильно, как и умение сражаться клинком. Символом Северного Шторма является мрачное чёрное облако с бьющими из него молниями. Знать, которая не может оплатить их услуги звонкой монетой, может расплатиться другими способами, например, даровав земли или предоставив особые товары или услуги. ♦

ОРГАНИЗАЦИИ П☉

АРХЕТИПУ: ЗАКЛИНАТЕЛИ

Большинство тех, кто владеет магией, обучаются этому годами. Обычно это сплачивает их в больших академиях или особых школах волшебства. В фэнтезийном мире такие учреждения должны существовать, но они плохо помогают в создании предьстории персонажа-заклинателя. Те, кто владеют такими опасными силами, являются основным костяком общества, и они должны быть организованы, чтобы демонстрировать все грани своей мистической силы в окружающем мире. Используйте описанные ниже организации для создания полноценного заклинателя-книгочея.

АНКЛАВ

Анклав — это тайное, но несмотря на это весьма известное мирное сообщество волшебников, созданное Бельратом Ольвианом, который оставил поиски приключений и основал первую Библиотеку Анклава. Тайные Библиотеки Анклава разного размера и разной полезности находятся во всех больших городах и важных поселениях. У этого ордена четыре уровня посвящения — Посвящённый, Партнёр, Книжник и Библиотекарь.

Книжники и Библиотекари часто покупают книги и принимают новых членов, ища новичков среди ищущих приключения волшебников, продающих редкие и интересные книги и свитки. Посвящённые часто даже и не знают, что общаются с представителями Анклава, пока не продадут достаточное количество книг. Анклав никогда не приглашает аморальных людей и тех, кто не заслуживает доверия. Посвящение выглядит довольно просто. Эта организация лишена политики, и не требуют клятв и обещаний кроме сохранения в тайне Библиотек Анклава и регулярных пополнений книжных полок.

В обмен на книги, карты, свитки и подобные вещи участники получают доступ к бездонному источнику знаний, распределённому по Библиотекам Анклава, а также умам других волшебников Анклава, экспертов тайных знаний.

Волшебники узнают как различить метки, указывающие местонахождение Библиотек Анклава и как подавать тайные знаки о своём уровне посвящения, чтобы получать доступ.

МАГИ-ЗАЩИТНИКИ

Эта организация заботится о слабых заклинателях, таких как дежурный волшебник в городской страже или трактирщик, знающий пару заклинаний. Такие маги бесславно трудятся в тени общества, помогая крутиться колёсам цивилизации. Сила Магов-защитников в количестве и в информации, которой они обладают. Сотрудничая с многочисленными воровскими гильдиями и компаниями наёмников, Маги-защитники обладают одной из

ЭПИЗОД IV

В котором Бедлам Хавок узнаёт, что иногда любознательность приводит к дурным последствиям.

«...Короче говоря, нам нужно было как можно скорее пройти через эту дверь. К тому же я промочил свои вторые ботинки.»

«Промочили, сэр? Там была вода?»

«Боги и тролли, ты хоть слушаешь меня?! Хотел бы я, чтоб это была вода! Вода, по крайней мере, не оставляет пятна и не раздвигает одежду. В общем, там была дверь, и Драксинир Одноглазый нагнулся и посмотрел. Так я и узнал, что...»

«Никогда нельзя смотреть через замочную скважину.»

самых лучших информационных сетей на континенте, и они всегда могут рассчитывать на помощь в трудную минуту.

У этой организации есть благородный, но неофициальный кодекс чести и сильный дух товарищества, происходящий от недооценки и насмешек от более известных волшебников. Маги-защитники используют в своём ремесле кроме магии множество других навыков, которыми обладают их участники. В преимущества от членства входит обширная информационная сеть для решения проблем и получения советов и возможность найти полезного товарища по гильдии в таком далёком месте, куда не полезут «мараться» другие, более сильные, волшебники.

ПОТОК

Гильдия мореходных волшебников Поток принимает к себе магов, знающих мореходство, поклоняющихся морским богам и просто, тех магов, что являются представителями мореходных семей. У Потока в большинстве портовых городов есть служебные помещения, в которых капитаны могут нанять себе для плавания волшебников. Члены Потока, которых специально обучили и взяли в экипаж судна, никогда не будут открыто выступать против соратников по гильдии. Время от времени это приводит к разочарованиям, так как, готовясь к бою, оба экипажа противостоящих кораблей надеются на поддержку своих магов в достижении боевого превосходства. Когда волшебники отказываются сражаться, терпению большинства капитанов по отношению к членам Потока приходит конец. Членство в этой гильдии предоставляет доступ к новейшим морским картам, эксклюзивным мореходным заклинаниям и большую скидку на магические предметы, связанные с морем, например, позволяющие дышать под водой или разговаривать с морскими расами. Цель Потока — обогащение её членов, безопасное судоходство и исследование магии, приходящей из океанов. Представители гильдии отдают 10% заработка, когда заходят в порт, в котором есть офис Потока.

ВДОХНОВЛЕННЫЕ

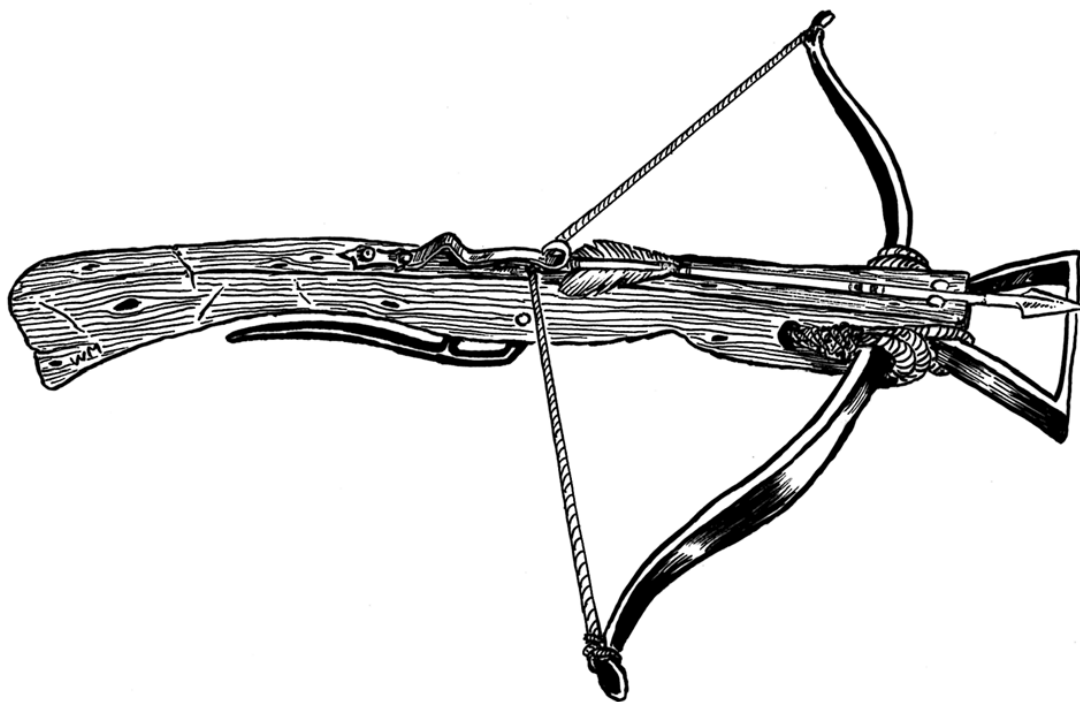
Эта группа магов, специалистов по стихии воздуха, считает, что все творения, начиная с простой мысли, возможны благодаря стихии воздуха. Вдохновенные действуют в общинах артистов, создавая небольшие ячейки, возглавляемые обаятельным лидером. Они создают скульптуры, созданные целиком из воздуха, внутри которых удерживаются разноцветные газы. Вдохновенные познают и ремесло бардов: многие умеют играть на духовых инструментах или просто петь.

Все Вдохновенные должны быть специалистами, изучающими стихию воздуха. Это общее требование, в отдельных ячейках требуют большего, часто принимая только знающих определённое ремесло или требуя денежного взноса для поддержки исследований. За малым исключением, членство влечёт за собой толику уважения, особенно среди городских жителей. Вдохновенные получают доступ к общественным институтам и собраниям, куда разрешён доступ только привилегированным особам или особам, имеющим благородное происхождение.

ШКОЛА ЧАРОДЕЙСТВА

ЛЕДИ СЕРАФИЛЬ

Иногда общество бывает таким же опасным, как самые ужасные подземелья. Одна неправильная фраза, сказанная не тому человеку, может повлечь катастрофические последствия. Леди Серафилль поняла это, и обучает молодых чародеев искусству социального изящества. Представители сосредоточены на тайном использовании изменяющей сознание магии. Они объединяют эффекты магии с природным очарованием и изяществом манер, что делает их опасными в социальной среде. Представители этой избранной группы часто создают запутанные заговоры, выманивают у богачей золото и драгоценности, а всю вину сваливают на своих же врагов. Очень мало кто знает, что леди Серафилль — это влиятельный допельгангер, ведущий свою собственную игру. ♦



ПѢДУ, ПѢСПРАШИВАЮ...

«Эй, Щербатый! — Гаммон кинул тучному трактирщицу пригоршню золотых монет. — Мне нужно знать, с кем тут околачивался Грешный Пьер. Я слышал, его парни украли Драконий Скипетр».

(Игрок Гамона кидает кости. Результат... плохой).

«А, ну ладно... Забудь, попробую в другом месте».

У всех так бывает.

Мы теряем след в середине приключения. Возможно, мы исследуем прошлое злодея или хотим предсказать его следующий шаг. Иногда нам нужно узнать, где находится древнее сокровище, но мы лишь ходим кругами, надеясь, что у следующего встречного будет важная подсказка.

Информация наверняка где-то есть, просто нужны особые подходы. Вместо того чтобы надеяться на кубики, используйте творческие поиски информации, и Мастер выдаст какую-нибудь информацию. Ниже описаны хорошие альтернативы старым добрым Сборам Информации, Использования Библиотек и проверкам Знаний.

- 1. Посещение университета:** *«Конечно, мы знаем про этот скипетр, но я не уверен, готовы ли вы принять такое страшное знание...».* Хранители магии копят знания недоступные другим. Жуткие тайны в подвалах архивов, загадочные книги, упрятанные от других смертных... тот, кто ищет информацию здесь, может найти забытый всеми магический ритуал или уязвимые места своих врагов.
- 2. Обращение в архивы:** *«Грешный Пьер? Хммм... кажется у его семьи есть особняк на краю города. Сейчас, посмотрю в карточке».* Там, где селится человек, появляется бюрократия. Клерков придётся убедить, но их информация будет очень ценной. Бумаги о передаче земель, законы и лазейки в законах, аресты и суды, налоговые записи и записи предприятий и гильдий десятилетиями хранятся в пыльных архивах.
- 3. Исповедь в соборе:** *«Да, брат мой, среди церковных реликвий был древний скипетр. Он принадлежал церкви много веков, но епископ Кортик разрешил продать его лорду Наичу».* Пара монет в коробку для подагний — и священник вспомнит или найдёт множество интересных фактов. Архивы церкви восходят к временам основания города, и к ним тоже можно получить доступ. Духовенство помогает тем, кто занят благородными делами, и часто говорит больше чем положено. Дни рождений, браков и смертей, посещения и игнорирование церкви, благотворительная деятельность и принятие чужой помощи — всё это можно узнать в церкви.
- 4. Расспросы слуг:** *«О нет, милорд, нет. Я работаю только на Пьера, больше ни на кого. Я могу такое рассказать!»* Знать часто забывает, что их вездесущие слуги могут видеть и слышать. Стаканчик вина или капля лести — и они выдадут все тайны своих господ.
- 5. Околачивайтесь на улицах. Во всех смыслах.** *«Сжальтесь, сэр! Поцадите, он этого не переживёт! Не видел я вашего Грешного Пьера, но парней с кучей золота и странным акцентом видели на пристани! Отпустите моего отца, клянусь, я сам вас туда отведу!».* Копание в архивах, болтовня и распитие вина со всяким сбродом — это лишь трата времени, когда всё что нужно — пара сломанных челюстей. Вы удивитесь, когда узнаете, какими полезными бывают люди, когда спасают свою шкуру. Эта техника подразумевает, что если вы будете бить всех встречных, есть небольшой шанс, что он сознается или даст хорошую наводку.
- 6. «Глазастый» Дантес** *«Пьер? Не помню, не могу сосредоточиться... есть хочется и вообще... *звяк, звяк* Вниз по улице, второй поворот, идите, пока не увидите...»* Данни видит всё. Если у вас есть деньги, у него, скорее всего, есть информация.
- 7. Наём детектива** *«Конечно, я найду Пьера. Я беру 10 золотых в день, и вы оплачиваете все мои расходы. Когда найду его — 200 золотых сверху».* В каждом городе есть умельцы,

предлагающие свои навыки за деньги. Их опыт и знание местности не стоит недооценивать.

- 8. Обращение к преступному авторитету** *«Так значит Вонючка Пьер теперь называет себя «Грешным»? Ну-ну. Так, ещё раз... как тебя зовут? Ага. Ну, и что ТЫ можешь сделать для МЕНЯ, чтобы я потратил на тебя драгоценное время, разыскивая этого Пьера?».* От преступных боссов ничто не ускользает. У них всюду есть глаза, уши и пальцы, так что наверняка есть и нужная вам информация. Они даже наверняка заранее знают, что именно вы ищите, вот только цена может оказаться чрезвычайно высокой.
- 9. Посещение борделя** *«Эй, детка! Пьер? Я сделаю так, что ты о нём забудешь. М-м-м-м».* Эти дамочки знают о том, что творится в городе. Они не хвалятся этим знанием, боясь мести, но они не забывают имена, лица, разговоры и исповеди. Такое знание — их лучшая защита.
- 10. Оракул** *«Ты ищешь Пьера. Я вижу это в пламени. Тебе не понравится то, что я скажу тебе».* Слепая старуха большую часть своего времени проводит, танцуя голый у костра в трущобах или разговаривая с небом или осыпая прохожих бранью. С ней никто не связывается, потому что она «знает всё» и «приносит неудачи». В краткие моменты просветления она может рассказать об истине, которую она постоянно видит вокруг себя, но цена может оказаться чрезмерно высокой — её пророчества всегда сбываются, а наговорить она может такого...
- 11. Спросите крыс** *«Прошлой ночью я был на Костяной Аллее, в канаве за пивнушкой, и там я такое видел...».* В фэнтезийном мире можно с помощью магии разговаривать с птицами, крысами, волками и прочими животными, что могли что-то видеть или где-то побывать.
- 12. Друдлплот** *«Знаешь, што я тут слышал пра эттина Гретчи? У ниво ни проста две галавы...»* У этого безумного тролля рот никогда не закрывается. Он постоянно лезет в чужие дела и разносит сплетни, ставя других в неловкое положение ради развлечения. Разумные чуднища бегут от него, лишь завидев издалека, считая смутьяном, или просто замолкают. Однако он носит с собой хорошие вина, и он знает как разговорить других. Это отличный источник новостей от чудовищ, а все остальные знают, что если хочешь что-то узнать — надо нести ему еду и деньги, их он берёт без всяких зазрений совести. ♦

ЭПИЗОД V

В котором Бедлам Хавок рассказывает о смысле одиночества и даёт важное наставление.

