



Перевод: deathix
Верстка: Валентин Дмалек
www.valdmalex.narod.ru

Последняя редакция Подземелий и Драконов с самого начала содержала в себе массу новшеств и вариантов. Обновленные версии книг основных правил стали тому доказательством. Когда авторы книги начали работу над этой книгой, ставя за основу – что такое «книга воина», то сразу пришло в ум то, что в ней должны обязательно быть представлены новые классы.

На данный момент, немало внимания было уделено престиж-классам, новой концепции классов, впервые представленных в *Руководстве Мастера Подземелий*. Новым классам для персонажей в D&D приложениях от Wizards of the Coast было уделено значительно меньше внимания.

Эта глава вновь привлекает свое внимание к классам, и представляет три абсолютно новых класса для персонажей. После описаний классов представлены варианты для классов рейнджер и паладин, специально разработанные под игровые миры с малым количеством магии но большим количеством военных действий, где они утратили свои способности активировать заклинания.

ВЕДЬМАК

Объединяя динамику и силу военного мастерства, и мощь таинства, ведьмак предстает смертельным противником для любого безумца, решившему потягаться с ним силой.

Приключения: Ведьмак отправляется в приключения только для личной выгоды, будь она властью или репутацией или богатством или всем вместе взятым.

Характеристика: Ведьмак уравнивает собственные бойцовские таланты и дар волшебства. На более низких уровнях ведьмак полагается на свои способности в ближнем бою, повышая их за счет его особого умения проклинать своих недругов. Когда он наберется опыта, он

получает способности к сотворению ограниченного числа заклинаний, а вместе с тем его проклятие становится более могущественным, и он получает способность преодолевать обычные законы вероятности. Он может также рассчитывать на помощь талисмана, чтобы увеличить свои способности.

Мировоззрение: Характер ведьмака зачастую бывает эгоистичным, иногда даже жестоким, хотя это ни в коем случае не ограничивает его как персонажа со злым мировоззрением. Однако даже самый дружелюбный ведьмак, в лучшем, имеет нейтральные взгляды на жизнь. Ведьмак может быть склонен к тирании или свободолобию, дисциплинированным или творческим, и таким образом не имеет никакой специфической приверженности к порядку или хаосу.

Религия: Большинство ведьмаков – не очень набожны. В час, когда им требуется защита, они полагаются скорее на свои собственные способности, чем на волю бога. Те, кто чтит богов, чаще выбирают Вии Джас (богиню смерти и волшебства) или Боккоба (бог волшебства). Некоторые, особенно злые ведьмаки почитают Нерулла (бога смерти) или Векну (бога тайн).

Предпосылки: Подобно чародею, сила ведьмака часто показывает себя в раннем возрасте, часто в форме необъясненных несчастных случаев или других неудачных инцидентов, испытанной окружающими подающего надежды ведьмаком. Хотя ведьмак – в конечном счете, самообучающийся персонаж, многие получают базовое обучение от другого заклинателя таинства, например более опытного ведьмака, волшебника, чародея или барда, прежде чем отправиться в свой собственный путь.

В отличие от чародеев, ведьмаков разделяет уникальное обязательство. Хотя и если двое ведьмаков встречаются в таверне или где-нибудь еще в лавке алхимии, это необязательно, что между ними начнется длительная дружба, но все же редко когда два ведьмака выступают друг против друга, если только на кону не стоит большая личная выгода.

Расы: Как и с чародеями, большинство ведьмаков – люди или полуэльфы. Те немногие гномы, что наслаждаются склонностью к жестокости в их легкомыслии, могут принять эту традицию. Эльфы, желающие смешать колдовство и битву с оружием чаще становятся воинами/волшебниками. Дварфы и халфлинги редко имеют самососредоточенное поведение, обычное среди ведьмаков.

Среди диких гуманоидов, ведьмак может быть встречен как лидер или советник.

Отношения с другими классами: Ведьмаки склонны идти в ногу с другими классами, чьи представители ставят свои интересы прежде всего, включая воров, рейнджеров, и варваров. Они избегают паладинов и других персонажей, посвященных службе добрых или других благородных идеалов. Ведьмак иногда чувствует ревность к превосходящим чародейским талантам таинства, и они избегают волшебников, считая тех слабыми и жалкими книжными червями.

Роль: Хотя ведьмак имеет силу в ближнем бою, он полагается на авантюристическое использование своих заклинаний и специальных способностей, чтобы увеличить эту роль в группе. Ведьмак с надлежащим выбором навыков может стать прекрасным лидером для партии, согласной с его стилем игры.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У ведьмака следующие игровые способности.

Параметры: Обаяние управляет многими из специальных способностей ведьмака, включая его колдовство. Сила важна для него из-за его роли в бою. Ловкость и Телосложение оба вносят вклад в долгую жизнь ведьмака.

Мировоззрение: Любое недоброе.

Кубик Хит-Поинтов: d10.

Начальное золото: 6d4 × 10 зм.

Навыки Класса

Навыками класса ведьмака являются (и их ключевой параметр) Блеф (Обн), Концентрация (Тело), Ремесло

(Интл), Дипломатия (Обн), Запугивание (Обн), Знание (таинство) (Интл), Профессия (Мудр), Езда верхом (Ловк), и Искусство магии (Интл). Описания навыков см. в Главе 4 в *Руководстве игрока*.

Пункты навыков на 1-ом уровне: (2+Мод-тор Интеллекта)×4

Пункты навыков на каждом новом уровне: 2+Мод-тор Интеллекта

Особенности класса

Все следующее - особенности класса ведьмак.

Квалификация в Оружии и Доспехах: Ведьмак квалифицирован со всеми видами простого и военного оружия, легких доспехов, но не квалифицирован со щитами. Так как соматические компоненты, требуемые для заклинаний ведьмака просты, он может накладывать свои заклинания в легкой броне без шанса провала заклинания таинства. Однако, подобно любому другому заклинателю таинства, при ношении средней или тяжелой брони или использовании щита ведьмак имеет шанс провала заклинания таинства, если рассматриваемое заклинание имеет соматический компонент (а большинство имеет). Мультиклассовый ведьмак имеет обычный шанс провала заклинания таинства, полученный от других классов.

