

ПРАВИЛА ГЕКСКРАУЛА 5Е ОТ АЛЕКСАНДРИАНА

Перевод: Станислав Иванов Составитель: Антон Палихов

Версия: 0.1

[Киборги и Чародеи](#)

Захашее исследование? – Невидимый столп пятой редакции	3	Поиск локаций	15
Но что же исследование?.....	3	5: Столкновения.....	15
Исследование исследования	3	Продвинутое правило: шанс столкновения....	15
Как найти исследование.....	3	Продвинутое правило: свойства локации	16
Подведем итоги	4	Продвинутое правило: % в логове	16
Исследование гексов в 5Е	5	Продвинутое правило: % следов.....	16
1: Исследование гексов «по Александриану»	5	Продвинутое правило: приграничные столкновения	16
2: Путешествие по диким землям	6	Продвинутое правило: проверка реакции столкновения	16
Смены	7	Продвинутое правило: одновременные столкновения	17
Типы смен.....	7	Продвинутое правило: дайс обстоятельств....	17
Темп путешествия.....	7	Заметка дизайнера: случайные vs. заранее созданные столкновения	18
Продвинутое правило: Ездовые животные и средства передвижения.....	8	6: Порядок действий в смену	18
Продвинутое правило: Скорость экспедиции ..	8	Базовая процедура исследования гекса	18
Продвинутое правило: Ландшафт	9	Продвинутая процедура исследования гекса	19
Продвинутое правило: Состояния	9	7: Непосредственное исследование гексов ^[ОВ] ...	19
Продвинутое правило: Преодоленное расстояние.....	10	Простое исследование	20
Продвинутое правило: Прокладка пути	10	Базовое исследование «по Александриану» .	20
Гексы.....	10	Исследование от базового лагеря.....	20
3: Действия во время смены.....	11	Действие базового лагеря: Исследование Области	21
Собиратель.....	11	Приложения.....	22
Еда и вода.....	11	Инструменты исследования гексов: Следы.....	22
Навигатор	12	Типы следов	22
Погонщик.....	12	Размер следов	23
Отдых	12	Инструменты исследования гексов: Дальность обнаружения.....	23
Скаут	12	Обнаружение	23
Страж	12	Дальность обнаружения столкновений.....	23
Видимость	12	Дополнение к правилам гекскраула	25
Охотник.....	12	Часть 1: Дизайн.....	25
Первооткрыватель.....	13	Примеры описаний гексов.....	26
4: Навигация.....	13	Часть 2: Подбор гексов.....	27
Навигация по ориентиру	13		
Навигация по направлению компаса	13		
Потерявшиеся персонажи.....	14		

#0. Наличие карты.....	27	Случайный совет для Мастера – Гексы-матрёшки	32
#1. Будьте креативным, будьте великолепным, будьте искренним.....	28	Случайный совет для Мастер: Дистанция столкновений.....	32
#2. Покрутитесь вокруг	28	Как начинается столкновение?.....	32
#3. Крадите.....	28	Дистанция случайных столкновений.....	32
#4. Крадите еще больше	29	Рассчитанная дистанция столкновений.....	33
Часть 3: Дополнительное вдохновение	30	Эррата на исследование гексов: Использование таблиц столкновений	33
#5. Импровизированные случайные генераторы	30	Заметка дизайнера: Случайные vs. Прописанные столкновения	34
#6. Побочные ветки	31	Заметка дизайнера: Назначение процентов в логове/следов.....	35
#7. Отстранитесь	31		
Дополнения 2.....	32		

Зачахшее исследование? – Невидимый столп пятой редакции

Пятая редакция D&D определяет три столпа приключения:

- Исследование
- Социальное взаимодействие
- Бой

Из них всех никто не имеет проблем с социальным взаимодействием (все эти кусочки болтовни) или боем (здесь есть целая система боя, накрепко припаянная к экономике действий, тактическому передвижению и истощению хитов).

Но что же исследование?

На него метафорически ушли реки цифровых чернил. Так что давайте немного задержимся, чтобы подытожить два ключевых момента из существующей дискуссии:

Да, исследование – это наименее подкрепленный со стороны механики столп. Или, возможно, будет более точным сказать, что он наименее поддержан с точки зрения структуры. У боя есть уже упомянутая боевая система, а также целая базовая книга правил, посвященная монстрам, с которыми вы можете сражаться. Социальное взаимодействие естественным образом поддерживается фундаментальной структурой НРИ как обсуждения значимых решений. Исследование лишено этих четких, базовых структур.

И нет, столп «исследования» — это не только про исследование диких земель. Исследование гораздо больше, чем это, и, как и других столпов, должно в идеале присутствовать в каждом моменте вашего D&D опыта. Исследование – это изучение вашего окружения, анализ того, что вы о нем узнали, а также наслаждение от результатов вашего использования этого знания.