«...Видимо, горожане избегали выжженного холма не потому, что хотели скрыть своё сокровище, а ради общественной безопасности. На нашу долю выпало то, что можно назвать Почтой Полным Провалом».

«Почти Полным Провалом, сэр?»

«Да — и если бы не мой гениальный план обречь их всех на смерть, провал был бы полным!»

«Но... а как же ваш отважный добродушный факельщик, Рябой Первопроходец?»

«Кто? А, этот. Не, он тоже умер. Так я и узнал, что...»

«Ради всего святого, остерегайтесь деревьев, одиноко стоящих на холме!»

— Правила, Правило пустошей №11

НИКОГДА НЕ УХОДИ ИЗ ДОША БЕЗ ЭТОГО

Даже супергероям иногда нужны подручные инструменты. В опасном мире искателей приключений жизнь может зависеть от любой мелочи. Иногда на такие вещи даже не обращают внимание. Предметы, описанные ниже, в нужной ситуации могут обернуть поражение в победу.

ВОСК (СВЕЧНОЙ ИЛИ ФЫБЫЧНЫМ)

Набор свечей, особенно изготовленных в одно время из одних и тех же материалов, скоординирует действия разных групп, потому что они будут гореть примерно с одинаковой скоростью. Из размягченного воска получается подручное средство для изготовления рун, рисунков, отпечатков ключей и подобных вещей. Благодаря этому потом экспертам можно будет предоставить более точную информацию. Воск может стать незаметным материалом для тайной поломки механизмов. Вы сможете убежать, прежде чем враги поймут, что кто-то обезвредил их хитроумное устройство.

ЖИР

Жир работает как разбросанные шарики, но шарики раскатываются куда попало, а жир остаётся на месте. Те, кто знают о намазанном поле, не будут наступать туда, а враги будут скользить и падать. Смазка также уменьшает трение. Она поможет при скрипящих шарнирах, заклиненных створках и во многих других обстоятельствах. Смазав оружие и другое снаряжение, вы защитите его от ржавчины и прочих угроз, будь то обычная коррозия или атака чудовищ.

МУКА

Ничто не сравнится с мукой в обнаружении невидимых врагов по дешевизне. Бросив её в воздух, можно покрыть ей невидимку, а рассыпав по земле, вы увидите отпечатки его ног. Конечно, мука может пригодиться и в других ситуациях, особенно если включить воображение. Доверчивые противники могут остановиться или даже бежать, если увидят в ваших руках мешочек с «порошком смерти». Смотрите, как враги спотыкаясь побегут от «ядовитого» облака. К тому же посыпав существо или предмет мукой, вы сделаете первый важный шаг в создании «привидения».

ПЕРЕЦ И ДРУГИЕ ПРЯНОСТИ

На существ, которые полагаются на своё обоняние, острые пряности действуют сильнее оглушающей гранаты. Так как пряности будут долго лежать на полу, это отличный способ сбить преследователей со следа. Кроме того, они изменяют вкус всего, что будет ими посыпано, в том числе и людей, которых кто-нибудь пытается проглотить. Обладая храбростью и метким глазом, можно с помощью перца в самый ответственный момент заставить дракона чихать и кашлять.

ПЕРЧАТКИ

Перчатки — это прослойка между вашими руками и окружающей средой. Это ослабит действие контактных ядов. Можно поспорить и доказать, что перчатки уменьшат дозу или вовсе не пропустят яд в кожу рук. Кроме того, чудовища, которым для особых атак нужно прикоснуться к вашей коже, будут очень разочарованы.

ПОВЯЗКА НА ГЛАЗА, ЗАТЫЧКИ ДЛЯ УШЕЙ И НОСА

Всё, что блокирует чувства, уменьшает эффективность чудовищ и эффектов, действующих на чувства. Тот, кто захватит с собой подобные вещи, наверняка в свободное время потренируется в их использовании. Это уменьшит побочные эффекты от их использования. Кстати, пленные становятся послушнее, если их не просто связать, а ещё в чём-то ограничить.

ПОЛАЯ ТРУБКА

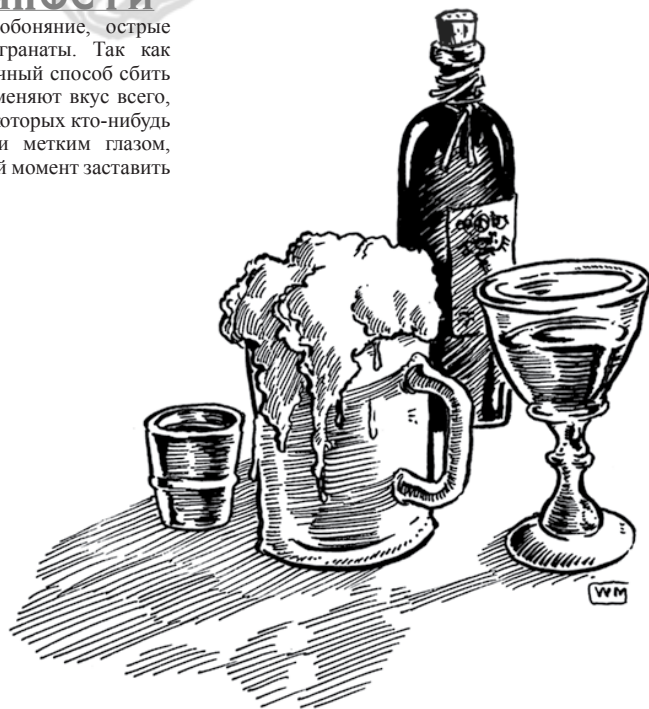
С такой трубкой можно практически сколько угодно оставаться под водой. Неважно, пересекаете ли вы реку, берега которой патрулируют лучники, или вы прячетесь в кастрюле великана, возможность дышать, не поднимая голову над поверхностью воды, может спасти вам жизнь. Через полую трубку можно наоборот, выдыхать, что превращает ваше дыхание в небольшой, но очень полезный инструмент. Поток воздуха может рассеивать пыль. Это скроет ваши следы или наоборот, позволит обнаружить опасное место, не касаясь его. В экстренной ситуации через трубку можно выдуть в воздух или в лицо врага какой-нибудь особый порошок.

СУМКА С БЕЗДЕЛУШКАМИ

Искатель приключений, взявший с собой сумку с маленькими безделушками и съестными припасами никогда не пожалует об этом. Такую мелочь можно использовать для отвлечения внимания, подкупа и вручения в дар, и она может оказаться ценнее золота.

ШАРИКИ

Рассыпьте по полу сумку шариков — местность мгновенно станет пересечённой. Если их рассыпать, стоя на холме или наверху лестницы, гравитация поможет вам быстро распределить их. Прокатите шарики по неисследованному коридору, и они могут показать вам местонахождение ловушек и скрытых опасностей. ♦



РѦСКѦШЬ В ПУСТѦШИ

Для многих отсутствие удобств — не самая приятная составляющая жизни искателя приключений. Персонажи ищут способы по облегчению жизни в дикой местности. Заклинания, создающие удобные домики с периной и очагом, и волшебные предметы, создающие металлические нерушимые крепости — лишь пара примеров того, как персонажи пытаются обогородить свою жизнь. Однако у большинства персонажей нет денег для покупки необычных приспособлений и заклинаний для создания даже скромных убежищ.

У персонажей, находящихся на ранней стадии своей карьеры, но обладающих деньгами, которыми можно скинуться, есть другой вариант, пусть и не такой эффектный как переносная магическая башня. И в сказочных, и в современных, и в научно-фантастических мирах есть скромные, но талантливые профессионалы, согласные идти с хорошо платящими искателями приключений хоть за тридцать земель. Они разобьют лагерь, приготовят ужин и окажут другие услуги, чтобы сделать жизнь работодателей если не простой, то хотя бы комфортной.

Ваш Мастер может предоставить множество слуг и знатоков своего дела, и одной из таких групп является семейство Греннар. Они сделали служение богатым покровителям делом своей жизни. Семейство Греннар — это большой клан дельцов, пытающийся обогатиться за счёт других. Несколько поколений тому назад они поняли, что искатели приключений и знать вынуждены сражаться с опасностями безо всяких благ. Ни один человек, имея в кармане тысячу золотых, не должен страдать от неудобств, и семейство Греннар решило предоставить им это удобство — в любом месте, в любое время за соответствующую плату.

Бенни Греннар всегда даёт понять, что его семья — не телохранители. Они не помогают сражаться с чудищами и бегут, если на них нападут, возвращаясь лишь когда обстановка станет спокойной. ИП, взявшие с собой Греннаров в пустошь, должны или обеспечить их безопасность или позволить Греннарам разбить лагерь в стороне от угрозы, дабы они могли избежать большей части проблем. Они рекомендуют разбивать лагерь примерно в миле от исследуемого места.

Это позволяет им выбирать место, уменьшающее шанс на случайную встречу, но всё равно близкое для того, чтобы персонажи извлекли пользу от услуг Греннаров. Персонажи должны нанимать Греннаров как минимум на месяц, оплачивая услуги заранее. Последующие оплаты должны проводиться регулярно. Стоимость услуг — 200 зм в месяц с одного персонажа, но всю еду, питьё, одежду и услуги берут на себя Греннар.

В пустоши Греннары следуют за своими покровителями в большой, но прочной повозке, груженной припасами. Присутствует один член семьи на каждого персонажа плюс ещё один представитель семьи. Обычно эти слуги специализируются в какой-то одной области, такой как массаж, приготовление пищи и кузнечное ремесло (эквивалент Эксперта 1 уровня). Греннары предоставляют следующие услуги:

Потрясающая пища, изготовленная из самых разнообразных припасов.

Разбивка надёжных лагерей.

Приготовление припасов в дороге, вкусных и долго хранящихся. Покровители должны хорошо питаться, невзирая на опасности.

Чистка оружия, доспехов и снаряжения.

Массаж.

Оценка найденных сокровищ.

Починка простого снаряжения.

Уютная тень под навесом в жаркую погоду.

Палатки с железными печками в холодную погоду.

Уютные палатки с роскошной постелью.

Отличное вино, закуски и игры по воле покровителей.

Небольшая библиотека с bestiариями и журналами.

Отличные беседы.

Переговоры на встречах с другими.

Услуги гостям покровителя (увеличивает престиж).

Уход за животными и трофеями покровителя.

При установке лагеря во главу угла ставится обороноспособность, а также укрытие от стихий, хищников и врагов. Когда покровителей нет рядом, Греннары не сидят, сложа руки. Временный лагерь превращается в базовый. Подходы очищаются от кустов, из которых потом создаются укрытия и маскировка. Греннары собирают травы и ягоды, а также охотятся на небольших животных, чтобы по возвращению покровителей тех ждал вкусный ужин. Если Греннаров нанимают более двух персонажей, то они строят в лагере небольшой бревенчатый дом; особенно если здесь придётся провести несколько дней.

Пока ИП находятся в городе, Греннары действуют как посредники, посыльные, представители и консьержи. Послав Греннаров искать таверну, магазин и ремесленников, ИП получают небольшой бонус к действиям, требующим переговоры при покупках, поисках ночлега и сборе информации. Этот бонус также применяется при проверках, сделанных при общении с местными властями и дворянством, так как такая роскошь в цивилизованном обществе доступна только знати и благородным. Если на вас работают Греннары, значит вы не обычные наёмники, таскающие в город головы своих трофеев в обмен на звонкую монету. Это говорит о том, что вы представитель чистой породы — даже если это не так.

Греннары располагают обширной сетью информаторов, которые могут пригодиться их нанимателям. ИП, использовавшие Греннаров для крупномасштабных сделок, таких как наём ремесленников для постройки замка, тоже получают небольшой бонус к проверкам, связанным с качеством, временем и стоимостью проекта.

Когда высокоуровневые персонажи селятся в крепости, Греннары продолжают служить личными ассистентами, но если персонаж захочет сделать кого-нибудь из них сенешалем или дворецким, придётся пересмотреть контракт в сторону увеличения оплаты.

Семейство Греннар состоит из двоюродных братьев, племянников и многочисленных приёмных детей. Это люди в возрасте 20—50 лет (среднестатистический Греннар — это Эксперт 2 уровня). Одеваются они согласно обстоятельствам, ведь в их повозке много товаров и одежды.

БЕННИ ГРЕННАР

Бенни — это полный энергии пожилой человек с зауценной улыбкой и льстивыми манерами. У этого невысокого хорошо одетого человечка трясутся руки, но у него твёрдый взгляд опытного торговца. Самого Бенни нанять нельзя, но контракты с его семьёй заключаются через него (эквивалент Эксперта 3/ Вора 3 уровня, говорящего на многочисленных языках). ♦

ВСЁ, Я ЛОЖУСЬ СПАТЬ

Ох уж эта «таблица случайных сцен»... С этим проклятым ночным снам сталкивались практически все отряды искателей приключений, взявшиеся за мечи и отправившиеся на поиски приключений в пустоши. Долгие годы игроки готовились к ночным визитам, которые происходят из-за этой таблицы. Однако с описанными ниже предосторожностями вам не придётся уделять много времени укреплению своего лагеря. Используйте эти сведения, чтобы выжить и преуспеть, даже если Мастер застанет вас со спущенными штанами.

- 1. На природе:** На природе расставьте вокруг лагеря сигнализацию. Пусть опытный разведчик выберет идеальное место для ночлега, а потом окружит его верёвкой с привязанными к ней колокольчиками, чтобы получилась примитивная сигнализация от чужаков. Однако будьте внимательны, если перестараетесь, маленькие животные и даже лёгкий ветер не дадут вам спать. Неиспользованные за день заклинания предсказаний пригодятся для контрольной проверки выбранного места. Расположение на возвышенности поможет вам раньше заметить врагов и предоставит преимущество в сражении. Съестные продукты запакуйте в не пропускающий запаха мешок, чтобы не привлечь чужаков с острым обонянием. Если позволяет время, можно рядом разбить фальшивый лагерь. Кроме того, разложив на земле доспехи, можно создать видимость того, что вас гораздо больше, чем на самом деле.
- 2. Подземелья:** Разбивая лагерь в подземелье, для начала заблокируйте все двери, но убедитесь при этом, что у вас есть альтернативный выход, дабы вас самих не заперли. Имея краски с кисточкой или цветные мелки, можно создать на двери, стенах и полу фальшивые защитные руны. Боящиеся магии чужаки дважды подумают прежде чем зайдут к вам. Не забывайте, что магические предметы могут светиться, даже когда вы спите, а это маяк для ночных существ. Укройте их одеялом или обмотайте плащом и держите под рукой.
- 3. Двойная стража:** Никто не должен сторожить в одиночку.



Скрытный враг легко устранит одинокого сторожа. Если вам не хватает людей для удваивания дежурных, купите обученных сторожевых псов или других животных, способных предупредить об опасности. Тварь с хорошими чувствами, издающая шум при виде опасности, избавит вас от перерезанной глотки и предоставит время для самообороны.

