

Слава

Охотники и их героические поступки не могут остаться никем не замеченными, они воодушевляют людей. О них рассказывают в трактирах и гостиницах, их имена упоминаются в слухах, музыканты сочиняют о них песни. Вероятно, даже в высоких кругах болтают об их героических подвигах. Какой-нибудь писатель может положить их приключение в основу романа или стихотворения. Другими словами – со временем охотники приобретают славу.

Слава – вещь тяжело измеримая. Дворяне часто морщат нос, слыша о чем-то, известном среди простого народа, большинство обычных людей часто ничего не хотят знать о героизме в высшем обществе. Победивший демона в французской провинции едва ли широко известен в Богемии. Зато защитив любого архиепископа от негодяев, можно снискать расположение даже в Риме. В общем, все правила по симуляции славы персонажа могут служить только как общие ориентиры, которые ведущий может менять и корректировать по своему усмотрению.

В качестве опционального правила, ведущий может ввести Очки Славы. Они зарабатываются победами над злом в любом его воплощении. При этом недостаточно просто изгнать зло, нужно, чтобы об этом узнали люди, и распространили с помощью сарафанного радио.

Общее правило: в зависимости от серьезности угрозы, каждый охотник по завершении миссии получает от 1 до 6 Очков Славы. Важно, чтобы действия персонажей стали известны народу, лучше всего через свидетелей. Конечно, охотники могут сами похвастаться в трактирах и тавернах, но поверят ли им и передадут ли слух, сильно зависит от обстоятельств. Например, победа над вампиром в Париже вряд ли сильно заинтересует жителей Вены. Зато рассказ об аресте главаря бандитов, обрушившихся на местных жителей, будет воспринят с большим интересом. В целом, можно руковод-



ствоваться следующими числами: 1–3 Очка Славы за мощь противников плюс 1–3 Очка за угрозу для народа. В среднем, успешное приключение приносит 3–4 Очка Славы.

Также, некоторые подклассы могут генерировать дополнительные Очки.

Очки Славы складываются. Плохие поступки могут привести к уменьшению Очков Славы (даже опустить ниже нуля), в других случаях Очки Славы обычно не уменьшаются. Сами по себе Очки Славы имеют небольшое влияние на игру, хотя Группа с большим количеством Очков будет известнее новичков. Лю-

ди будут охотнее обращаться к ним и давать задания, народ будет рассказывать о них истории, в общем, это больше ролевой аспект. Очки Славы становятся куда интереснее, когда используются для покупки влияния.

Статус

Еще одним элементом, связанным с славой и влиянием, является Статус. Он описывает положение человека в обществе. Обычно каж-

дый игровой персонаж начинает со Статусом 0, только благородные сразу обладают высоким статусом, благодаря таланту Прославленный Род. Чтобы повысить свой Статус, персонаж должен инвестировать, например, в недвижимость или в щедрые дары. Каждое подобное действие повышает Статус персонажа на определенное число. Статус необходим для получения дворянского титула, и кроме того, определяет число возможных сопровождающих (см. ниже).

Свита

Рано или поздно игровые персонажи приходят к идее попросить помощи у «обычных людей» или даже рекрутировать сопровождающих для своих опасных заданий. В этом случае слово «опасный» становится серьезным барьером – не каждый нормальный человек готов сопровождать охотников в их трудных и часто смертельных приключениях. И тут в игру вступают слава и репутация. Охотникам необходимо влияние в виде Очков Славы, чтобы заставить НПС-

помощников поверить в себя. Разумеется, они также должны оплачивать их содержание – этот критерий тоже нужно иметь в виду. Максимальное количество членов свиты определяется Статусом персонажа. Охотник со Статусом 2 может нанять максимум 2-ух сопровождающих. Однако тут есть три исключения:

1. Временные помощники, например, привлеченные с помощью таланта Ведьма Должна Сгореть, не включаются в этот лимит. Обычно они остаются в распоряжении всего на несколько дней и не учитываются в содержании.
2. НПС «Ученик» не включается в лимит. Таким образом, каждый персонаж может автоматически рекрутировать ученика.
3. Максимальное число помощников Авантюрного Аристократа равно его Статусу + УТ (Свита). Так как ему сравнительно легко увеличивать Статус талантом Прославленный Род, часто у него большое количество сопровождающих. Кроме того, Аристократ не увеличивает свое содержание за свиту. Эти затраты уже включены в обычное содержание Аристократа.

жание, затем повышается содержание персонажа.

Например: содержание Ученика равно 10 гульденов. Как только его наняли, наниматель платит 10 гульденов, и далее еще 10 гульденов каждый месяц.

Свита в игре

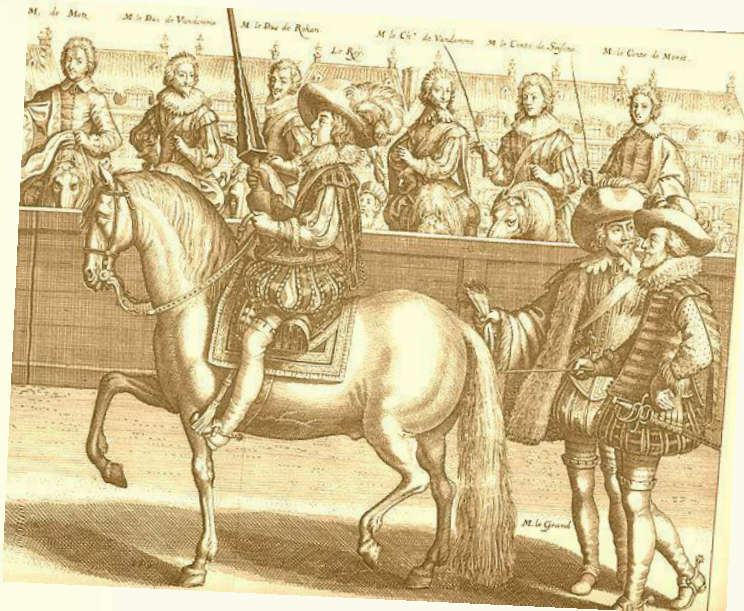
Мы не хотим перегружать игромеханику сопровождающими НПС, поэтому, обычно, речь идет о небоевых персонажах, которые полностью выключены из боя. Во время сражения эти НПС отодвигаются назад и не могут быть атакованы противниками. Как правило, члены свиты не погибают. Ведущий может объявить о потере помощника только когда ситуация явно к этому располагает. При этом члену свиты положен «спасительный бросок». При выпадении на кубике 5 или 6, персонаж избегает неблагоприятного развития ситуации и позже снова присоединяется к группе при первой возможности.