Проклятие ведьмака (Свх): Раз в день, как свободное действие, ведьмак может наслать проклятие на противника. Цель должна быть видима ведьмаком и находится в пределах 18 м (60 фт.). Цель проклятия ведьмака получает -2 штраф на броски атаки, спасброски, проверки параметров, проверки навыков и броски повреждения оружием в течение 1 часа после наложения проклятия. Успешная проверка Воли (КС 10 + 1/2 уровня класса ведьмак + модификатор Обаяния ведьмака) нейтрализует этот эффект.

На каждом четвертом уровне после 1-ого (5-ый, 9-ый, 13-ый, и 17-ый) ведьмак может использовать его проклятие, один дополнительный раз в день, как показано в Таблице 1-1. Многократные проклятия ведьмака не складываются, ведьмак не может воздействовать проклятием на того же самого врага в течение 24 часов, если он успешно прошел проверку спасброска от эффекта. Также ведьмак может применять не больше 1 проклятия за раунд, если он способен активировать несколько проклятий в день.

Любой эффект, который удаляет или рассеивает проклятие, устраняет эффект проклятия ведьмака.

Устойчивость к таинству (Свх): На 2-ом уровне, ведьмак получает бонус, который равняется его модифи-

ТАБЛИЦА 1-1: ВЕДЬМАК

| Уровень | Базовый Бонус Атаки | Спб Стойк | Спб Рефл | Спб Воли | Особое | Заклинаний в день | | | |
|---------|---------------------|-----------|----------|----------|-------------------------------------------|-------------------|-----|-----|-----|
| | | | | | | 1-й | 2-й | 3-й | 4-й |
| 1-й | +1 | +0 | +0 | +2 | проклятие ведьмака 1/день | - | - | - | - |
| 2-й | +2 | +0 | +0 | +3 | Устойчивость к таинству | - | - | - | - |
| 3-й | +3 | +1 | +1 | +3 | Отвага | - | - | - | - |
| 4-й | +4 | +1 | +1 | +4 | Призыв талисмана | 0 | - | - | - |
| 5-й | +5 | +1 | +1 | +4 | Бонусная черта, проклятие ведьмака 2/день | 0 | - | - | - |
| 6-й | +6/+1 | +2 | +2 | +5 | — | 1 | - | - | - |
| 7-й | +7/+2 | +2 | +2 | +5 | Улучшенное проклятие ведьмака | 1 | - | - | - |
| 8-й | +8/+3 | +2 | +2 | +6 | — | 1 | 0 | - | - |
| 9-й | +9/+4 | +3 | +3 | +6 | проклятие ведьмака 3/день | 1 | 0 | - | - |
| 10-й | +10/+5 | +3 | +3 | +7 | Бонусная черта | 1 | 1 | - | - |
| 11-й | +11/+6/+1 | +3 | +5 | +7 | — | 1 | 1 | 0 | - |
| 12-й | +12/+7/+2 | +4 | +4 | +8 | Аура неудачи 1/день | 1 | 1 | 1 | - |
| 13-й | +13/+8/+3 | +4 | +4 | +8 | проклятие ведьмака 4/день | 1 | 1 | 1 | - |
| 14-й | +14/+9/+4 | +4 | +4 | +9 | — | 2 | 1 | 1 | 0 |
| 15-й | +15/+10/+5 | +5 | +5 | +9 | Бонусная черта | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 16-й | +16/+11/+6/+1 | +5 | +5 | +10 | Аура неудачи 2/день | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 17-й | +17/+12/+7/+2 | +5 | +5 | +10 | проклятие ведьмака 5/день | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 18-й | +18/+13/+8/+3 | +6 | +6 | +11 | — | 3 | 2 | 2 | 1 |
| 19-й | +19/+14/+9/+4 | +6 | +6 | +11 | Жуткое проклятие ведьмака | 3 | 3 | 3 | 2 |

катору Обаяния (минимум +1) к спасброскам против заклинаний и подобных заклинаниям эффектов.

Отвага (Экс): На 3-ем уровне и выше, ведьмак может сопротивляться волшебным и необычным нападениям с большой силой воли или стойкостью. Если он совершает успешный спасбросок Воли или Стойкости против атаки, которая обычно имела бы меньший эффект при успешном спасброске (имеется ввиду типа любого заклинания со спасброском Воля половина или Стойкость частично), вместо этого он полностью нейтрализует эффект. Спящий ведьмак или находящийся в бессознательном состоянии не получает выгоду от отваги.

Талисман: Начиная с 4-ого уровня, ведьмак может получить талисмана. Чтобы совершить это, нужно потратить 24 часа и израсходовать магические материалы на сумму 100 золотых. Талисман – волшебное животное, которое напоминает маленькое животное и необычно выносливое и разумное. Существо является компаньоном и слугой.

Ведмак сам выбирает вид талисмана, который у него будет. Поскольку ведьмак повышает свой уровень, его талисман также увеличивается в силах. Представляйте ведьмака как волшебника, только на три уровня ниже для определения сил и способностей талисмана (см. сноску Талисманы на странице 52 *Руководства Игрока*).

Если талисман умирает или отпущен ведьмаком, последний должен пройти спасбросок Стойкости (КС 15). Неудача означает, что он теряет 200 пунктов опыта за уровень ведьмака; успех уменьшает потери до половины этого количества. Однако, общее количество очков опыта ведьмака никогда не может понижаться ниже 0 как результат смерти или отзыва талисмана. Убитый или отозванный талисман не может быть заменен в течение года и одного дня. Убитый талисман может быть поднят из мертвых также, как и обычный персонаж, но он не теряет уровень или пункт Те-

лосложения, когда происходит такой счастливый случай.

Персонаж с более чем одним классом, который представляет талисмана, может одновременно обладать только одним талисманом.

Заклинания: Начиная с 4-ого уровня, ведьмак получает способность прочесть несколько заклинаний таинства из списка своих заклинаний (см. Главу 3). Как и чародей, он может прочесть любое заклинание, которое он знает без какой либо подготовки (см. страницу 54 *Руководства Игрока*).

Чтобы изучить или сактивировать заклинание, ведьмак должен иметь параметр Обаяния по крайней мере 10 + уровень заклинания (Обн 11 для заклинаний 1-ого уровня, Обн 12 для заклинаний 2-ого уровня, и т.д.). КС для спасброска от забаяния ведьмака равен 10+ уровень заклинания + модификатор Обаяния ведьмака.