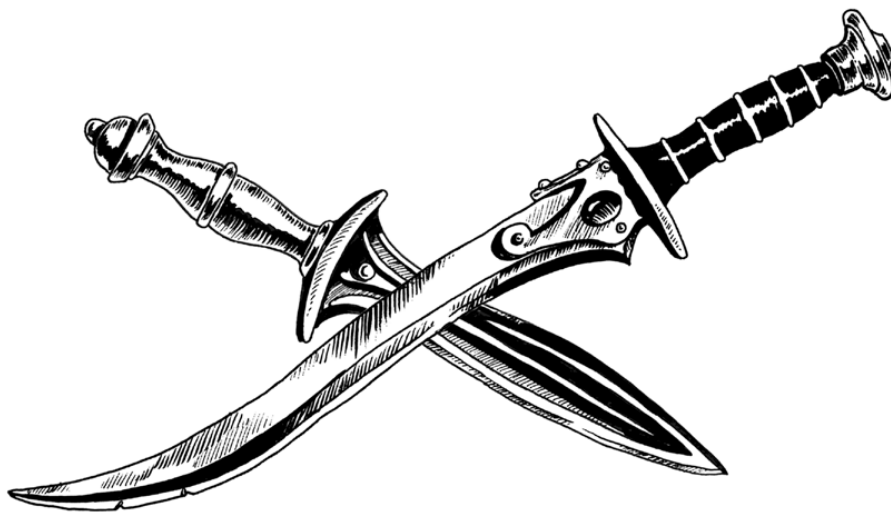
- 4. Источники шума:** На открытой местности разбросайте на подходах к лагерю разбитые стеклянные осколки (например, от выпитых зелий). Наступив на них, враги издадут характерный хруст. Если боитесь невидимок, рассыпьте под ногами муку, что позволит видеть их следы и определять их местонахождение.
 - 5. Копайте:** Выройте вокруг лагеря канаву, а из земли сделайте насыпь. Даже если это не сдержит нападающих, это их замедлит и даст вам укрытие. При возможности расставьте у канавы шипы и деревянные колья.
 - 6. Думайте стратегически:** Повесьте фонари и волшебные источники света широким кругом вокруг лагеря и потушите перед сном костёр. Теперь нападающим придётся вступить в свет, а вы сами останетесь в темноте незамеченными.
 - 7. Используйте перевозочные средства:** При путешествии на большие расстояния купите перевозочные средства. Пусть 1—2 персонажа днём спят в нём, а потом всю ночь дежурят. Ночью остальные персонажи могут спать в телеге или под ней, получая укрытие от стихий и атак.
 - 8. Ночные доспехи:** Приобретите комплект лёгких удобных доспехов для сна. Обычно при нападении некогда одеваться, поэтому такая защита — лучше, чем ничего, и это может спасти вам жизнь.
 - 9. Подъём!:** Столкнувшись с неприятностью важнее не разбираться с врагом, а пробудить спящий отряд. Во сне союзники больше уязвимы. Придумайте, как будете будить своих друзей. Питомцы и другие животные спутники тоже могут быть эффективными «будильниками».
- Дома никого нет:** Рассмотрите варианты сна под защитой невидимости, маскировки и в иномировых местах, созданных заклинаниями и волшебными предметами. Вы сможете спать в кроне деревьев, прямо над лагерем? Отличным местом для отдыха может стать комната, находящаяся за потайной дверью. ♦



ДВАДЦАТЬ ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ГОЛОСОВ

То, *как* мы говорим так же важно, как и то, *что* мы говорим. Голос персонажа может поднять его в глазах других. Все запомнят визг командира Кобры или вкрадчивый голос доктора Холидея из Томбстоуна. Используйте эти примеры для создания уникального голоса у своего следующего персонажа.

1. Несмотря на заикание, вы овладели магией. Накладывая магию, вы привыкли произносить слова по слогам, но боитесь, что другие подумают, что вы всего лишь жалкий ученик.
2. Овладев в Академии отличным тоном и произношением, вы смотрите свысока на всех, кто говорит на Общем языке. При необходимости общаться с простолюдинами, вы делаете брезгливое лицо и выдавливаете из себя эти слова.
3. Вы говорите звонко и очень быстро, проглатывая окончания и не заботясь о том, что слушатели понимают лишь малую часть того, что вы хотите сказать.
4. Ваш монотонный голос усыпил в храме немало прихожан. Никогда не интересуясь светскими делами, вы разговариваете так, словно устали от всего этого мира. Наедине с друзьями вы сыплете теориями о других мирах.
5. Из-за вашего заикания разговоры тянутся о-очень долго. Вы не можете закончить даже простые предложения, но когда клинки находятся в руках, адреналин расковывает ваш язык, и вы можете говорить и даже петь чистым баритоном с абсолютным слухом. Вы используете эти моменты для окончания фраз, которые не успели завершить за последние дни, к немалому удивлению врагов.
6. От того что вам приходится носить доспех не по размеру, ваш голос периодически срывается. Вам очень неловко, когда во время боевого крика ваш голос срывается на писк.
7. Ваш шёпот по громкости сравним с обычным голосом других. Когда вас просят заткнуться, вы можете молчать не больше 50 секунд.
8. Вы — задыхающийся астматик, и даже в спокойной обстановке делаете вдох через пару слов. В итоге, вы говорите в три раза медленнее других.
9. Между фразами вы издаёте нервное хихиканье.
10. У вас медленный ноющий голос, но если вы взволнованы, он становится пронзительным девичьим визгом.
11. Ваш булькающий голос звучит как будто бы из-под воды. Это наследие долгих лет, проведённых в открытом море.
12. Ваш певческий голос то возвышается, то падает, иногда покрывая за одно предложение целую октаву.
13. Слушатели могут поклоняться, что вы говорите сразу двумя голосами, как будто вы одержимы призраком.
14. Каждое своё высказывание вы оканчиваете вопросом, но тут же продолжаете развивать мысль, что сбивает с толку слушателей.
15. Глядя труп старой больной кошечки, вы периодически зарываете свой нос-картошкой в мех бедного телца и по-детски всхлипывая, шепчите признание в любви.
16. При малейшем споре вы переходите на песни, сопоставляя текст песни с обсуждаемым предметом.
17. Вы сопите от ожирения и усталости и периодически прерываете речь вздохами и кашлем.
18. Когда вы говорите, вы всегда издаёте свистящее шипение. Начиная предложение, вы жмуритесь и прочищаете глотку.
19. Вы говорите с сильным акцентом, снисходительным тоном. Вы перемежаете предложения такими фразами как «хороший ты мой», «такие дела» и «ты слушаешь?». Каждый слог каждого слова вы умудряетесь наполнять высокомерием и надменностью.
20. Ваша речь состоит из бессмысленных слогов, щелчков и странных звуков. Только переводчик может пересказать то, что вы хотели сказать своим бормотанием (хорошо если вы сделаете переводчиком другого игрока; время от времени произносите внятные понятные предложения). ♦



ГЛАВА 3: СРЕДНИЕ УРОВНИ (РАЗВРАЧИВАНИЕ КАМПАНИИ)

ПРАВИЛА ВЫЖИВАНИЯ

ЛОРДА БЕДЛАМА ХАВОКА

Из внутреннего устава наёмного отряда искателей приключений «Красное и Черное» (Все права защищены)

Игре учатся в процессе, но Мастер не всегда будет прощать вам ошибки, совершенные по незнанию. Со временем вы начнёте в стандартных ситуациях совершать одни и те же действия. И упаси боже, если вы начнёте каждый раз перечислять всё то, что вы делаете у каждой двери и у каждого перекрёстка. А если начнёте, то в ваш ход будут зевать и заставят вас покупать пиццу. Так делать не надо.

Лучше дайте этот список Мастеру. Там будет указано, что вы обычно делаете, а в особых случаях вы скажете Мастеру, что вы делаете в этот раз.

«Э... Прошу прощения, мой Лорд, но... можно вас побеспокоить?»

Худоцавый безупречно одетый эльф поднял взгляд от книги, которую он читал. На его длинных прилизанных волосах отразилось тусклое пламя, освещающее Заплесневелый Куст. Он взглянул на мальчика, и на его лице появилась слабая холодная улыбка. «Конечно, молодой человек. Чем могу быть полезен?»

«Ну, сэр, я... вы... вы ведь Лорд Бедлам Хавок, не так ли?»

Эльф взглянул на толстый том в кожаном переплёте, запомнил место, где читал, вздохнул и переключился на мальчика. «Да, я Лорд Бедлам Хавок».

По спине мальчика пробежал холодок.

Лорд Хавок вынул из плаща огромный кинжал необычной формы, ловко покрутил им в воздухе и осторожно поместил между страниц как закладку.

Мальчик чуть не обмочил штаны.

Книга наконец-то закрыта. «Как тебя звать, мальчик?»

«Реджинальд, сэр».

«Понятно». Эльф сделал паузу, а затем сделал параноидальный вид. «Не Асмодей, не Оркус, не Ньярлатотеп и никто другой в этом духе?»

Эльф наклонился вперёд, его глаза пылали подозрением.

«... нет, сэр».

«Так. А ты знаешь, что если ты — какое-нибудь злобное божество, тебе нужно сказать об этом прямо?»

«... нет, сэр».

«Хорошо для нас обоих. Ну и что тебе от меня нужно?»

«Я знаю, что вы известный искатель приключений, сэр. Я надеялся, что вы...»

«Ну конечно же! Ты хочешь совет!»

«Если вы соизволите, мой господин».

«Возьми стул, Руперт».

«Реджинальд».

«Уверяю тебя, мне на это в общем-то плевать. Знаешь, я совершал подвиги ещё до того как твой прадедушка стал завтраком чёрного пудинга. Боже, я кручусь в этом деле дольше, чем этот чёртов город находится на карте. И если ты хочешь заняться тем же самым, у меня есть несколько советов, которые я дам тебе в обмен на вознаграждение».

«Вознаграждение?»

«Ага. Что у тебя есть?»

«Не так уж много, сэр».

«Ну, тогда заведём кредит. Помни, теперь ты мне должен».

«Конечно, сэр!»

«Ну хорошо, начнём...»

ДВАДЦАТЬ ПРАВИЛ ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЙ, ШАРЛАДЕРСТВА И ДЕЛЕЖА ДОБИЧИ

1. Не будь первым.
2. Ничего не открывай.
3. В комнату и коридор за углом первым должен попадать светящийся камень.
4. Не смотри в зеркала, они могут высосать твою душу.
5. Не касайся зеркал, если только не хочешь через них пройти.
6. Ничто, слышишь, ничто не важно, так как вытаскивание щупальца из своего носа.
7. Если ты уверен, что сможешь прокрасться — у тебя не получится.
8. Всегда бросай монетки в странные жидкости, лужи и водоёмы.
9. Если с монеткой ничего не произошло, это не значит, что можно пить, трогать или купаться в этом!
10. Встреча с расстроенной девушкой не сулит ничего хорошего.
11. Если весит меньше фунта, набери побольше.
12. Если тебя проглотят, саблю уже не вытащишь. Всегда носи на руках перчатки или рукавицы с шипами.
13. Если оно из огня, бей водой. Если оно из металла, используй алмаз. Если оно костяное, дуби его; а если из плоти — протыкай. Если органов не видно, взорви его; а если превращается в чудовище, используй серебро — не беспокойся о холодном железе. Если холодное железо тебе понадобится, оно само тебе попадёт во время приключений.
14. Рассредоточивайтесь. Сбивается в кучу и выстраивается в ряд лишь малышня на вечерних танцуйках.
15. Главный вход всегда охраняется и/или забит ловушками.
16. Драконы никогда не спят. Некроманты никогда не спят. Короли Демонов никогда не спят.
17. На искателей приключений нападают по ночам только тогда, когда четверо из пяти спят. Не спрашивай почему, это так, и всё тут.
18. Не мечтай. Если мечтаешь — записывай.
19. Зачем нести один кинжал, если не трудно взять шесть?
20. Если сомневаешься, отступай.

«... понятно, сэр. Но мне вообще-то был нужен совет...»

«Что-то более конкретное?»

«Да, сэр, мы с друзьями решили сходить, ну... в склеп с привидениями!»

«А, да, я помню свой первый склеп с привидениями. Хорошо. Принеси мне выпивку, и я поведаю о действительно интересных вещах».

«Но сэр, мне здесь не продадут. Я слишком юн».

«Слушай, пацан, я не просил тебя покупать выпивку для себя! Давай, неси мне!»

«Ну просто... хм... трактирищик знает моего отца и...»

«Ты хочешь быть искателем приключений или нет, ты, бесполезный прыщ на заднице мироздания?»

«Сейчас принесу эль, сэр».

ДВЕНАДЦАТЬ ПРАВИЛ ДЛЯ ЗАЧИСТКИ ПОДЗЕМЛИЙ

1. Никогда не смотри в колодцы.
2. Повторяй за мной: «Я не буду нажимать на красную кнопку...»
3. Первое правило Леандера: никогда не прикасайся первым к ценным с виду вещам.
4. Держись подальше от подземных фонтанов.
5. Бессмысленно набирать чудесный эликсир, бьющий в подземном фонтане — за пределами комнаты он перестанет действовать.
6. Всегда изучай потолок прежде чем войти в другую залу.
7. Если убегаешь, не вздумай бежать в неисследованную комнату. Там тебя тоже хотят убить.
8. Если увидишь стену с плесенью, то и эта плесень хочет тебя убить.
9. Процедура входа: (1) заходи с чёрного входа, (2) войдя, ищи первую попавшуюся лестницу и спускайся, (3) спустившись, ищи секретные двери.
10. Входи в тайную дверь, там будет главный гад.
11. Убей его (если модуль написан до 1990 года) или её (если модуль написан после 1990 года) и поселись в этом логове. Это отличное место, откуда можно совершать вылазки во все части подземелья, крепости, башни, особняка и т. д.
12. Арки не должны светиться, и на них не должно быть рун. В противном случае, это порталы.

«... ух ты. Как интересно, сэр».

«Конечно! Все эти правила были тщательно записаны Постом Скриптумом за годы опасных странствий с моими товарищами. Серьёзно, эта информация дорого стоит».

«Конечно, сэр».

«Ну вот, благодетелю Лорду Бедламу Хавоку нужно ещё эля! Неси, сынок!»

«Сэр, я...»

«Слушай, Ренфилд, я пока ещё не потерял терпение! Это твоя первая вылазка с малышкой в склеп?»

«Нет, сэр».

«А потом вы, наверно, захотите выбраться в пустоши, так?»

«Да, сэр».

«А ты хочешь испытать на себе плотскую любовь лесных гоблинов, Ричард?»

«Нет, сэр».

«НЕСИ! СЕЙЧАС ЖЕ! ЭЛЬ!»



ДЕСЯТЬ ПРАВИЛ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ПУСТОШАХ

1. Пересекай реку только в случае крайней необходимости.
2. Никогда не трогай мертвецов, лежащих у дороги, это может быть нежить.
3. Мне не нужно обогнать дракона, мне нужно обогнать тебя.
4. Смотри под мост, прежде чем по нему идти.
5. Всегда заглядывай за водопад, если только это настоящая вода, а не какая-нибудь опасная жидкость.
6. Встретив верёвочный мост, лучше вернуться в город, чем пытаться по нему пройти.
7. Если ты идёшь по льду в латах с кучей сокровищ — будь готов к плаванию.
8. В хижинах, особенно одиноко стоящих на краю болот и городов, всегда живут отшельники.
9. Отшельники опасны.
10. Если увидишь большие отпечатки неизвестно чьих ног с когтями, смени маршрут.