Изначально я был поражен тем, почему так много людей неверно считают, что «исследование = исследование диких земель», так как истинная природа этого столпа как будто бы ясно объяснена в основной книге правил (PHB, стр. 9). Но я думаю, что проблема возвращается ко все той же нехватке структуры: у исследования нет четко обрешенной структуры среди базовых книг правил. У D&D была четкая структура для исследования дикой местности (гексокроул). Если бы D&D ее сохранило, это решило бы проблему! Поэтому исследование дикой местности решит проблемы отсутствующего столпа исследования, а это значит, что исследование – это исследование дикой местности.

Но смотрите. Даже когда группы стараются, находят эту структуру и включают ее обратно в пятую редакцию, они зачастую понимают, что чего-то не хватает. Они водят исследование гексов, но оно не чувствуется как исследование мира.

Так что здесь не хватает чего-то более фундаментального. Что же в действительности означает быть исследователем? И как мы могли бы воспроизвести этот опыт за игровым столом?

Исследование исследования

Исследование происходит в окружении. Это окружение может быть широкими просторами диких земель, подземельем или же конкретной комнатой этого подземелья – это фрактальный образ, который может (и должен!) применяться ко всему игровому миру на всех уровнях, но вне зависимости от исследуемого окружения в широком смысле существует несколько различных типов исследования.

- Любопытство: Вы просто случайно осматриваетесь в поисках того, что можно найти.
- Поиск: Вы пытаетесь найти что-то конкретное, что, как вы знаете или подозреваете, находится в конкретной области.
- Первооткрывательство: Вы ищете путь между двумя известными локациями (Представьте Северо-Западный Путь, но это может метафорически применено и к негеографическому исследованию).

Вполне возможно, что есть другие широкие категории, которые я пропустил, но у нас уже хорошее начало.

Из этого списка может выделить одну ключевую мысль – путешествие НЕ является исследованием. Я написал статью *Thinking About Wilderness Travel*, которая конкретно рассматривает путешествие по диким землям, но она сводится к этому: в путешествии вы знаете маршрут. При исследовании же вы пытаетесь его найти.

Использование слова «путешествия» сужает наш фокус до перемещения из одной точки до другой, но подобный принцип применим и в более широком смысле. Например, посещение и исследование – это также не одно и то же. Когда персонажи посещают, к примеру, таверну, вы обычно не водите это также, как если бы вы водили подземелье. Даже если они раньше не были в этой конкретной таверне, когда персонажи отправятся ночевать в свои комнаты, вы не станете доставать свои боевые карты или заставлять их передвигаться от коридора к коридору.

Когда вы идете по известному маршруту к известному месту, в действительности или метафорически, то это путешествие; но не исследование.

(Однако неясные карты сокровищ совершенно точно считаются. «Окей, карат говорит идти на юг от горы». Но какой горы? Это точно не известный маршрут. Вам все еще нужно его найти, и это либо поиск, либо прокладка нового пути, ну или все вместе. Аналогичный принцип, например, применим и к детективному сценарию).

Как найти исследование

Хорошо, но как сделать, чтобы оно ОЩУЩАЛОСЬ как исследование? Что же, если мы опишем это в терминах гексокроула, то существует три ключевых требования:

Во-первых, вы должны дать игрокам структуру, согласно которой они могут принять значимые решения по навигации.

Во-вторых, игроки должны иметь возможность ПРОВАЛИТЬСЯ в попытке найти что-либо, что они ищут.

В-третьих, игроки должны либо иметь информацию по области, либо иметь возможность ее получить, чтобы принятые ими решения не были просто случайными.

Первое из требований обычно не проблема в настоящем исследовании дикой местности (хотя системы навигации порой могут быть весьма несостоятельными), но что точно уничтожит его до основания, так это любой вид линейного сюжета.

Я говорю не просто о рельсах (которые всегда плохи). В нашем случае исследование убивает любой линейный сюжет. Если вы представляете начало приключения как точку А, а конец – как известную точку Б с линейной последовательностью спланированных событий, связывающих эти две точки, то со структурной точки зрения вы представили дорогу. Это известный путь, по которому путешествуют персонажи, и поэтому линейный сюжет – антитеза исследованию.

(Если вы хотите узнать, как готовить приключения, которые не основаны на линейных сюжетах, почитайте Don't Prep Plots)

Но что с нашим вторым требованием? Как здесь что-то может пойти не так? Возвращаясь к исследованию гексов как примеру, вполне обычно видеть системы, в которых игроки выбирают гекс, в который им предстоит войти и затем автоматически находят то, что в нем находится. Это может быть НОРМАЛЬНЫМ (они все еще могут пойти в неверный гекс, так что немножко исследования тут есть), но это весьма слабый пример. Это как подземелье без секретных дверей, где текст описания полностью рассказывает о том, что есть в комнате, где последующее изучение и обследование никогда не находит ничего нового. Игроки просто идут через подземелье и ДМ зачитывает им описания каждой комнаты. И все. Надеюсь, что вполне очевидно, почему это создаст весьма плохой опыт исследования подземелья.