Подобно остальным заклинателям, ведьмак может накладывать только некоторое количество заклинаний каждого уровня в день. Его базовые возможности колдовства в день описаны в Таблице 1-1. Кроме того, он получает бонусные заклинания в день, если у него высокий параметр Обаяния (см. Таблицу 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные Заклинания на странице 8 *Руководства Игрока*).

Когда Таблица 1-1 указывает, что ведьмак получает 0 заклинаний данного уровня в день (например, заклинания 1-ого уровня для ведьмака 4-ого уровня), он получает только бонусные заклинания, если его Обаяние ему позволяет.

Выбор заклинаний ведьмака весьма ограничен. Ведьмак начинает игру не зная никаких заклинаний, но получает их на некоторых уровнях, как и указано в Таблице 1-2. (Число заклинаний, которые может знать ведьмак не попадают под влияние бонуса Обаяния (если таковой есть), число в Таблице 1-2 строго фиксированное).

После достижения 12-ого уровня, и каждый третий уровень по ведьмаку после (15-ый и 18-ый), он может изучить новое заклинание вместо того, что он уже знает. В действительности, ведьмак "теряет" старое заклинание в обмен на новое. Уровень нового заклинания должен быть такой же, как и обмениваемого заклинания, и оно должно быть, по крайней мере, на два уровня ниже, чем самый высокий уровень заклинаний, который ведьмак уже может активировать. Например, после достижения 12-ого уровня, ведьмак может обменять одно заклинание 1-ого уровня (на два уровня ниже самого высокого уровня заклинаний ведьмака из тех, что он может читать (3-ий уровень)) на любое заклинание 1-ого уровня. На 15-ом уровне он может обменять одно заклинание 1-ого уровня или 2-ого уровня (так как он теперь может активировать 4-ый уровень заклинаний по ведьмаку) на любое другое заклинание того же самого уровня. Ведьмак может обменять только одно заклинание на любом данном уровне, и должен выбрать, действительно ли обменять заклинание в



ведьмак

Таблица 1-2: ЗНАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ВЕДЬМАКОМ

| Уровень | Знаемые заклинания | | | |
|---------|--------------------|----------------|----------------|----------------|
| | 1-й | 2-й | 3-й | 4-й |
| 1 | - | - | - | - |
| 2 | - | - | - | - |
| 3 | - | - | - | - |
| 4 | 2 ¹ | - | - | - |
| 5 | 2 | - | - | - |
| 6 | 3 | - | - | - |
| 7 | 3 | - | - | - |
| 8 | 4 | 2 ¹ | - | - |
| 9 | 4 | 2 | - | - |
| 10 | 4 | 3 | - | - |
| 11 | 4 | 3 | 2 ¹ | - |
| 12 | 4 | 4 | 3 | - |
| 13 | 4 | 4 | 3 | - |
| 14 | 4 | 4 | 4 | 2 ¹ |
| 15 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 16 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 17 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 18 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 19 | 5 | 5 | 5 | 4 |

то же самое время, когда он получает новые заклинания. Вплоть до 3-его уровня, ведьмак не имеет уровня заклинателя. На 4-ом уровне и далее его уровень заклинателя равен половине его уровня ведьмака.

Бонусная черта: На 5-ом уровне, и каждые пять уровней после (10-ый, 15-ый, и 20-ый), ведьмак получает бонусную черту, которая должна быть выбрана из следующего списка: Активация в бою, Повышенная фокусировка в заклинаниях (только очарование, некромантия, или превращение), Повышенная проникновенность заклинаний, Фокусировка в заклинаниях (только очарование, некромантия, или превращение), Прониновенность заклинаний.

Улучшенное проклятие ведьмака (Свх): Когда ведьмак достигает 7-ого уровня, штраф к броскам атак, спасброски, проверки параметров и навыков, и броски поврежденный оружием, у цели проклятия ведьмака становятся -4 вместо -2.

Ауру неудачи (Свх): Раз в день, ведьмак 12-ого уровня или выше может создавать мрачную ауру неудачи. Любая атака в ближнем или дальнем бою, проведенная против ведьмака, когда аура неудачи активна, имеет шанс промаха 20 % (как эффект помех). Создание ауры - свободное действие, и аура длится в течение 3+модификатор Обаяния ведьмака (если таковой есть) раундов.

На 16-ом уровне и выше, ведьмак может использовать его ауру неудачи два раза в день. На 20-ом уровне ведьмак может активировать эту ауру три раза в день.

Жуткое проклятие ведьмака (Свх): Штраф к броскам атак, спасброски, проверках параметров и навыков, и броски поврежденный оружием, получаемые целью проклятия ведьмака становятся -6 вместо -4.

Уход в отставку, более не ведьмак

Ведмак, который становится добрым по мировоззрению, теряет все заклинания по ведьмаку и все сверхестественные (Свх) способности класса. Его талисман становится нормальным животным и перестает сразу же служить ведьмаку. Он не может прогрессировать дальше в уровнях по ведьмаку. Он сохраняет все другие выгоды класса (Квалификация в Оружии и Доспехах и бонусные черты).

Начальный Комплект Человека Ведьмака

Доспех: Выдубленная кожа (+3 КД, штраф к проверкам из-за доспеха -1, скор. 9 м (30 фт.), 9,0 кг).

Оружие: Длинный меч (1d8, критич. 19-20/x2, 1,8 кг, одноручное, рубящее).

Выбор навыков: Выберите число навыков, равное 3 + модификатор Интеллекта.

| Навык | Ранги | Параметр | Штраф проверки из-за доспеха |
|--------------------------------|-------|----------|------------------------------|
| Блеф | 4 | Обн | - |
| Езда верхом | 4 | Ловк | - |
| Звание (таинство) | 4 | Интл | - |
| Запугивание | 4 | Обн | - |
| Дипломатия | 4 | Обн | - |
| Искусство в магии | 4 | Интл | - |
| Отслеживание (ск) | 2 | Мудр | - |
| П р и с л у ш и в а н и е (ск) | 2 | Мудр | - |

Черта: Фокусировка в оружие (длинный меч).

Бонусная Черта (Человек): Улучшенная инициатива.

Снаряжение: Вещмешок и бурдюк, сухпаек, спальный мешок, мешок, кремь и огниво. Фонарь с козырьком, 3 порции масла, Колчан с 20 стрелами.