«... и вы всё это помните, сэр?»

«Конечно, чёрт побери! И, полагаю, ты тоже запоминаешь. Божже, да каждое такое правило на вес золота! Исполнение последнего Правила Для Приключений В Пустоши почти спасло жизнь Драксинир».

«О божже! Правда?»

«Просто он знал, как готовить кобольдов. Я научил».

«Славно слышать уважение в вашем голосе, сэр».

«Я что, тряпка? Неси ещё эль, сопля недоношенная, или я сравняю твой город с землёй взмахом Посоха Хавока».

ШЕСТЬ ПРАВИЛ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ГОРОДЕ

1. Не ройся в отбросах.
2. Держись подальше от алтарей, а также от церквей, храмов, мечетей и всех прочих мест поклонения.
3. Идя через толпу, одну руку держи на кошеле, а другую на оружии. Да, так ты выглядишь как турист, но огромный рюкзак и семидневный запах пота уже выдали тебя.

4. Если есть высокие стены, ров с водой или сторожка у ворот — спрячься на сутки и наблюдай.
5. Визирь всё знает. Это королевская версия выражения «дворецкий всё знает».
6. Если главарь гильдии воров просит о встрече, будь вежливым.

«Хотя, что ты можешь знать о городе, живя в этой помойке».

«Лорд Хавок, кажется, вы уже пьяны!»

«А ты трезв, как стёклышко, и мил до розовых соплей. Зато я известен и влиятелен, а ты — лишь жалкий мальчишка, у которого такая страшная мать, что рядом с ней не сядет срать, даже медведь, страдающий поносом».

«... лорд Хавок, вы мне не нравитесь. Я ухожу».

«Боги и тролли! Да не будь ты таким серьёзным! Я пытаюсь сделать из тебя мужика! Давай, раз уж встал, принеси ещё эля, и я расскажу тебе действительно секретную вещь».

ШЕСТЬ ПРАВИЛ ДЛ А ДВЕРЕЙ, ЗАПЕРТЫХ И НЕ ОЧЕНЬ

1. Дверное правило: я буду стоять в шести метрах (а не в трёх) от двери, когда её открывают, при возможности прячась за партийным танком, после того как разведчик проверит её на ловушки. Обновлённое дверное правило: я буду стоять в 6 метрах от двери, под углом, чтобы через проём можно было забросить полурослика разведчика и гнома иллюзиониста.
2. Никогда не открывай вторую дверь, пока не узнал, что находится за первой. У тебя по-одной-двери-за-раз-ная профессия.
3. Закрывай за собой двери, если не хочешь, чтоб тебя окружили со всех сторон.
4. Однако если думаешь, что придётся убегать, оставляй двери открытыми.
5. Используй посох или трёхметровую палку для проверки пола перед дверью. Желательно при этом имитировать вес реального человека, иначе незачем и беспокоиться.
6. Если найдёшь механизм за люком — оставь его в покое. Проходи через стену или иди в другую комнату. Попытаешься обезвредить — приблизишь свою кончину.

«... простите, сэр — вы сказали «партийный танк»»

«Это технический термин, сынок. Запомни его, живи с ним, полюби его».

«Понятно».

«Главное не быть им — никому нет дела до партийных танков».

«Хм-м-м».

«Да ладно тебе, парень! Наверняка у тебя есть парочка жирных дружков, тем более в такой дыре!»

«Ну...»

«Ну, вот и молодец! Кстати, вспомнил пару вещей, что тебе могут пригодиться».

СЕМЬ ПРАВИЛ П ОБРАЩЕНИЮ С НЕВАЖНЫМИ ЛЮДЬМИ И ДРУГИМИ ОБЫВАТЕЛЯМИ (НИП)

1. Если сомневаешься, спасай свою задницу, а НИП пусть катятся ко всем чертям.

2. Не зли трактирщицу. Это бывший искатель приключений.
3. Держись подальше от крестьян. Они нападают толпами.
4. Держись подальше от знати. Все они — высокоуровневые злые НИП и/или чудовища и/или нежить.
5. Держись подальше от детей — эта истина стара, как мир.
6. Никогда не оставляй свои волшебные предметы НИП («на хранение»). Это верный способ отправиться на небо.
7. Волшебнику, который телепортирует тебя через весь мир, не хватит шести секунд для уничтожения сорока ледоядщеров, захвативших крепость, которую вы считали самым безопасным местом. Будь готов.

«... а кто такие НИП, сэр?»

«Это сокращение от “неидеальный персонаж”, Рэнди».

«Реджинальд».

«Какая разница. Хорошая новость, сынок, если принесёшь ещё эля, я поведаю тебе последний протокол — и ты больше никогда не будешь НИП! Ты станешь... ИП!»

«ИП?»

«Идеальным персонажем, Рудольф. Идеальным персонажем».

ШЕСТЬ ПРАВИЛ ПО ОБРАЩЕНИЮ С ТОВАРИЩАМИ ПО ОТРЯДУ

1. Так как другие участники отряда могут убить тебя по абсолютно любому поводу, важно первым их убить — если не всех, то столько, чтобы у тебя с верными союзниками появилось преимущество над оставшимися.
2. Если твоё тело начало по неизвестной причине изменяться, быстро начинай искать в отряде союзников. Твои «друзья» могут тебя убить, если ты не заключишь с ними какую-нибудь сделку. Приготовься расстаться с какими-нибудь вещами. Можно просто их побить — разговаривать лучше с теми, кто находится в таком же состоянии, как ты.
3. Что бы другие ни говорили, у тебя нет настоящих союзников.
4. Не дерись из-за найденных сокровищ. Ты получишь всё и сразу, когда убьёшь их.
5. Второе правило Леандера: каждую ночь без исключений делай что-нибудь, чтобы проснуться, когда кто-нибудь тронет твои вещи.
6. Ни спереди, ни сзади. Пусть все остальные будут твоим мясным щитом.

«... это ужасно, сэр!»

«Ну да».

«Так вот вы какой!»

«Жизнь такая! Это прыжок из утробы в могилу, где нет ни капли спокойствия! Каждый день, с того момента, когда тебя отилёпает акушерка, до того мига, когда над тобой положат мраморную плиту, тебе придётся иметь дело с плохими людьми, отвратительными ситуациями и неудачей! Будь готов!»

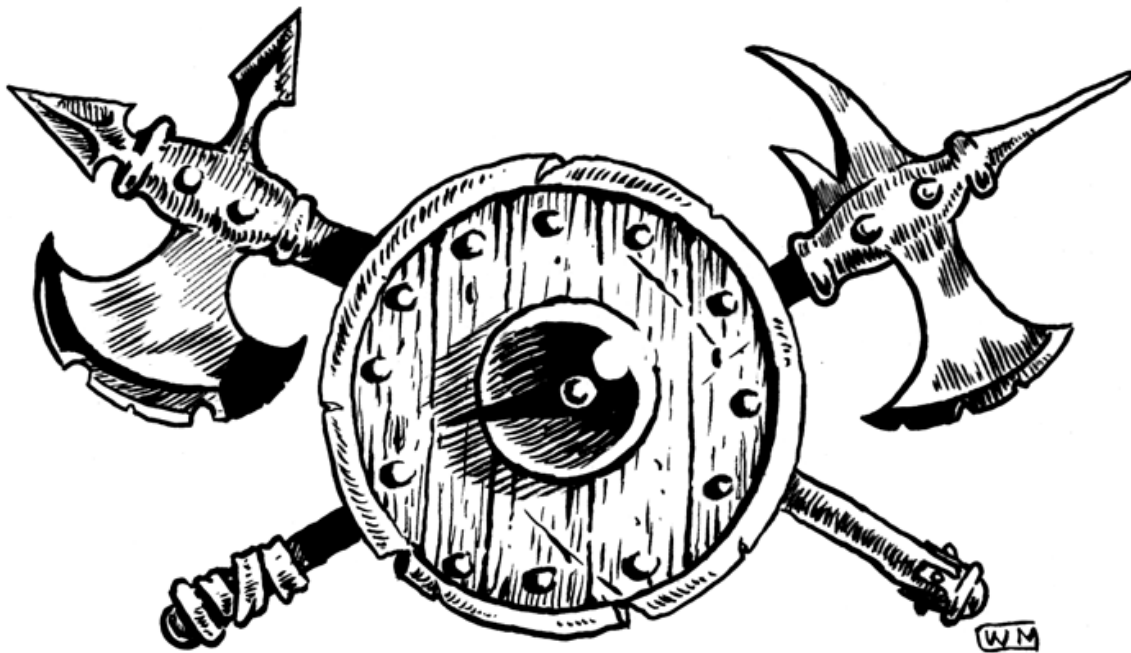
«Это и есть ваш урок? Это список циничных и эгоистичных “правил”, спасающий вашу кожу ценой жизни друзей!»

«Да, всё равно все они придурки! Эй, ты! Ты куда!? Вернись! Эй! ЗА ТОБОЙ ДОЛЖОК!» ♦

ДЕСЯТЬ УНИКАЛЬНЫХ СКАКУНОВ

Для некоторых игроков скакун — очень важная деталь персонажа. Для них простая лошадь или пони ничего не значат. Вот десять уникальных скакунов для таких персонажей. Выберите одного из них, чтобы показать всему миру свой характер.

1. **Кабан с южных равнин:** Большие кабаны, живущие на южных равнинах, высоко ценятся живущими там дварфами в качестве скакунов. Эти клыкастые звери удваивают ярость всадника, и если уж они понеслись навстречу врагу, остановить их никто и ничто не сможет.
2. **Боевой жираф:** Племена Рудонских пастбищ приручают жирафов и делают из них скакунов. На переделку их врождённой робости и обучения поведению в бою уходит много времени. Всадник, умеющий ездить на боевом жирафе, может ловко держаться за сильную шею своего скакуна, закованную в броню, получая значительное преимущество в высоте над остальными всадниками и способность осыпать стрелами врагов, игнорируя их защиту, заготовленную от обычных противников.
3. **Огромная летучая мышь:** Скрытные гномы Иллшайна объезжают огромных длинноносых летучих мышей, заманивая к себе молодых особей гнилыми глорфруктами, их любимым лакомством. У этих летучих мышей хорошо развито обоняние, что делает их отличными охотниками и разведчиками.
4. **Болотная игуана:** Бородатые игуаны Беннидских болот несут в бой гноллов. Эти ящеры яростно сражаются за своих хозяев. Кроме отменных боевых качеств у них есть слёзные железы, выделяющие жидкость, залечивающую раны.
5. **Гигантский угорь:** Огромные серебряные угри реки Спанд являются отменными подводными верховыми животными. Они необычайно сообразительны и, являясь амфибией, могут перемещаться по земле на своих необычайно сильных плавниках.
6. **Огромная мышь:** Говорят, что большие чёрные мыши Травленого леса — сверхъестественные существа. У этих грызунов есть некромантные таланты, каким-то образом усиливающие нежить. Они обожают вкус живой человеческой плоти. Неудивительно, что разумная нежить часто делает из них верховых животных.
7. **Боевое кенгуру:** Большие кенгуру из Джанга-Джанга — отличные скакуны и отменные бойцы. Обученные особи сражаются вместе с всадниками, используя передние лапы, закованные в специальные перчатки, и мощные задние ноги.
8. **Одухотворённая боевая свинья:** Эти существа выглядят как обычные очень большие свиньи. Однако их сознание разбужено самими богами. Обычно они находятся в загонах с обычными боевыми свиньями. Персонаж, который случайно получит такое существо, получает в доверок саркастичного наблюдателя, без зазрений совести использующего телепатию для критикования нового владельца (и это односторонняя телепатия).
9. **Исчезающая лошадь:** Эта лошадь выглядит крепким, надёжным и верным скакуном. Однако при первых же признаках сражения исчезающая лошадь паникует и становится невидимой. Всадник, а также доспехи и всё снаряжение лошади остаются видимыми. Исчезновение лошади не занимает никакого времени, но может удивить всадника и вывести его из равновесия (если вы используете систему d20, совершите проверку Верховой езды со Сл 12). Став невидимой, исчезающая лошадь чувствует себя увереннее, считая, что раз её не видят, ей не могут навредить. В дальнейшем она ведёт себя хорошо, даже в ситуациях, в которых обычная лошадь понесла бы.
10. **Рой червей:** Это кошмарное средство передвижения на самом деле является магическим эффектом древнего артефакта, который только и может, что вызывать рой червей. Три раза в день этот трубчатый слегка скользкий медный амулет можно потереть для создания мерзкого явления. Земля под ногами владельца вскипает, и оттуда вылезают десятки тысяч червей, многоножек и других отвратительных природных насекомых. Эта масса червей возвышается над землёй на 30 сантиметров, поднимая вместе с собой персонажа. После этого вся масса устремляется вперёд, неся всадника хоть и с умеренной скоростью, но зато не зная усталости. Если амулет потерять ещё раз, черви уходят в землю. Рой червей пронесёт всадника по любой местности, но он не сможет пересечь реку. ♦



ПАШОЧКА? ПЯТНАДЦАТЬ ЗАБАВНЫХ СПОСОБОВ ОБРАЩЕНИЯ С ГУМАНОИДНОЙ ПОРОСЛЮ

Осиротевшие, брошенные, потерявшиеся, найденные... вот перед вами гуманоидный младенец и он выглядит голодным. Что делать?

1. Найдя выводок гоблинских младенцев, лучше всего собрать их в мешок и утопить в реке. Именно так и поступают их параноидальные папаша.
2. Встретив карапуза-орка, отряд должен насторожиться. Скорее всего он просто уполз из своего племени. Если он за вами увяжется, знайте, что он обожает кислое молоко.

3. Если вокруг много личинок и грызунов, младенец кобольдов найдёт, чем питаться. Если вам не нужна тьякающая рептилия, не отстающая ни на шаг, оставьте его в пещере, где нашли.

4. Нет ничего хорошего в усыновлении багбиров. В молодости они неуклюжие и пушистые, но говорят, что они пожирают своих родителей.

5. Поместите молодого гнолла к щенкам собак. Теперь у него не разовьётся мышление и, повзрослев, он станет отличным сторожевым зверем или спутником на охоте.

6. Отведите молодого огра на ближайшую мельницу. Их способность стоять на двух ногах и весь день крутить жернова дорогого стоит, и фермеры оценят ваш дар по заслугам.

7. Дети гоблинов становятся отличными слугами и официантами. Обуздайте их хаотичную природу надлежащим обучением и дайте список дел и поручений. Боритесь с их приступами разрушения яростной поркой.

8. Попробуйте продать молодого гуманоида в цирк. Из них получатся отличные клоуны, и многим из них действительно нравится прыгать через горящие кольца. Когда вырастут, смогут подметать опилки и продавать орешки.

9. Многие считают, что плоть определённых человекоподобных младенцев отличается изысканным

ароматом и нежным вкусом, и они готовы платить баснословные суммы за такие деликатесы.