Слуга (макс. 1, содерж. +20 Г): Помогает своему господину в общей небоевой деятельности. Пометь на листе персонажа один особый талант, который не используется исключительно в бою (например, Повар, Манипуляция, Первая Помощь). Ты получаешь бонус +2 к этому таланту. Сменить талант можно раз в день.

Ремесленник (макс. 2, содерж. +20 Г): Может оказывать помощь в любом ремесле, а также в процессе создания эликсиров, пороха, снарядов и т.д. Пометь один такой талант на листе. При его использовании ты получаешь бонус +3. Сменить талант можно раз в день.

Учитель (макс. 1, содерж. +40 Г): При получении уровня один член группы получает +1 Очко Развития. В группе может быть несколько учителей, однако каждый персонаж может получить бонус только от одного учителя.

Ученик (макс. 1, содерж. +10 Г): Ученик не включается в лимит членов свиты, поэтому каждый охотник может нанять его. Ученик обучается профессии своего мастера (обычно без намерения достигнуть его выдающегося уровня). Когда у тебя есть Ученик, ты можешь пометить на листе один свой классовый талант, которым владеешь хотя бы на



Найм помощников

Чтобы рекрутировать сопровождающего, как правило, нужно потратить как минимум 1 день на поиски. В конце дня персонаж тратит 1 Очко Славы. Содержание сопровождающего как правило оплачивается заранее. Другими словами, как только член свиты нанят, сначала оплачивается его содер-

УТ 3. Ты автоматически получаешь бонус +1 к нему. Сменить талант можно раз в день.

Телохранитель (макс. 1, содерж. +50 Г): Он не считается отдельным участником сражения, вместо этого он повышает значение Брони своего господина на +3. Однако, каждый раз, когда персонаж получает материальный урон, несмотря на защиту Телохранителя, этот бонус уменьшается на 1, т.е. +3, +2, +1, 0. Телохранитель не может защищать других персонажей.

Содержанка/Содержанец (макс. 4, содерж. +20 Г): Может скрашивать досуг Аристократа или его спутников. Содержанка/содержанец (в зависимости от сексуальных предпочтений) за ночь может «обслужить» одного персонажа. Кроме ролевого аспекта, это имеет также игромеханическое значение. Персонаж начинает следующий день с «подушкой» 1К6 ЕМ или 1К6 ЕД.

Музыкант (макс. 1, содерж. +25 Г): Способствуют умножению славы. При входе в поселок музыкант может прибавить своему господину 1К3 Очков Славы за визит, а в городах даже 1К6. Обычно этот прием можно повторить не ранее чем через месяц.

Священник (макс. 1, содерж. +15 Г): Заботится о спасении души своего господина или его спутников. В начале дня священник получает 1 Очко Благословения для своего господина или любого члена группы.

Секретарь (макс. 2, содерж. +20 Г): Выполняет повседневную работу, как правило, в городах. Он может служить в качестве курьера, подготавливать письма и официальные бумаги, выполнять поручения, а также заниматься простыми поисками. Во время путешествия он не так полезен. Секретарь может раз в день попытаться добыть информацию, либо сопровождать другого персонажа при поиске информации, увеличивая его пул кубиков на 1. Если он занят поисками сам, то бросает 5 кубиков (успехи за 4+).

Солдат (макс. 3, содерж. +25 Г): У него только одна задача – сражаться. Каждый солдат считается НПС уровня 2 и обрабатывается по правилам дружественных НПС в битве (стр. 72). Солдаты могут погибнуть – после каждого их использования для Защиты бросается кубик, и результат 6 означает смерть солдата. Только при посе-

щении крупного города можно снова заполнить «пустые» ячейки солдат.

Разведчик (макс. 2, содерж. +15 Г): Идет впереди группы и ищет возможные опасности. Также может искать короткие пути и безопасные маршруты. Один разведчик увеличивает скорость группы во время путешествия примерно на 10%, два примерно на 15%. Каждый разведчик дает группе шанс (4+ на кубике) заранее обнаружить поджидающую опасность.

Казначей (макс. 1, содерж. +60 Г): Заботится о деньгах своего господина или даже об имеющейся «групповой кассе». При посещении города или поселка, казначей может попытаться (раз за визит) выгодно вложить деньги из общей кассы. Количество денег в предоставленной кассе однократно увеличивается на 1К6% (поселок), 2К6% (город) или 3К6% (метрополия, портовый город).

Оригинал: HeXХen 1733: Das Handbuch des ruhmreichen Jägers, автор – Мирко Бадер. Перевод – Рекс Рекстон.

*Перевод этого дополнения вышел благодаря патронам Roleplaying News Russia. Хотите иметь возможность влиять на выход наших материалов? Добро пожаловать на наш Патреон:
https://www.patreon.com/rpg_news_ru*