Золото: 6d4 зм.

САМУРАЙ

Известные за свою несравненную храбрость и строгий кодекс чести, самураи были благородными солдатами в средневековой Японии. В фэнтези-сеттинге, самурай сохраняет храбрость, честь и преданность лорду, генералу, или другому лидеру. Репутация самураев, как стойких в бою воинов, настолько крепка, что даже их простое присутствие в битве достаточно, чтобы разгромить врага, посмевшего сразиться, так, что он и духу больше никогда не покажет.

Приключения: Самурай получает задания и отправляется в приключения по воле своего лорда, который часто использует средне- и высокоуровневых самураев как лекарство от всех болезней. Самураю могут приказывать защитить деревню, которую окружают бандиты, вести союзников в бой, или выследить и сразиться с тем, кто запятнал честь их лорда.

Характеристика: Владея своими личными катаной (палаш) и вакизаши (короткий меч) одновременно, самураи столь же мощны в схватке как бойцы, хотя и менее универсальны. Их приверженность кодексу бусидо пугает их противников, а пристальный взгляд самурая может вы-

Таблица 1-3: САМУРАЙ

| Уровень | Базовый бонус атаки | Спб Стойк | Спб Рефл | Спб Воля | Особое |
|---------|---------------------|-----------|----------|----------|----------------------------------|
| 1-й | +1 | +2 | +0 | +0 | Квалификация в дайсо |
| 2-й | +2 | +3 | +0 | +0 | Два меча как один |
| 3-й | +3 | +3 | +1 | +1 | Кийя удар 1/день |
| 4-й | +4 | +4 | +1 | +1 | - |
| 5-й | +5 | +4 | +1 | +1 | Мастер Ияджицу |
| 6-й | +6/+1 | +5 | +2 | +2 | Пристальный взгляд |
| 7-й | +7/+2 | +5 | +2 | +2 | Кийя удар 2/день |
| 8-й | +8/+3 | +6 | +2 | +2 | Улучшенная инициатива |
| 9-й | +9/+4 | +6 | +3 | +3 | - |
| 10-й | +10/+5 | +7 | +3 | +3 | Пристальный взгляд на нескольких |
| 11-й | +11/+6/+1 | +7 | +3 | +3 | Улучшенные два меча как один |
| 12-й | +12/+7/+2 | +8 | +4 | +4 | Кийя удар 3/день |
| 13-й | +13/+8/+3 | +8 | +4 | +4 | - |
| 14-й | +14/+9/+4 | +9 | +4 | +4 | Улучшенный пристальный взгляд |
| 15-й | +15/+10/+5 | +9 | +5 | +5 | - |
| 16-й | +16/+11/+6/+1 | +10 | +5 | +5 | Повышенные два меча как один |
| 17-й | +17/+12/+7/+2 | +10 | +5 | +5 | Кийя удар 4/день |
| 18-й | +18/+13/+8/+3 | +11 | +6 | +6 | - |
| 19-й | +19/+14/+9/+4 | +11 | +6 | +6 | - |
| 20-й | +20/+15/+10/+5 | +12 | +6 | +6 | Внушающая страх внешность |

вести из себя большинство противников.

Мировоззрение: Почти каждый аспект жизни самурая управляется кодексом бусидо, который требует полное повиновение своему лорду, храбрость перед лицом предельной опасности, чести и уважения старшим, парам (равным по положению) и такого же отношения к младшим. Самурай всегда законен, невозмутим в поведении, и непримирим, когда на кону стоят вопросы чести и правосудия

Религия: В мире фэнтези некоторые самураи не поклоняются ни одному божеству, вместо этого полагаясь на кодекс бусидо, принимая его как свод законов морали и этики. Другие стремятся к поклонению божеству закона, чести, и правосудия, типа Хайрониуса и Св. Кутберта. Некоторые злые самураи находят тираническое обучение Хекстора вполне приемлемым.

Предпосылки: Традиционно в самураях течет кровь знати, хотя рассказы народов переполнены образами таких самураев, как сироты, усыновленных благородными семьями или рядовых солдат, которые показали выдающуюся храбрость в сражении. Стать самураем, означает потратить много времени, узнавая методы сражения катаной и вакизаши, уроки в манерах и этикете, и неустанной учебы законов бусидо.

Расы: Законное общество клановой системы дварфов дало бы хорошее подспорье для культуры самурая. Длинная жизнь эльфов и знание и чувство истории уводит их в сторону от пути самурая. Большинство халфлингов слишком любопытно, и слишком много блуждает для своего удовольствия, чтобы стать эффективным самураем, а гномы не показывают никакой специфической близости к классу. Наименее вероятные – полуорки, которые редко достигают достаточно высокой ступеньки в цивилизованном обществе, чтобы стать самураем.

Отношения с

Другими Классами:

Поскольку оба класса проживают свои жизни согласно кодексу поведения, самураи предпочитают ходить вместе с паладинами, хотя самурай иногда бывает озадачен, слыша вопрос паладина: "А мы точно делаем правильные вещи?". (Ответ типичного самурая мог бы звучать так: "Вы позорите лорда и его честь, подвергая сомнению его приказы."). Они также восхищаются монахами из-за их строгого режима обучения и самодисциплины. Самурай также хорошо общается с воинами, особенно если они служили в армии, и с бардами, чье искусство отражает соответствующие темы. Варвары практически неприемлемы, хоть и могут быть исключения, впрочем, как и воры, сосредотачивающиеся на воровстве и других постыдных действиях.

Роль: С тяжелой броней и острым подобно бритве лезвием в каждой руке, самураи – превосходные бойцы ближнего боя на линии фронта. Они также получают пользу от ряда способностей, которые дают штрафы по морали их противникам. Кроме того, так как они обучены этикете, самураи становятся хорошими дипломатами и представителями.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У самураев следующие игровые способности.

Способности: Сила – главнейший по важности параметр для владеющего мечом самурая, Ловкость и Телосложение помогают ему выжить в битве. Многие из других особенностей класса самурай зависят от Обаяния – сила личности самурая может заставить его врагов трястись от страха.

Мировоззрение: Любое законное.

Кубик Хит-Поинтов: d10.