10. Там, где учат лучников, мечников и борцов, очень нужны дешёвые альтернативы изрубленным деревянным манекенам и соломенным чучелам.
11. Обучите несколько гуманоидных младенцев сидеть очень смиренно и используйте их как модную шляпу. Вы где-нибудь ещё видели модную шляпу, которая может подать в бою зелье?
12. Если вы «спасли» более двадцати гуманоидных детей, и у вас есть на примете надёжная крепость или подземелье, можете предать свой отряд и стать злым.
13. Если вам присущ садизм, оденьте этих зверёнышей в рюшечки и чепчики, и пусть идут к себе домой. Детей всегда бьют за то, что они не такие как все.

14. Обучите своего нелюдя шепелявить, ходить сутулясь, и постоянно говорить «Да, Хозяин». Так вы будете выглядеть умным, важным и влиятельным — а этого хотят все.
15. Проверьте маленьких засранцев на предмет наличия музыкального дарования. Следующая за вами повсюду группа гоблинов с барабанами или кобольдов с флейтами сделает вас всеобщим любимцем. ♦

А ЕСЛИ СЕРЬЁЗНО... ЧТО ДЕЛАТЬ С

ГУМАНОИДНЫМИ ДЕТЬМИ?

Тот, кто отправится в пещеру с гоблинами, рано или поздно найдёт ясли с младенцами.

Нет, правда, что с ними делать?

ПОРАЛЬНОЕ ПЕРЕОБУЧЕНИЕ

Несмотря на то, что представители многих рас от природы склонны к злу, но если их взять молодыми, поместить в приют или храм и окружить заботой и любовью, всегда есть шанс на их перевоспитание.

ПОРАБОЩЕНИЕ

Если не можете их убить, сделайте из них рабочих на каменоломне или домашних слуг. Поработать лучше всего представителей грубых рас, причём не жалея кнута и кулаков, поскольку только так можно завоевать у них уважение и послушание.

ОСВОБОЖДЕНИЕ

Освобождение отпрысков злых созданий может привести к тому, что они в будущем вернуться к злу, но это самый лёгкий способ решить такую дилемму.

УСЫНОВАНИЕ

Иногда правильные поступки приносят больше головной боли. В отсутствии настоящих родителей их роль выпадает искателям приключений, чьи кровавые мечи и сделали детей сиротами. При надлежащем воспитании можно переделать детей даже самых злобных рас.

ПРЕДОСТАВЛЕНИЕ

УБЕЖИЩА

То, что вы перебили одну группу нелюдей, не означает, что вы должны убивать их всех, правильно? Передайте детей в другое племя и дело с концом.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Сделайте из них солдат для своей будущей крепости. Сделайте из них диверсионный отряд, и вы собьёте с толку многих злодеев. Сделайте из них оруженосцев или отдайте в обучение своим слугам до того дня, как они вам понадобятся.

ЖЕРТВЕННЫЕ АГНЦЫ

Злые культы совершают жертвоприношения, да и добрым божествам может понравиться кровь ненавистных врагов. ♦

ЭПИЗОД VI

В котором Бедлам Хавок рассказывает, как он узнал об обманчивости старости, и как он стал уважать пожилых.

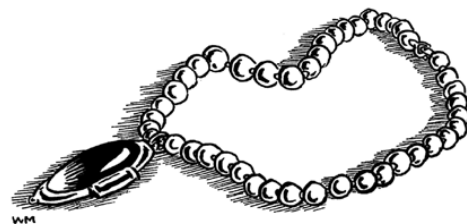
«... надо сказать, что он выглядел очень-очень слабым. И старым. Я говорил, что он был старым?»

«Да, сэр. Кажется, вы сказали «дряхлый»».

«Лицо у него было как старое седло, которое сильно поколошматили. Честное слово, мы всерьёз полагали, что он упадёт и умрёт в любой момент, даже если на него не нападать. Так я и узнал, что...»

«Будь вежлив со стариками. Все они как минимум 20 уровня, и их легко рассердить».

— Правила, правило НИП №8



ОПРОСНИК ДЛЯ БОГОВ

Вы застряли! Вы в тупике; загадки не решаются; через главный вход не пройти. Пора задрать голову к небу и молиться о вдохновении свыше. Проблема вот в чём: что спрашивать? Боги давно славятся тем, что дают таинственные ответы. От правильно сформулированного вопроса зависит, получите ли вы подсказку. Вот надёжные советы о том, как заставить богов дать вам прямой ответ.

ЗАКРЫТЫЕ ВОПРОСЫ

1. Мы преуспеем с текущим планом действия?
2. Кто-нибудь из нас при этом погибнет?
3. Мы разбогатеем?
4. Нужно ли нам принять особые меры предосторожности?
5. Есть ли более безопасный способ выполнить нашу цель?
6. Прославимся ли мы, совершив здесь деяния?
7. Вся ли информация, которой мы обладаем, верна?
8. Манипулирует ли нами кто-нибудь другой в своих целях?
9. Все ли наши союзники заслуживают доверия?
10. Следует ли нам отказаться от текущего плана и придумать новый?

ОТКРЫТЫЕ ВОПРОСЫ

1. Кто виноват в нашем нынешнем положении?
2. Какое снаряжение или магию нам стоит применить для преодоления препятствия?
3. Где меня могут научить нужным вещам?
4. Что мне нужно сделать, чтобы доставить тебе радость?
5. Кто скорее всего меня предаст?
6. Какими навыками располагают мои враги?
7. Где я найду больше всего денег?
8. Как безопаснее всего добраться до нужного места?
9. Какую из наших задач проще всего выполнить?
10. Какая из наших задач по ее завершении принесёт в мир больше добра? ♦

ЗНАЙ СВОЮ РОЛЬ: ПНӨГӨЗАДАЧНОСТЬ

Для успеха отряда очень важно знать свои задачи в группе. Каждый игрок может и должен делать что-то важное и значимое для всего отряда. Ниже представлены некоторые такие роли. Они покрывают большую часть ситуаций, задач и возможностей, обычно встречающихся искателям приключений. Так как многие обязанности перекрываются, даже маленькие отряды смогут распределить эти роли среди своих членов.

Боевой лидер: Боевой лидер управляет сражением. Он разрабатывает стратегию и гарантирует, что все осознают свои задачи и обязанности. Боевой лидер должен хладнокровно оценивать ситуацию в целом. Часто, отличные боевые лидеры получают из тех, кто совершает дистанционные атаки, видя бой издалека, а не из рукопашных бойцов. Боевой лидер назначает цели, кого и как нужно сразить, и, при необходимости, кто именно это должен сделать. Когда ход сражения изменяется, боевой лидер принимает решение, когда пора отступать. При необходимости он может приказывать одним прикрывать отступление других. Часто, он делает это сам.

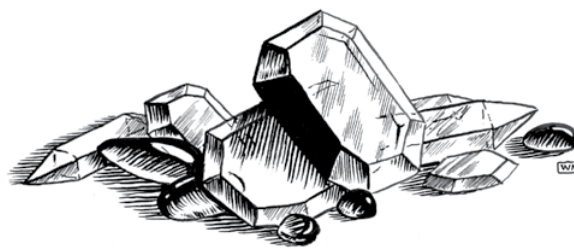
Ответственный за отступление: Этот персонаж ответственен за нахождение быстрого маршрута для отступления в случае нужды. Он готовится к неприятностям, которые, как надеется, оставшая часть отряда, никогда не произойдут, возится с картами, придумывает маршруты отступления и примечает хорошие места для укрытия и последней линии обороны. Пока отряд идёт в опасное место, ответственный за отступление подготавливает запасной выход. Это должно быть близкое место с укрытием, защитой или средством восстановления сил, а, в идеале, и с тем, и с другим, и с третьим. Ответственный за отступление также следит за тем, чтобы у отряда были ресурсы, облегчающие участь в тяжёлом положении, и чтобы ни на что другое эти ресурсы не тратились.

Переговорщик: Переговорщик, «лицо» вашей группы, отвечает за переговоры с чужаками. До начала приключений он заключает с потенциальными покровителями и работодателями максимально выгодные сделки. Во время приключений он выступает на первый план, когда ситуация требует дипломатии или обычного обмена.

Информатор: Эта роль идеально подходит игроку, который обращает внимание на мелочи, которые другие пропускают. Его энциклопедические знания об уязвимостях чудовищ и слабых местах противников обычно играют важную роль во время сражения. Слухи и различные зацепки тоже остаются у него в голове. Обращаясь со всем этим как с одной большой головоломкой, он часто находит закономерности, а также угрозы и благоприятные возможности, которые иначе могли бы пройти мимо. Когда информатор заявляет, что он что-то обнаружил, будет разумным обратить на это внимание. Информатор также может допрашивать пленников, хотя тем же самым может заняться и переговорщик.

Интендант: Этот игрок следит за книгами и отслеживает обыденные, но важные детали, от которых может зависеть успех всего мероприятия. Он следит за снаряжением и способностями всего отряда. Если ситуация требует хитрой координации представителей отряда (например, если для решения проблемы нужно временно обменять снаряжение двух персонажей), решение скорее всего найдёт интендант. Кроме того, если кто-нибудь в отряде забудет о наличии полезного предмета или таланта, интендант напомнит об этом и убедится, что все максимально используют свои способности. Интендант также описывает ценности, найденные в приключениях, и старается, чтобы они были честно поделены между всеми. Занимаясь этим делом, интендант отслеживает, чтобы отряд не пропускал мимо ни одной ценной вещи.

Координатор безопасности: Этот игрок заботится о безопасности и благополучии отряда. Координатор безопасности считает всех чужаков, даже самых безобидных и добрых, потенциальной угрозой и тратит время и силы на то, чтобы узнать, как чужаки могут навредить его друзьям, чтобы заранее подготовить отпор. Зная, что отряд особо уязвим во время отдыха, он заботится о безопасности в этот период. Находясь в населённых местах, координатор безопасности защищает жильё от потенциальных угроз и выставляет стражу, чтобы хотя бы один персонаж не спал. ♦



КАК ОРГАНИЗОВАТЬ УСПЕШНУЮ ЗАСАДУ

Исход сражения часто зависит от ответа на два простых вопроса: когда и где? Засада даёт вам полную власть над ответами и на тот, и на другой вопрос. К несчастью, несмотря на все преимущества, устраивающие засады группы иногда не преуспевают. Для увеличения шанса на успех помните о следующих правилах и учитывайте их в своих планах.

ВЫПОЛНИТЕ ПОДГОТОВКУ

Победите до того как нанесёте первый удар. До устройства засады узнайте о врагах как можно больше. Узнайте их точную численность. Оцените их сильные и слабые стороны, подумайте, как нейтрализовать их преимущества и использовать уязвимые места. Сделайте приятное союзникам, а не врагам.

Пусть план будет простым. Чем больше сложностей, тем больше вероятность неудачи. Продумайте непредвиденные обстоятельства. Долгие споры дадут врагам время на перегруппировку и восстановление. Дайте возможным исходам короткие кодовые названия и убедитесь, что союзники поймут их значение, когда вы прокричите их.

ВЫБЕРИТЕ МЕСТНОСТЬ

Присвойте место сражения. Используйте все преимущества, что даёт вам выбранное место и время. Усиьте преимущество от дальноточных атак, а также всего, что бьёт врагов с расстояния.

Начните с создания безопасных укрытий, предоставляющих укрытие и покров. Выкопайте окопы, сделайте навес из веток, оденьте маскировочную одежду, сделайте всё, чтоб вас было хуже видно, и по вам было сложнее попасть. Убедитесь, что эти укрытия распределены по всему месту засады, чтобы уменьшить эффективность вражеских зональных атак. Используйте все возможности, что позволяет сделать игра, чтобы обезопасить себя и союзников.

Создайте «зону смерти», где и поймаете врагов. Очистите её от всего, что может послужить укрытием или покровом. Утыкайте место вещами, выводящими врагов из строя, такими как капканы, отравленные шипы и подобными штуками. Не копайте ямы, так как там враги получат от вас укрытие. Грязь, если она достаточно глубока для их замедления, действует гораздо лучше. Используйте игровой вариант «противопехотных мин», они разнесут врагов в клочья после начала обстрела. Будь то руны, взрывающиеся при прочтении или банки с нервно-паралитическим газом, не упускайте шанса убить врагов до того, как они почувствуют угрозу.

Старайтесь, чтобы враги оставались в зоне смерти, пока вы бьёте их из безопасного места. Всё, что удерживает врагов, защищает вас. Дабы не подвергать союзников опасности, используйте «расходуемые» материалы, такие как нежить, механизмы, призванные существа и очарованные враги. До начала сражения храните их в тайне. Это не только защитит их от первой атаки, но и не даст врагам почуять угрозу до того момента как станет слишком поздно.

БЕЙ В УЯЗВИМОЕ МЕСТО

В идеале, противники должны пасть после первого залпа. Дальнейшая стратегия будет зависеть от того, хотите ли вы их убить или схватить живьём, но в любом случае, сражение не должно длиться долго. Используйте с самого начала лучшие атаки.

Чем дальше будет идти сражение, тем больше опасность того, что враги пойдут в контрнаступление и сведут на нет вашу тактику.

Вычислите и как можно скорее уничтожьте их главные орудия, желательно до того как они почуют опасность. Вне зависимости от игрового мира, ожидайте, что одни враги захотят нанести ответный удар раньше других. Будь то заклинатели или войска, обладающие портативной артиллерией, выведите их из строя до того, как они соберутся с мыслями и организуют ответный удар.

Используйте перекрывающуюся стратегию. Бейте как можно больше врагов за раз одним ударом. Из засад прекрасно действуют зональные атаки. Кроме того, всё, что создаёт врагам долгосрочные проблемы, предоставляет вам преимущество. Ваша победа и выживание зависят от предотвращения контратак, так что пусть враги лучше защищаются.

Помогите своим союзникам. В магических мирах заклинания, направленные на усиление простых воинов, зачастую полезнее тех, что нацелены на врагов. Используйте это и в других мирах. Если в игре есть лекарства, улучшающие реакцию или концентрацию, используйте их.

СЛОМИТЕ ИХ ДУХ, А ЗАФАНЮ И ТЕЛО

Позвольте врагам ускользнуть, а когда они это сделают, пережьте им глотки. Если цели выжили в первых мгновениях атаки, ожидайте, что они вырвутся вне зависимости от того, как сильно вы их удерживаете. Убедитесь, что они побегут прочь, а не на вас. Если вы верно организовали засаду и хорошо защитили своё укрытие, это будет легко. Можете сосредоточить огонь на тех врагах, что движутся в вашу сторону. Уничтожьте первых, а остальные откажутся от этой идеи.

В качестве дополнительного стимула организуйте врагам очевидный путь для отступления. Удостоверьтесь, что вы придумали, как расправиться с теми, кто решил бежать. Сделайте много ловушек и препятствий вдоль этого пути. Если уж люди решили бежать, они не сменят решение. Используйте это. Продумайте угрозы, расставленные по этому маршруту, чтобы напоследок поддать им под зад. Сломите их, и поддерживайте в таком состоянии, рана их, пока те отступают. Это не даст им контратаковать, а вы сами будете разбираться с теми, кто остался сражаться.