Начальное золото: 2d4 × 10 зм

Навыки Класса

Навыками класса самурай (и их ключевой параметр) являются Концентрация (Тело), Ремесло (Интел), Дипломатия (Обн), Запугивание (Обн), Знание (история) (Интел), Знание (дворяне и королевский двор) (Интел), Езда верхом (Ловк), и Чувство мотива (Мудр). Описания навыков см. в Главе 4 в *Руководстве игрока*.

Пункты навыков на 1-ом уровне: (2+Мод-тор Интеллекта)×4

Пункты навыков на каждом новом уровне: 2+Мод-тор Интеллекта

Особенности класса

Все следующее – особенности класса самурай.

Квалификация в Оружии и Доспехах: самурай квалифицирован со всеми видами простого и военного оружия, со всеми типами доспехов, но не с щитами.

Квалификация в Дайсо (Экс): В ближнем бою самурай предпочитает катану (превосходный палаш) и вакизаши (превосходный короткий меч). Большинство самураев получает как семейную реликвию набор из этих двух лезвий, известный как дайсо. Поскольку самурай обучен в их использовании, он получает Квалификацию в экзотическом оружии (палаш) в качестве бонусной черты.

Два меча как один (Экс): На 2-ом уровне самурай становится знатоком в применении катаны и вакизаши вместе. Теперь он их может использовать так, как будто бы он имеет черту Сражение с оружием в каждой руке, но только если удерживает катану и вакизаши, даже если он не выполнил обязательные требования для этой черты.

Кий удар (Экс): Один раз в день самурай 3-го уровня и выше может издать громкий крик в течение боя, который подбадривает его. Когда самурай кричит (свободное действие), его следующая атака получает бонус на бросок атаки и бросок повреждения, равный его модификатору Обаяния (минимум +1).

Поскольку самурай прогрессирует в уровнях, он может более часто делать удар кийа.

Мастер Ияджицу (Экс): На 5-ом уровне самурай ста-



самурай

новится знатоком в ияджицу, техника боя, которая концентрируется на выхватывании своего оружием и нанесении удара противника в одном быстром движении. Считается, что у него есть черта Ускоренная готовность, но только для выхватывания катаны или вакизаши.

Пристальный взгляд (Экс): На 6-ом уровне самурай становится способным запугать своих противников просто своим присутствием. Он получает +4 бонус к проверкам Запугивания и может деморализовать противника (как описано в навыке Запугивание, страница 72 *Руководства Игрока*).

Улучшенная инициатива (Экс): На 8-ом уровне самурай занимаясь методами ияджицу, используемыми в ритуальных поединках между двумя самураями, способен предугадать, когда любой враг нападет. Теперь у него есть черта Улучшенная инициатива.

Пристальный взгляд на нескольких (Экс): На 10-ом уровне самурай может запугать нескольких противников своим присутствием. Проведя успешную проверку Запугивания, самурай может деморализовать всех противников в пределах 9 м (30 футов) за одно стандартное действие.

Улучшенный два меча как один (Экс): На 11-ом уровне мастерство самурая с катаной и вакизаши улучшается. Теперь он их может использовать так, как будто бы он имеет черту улучшенное сражение с оружием в каждой руке, но только с катаной и вакизаши, даже если он не выполнил необходимые условия для этой черты.

Улучшенный пристальный взгляд (Экс): На 14-ом уровне даже взгляда суровых глаз самурая вполне достаточно, чтобы остановить его противников. Самурай может деморализовать противников в пределах 9 (30 футов) действием передвижение, а не стандартным действием.

Повышенные два меча как один (Экс): На 16-ом уровне сражение с катаной и вакизаши становится «вторым я» самурая. Теперь он их может использовать так, как будто бы он имеет черту Повышенное сражение с оружием в каждой руке, но только с катаной и вакизаши, даже если он не выполнил необходимые условия для этой черты.

Внушающая страх внешность (Экс): Храбрость самурая 20-ого уровня, честь и его мастерство боя стали легендарными. Когда самурай выхватывает свое лезвие, противники в пределах 9 м (30 футов) должны сделать успешный спасбросок Воли (КС 20 + модификатор Обаяния самурая) или впасть в панику на 4д6 раунда (если у них 4 или меньшее количество Кубиков Хит-Поинтов) или в шок на 4д6 раунда (если у них от 5 до 19 Кубиков Хит-Поинтов), но на существ с 20 или более Кубиков Хит-Поинтов эта способность не действует. Нельзя воздействовать внушающей страх внешностью повторно от того же самого самурая в течение 24 часов после попытки воздействия на противника, который успешно прошел проверку спасброска от эффекта.

Уход в отставку, более не Самурай

Самурай, который перестает быть законным или кто совершает акт вопиющего позора, теряет все особенности класса самурай, которые зависят от Обаяния или проверок на основе Обаяния. Незначительные действия не имеют такой силы, а большие преступления кодекса бусидо как раз таки имеют. Действия, из-за которых самурай мог потерять свой статус, включают в себя неповиновение приказу от вышестоящего или феодального лорда, трусливое бегство с поля боя, быть пойманным на большой лжи или другом нарушении честности и ужасающе грубое поведение. Опозоренный персонаж не может прогрессировать дальше в уровнях самурая. Он восстанавливает свой класс и имеет возможность продвигнуться в классе, если он искупает свою вину (см. заклинание *искупление* на странице 219 *Руководства Игрока*), принимая предложение феодального лорда как шанс на выкуп. (Некоторые феодальные лорды требуют ритуальное самоубийство как единственный акт, который чистит пятно позора.)

Подобно представителю любого другого класса, самурай может быть мультиклассовым персонажем, но мультиклассовый самурай сталкивается со специальным ограничением. Самурай, который получает уровень в любом другом классе, никогда не сможет снова поднять свой уровень самурая, хотя он сохраняет все его текущие способности самурая. Путь самурая требует постоянную приверженность кодексу бусидо. Самурай может иногда брать уровни в специфических престиж-классах не нарушая этот кодекс. Кенсай и рыцарь-защитник (в этой книге) и защитник дварфов (в *Руководстве мастера подземелий*) - три таких примера. МП может определять или называть другие престиж-классы, доступные самураю.

Некоторые опозоренные самураи прогрессируют в уровне как престиж-класс ронин (описанный в Главе 2 этой книги), который дает им шанс восстановить их потерянные особенности класса.