ЗНАЙТЕ КОГДА (И КАК) БЕЖАТЬ

Всегда подготавливайте стратегию отступления, на случай, если дела пойдут не так, не позволяйте гордости или самоуверенности отказываться от её использования. Создайте вторую засаду или место сбора и организации контратаки и используйте его против врагов. Если враги последуют за вами, это даст вам шанс уничтожить их самых быстрых и самых решительных участников. Считайте это обезглавливанием. Уничтожьте первые ряды преследующих, и враги остановятся, а у вас появится время для побега.

Если у вас есть время и ресурсы, добавьте препятствия, замедляющие врагов, такие как скрытые ямы и сети. Сломайте мост, создайте препятствие, спровоцируйте камнепад; всё это позволит отступить обычным строем. Делайте всё, что в ваших силах для успешного отступления. ♦



ДВАДЦАТЬ ОТЛИЧНЫХ ТАТУИРОВОК

Татуировки давно прижились в настольных ролевых играх. Игрокам нравится детализировать своих персонажей, и украшение тела — ещё одна деталь в дополнение к цвету волос, глаз и кожи. Под иглу идут все, от разукрашенных дикарей до моряков. Иногда даже волшебники делают метки или руны на своём теле в тех местах, где их скрывает мантия. Вот двадцать вариантов натальной живописи для вашего следующего персонажа.

1. Вокруг вашей правой руки обвивается изумрудная змея, чья разинутая пасть нависла над прекрасной феей, стиснутой кольцами змеи.
2. Отрубленная человеческая рука сжимает боевой топор, а в латной перчатке находится длинный меч. Между этими изображениями находится текст, написанный изысканным почерком.
3. На вашем левом плече находится хаотичное сплетение красных и чёрных рун. Когда вы движетесь, татуировка движется и переплетается.
4. На верхней части вашего лица, от носа до лба, нарисован серебряно-чёрный мотылёк; на месте крыльев мотылёка находятся ваши глаза.
5. Ваша правая рука обвита массивными щупальцами огромного кальмара. Ваши жилы делают чудовище невероятно живым, когда вы прорубаетесь через врагов.
6. Ваши ноги и живот покрывают запутанные замысловатые надписи. Каждый месяц среди них появляется новая фраза.
7. На вашем левом предплечье находятся правдоподобные изображения пары королей и пары восьмёрки.
8. Над вашим сердцем написаны имена всех членов вашей семьи, и у всех одна дата смерти.
9. На вашем теле разместились все знаки зодиака. Мотылёк находится на вашем правом плече, а Заяц на левой икре.
10. Обе ваши ноги опоясаны идеально ровными лентами шириной в 2 сантиметра.
11. Под глазами у вас нарисованы два тускло-серых треугольника, упирающихся вершинами в подбородок. Их пересекают губы, окрашенные в синий цвет.
12. Узор на вашем теле — это история о великом герое, вашем кумире. Вы постоянно и во всём подражаете ему.
13. Вторая половинка рисунка с вашего предплечья находится у вашего товарища, ставшего вам почти братом.
14. Согласно местным обычаям воинов, ваша левая рука полностью окрашена в чёрный цвет, а правая — в красный.
15. Вокруг ваших глаз вытатуированы звёзды, а прямо на рту нарисован лежащий на боку полумесяц, что придаёт вашему лицу странный зодиакально-клоунский вид.
16. Вы так преданы делу распространения смерти, что превратили всё своё лицо в скалящийся череп, а на руках и пальцах вытатуировали кости.
17. На вашем лбу виден архаичный символ, нарисованный давно умершим мистиком в момент вашего рождения. На старом всеми позабытом языке он означает всего лишь «54».
18. Две зеркально отображённые завитушки на ваших плечах защищают вас от кошмаров и смерти во сне.
19. С вашего правого плеча взирает полуобнажённый ангел, а с левого — дьявол.
20. Извивающийся узор синего цвета на ладонях, переходящий в зелёный, а затем и в жёлтый на руках, теле и лице, в действительности является результатом алхимического взрыва, впечатавшего пигмент в вашу кожу.

ЕСЛИ УЖЕ НИЧТО НЕ ПОШОЖЕТ

Никому не нравится проигрывать, но кампанию, в которой вы никогда не отступаете, скорее всего, нужно сделать более сложной. Если приходится отступать, у отряда, имеющего заранее подготовленную стратегию отступления, гораздо больше шансов сделать это. Помните, что если выживете — выиграете.

УКРОМНЫЕ МЕСТА

Прежде чем войти в опасное место, приготовьте укромное место, в котором можно будет отсидеться, если дела пойдут не в вашу пользу. Запасите в нём пищу, лекарства, дрова и всё, что может потребоваться потрепанному отряду. Такие места позволяют быстро восстанавливать силы. Пусть это место будет скрытым или хорошо укрепленным (в идеале, оно должно обладать обоими свойствами). Не поленитесь потратить на это время и силы. Используйте все ресурсы, предоставляемые игрой, на скрывание своего отряда. Магические иллюзии, технические голограммы старая добрая камуфляжная сетка — сгодится всё, лишь бы враги не нашли это место. Союзникам тоже не доверяйте. Проложите ложный путь или продумайте отвлекающий манёвр для сбивания преследователей со следа. В идеале, следует заманивать их при этом в ловушку, чтобы убить или, по крайней мере, отбить охоту продолжать преследование.

Несмотря ни на что предполагайте, что враги могут найти ваш схрон, и подготовьтесь соответствующим образом. Прежде чем отправиться на поиски приключений, разместите ловушки — мины, капканы или магические руны, взрывающиеся при прочтении. Это не только выведет из строя врагов, но и даст время, необходимое для подготовки атаки или побега.

В идеале, следует также организовать активную защиту, существ и союзников, готовых защищать это место. Даже пара сторожевых псов может изменить ход сражения. Если в игре есть доступ к таким необычным существам как роботы и зомби, откажитесь от обычных наёмников в их пользу. Только живые и свободные могут тратить деньги, так что потратьте часть своих ресурсов на то, чтобы остаться в живых, даже когда всё идёт наперекосяк.

ПУНКТЫ СБОРА

Когда приключение начнётся, определите пункты сбора: это места, где соберётся ваша рассредоточенная или рассеянная группа. Одним из пунктов сбора будет ваша база, но как можно скорее определите второй пункт сбора в самой области приключений. В идеале, это место должно быть безопасным и легко находимым. Это уменьшит опасность отставания ваших воинов.

Если местность охраняется организованным врагом, то, скорее всего, поисковые отряды будут ходить и проверять кладовки и заброшенные комнаты. Это уменьшает количество мест, пригодных для использования в качестве пункта сбора. В таких ситуациях найдите среди врагов союзников, которые помогут скрыться или убежать. При возможности приготовьте заранее варианты взятка, шантажа и прочей вербовки. Так у вас появится не только агент, делающий возможным побег, но и множество полезной информации.

Если у вас не получится или что-то пойдёт не так, используйте игровые инструменты, позволяющие как можно скорее получить агента. Магический контроль над разумом превратит даже самого фанатичного врага в верного агента, как минимум, на какое-то время. Продвинутая наука, манипулирующая личностями и воспоминаниями, дублирует такую магию. Если не сможете найти добровольного перебежчика, попытайтесь принудить врага к сотрудничеству силой. Отлично действуют отсроченные угрозы. Нацепите бомбу врагу на шею или сделайте укол ядом, дайте ему повод помогать вам в вашем задании, надеясь, что таймер отключат или ему дадут противоядие.

У ВАС ЕСТЬ РЕЗЕРВ?

Будьте всегда готовы к «последнему сражению» и соответствующим образом планируйте свои приключения. Если у вас будет резерв на непредвиденный случай, предназначенный для побега или устранения угроз, ваши шансы на выживание значительно увеличатся. Как всегда, используйте всё, что позволяет игра. В магических мирах вам помогут свитки с полезными заклинаниями и другие «одноразовые» предметы, а в других мирах будет другое снаряжение.

Отступая в замкнутой обстановке, такой как подземелья, ваш резерв должен блокировать или замедлять преследователей. В закрытой местности к внешнему миру и свободе ведёт мало путей. Будь то туннели орков, коридоры космического корабля или убежище тирана, такая местность всегда замедляет и вас, и ваших преследователей. Но ведь вы бежите впереди всех, а это даёт огромное преимущество.

Блокирование преследования (при условии безопасного применения) обычно действует лучше замедления врагов. Используйте взрывчатку для совершения обвалов мостов или потолков пещер, к тому же, это может убить преследователей. Даже если кто-то выживет, потеря лучших бойцов вынудит их отказаться от погони, или, как минимум, даст вам драгоценное время. Если игра позволяет, то создание препятствий, таких как магические стены или силовые поля, тоже остановит преследование и, в отличие от взрывов, не подвергает опасности вас и ваших союзников.

Замедление погони обычно не так эффективно, как полный отрыв, но обычно это требует меньше ресурсов, и вы при этом меньше рискуете. Разместив за собой то, что вредит преследователям, вы получаете два преимущества. Если это причиняет им урон, они могут отказаться от погони или, как минимум, они действительно задержатся. Даже если преследователи избегнут потерь, им придётся усилить бдительность, и у вас появится дополнительное время. Иногда отвлечение работает так же, если не лучше опасностей. Для некоторых преследователей оставленная еда (отравленная или обычная) сразу остановит погоню. Против других пригодятся безделушки и мелкие ценности. Можно использовать любознательность, ведь враги и из-за этого могут остановиться. Будь то бомба в коробке с бантиком или пентаграмма на полу, это может помочь.

Отступая по открытой местности, ваш резерв должен улучшать ваше перемещение, мешать преследователям и просто укрывать вас от чужих глаз. Из-за свободы перемещения в открытой местности не поможет блокировка преследователей. Вместо этого следует или найти способ ускориться или средство эффективного прекращения погони.

Если преследователи не смогут за вами последовать, они будут вынуждены сдаться. В зависимости от характера вашей игры вы можете использовать магию или технологию, исчезая под водой или в более экзотической обстановке. Иногда того же можно добиться просто взяв каноэ или планер. Всё, что увеличивает вашу скорость, позволит оторваться от преследователей и увеличит шансы на побег.

Так как на открытой местности преследователи могут легко обойти препятствия, стратегия, работающая в замкнутой обстановке, будет здесь менее эффективной. Однако здесь тоже поможет то, что изводит или преследует ваших врагов. Магия, призывающая чудищ, и технология, вызывающая подмогу с воздуха, делает то же самое. Приготовьте засаду заранее, а потом ударьте по врагам; это тоже задержит их и предоставит время.

Если ничто не помогает добраться до убежища, попробуйте просто спрятаться. Иногда можно просто залечь, и дать врагам пройти мимо вас. В идеале, для увеличения шансов следует использовать маскировку. Даже если у вас нет под рукой ни магии, ни техники, можете обдурить врагов своей хитростью и использованием окружения. Например, пожертвуйте лошадьми, связав их вместе и послав прочь, а сами спрячьтесь в кронах деревьев.

СЛЫШАЛИ Ф ЖЕНЕВЕ?

На случай если вас поймают, вам нужно придумать, как вас будут выкупать. Начните с вежливого обращения со своими пленниками. Если вы будете резать беззащитных невольников, не ожидайте пощады от тех, кто позже встанет на ваше место. Храните часть денег и сокровищ в стороне, на случай если вас оберут до нитки. В идеале следует искать союзников, способных выкупить вам свободу или организовать спасательную операцию, возможно, оказывая им те же самые услуги. ♦



ГЛАВА 4: ВЫСОКИЕ УРОВНИ (ЗАВЕРШЕНИЕ КАМПАНИИ)

ОТКОЛΩВШИЕСЯ РЕЛИГИИ

Во многих религиях есть отделившиеся секты, чьи ритуалы отличаются от ортодоксальных. Часто такие секты создаются сильными и влиятельными представителями. Чтобы получить действительно уникального персонажа, попробуйте вступить в одну из этих сект, если ваш персонаж не чужд религии. Убедитесь, что Мастер это одобряет, а раскол в религии может создать действительно запоминающуюся концовку долгой кампании!

БОЖЕСТВО ВΩЙНЫ

Вы должны быть всегда готовы к войне, ведь война даёт вашему богу силы. Если возле вас идёт сражение, вы должны найти способ поучаствовать с одной из сторон, приводя с собой как можно больше вооружённых и готовых последователей, желающих поучаствовать в славном сражении. Важна не причина конфликта, а сама резня.

Представитель этой секты: Входя в новую область или город, вы сразу начинаете искать местные конфликты. Если вы можете раздуть такой конфликт в открытое сражение, вы так и сделаете. Вы постоянно тренируетесь обращению с оружием и тактике небольших отрядов. Другие могут считать ваше желание обучаться преданностью делу, и они разочаровываются, когда вы «уходите бить морды», никому не говоря ни слова.

Покинувший секту: Вы теперь миролюбивы. Вы стремитесь к медитациям и при возможности умиряете конфликты, выступая в роли посла или посредника, обеспечивающего безопасность переговоров. Вы понимаете, что слабость может разжечь конфликт, так что иногда обучаете местных жителей самообороне, восхваляя при этом блага мира и сравнивая подготовку к сражению с запираанием дверей на ночь.

БОЖЕСТВО ВΩРОВ

Большинство богов и богинь воровского ремесла ценят обман, хитрость, проказы и смелость. Эта секта выбрала более тёмный путь, ибо что может сравниться с воровством самой жизни?

Представитель этой секты: Один раз в год вы тайком покидаете отряд и вламываетесь в чей-нибудь дом, жестоко убивая всех его обитателей во сне. Если вы не преуспеете в своём праведном деянии и разбудите ненароком одну из жертв, церемония прерывается, и вы должны ретироваться, чтобы позже повторить попытку через сорок дней в другом месте, пока, наконец, у вас это не получится. Представители секты делают метки на пояс за каждую успешную церемонию, и они беспрекословно подчиняются тем, у кого больше знаков, чем у них, даже если они моложе или слабее в чём-то ином. Самое важное, чтобы никто в отряде искателей приключений не знал о вашей деятельности, хотя секта активно набирает новых последователей. Конечно, вы очень гордитесь своим разукрашенным поясом, но отказываетесь объяснять его происхождение — равно как и многочисленные контакты с людьми из самых разных городов.

Покинувший секту: Вы глубоко сочувствуете о многочисленных убийствах. Ваши бессонные ночи заполнены воспоминаниями о свершённых жестокостях, и вы убеждены, что власти страны уже ищут вас. Вы всё ещё храните свой пояс, так как не можете отказаться от такой тёмной и святой вещи, но вы боитесь, что когда-нибудь другой владелец похожего пояса узнает вас. Страх этот так же велик, как и страх того, что оставленные вами в живых дети вырастут, устроят на вас охоту и прирежут как собаку.

БОЖЕСТВО ЖИВОТНОГО ПИРА

Благодаря животным люди развились до своих высот. Животные стали спутниками и работниками, и поэтому люди перешли от охоты к цивилизованному земледелию и торговле.

Представитель этой секты: Вы должны постоянно ходить в сопровождении, как минимум, четырёх питомцев. Если вашим подопечным навредят, это оскорбит божество, и на вас наложат денежные штрафы, или заставят взять дополнительных питомцев.