Начальный комплект Человека самурая

Доспех: Чешуйчатая кольчуга (+4 КД, штраф проверки из-за доспехов -4, скор. 6 м (20 фт.), 13,5 кг),

Оружие: Палаш (1д10, критич. 19-20/х2, 2,7 кг, одноручное, рубящее).

Короткий меч (1д6, критич. 19-20/х2, 0,9 кг, облегченное, колющее),

Короткий лук (1д6, критич. х3, диапазон 18 м (60 фт.), 0,9 кг, колющее).

Выбор навыков: Выберите число навыков, равное 3+модификатор Интеллекта.

| Навык | Ранги | Пара-метр | Штраф проверки из-за доспеха |
|-------------------------------------|-------|-----------|------------------------------|
| Ремесло (каллиграфия) | 4 | Интл | - |
| Дипломатия | 4 | Обн | - |
| Запугивание | 4 | Обн | - |
| Знание (история) | 4 | Интл | - |
| Знание (дворяне и королевский двор) | 4 | Интл | - |
| Езда верхом | 4 | Ловк | - |
| Чувство мотива | 4 | Мудр | - |

Черта: Фокусировка в оружии (палаш).

Бонусная Черта (Человек): Боевые рефлексy.

Снаряжение: Вещмешок и бурдюк, сухпак, спальный мешок, мешок, кремьнь и огниво, фонарь “бычий глаз” и 1 порция масла, 20 стрел.

Золото: 2d4 зм.

ФЕХТОВАЛЬЩИК

Фехтовальщик воплощает в себе концепции смелых и задорных персонажей. Совмещая проворство и остроумие при грубой силе, фехтовальщик превосходит остальных и в боевых ситуациях и социальных задачах, что, на самом деле, делает его очень разносторонним персонажем.

Приключения: Фехтовальщики отправляются в приключения по самым разным причинам, основанным на их мировоззрении и предпосылках. Некоторые ищут расплаты за несправедливость, в то время как другие ищут только славу и удачу. Все фехтовальщики склонны ворваться в действие, когда приходит зов, независимо от собственных взглядов.

Характеристика: Фехтовальщик объединяет навыки и искусство в оружии с явным боевым мастерством. Хотя фехтовальщики не могут нанести так много повреждений, как типичный воин или варвар, зато они более проворны и подвижны, чем большинство сражающихся в ближнем бою. Когда он может сам выбрать сражение и тщательно подготовится, фехтовальщик становится смертельным противником (буквально в прямом смысле). Фехтовальщики также достойно держат себя в социальных ситуациях, в отличие от большинства воинов.

Мировоззрение: Подобно вора́м, фехтовальщики стремятся быть разнообразными в своих перспективах, и,

таким образом, в своем мировоззрении. Те, кто раздражен социальными ограничениями склонны быть хаотическими, а те, кто поддерживают благородные традиции, могут склонны к законам.

Религия: Большинство фехтовальщиков, по крайней мере, имеет некоторое маленькое уважение к Олидаммаре (бог воров), так как его имя созвучно со словом «удача». Законные или галантные фехтовальщики могут уважать Хайрониуса (бога доблести) или даже Св. Кутберта (бога возмездия). Те фехтовальщики, кто предпочитают «открытую дорогу» «уютному домику» чаще всего поклоняются Фарлангхуну (богу дорог).

Предпосылки: Множество фехтовальщиков берут свои корни из богатых семей, но любой, кто ценит ловкость больше чем силу, может стать фехтовальщиком, независимо от предпосылок. Общим среди фехтовальщиков является жизнь в городской окружающей среде, независимо, паутина ли это темных переулков в трущобах или залы великолепных городских зданий дворян.

Фехтовальщики скорее видят в других фехтовальщиках конкурентов, чем союзников, даже если у них вроде бы схожие цели. Потребность фехтовальщика во внимании часто перевешивает его лучшие черты и приводит либо к дружественному соревнованию, либо к прямому недоверию и антипатии.

Расы: Фехтовальщики наиболее часто встречаются среди людей, эльфов или полуэльфов. Люди и полуэльфы часто имеют такое свойство, как смелость – одну из обязательных черт фехтовальщика, а естественное изящество эльфов делает их весьма приемлемыми для этого класса. Халфлинги и гномы часто обладают должным характером, чтобы стать фехтовальщиком, хотя их медленная скорость работает против них. Дварфы предпочитают сражаться в тяжелых доспехах и с крупным оружием, и, таким образом, редко становятся фехтовальщиками.

Среди диких гуманоидов, фехтовальщики практически неизвестны.

Отношения с Другими Классами: Фехтовальщики предпочитают работать с другими быстрыми, легко защищенными персонажами. Они чаще ходят вместе с ворами и бардами и высоко ценят проворство и боевые таланты монаха (хотя хаотические фехтовальщики могут ощущать раздражение, из-за аскетической природы монаха). Законно добрые фехтовальщики часто разделяют благородный характер паладина, но в остальном эти классы склонны сталкиваться в жарких спорах об их подходах к жизни. У фехтовальщиков нет ощущения нелюбви к заклинателям, и они оценивают полезность умно выбранного, своевременного заклинания. Зачастую они не идут нога в ногу с варварами, друидами, или рейнджерами, так как эти персонажи предпочитают естественные природные условия типичной городской окружающей среде фехтовальщика.

Роль: Фехтовальщик – умелый боец ближнего боя, особенно вместе с воином или вором. Он может также стать прекрасным лидером группы или докладчиком благодаря его доступу к навыкам на основе Обаяния.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У фехтовальщиков следующие игровые способности.

Способности: Легко бронированный фехтовальщик нуждается в высокой Ловкости для увеличения Класса Доспеха (КД), также, как и для улучшения многих навы-

ков класса. Высокие показатели Интеллекта и Обаяния также очень нужны успешному фехтовальщику. Сила - не столь же важна фехтовальщику, как для других воинов ближнего боя.

Мировоззрение: Любое.

Кубик Хит-Поинтов: d10.

Начальное золото: 6d4×10 зм.

Навыки Класса

Навыками класса фехтовальщик (и их ключевой параметр) являются Баланс (Ловк), Блеф (Обн), Взбирание (Сила), Ремесло фехтовальщик (Интл), Дипломатия (Обн), Искусство побега (Ловк), Прыжки (Сила), Профессия (Мудр), Чувство мотива (Мудр), Плавание (Сила), Кульбиты (Ловк), и Использование веревки (Ловк). Описания навыков см. в Главе 4 в *Руководстве игрока*.