Покинувший секту: Устав за долгие годы от вонючих линяющих зверей, вы теперь всеми силами избегаете их. У вас больше нет фамильера, и вы критикуете тех, у кого он есть. Вам больше нравится толпа на улицах города, а не стадо в поле.

БОЖЕСТВО ЖИЗНИ И ЛЕЧЕНИЯ

Великолепие смертного существования определено знанием, что всё живое в итоге умрёт. Кто понимает красоту и величие жизни лучше того, кто сам видел смерть? Духовенство этой секты должно один раз в год самолично совершать одну правомерную казнь или убийство из милосердия.

Представитель этой секты: Вы заботитесь о больных, раненых и умирающих. Ваша вера учит: «Главное — не навредить». Ваш враг не сама Смерть, ведь всё живое в назначенный час тихо уходит во тьму, и ваш долг — направлять умирающие души в объятия конца жизни. Не важно, почему обрывается чужая жизнь, по приказу церкви, от времени, от судьбы или от неудачи, главное чтобы вы при этом были рядом.

Покинувший секту: Да, вы спасли сотни жизней, но вы и оборвали несчётное множество чужих судеб, перерезая глотки и удерживая чужие головы под водой. Сейчас главное то, что вы осознали связь глобальных противоположностей: Жизни и Смерти. Вы поняли — это единый жестокий и злобный бог, принуждающий убивать.

БОЖЕСТВО МУЗЫКИ

Божество музыки благоволит тем, кто издаёт хаотичную какофонию, ведь только в диких волнах звукового безумия музыка способна переродиться и стать ещё сильнее. Хаотичные звуки, издаваемые представителями этой секты, режут слух тех, кто привык к обычной музыке. Громкие хаотичные шумы подстёгивают молодых последователей этой секты, создавая выброс адреналина, помогающий сосредотачиваться на талантах, направленных против врагов.

Представитель этой секты: В этой секте очень велик шанс оглохнуть, ведь для вашей магии нужна громкая хаотичная музыка. В бою вы не пользуетесь ухищрениями, а со всей дури устремляетесь в схватку. Вы цените мелодии традиционной музыки, но своего бога вы славите фальшивыми неясными аккордами и невыносимой дисгармонией звука.

Покинувший секту: Тратя кучу времени на музыку без рифм и смысла, вы истосковались по порядку. Вам хочется творить новую музыку и создавать новаторские музыкальные школы. Эта секта хорошо относится к своим членам, уходящим создавать новую музыку, считая это естественным ходом поклонения, как гусеница превращается в бабочку.

БОЖЕСТВО НЕБА

Великий бог неба видит и знает всё на свете, но ваша горная секта стремится физически дотянуться до бога и коснуться облаков, его плаща. Вы все практикуете голодание, чтобы достичь необычайной физической лёгкости, считая, что в самом святом состоянии можно жить на одном воздухе. Некоторые праведники доказывают своё желание связаться с богом, участвуя в священных празднествах, где они выстреливают самих себя из особых катапульти прямо в небо. Никто ещё не коснулся облаков, а кости их покоятся в долине под горой.

Представитель этой секты: Вы проповедуете воздержание от пищи и при случае всегда стремитесь к приключениям в горах. Ваши спутники боятся брать вас с собой в трактиры, опасаясь, что вы будете убеждать обедающих людей в том, что святость — в голодании. Вы заявляете, что «смирения недостаточно для касания плаща бога», и убеждаете всех вокруг, что скоро получите такую возможность.

Покинувший секту: Вы терпеть не можете горы. Страх того, что худощавые дистрофики скинут вас с обрыва никак не проходит. Вы постоянно что-нибудь жуёте, чтобы отвлечься, тратя на это большую часть с трудом заработанных денег. Вы даже припрятаваете продукты от других. Однако, что бы вы ни делали, вы не толстеете.

БОЖЕСТВО ПРАВОСУДИЯ

Законы делают мир уютным, свободным от безумной жестокости и анархии. Однако сами законы — жалкие отражения Небесных Заветов. Представители этой секты нападают на закон, чтобы сделать его сильнее. Они постоянно обсуждают достоинства и недостатки всех правительственных указов, защищая одновременно и власть знати, и свободу бедных.

Представитель этой секты: Вы — матерый спорщик, ведь только в споре можно сформулировать закон с большой буквы, сильный и гибкий. Вы будете с праведной страстью спорить о нравственной стороне закона. Ваши товарищи могут бояться брать вас с собой в другую страну, ведь вы и там будете искать лазейки в законе и громко спорить с сотрудниками правопорядка прямо на улицах.

Покинувший секту: У вас была тяжёлая жизнь, с гонениями и заключениями под стражу. Вы агрессивно боролись со всеми руководящими органами. Там, где свободу слова подавляли, вы носили маску и разрушали храмы. Там, где свобода слова была разрешена, вы ходили по улицам и ругали короля. Сейчас же вы хотите, чтобы вас просто оставили в покое.

БОЖЕСТВО ПРИРОДЫ

Люди — это те же животные, связанные временами года и чередованиями жизни и смерти в той же мере, что деревья, звёзды, реки и твари земные. Представители этой секты считают создание шахт, городов и крепостей проявлением природных инстинктов человечества. Они поощряют плодовитость, сбор пищи, охоту и рыбалку.

Представитель этой секты: Человечество для вас, как овцы для пастуха. Вы ищите чудовищ и злую магию, как пастух, присматривающий за волками. Вы заботитесь о детях и пожилых людях, и изо всех своих сил помогаете пастве. Однако вы — не один из них. Вы всегда помните, что люди — это животные, а значит, иногда они глупы и даже опасны.

Покинувший секту: У ушедших из этой секты есть два пути: Гуманизм и Универсализм. Гуманисты решают стать частью своей паствы, отказываясь от позиции бога и живя среди людей. Универсалисты наоборот ищут гармонии с Бесконечным Гласом Природы, отказываясь от уравнивающей позиции наблюдателя и власти над людьми в пользу понимания других сущностей и даже для подчинения себе всей вселенной.

БОЖЕСТВО СПЕРТИ

Смертные не властны над вечной рекой смерти, это доступно лишь богам.

Представитель этой секты: Когда кто-нибудь умирает, вы, как минимум, на день перестаёте давать ему лекарства, считая, что его болезнь связана с божеством смерти. Такой лекарь лечит живых без ограничений, но не воскрешает мертвецов.

Покинувший секту: Вас уже воротит, когда люди умирают, а рядом стоит лекарь и ждёт «суждения сверху». Вы яростно защищаете жизнь, подвергая себя опасности, лишь бы защитить союзника. Если в бою смертельно ранят вашего товарища, вы бросаете всё и мчитесь перевязать его раны, чтобы отсрочить «слияние с богом».

БОЖЕСТВО ХИТРОСТИ

/УДАЧИ

Для роста Вселенная должна меняться; всё, что долгое время остаётся неизменным, подвергается гниению и разложению. Представители этой секты должны «расшевеливать» жизнь вокруг себя, чтобы всё было новым и интересным.

Представитель этой секты: Вам наказано нести в мир неопределённость и хаос. Каждый месяц вы должны пытаться украсть что-нибудь у друга или любимого человека и ждать, пока он не обнаружит пропажу. Когда они выйдут на вас, вы возвращаете предмет со словами «Бог взял, бог вернул. Знай — жизнь такая непостоянная!»

Покинувший секту: В основном вы доверяете людям, но крайне подозрительно относитесь к религиозным обрядам, ведь ваши бывшие друзья по секте сводили вас с ума, воруя самые ценные вещи! Весь религиозный люд, особенно товарищи по отряду, проявляющие к вам доброту, скорее всего, хотя «проучить» вас. ♦



ОТСТРАНЁННЫЙ ВЗГЛЯД НИКОМУ НЕ ПОШЕШАЕТ

Вот, что тебе надо помнить в тех случаях, когда ты вдыхаешь запах заклинаний, а кости играют против тебя.

12 МЕТАИГРОВЫХ ПРАВИЛ

1. Не ешьте и не пейте. Ведущий не потребует, чтобы вы ели и пили для того, чтобы остаться в живых, так что не делайте этого. Одной проблемой меньше.
2. Держитесь подальше от милых людей — это наверняка ловушка Мастера.
3. Устройте перерыв и закажите пиццу, если Мастер предлагает устроить перерыв «в игре».
4. Действуйте быстро, а то другие игроки начнут кидаться в вас чем под руку попадётся. И за пиццу платить замучаетесь.
5. Всегда планируйте перерыв перед началом сцены — так вы сэкономите на «планировании». Помните — за «планирование» опыт не дают.
6. Если вам известна зацепка приключения, и вы понимаете, что умрёте из-за низкого уровня, нехватки волшебных предметов или чего-то иного, игнорируйте зацепку и идите грабить горожан, убивать НИП и разрушать любимый храм Мастера. Поверьте нам — у вас появится новая зацепка.
7. Всегда убивайте самых невинных с виду НИП, даже если у вас нет причин для этого «в игре». Наверняка это потенциальные предатели, а ещё их тела можно использовать для детонации ловушек.
8. Не важничайте и не хвастайтесь, когда вас слышит Мастер. Он всегда наказывает тщеславие унижительной смертью. Так уж повелось.
9. Ваш персонаж никогда не должен спать с другим ИП, даже если вам кажется, что это будет забавным. Нет, не будет. Это неестественно.
10. Всегда играйте персонажем, пол которого совпадает с вашим. Если его пол изменится на противоположный, ведите себя как ни в чём не бывало. Иначе это будет неестественным.
11. Знание любимых книг и фильмов Мастера лучше знания правил игры. Если Мастер взахлёб рассказывает про книгу о пиратах, не покупайте тяжёлый доспех.
12. Никогда не занимайтесь сексом с НИП если только без этого действительно не выжить. Это как заниматься сексом в фильме ужасов — чистой воды самоубийство. ♦

УХОД В ЗАКАТ:

ПРОДУКТИВНАЯ ОТСТАВКА

Не все искатели приключений погибают смертью храбрых вместе с остальной частью отряда. Некоторые достигают такой точки в своей карьере, что отходят от дел. Вопрос в том, как это сделать. Богатый меценат, знаменитый завсегда́тай баров, древний учитель, безумный странник, тихий лавочник... варианты бесконечны.

АРХИЗЛОДЕЙ

«Спасёшь мир» — а что изменится? Один тиран свергнут, но вскоре появляется другой и занимает его место. Толпы чудищ убиты, но их логова становятся убежищами для ещё более страшных тварей. Где благодарности за все ваши жертвы? Когда вы отошли от дел, памятники и звания стали никому не нужны? Когда изнеженные дворяне приписали себе ваши достижения, ваше терпение лопнуло. Ваши боевые навыки и до этого были несравненными, а теперь, когда вы заключили сделку с тёмными силами, гнев ваш страшен.

ВОЖДЬ-БОГ

В некоторых странах сильные ведут себя скромно, позволяя править другим особям «знатного происхождения», а все остальные им просто поклоняются. Здесь не так. В этом суровом месте народ уважает тех, у кого сильная рука и быстрый ум. Тех, кто овладел тайнами магии. Знатный род здесь ничего не решает. Здесь только самый достойный может присвоить себе Трон Тронов, и весь люд склонился перед вашей мощью — включая многочисленных жён, множество детей и легионы сильнейших воинов на свете. Хорошо быть королём.

ГЛАВА ГИЛЬДИИ

Никто кроме вас не мог объединить Пять Незаванных Гильдий — изготовителей ядов, шулеров, фальшивомонетчиков, сутенёров и карманников. Сейчас вы правите всей жизнью в столице. Те, у кого есть воровские таланты, те, у кого есть навыки, которые скрывают от представителей охраны правопорядка, приходят к вам. Рядом проходят незаконные сделки, принося вам деньги, но если рядом с вами пустит корни самое настоящее зло, вы придёте и вернёте всё на свои места.

ДЕРЕВЕНСКИЙ ДУРАЧОК

Деревенские детишки могут на вас глазеть, могут иногда смеяться над вашим грязным лицом, но камни они в вас не кидают. Ваш мрачный облик слишком похож на железную статую, стоящую на центральной площади ближайшего города. Когда-то вы были героем, но призраки кровавого прошлого свели вас с ума, наделив постоянной душевной болью, которую может заглушить только самое крепкое виски. Вы живёте на подаяние, спите под заборами и на сеновалах, но везде за вами следует эхо криков из сражений, которые слышите только вы.

ИННОВАТОР

Наверняка в ваших приключениях вы как-то облегчали свою жизнь. У вас могли быть инструменты, предоставляющие свет или облегчающие приготовление пищи или переноску сокровищ. Наверняка многолетнее изучение развалин поверженных цивилизаций подало вам интересные идеи по самым разным вопросам, начиная с осушения территорий до составов донесения до удалённых целей мощных алхимических составов. Следующим поколениям героев нужно снаряжение — ваше!

ЛЕГЕНДА ТАВЕРНЫ

Ваша слава входит в комнату раньше вас, и на закате своих лет вы каждый вечер проводите в компании местных пьяниц, позволяя любящим фанатам, привыкшим слушать только новые истории, покупать вам пиво в обмен на рассказы о своих храбрых деяниях.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ТОРГОВЕЦ

Ваши глаза и руки уже не те, возраст берет свое, но кто лучше вас знает о балансе клинка, самом эффективном размере рюкзака и том, где найти самую лучшую верёвку? Вы всегда распознаете предмет мастерской работы и у вас необычайные таланты в торговле. У вас хорошие цены, у вас гарантировано хорошие продукты и у вас часто найдётся что-нибудь, если искателям приключений понадобится нечто... особое.

ПРИЗРАК

Враг, которого всегда боялись, союзник, которого всегда ценили, вы прожили десять обычных жизней. Больше, чем кто-либо из мужчин и женщин, странствовавших по миру; вы надеялись, боялись, рыдали и радовались с хладнокровием трагического героя. Ваши дни сочны, хоть и кажется, что жизнь ещё теплится в болезненных суставах, в тёмных коридорах Вашего жилища и водянистом вине. Жизнь больше не приносит радости. Никто не смотрит вам в глаза. Никто не поднимет стакан, когда вы входите в комнату. Всё так, будто вы уже мертвы.

СЕМЬЯНИН

Почему вы так долго ждали, прежде чем начать хорошую жизнь? Все эти годы сражений, тяжкого труда и боли теперь кажутся сном. Благодаря любящей семье на закате жизни кровавая слава ваших молодых годов теперь кажется смешной. Да, вы спасли мир. Вы оборачивали реки вспять, рушили горы и сражались с абсолютным злом. Теперь пора заботиться о семейном очаге, качать на ноге

правнуков и пить сладкое вино со своих виноградников, хотя над камином всё ещё висит ваш меч.

ЭПИЗОД VII

В котором Бедлам Хавок радуется, что у него нет потомства.

«... я никогда никому не доверял, как ты уже заметил, но с этими детьми было не так».

«Сэр, вы сидите в отличном ресторане, но пьёте из своей фляги и едите сухпаёк из потрёпанного вещмешка. Трудно поверить, что что-то вам могло показаться “не подозрительным”».