Пункты навыков на 1-ом уровне: (4+Мод-тор Интеллекта)×4

Пункты навыков на каждом новом уровне: 4+Мод-тор Интеллекта

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса фехтовальщик.

Квалификация в Оружии и Доспехах: Фехтовальщик квалифицирован со всеми видами простого и военного оружия и легких доспехов. Некоторые из особенностей класса фехтовальщик, как отмечено ниже, предполагают легкую бронированность и перегруженность фехтовальщика.

Искусность в оружии (Ловк): Фехтовальщик получает Искусность в оружии в качестве бонусной черты на 1-ом уровне, даже если он не соответствует необходимым требованиям для этой черты.

Изящность (Экс): На 2-ом уровне фехтовальщик получает +1 бонус компетентности к спасброскам Рефлексов. Этот бонус увеличивается до +2 на 11-ом уровне и до +3 на 20-ом уровне. Фехтовальщик теряет этот бонус при ношении средних или тяжелых доспехов или при средней или тяжелой нагрузке.

Проницательный удар (Экс): На 3-ем уровне, фехтовальщик способен направить свою искусную атаку туда, где он нанесет большее повреждение. Он применяет свой бонус Интеллекта (если есть таковой) в качестве бонуса к

броскам повреждения (в дополнение к любому бонусу Силы, который у него есть) с любым облегченным оружием, также как любым другим оружием, которое может использоваться с Искусностью в оружии, типа папиры, кнута, или шипастой цепи. Цели, невосприимчивые к ко-



ТАБЛИЦА 1-4: ФЕХТОВАЛЬЩИК

| Уровень | Базовый бонус атаки | Спб Стойк | Спб Рефл | Спб Воля | Особое |
|---------|---------------------|-----------|----------|----------|-------------------------------------|
| 1-й | +1 | +2 | +0 | +0 | Искусность в оружие |
| 2-й | +2 | +3 | +0 | +0 | Изящность +1 |
| 3-й | +3 | +3 | +1 | +1 | Проникающий удар |
| 4-й | +4 | +4 | +1 | +1 | — |
| 5-й | +5 | +4 | +1 | +1 | Бонус уворачивания +1 |
| 6-й | +6/+1 | +5 | +2 | +2 | - |
| 7-й | +7/+2 | +5 | +2 | +2 | Акробатическая стремительная атака |
| 8-й | +8/+3 | +6 | +2 | +2 | Улучшенное фланкирование |
| 9-й | +9/+4 | +6 | +3 | +3 | - |
| 10-й | +10/+5 | +7 | +3 | +3 | Бонус уворачивания +2 |
| 11-й | +11/+6/+1 | +7 | +3 | +3 | Изящность +2, удачливый |
| 12-й | +12/+7/+2 | +8 | +4 | +4 | - |
| 13-й | +13/+8/+3 | +8 | +4 | +4 | Мастерство в акробатических навыках |
| 14-й | +14/+9/+4 | +9 | +4 | +4 | Ослабляющий критический удар |
| 15-й | +15/+10/+5 | +9 | +5 | +5 | Бонус уворачивания +3 |
| 16-й | +16/+11/+6/+1 | +10 | +5 | +5 | - |
| 17-й | +17/+12/+7/+2 | +10 | +5 | +5 | Скользкий разум |
| 18-й | +18/+13/+8/+3 | +11 | +6 | +6 | - |
| 19-й | +19/+14/+9/+4 | +11 | +6 | +6 | Ранящее критическое попадание |
| 20-й | +20/+15/+10/+5 | +12 | +6 | +6 | Бонус уворачивания +4, изящность +3 |

варным атакам или критическим попаданиям, также невосприимчивы к проникающему удару фехтовальщика. Фехтовальщик не может использовать эту способность при ношении средних или тяжелых доспехов или при средней или тяжелой нагрузке.

Бонус уворачивания (Экс): Фехтовальщик обучен сосредотачивать свои защитные таланты на одном противнике в ближнем бою. В течение своего действия, он может определить противника и получить +1 бонус уворачивания к Классу Доспеха против рукопашных атак этого противника. Он может выбрать нового противника во время любого действия. Этот бонус увеличивается на +1 за каждые пять уровней после 5-го (+2 на 10-ом уровне, +3 в 15-ом, и +4 в 20-ом). Фехтовальщик теряет этот бонус при ношении средних или тяжелых доспехов или при средней или тяжелой нагрузке.

Если фехтовальщик еще и обладает чертой Уворачивание, то он не обязан определять ту же самую цель для этой способности, что и для черты Уворачивание. (Если он определяет ту же самую цель, эти бонусы складываются.)

Акробатическая стремительная атака (Экс): Фехтовальщик 7-ого уровня и выше может проводить стремительные атаки в тех ситуациях, когда другие не могут. Он может делать стремительную атаку на труднопроходимой поверхности, которая обычно замедляет движение или через союзников, стоящих на его пути. Эта способность позволяет ему быстро сбежать по кру-

тым лестницам, спрыгнуть вниз с балкона, или проводить кульбиты на столах, чтобы добраться к своей цели. В зависимости от обстоятельств, он все еще должен проходить соответствующие проверки (особенно проверки навыков Прыжков или Кульбитов) чтобы успешно передвигаться по поверхности.

Улучшенное фланкирование (Экс): Если фехтовальщик 8-ого уровня и выше фланкирует противника, то он получает +4 бонус к атаке вместо +2. (Другие персонажи, фланкирующие с фехтовальщиком не получают этот увеличенный бонус.)

Удачливый (Экс): Множество фехтовальщиков живет с убеждением: "Лучше быть удачливым, чем хорошим". Один раз в день фехтовальщик 11-ого уровня и выше может повторно перебросить любой неудавшийся бросок атаки, проверку навыка или параметра, или спасбросок. Персонаж должен принимать только результат повторного броска, даже если он хуже, чем первоначальный бросок.

Мастерство в акробатических навыках (Экс): На 13-ом уровне фехтовальщик становится настолько уверенным в использовании своих акробатических навыков, что он может надежно их использовать даже при неблагоприятных условиях. При проверке Прыжков или Кульбитов, фехтовальщик может брать прием 10, даже если у ему мешают или отвлекают, и в обычной ситуации он этого не смог бы совершить.