«Боги и тролли, ну ты и простофиля! Любой из этих “посетителей” может оказаться нанятым убийцей. Именно поэтому я ещё жив, а многие из тех, кого я знал — уже нет! В-общем эти младенцы были подозрительно неподозрительны, раз уж ты об этом начал».

«Обычные оборванцы?»

«Да. Это случилось после того, как мы проснулись голыми и связанными в Логове Осминопоподобного Иерофанта. Если бы только мой отряд прислушался к моим словам. Глупцы! Так я и узнал, что...»

«Нельзя забывать, что уличные оборванцы — это вовсе не люди и не оборванцы. Присматривай за кошельком!»

— Правила, городское правило №6

интригах придворных, но он может общаться с самим королём, а это дорогого стоит.

ТРЕВОЖНЫЙ СТРАННИК

Вы — игрушка в руках смерти. В вашей жизни сражений было больше, чем звёзд на небе. Столько драк, столько страха, столько отчаяния, столько убийств, скорби и криков. Несчётное количество друзей и врагов погибло у вас на глазах. Одни умирали

сразу, других калечило, и они истекали кровью и получали удар милосердия. Как вы можете где-нибудь поселиться, снять дом или мягкую кровать, зная, что одно ваше присутствие — это первая нота Песни Смерти?

ОДЕРЖИПЫЙ

Он сбежал прямо в последний момент. В этом вы уверены. Конечно, его проклятое тело выглядит мёртвым, а душа — вырванной, но в предсмертном крике вы слышали смех, который не заметили ваши спутники. Теперь следует всю жизнь посвятить тому, чтобы он не вернулся. Тело ваше одрябло, а мысли путаются, но вы полны решимости, как в молодости. Чудище должно оставаться мёртвым любой ценой.

ПОЛИТИК

Политики могут доставлять много хлопот, но вас наёмным убийцам не достать. Вам иногда кажется, что именно поэтому вас и взяли в совет. Вы часами заполняете бумаги от руки, отчаянно пытаетесь придумать, как объединить народ. Вы скучаете по былым временам, когда в дипломатии не было необходимости, и Вы могли просто сообщить всем, что настало время спасти мир и, следуя своим словам, оставаться в стороне, пока они все не погибнут. Раньше, во времена приключений переговоры почему-то шли легче. Может из-за оружия на вашем поясе.

СВЯЩЕННИК

В час большой нужды одно ваше слово могло призвать праведный огонь с небес, создать источник воды в безлюдной пустыне и даже вернуть жизнь мёртвому. Однако эта сила ушла так же неожиданно, как и пришла — в один миг исчезла, как если её никогда не было. Теперь, когда по вашим жилам не бежит энергия, вы живёте тихой жизнью, совершая проповеди, свадьбы, похороны и направляя паству на путь праведный.

ТАЙНЫЙ ЛИДЕР/ ВЛАСТИТЕЛЬ ДУШ

Всё это игра, правда? Удачи и неудачи, королевства, боги и даже миры — всё это игра, развлекающая какие-то неясные силы, находящиеся за пределами вашего сознания. Тем не менее, вы поняли кое-какие правила, и теперь вы знаете, как манипулировать смертными и богами, и как сталкивать друг с другом страны и их народы. Так уж устроена вселенная: нет силы кроме той, что мы сами создаём, нет власти кроме той, которой мы можем овладеть, нет конца, кроме того, что вы сами организуете.

ТВОРЕЦ

Благодаря врождённому дару изображать увиденное, вы стали воссоздавать увиденное в приключениях в виде картин или скульптур, прекрасных как коралловые замки морского народа и страшных как жуткие равнины ада.

ЧАСТНЫЙ ПРЕПОДАВАТЕЛЬ

Персонаж может учить других своему ремеслу, создав школу или училище за счёт своих накопленных сокровищ. Чтобы облегчить свою жизнь, персонаж делает лучших учеников инструкторами, преподающими в этой же школе. Ученики с трепетом относятся к случайным встречам с вашим персонажем, ведь он даёт небольшие советы и подсказки тем, кто старается учиться и при этом хорошо платит.

«Я ТОЛЬКО НАЧАЛ»

Ваш мир во многом обязан своей безопасности вашим талантам, навыкам и храбрости. Однако есть и другие миры, и всем им нужен спаситель. Путь опасен, но вы не будете сидеть на месте, пока жители других миров молят о помощи. ♦

КРАСОЧНОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Любой герой начинают с малого, и хотя место его происхождения может быть скромным, оно определённо играет важную роль в том, какой личностью он в итоге станет. Герои рождаются везде — в обширных мегаполисах, скромных деревнях и сверхъестественных местах. Ниже приведены интересные места происхождения, которые вы можете использовать для своих персонажей и для объяснения того, почему персонаж ведёт себя так, а не иначе.

Балморхолл: Вы выросли слугой в древнем каменном особняке, возвышающимся над тысячей акров торфяников. Мрачное строение украшали готические украшения и горгульи. Местные боялись особняка, заявляя, что его чердак и подвал заполнены некромантными тайнами. Ваши детские воспоминания заполняют движущиеся тени и шепчущие голоса.

Великая Стена: Эта длинная высокая стена, сдерживающая существ с пустошей, находится очень далеко от всех городов, поэтому она стала обособленной. Вдоль стены живут семьи солдат и торговцев, приехавших зарабатывать деньги. Многие из них перешли на ту сторону стены, которая служит ещё и узкой трассой между поселениями.

Вель-Тор: Этот большой город находится на болотистой равнине, регулярно затопляемой весенними и осенними дождями. Чтобы избежать грязи и воды здания здесь строятся на больших сваях соединяются узкими деревянными мостами и переходами. Вашим землякам нравится музыка ветра, и они подвешивают под крышу лёгкие колокольчики, наполняющие город музыкой.

Военный караван: Во время Великой Войны многие семьи помогали войскам, путешествуя за ними в караванах. Вы вместе с другими детьми родились в разгар конфликта и выросли, не зная ничего иного, повсюду следуя за военными, впитывая суровую реальность войны с молоком матери.

Врата Пустоши: Свой первый вдох вы сделали в пограничной крепости Врата Пустоши, стоящей на краю цивилизации, осаждаемой дикарями и полной различных возможностей. Баронам Врат Пустоши всегда были нужны последователи с крепким оружием и стальными нервами, так что детей здесь воспитывали в соответствующем стиле.

Город На Утёсах: Ваш народ построил этот рыбацкий посёлок на гряде крутых утёсов, стоящих вдоль пляжа, после того как его вымотали частые набеги разбойников. Селяне оставляют лодки внизу, а сами поднимаются в дома по верёвочным лестницам. Здесь им не угрожают морские хищники, которые не умеют лазать, и пираты, которых легко отразить с такой выигрышной позиции.

Город Нищих: Тёмные аллеи, канализационные решётки, тёплые подъезды и мусорные баки... Это Город Нищих. Это был ваш город, пока не появились злые тупоголовые ублюдки, вынудившие вас оставить единственную известную вам жизнь.

Грибокамни: Никто не знает как выросли эти гигантские грибы, а также когда, как и почему они окаменели. Ваши предки 450 лет тому назад вырыли в них пещеры. Ваша родина — это долина с дюжиной древних огромных каменных грибов, соединённых мостами и верёвками.

Дитя Хоарридана: На ледяных равнинах Хоарридана множество кланов ежегодно собираются в Великой

Хижине, чтобы переждать месяц Суровой Зимы. В год вашего рождения ветер был особенно силен, и в ту зиму родилось вдвое больше детей, чем могла прокормить эта скудная земля.

Дремучий Лес: Давным-давно глубоко в Тёмных Лесах, куда нормальный человек не отважится пойти, собралась небольшая община единомышленников, пытающихся уйти от цивилизации и связанной с ней суеты. Ваш народ, живущий уединенной жизнью в домах на деревьях, остерегается «цивилизованных», но всё же иногда торгует с заинтересованными личностями и радушно приветствует путников с похожими взглядами на мир.

Дуреньор: Когда-то это подземное поселение было высокопроизводительной шахтой. Когда кончились залежи руды, несколько семей не покинули это место, а остались и превратили его в процветающий город. Благодаря подземному озеру здесь можно выращивать грибы и ловить угрей. От озера был проложен акведук, снабжающий водой обитателей равнин. Несколько лет обитатели равнин благодарили, одаряли и помогали воинами, но со временем они ожесточились из-за зависимости от воды Дуреньора.

Дурная Вода: Этот город эльфийских виноделов славится местом греха и порока. Здесь на каждом здании присутствуют неприличные картины и изображения винограда и фей в архитектуре, а в главном городском фонтане вместо воды течёт вино. Возможно, все это стало причиной вашего распутного и непристойного образа жизни.

Зал Дьявола: Находящийся в самом дурном районе большого города Зал Дьявола — это дом для заблудших мерзавцев и людей, использующих их. В том, что теперь вы не доверяете никому кроме себя, по большей части виновен ваш жизненный опыт на этих преступных улицах.

Залив Скорби: Вы родились на торговом судне «Гриммур», когда корабль стоял на якоре в Заливе Скорби на острове Поросья. Экипаж целый день боролся с течением, чтобы корабль не сел на рифы. Ваше рождение означало смену течения, и с тех пор вас везде считают предвестником удачи.

Замок Западного Ветра: Только дети и дураки верят вашим рассказам о том, что в детстве вы были слугой в парящем облачном замке клана штормовых великанов. Только дети и дураки верят вашим рассказам о поездках на парящих плитах и птицах рух. Однако во время грозы ваш пульс учащается, и вы вспоминаете...

Златогон: В этом сезонном городе лесорубов и золотодобытчиков на холодном севере и родила вас ваша мать, безответственно увязавшаяся за рабочими и оставившая вас отцу, местному лесорубу. Когда вы выросли и смогли начать работать, он обращался с вами практически как с наёмником. Дух грубого, но трудолюбивого города стал частью вас.

Красная Пещера: Этот похожий на лабиринт набор зданий когда-то был частью логова Красного Минотавра, очищенного сотни лет тому назад искателями приключений. Эти искатели приключений поселились здесь и научили ваших предков никогда не произносить в Красных Пещерах настоящее имя Красного Минотавра. Говорят, что если произнести его имя, существо вернётся, чтобы вернуть своё логово.

Павшая Башня: Ваша деревня построена вокруг руин старой башни, давно покинутой древним культом, построившим её. Сильный ураган разрушил верхние уровни башни, откуда и возникло название поселения.



Возможно из-за непонятных иероглифов, вырезанных на многочисленных поверхностях внутри башни, весь посёлок богат историями, легендами и суевериями.

Паровой Город: Ваша рыбацкая деревушка стоит на самом краю ледника. Под этим льдом находится таинственное море, подогреваемое вулканической деятельностью. Из глубин поднимается оранжевое сияние, а через лёд пробиваются столбы синего света. Здесь вы вылавливали странных существ, от бледных скатов, парящих на вулканических пузырях теплого воздуха, до огромных зубастых китов, поющих в глубинах.

Пепельная пивоварня: Когда дракон Пепельник перерос свои пещеры, туда пришла смешанная группа dwarфов, гномов и полуросликов. Вы выросли в этом комплексе, питаемом чистым источником и подогреваемом подземным вулканом. Эти условия делают это место идеальным для варки эля и пива, чем, собственно, и славится ваш городок.

Подземелье Господина Слизера: Этот влажный комплекс принадлежал влиятельному работорговцу наге, известному под именем Господина Слизера, и был местом размножения его рабов. Вас продали садистскому дворянину в малом возрасте, и вы смогли получить свободу, но каждый раз, когда вы закрываете глаза, вы видите это ужасное подземелье.

Приют Судов: Приток большой реки был хранилищем унесённых штормами судов, опутанных водорослями. На обломках поселился кочевой клан, связавший суда и построивший между ними переходы. С каждым новым прибитым остовом поселение росло. Выглядит так себе, но для вас это был настоящий дом.

Рециния: В этой знойной области рисовых полей и кокосовых рощ в крытых соломой хижинах живут большие семьи. Хижины теснятся на небольших участках сухих земель, разбросанных тут и там. Ягуары и племена каннибалов представляют постоянную угрозу. Вы и ваши родственники с ранних лет узнали как защищать свои земли копьями и пращами, и как замечать малейшие признаки опасности.

Салон Шанни Джин: Вы выросли в публичном доме, и вас тискали все эти милые дамы. Они говорили, что вас нашли на улице во младенчестве, но вы подозреваете, что это ложь. Скорее всего вашей матерью является кто-то из сотрудниц, но вот кто это — вы понятия не имеете.

Тальдур: Это суматошное поселение, расположенное у выхода из самого известного подземелья мира, ведёт оживлённую торговлю, поставляя искателям подземелий свои товары. Большая часть зданий в городе расположена с одной из сторон дороги, ведущей к вратам подземелья, изготовленных из мрамора и железа. Горожане собираются и провожают людей, уходящих в смертельно опасное подземелье, и никого не заботит их возвращение.

Темплтон: Маленький сонный городок Темплтон всегда скрывал свои суеверия, но когда вы стали целью охоты на ведьм, и городские старейшины приказали строить на площади виселицу, вы бежали. Возможно, когда-нибудь вы ещё вернётесь, чтобы уладить отношения и покончить с предрассудками и страхами.

Тхун: Далёкий окруженный стенами город Тхун — место самых престижных школ некромантии. Вас, сына слуги волшебника, живые трупы и призванные существа воспитывали в такой же степени что и родители.

Фендиторильская Долина: Вас вырастили дриады серебряных лесов и освещённых звёздами горных долин. Давным-давно, одним вечером, вы ушли в близлежащие земли, чтобы увидеть фермы и деревни непоющего народа, который внешне походил на вас. После этого вы так и не смогли найти дорогу назад.

Храм Аскезиса: Будучи выращенным монахами из Долины Индус, вы провели молодость в поисках гармонии и просвещения, после чего ушли в мир, находящийся за пределами джунглей Сахаптии.

Эльтелианский Менгир: Вы не помните своё раннее детство. Первое что вы помните — это то, что вы просыпаетесь голым и дрожащим, лежащим на круге камней на склоне какого-то холма. Вам иногда снится, что вы стоите на коленях на этом холме, плачущий и окружённый не камнями, а людьми с любящими глазами, приговаривающими: «Чтобы ты... жил... и помнил». ♦



PC PEARLS

A COLLECTION OF CHARACTER INSPIRATION

BRING YOUR CHARACTERS ALIVE

An indispensable tool for players and GMs. Invest your characters with personality, depth, motivations and drives. Included herein are tables and treatises addressing every facet of a character's history, each designed to spark the imagination and bring your character to life! This inspiration is presented alongside the adventuring wisdom of Lord Havoc Bedlam, survivor par excellence, who once remarked:

*"I don't have to be faster than the dragon,
just faster than you."*

*PC Pearls: Because no PC should
ever be a meat-shield.*

2

...THEN KEEP THEM THAT WAY!

This 48-page collection of tricks and tips is systems-neutral, so you can play it with any role playing game you choose. PC Pearls is written by veteran Game Masters and players.

- Quirks
- Histories
- Must-have equipment
 - Advice
 - Ambushes
 - Tattoos
- And much more

ISBN 978-0-9816663-5-8



9 780981 666358

GMG4372 \$12.99



GOODMAN
★ G A M E S ★