Ослабляющее критическое попадание (Экс): Если фехтовальщик 14-ого уровня и выше нанес критическое попадание по существу, то он также наносит 2 очка повреждения Силе существа. Существа, невосприимчивые к критическим попаданиям, невосприимчивы и к этой способности.

Скользкий разум (Экс): Когда фехтовальщик достигает 17-ого уровня, его разумом становится труднее управлять. Если фехтовальщик проваливает спасбросок против заклинания или эффекта очарования, то он может сделать проверку спасброска снова, спустя 1 раунд, с тем же самым КС (если, конечно, он еще жив). Он получает только один дополнительный шанс пройти проверку в данном спасброске.

Ранящее критическое попадание (Экс): Если фехтовальщик 19-ого уровня или выше нанес критическое попадание по существу, то он также наносит 2 очка повреждения Телосложению существа. (Это повреждение идет в дополнение к повреждению в Силе, которое наносит особенность класса фехтовальщик ослабляющее критическое попадание). Существа, невосприимчивые к критическим попаданиям, невосприимчивы и к этой способности.

Начальный комплект полуэльфа фехтовальщика

Доспех: доспех из выдубленной кожи (+3 КД, штраф проверок из-за доспехов -1, скорость 9 м (30 фт.), 9 кг).

Оружие: Рапира (1d6, критич. 18-20/x2, 0,9 кг., одноручное, колющее).

Кинжал (1d4, критич. 19-20/x2, 0,45 кг., облегченное, колющее или рубящее).

Короткий лук (1d6, критич. x3, диапазон 18 м (60 фт.), 0,9 кг., колющее).

Выбор навыков: Выберите число навыков, равное 3+модификатор Интеллекта.

| Навык | Ранги | Параметр | Штраф проверки из-за доспехов |
|-----------------------|-------|----------|-------------------------------|
| Блеф | 4 | Обн | - |
| Взбирание | 4 | Сила | -1 |
| Дипломатия | 4 | Обн | - |
| Прыжки | 4 | Сила | -1 |
| Кульбиты | 4 | Сила | -1 |
| Использование веревок | 4 | Ловк | - |
| Отслеживание (ск) | 2 | Мудр | - |
| Прислушивание (ск) | 2 | Мудр | - |

Черта: Фокусировка в оружие (рапира).

Снаряжение: Вещмешок и бурдюк, сухпак, спальный мешок, мешок, кремь и огниво, фонарь с козырьком, 3 порции масла, колчан с 20 стрелами.

Золото: 6d4 зм.

ВАРИАНТ ПАЛАДИНЫ И РЕЙНДЖЕРЫ БЕЗ КОЛДОВСТВА

Паладин и рейнджер в *Руководстве Игрока* - гибридные классы, в которых они комбинируют военные таланты с колдовством и другими способностями. Чтобы сделать эти классы более подходящими к воинской кампании, можно использовать следующие варианты, в которых способности к колдовству можно заменить на другие экстраординарные, сверхъестественные, или подобные заклинанию способности. В общем, эти варианты классы уступают многосторонности ежедневного выбора заклинаний в обмен на более мощные или надежные специальные способности.

ВАРИАНТ ПАЛАДИНА

Вариант паладина получает все нормальные особенности класса паладина, со следующими изменениями и дополнениями:

Заклинания: Паладин не получает способность читать божественные заклинания.

Благословенное оружие (Свх): Любое оружие ближнего боя, которым владеет паладин 6-го уровня или выше становится добро-направленным, что позволяет ему преодолевать соответствующее СП.

Божественная мощь (Свх): На 11-ом уровне и выше паладин может использовать стандартное действие, чтобы получить +4 бонус к пунктам своей Силы, Мудрости, или Обаяния. Эта способность может использоваться один раз в день, и ее эффект длится в течение 1 минуты за уровень класса.

Забота о скакуне (Свх): Паладин 13-го уровня или выше, который использует свою способность исцеляющее касание, чтобы вылечить своего скакуна, вылечивает 5 пунктов повреждения за пункт потраченного заживления. Кроме того, паладин может использовать свою способность исцеляющее касание, чтобы прекратить действие любого из следующих неблагоприятных состояний, воздействующих на его скакуна. Стоимость - 5 пунктов заживления за состояние, если не отмечено иначе: повреждение параметра (стоит 1 пункт заживления за восстановленный пункт параметра), ослеплен, в замешательстве, изумлен, оглушен, заболел, изнеможен, уставший, в слабоумии, безумен, испытывает тошноту, испытывает слабость, ошеломлен, или отравлен.

Паладин может удалять неблагоприятные состояния в то же самое время, что и излечивает повреждение, но любые потраченные пункты заживления для выведения из неблагоприятного состояния не вылечивают повреждение.

Священный меч (Пдз): На 16-ом уровне паладин получает способность использовать *священный меч* один раз в день, как заклинатель, чей уровень равен половине уровня класса паладина.

ВАРИАНТ РЕЙНДЖЕРА

Вариант рейнджера получает все нормальные особенности класса рейнджера, со следующими изменениями и дополнениями:

Заклинания: Рейнджер не получает способность активировать божественные заклинания.

Повышенное передвижение (Экс): На 6-ом уровне базовая наземная скорость рейнджера увеличивается на 3 м (10 фт.). Эта особенность активно только, если он не носит никаких доспехов, либо в легких или средних доспехах, и не имеет тяжелой нагрузки.

Благословенный природой (Свх): На 11-ом уровне и выше рейнджер может использовать стандартное действие, чтобы получить +4 бонус к показателю своего Телосложения, Ловкости или Мудрости. Эта способность может использоваться один раз в день, и ее эффект длится в течение 1 минуты за уровень класса.

Лечащее прикосновение (Пдз): Один раз в день рейнджер 13-ого уровня или выше может использовать или *нейтрализовать яд* или *излечить болезнь*, как заклинатель, чей уровень равен половине уровня класса рейнджера.

Свободное передвижение (Пдз): Рейнджер 16-ого уровня или выше может использовать *свободное передвижение* на себя один раз в день, как заклинатель, чей уровень равен половине уровня класса рейнджера.