Когда речь заходит до ошибок в исследовании, исследователи могут также:

- Не посмотреть в нужном месте.
- Потеряться (и возможно лишь считать, что они там, где надо).
- Не иметь возможности достичь цели из-за опасности (их взяли в плен, убили или заставили бежать).
- Оказаться вынужденными отступить из-за ограниченной логистики (Логистика экспедиции в дикие земли, к примеру, создает ограничение по времени: сможете ли вый найти/ что вы можете найти/ как много вы сможете найти до того, как вам нужно возвращаться домой?)

Другой способ взглянуть на все это – если вы хотите получить ощущения, что действительно что-либо достигли, у вас должен быть вызов в достижении этого. Если этот вызов был значимым, тогда провал просто обязан быть возможным (даже если это лишь временный провал или цена, которую вы не хотите платить).

(Мы в своем роде пляшем вокруг более широкого принципа: игроки должны ощущать вызов не только во время боя. Все три столпа приключения должны быть значимыми через преодоление испытаний! Это включает как исследование, так и социальное взаимодействие).

Однако лишь с третьим нашим требованием я считаю, что что-то может пойти не так, даже если нам кажется, что все хорошо.

Вполне нормально бесцельно бродить и случайным образом искать что-то интересное. Это любопытство. Это считается за исследование. Но это поверхностный опыт; он не будет увлекательным для игроков, так что они не ПОЧУВСТВУЮТ, как будто они исследуют что-либо.

Однако, как только игроки начнут получать информацию, они смогут начать принимать значимые решения.

Но откуда должна поступать эта значимая информация? Что же, вновь ограничивая себя лишь пределами гексокроула, мы можем применить следующие техники:

- Информация в одной локации может намекать на другие локации, что даст персонажам возможность искать эти локации (Это заменяет любопытство на поиск).
- Могут быть найдены карты сокровищ (Конкретный пример техники выше).
- Можно собрать слухи из разговоров в тавернах, знакомых мастерских персонажей, допрошенных врагов и так далее.
- Следы или аналогичные «знаки монстров», по которым можно идти, как это описано в Hexcrawl Tool: Tracks. (Это переводит любопытство в своего рода первооткрывательство).

И так далее.

Более общие принципы, конечно, не ограничены лишь исследованием неизведанных земель. В других видах приключений, например, можно следовать за уликами (на тему Three Clue Rule), что аналогичным образом заменяет любопытство на поиск нового пути.

Подведем итоги

Исследование требует свободы. Оно также требует окружения или игровой структуры, в которой игроки могут принимать значимые решения для определения пути, изучения или совершения действий в своем окружении.

На самом базовом уровне игроки должны иметь возможность удовлетворить свое любопытство. Это должно стать в своем роде стандартным действием. В подземелье – изучение и взаимодействие с комнатой. В детективе – анализ сцены преступления. В дикой местности – отправление в неизвестность.

Однако раз исследование случайным образом – это поверхностный опыт, это стандартное действие случайного исследования в идеале должно предоставлять информацию, которая позволит игрокам задать себе цели и затем принять значимые решения по их исполнению через исследование – либо путем поиска чего-либо конкретного (поиск), либо путем определения того, как добраться оттуда, где они сейчас, туда, куда они хотят (первооткрывательство).

Это может происходить как в прямом смысле этих слов (исследование комнаты, или подземелья, или леса; поиск физического пути из одной точки в другую), но это также можно представить как принцип для исследования в другом контексте: определение того, как Безумный Алхимик спрятал ключ к своему шифру в скульптуре; как доказать, что Старик Робертс убил свою жену; или как превозмочь особенно коварную ловушку.

Существует немало способов перевести простой любопытство в более глубокий опыт исследования во время дизайна сценария (расположение карт сокровищ, улик, дизайн на основе сюжетных узлов и так далее), но вы также можете применять техники матрёшки (вроде поиска по принципу матрёшки или гексы-матрёшки) для того, чтобы облегчить свою работу за игровым столом: вместо того,

чтобы обрамлять разрешение действий, ведомых любопытством, как ответы, приведите эти действия к методу (или методам), которые персонажи могут использовать для поисках нужных им ответов.

Надеюсь, что эта статья удовлетворила ваше любопытство относительно игры на базе исследования. Удачи в поиске своих собственных ответов на то, как включить его в свои приключения, а еще я желаю вам успеха в продолжении маршрута к новым и интересным стилям игры!

(Вы поняли, что я только что сделал?)

Исследование гексов в 5E

Исследование гексов (гексокроул) – это игровая структура для проведения сценариев с путешествиями по дикой местности. И хотя изначально он был центральным компонентом опыта от D&D, со временем он угас. К 1989 году в продуктах можно было найти лишь несколько рудиментарных гексовых карт, и ни одна из них не была создана для гексокроула. Именно тогда вторая редакция Advanced Dungeons & Dragons полностью изъяла все соответствующие процедуры из книг правил.

И лишь когда Necromancer Games вернули в печать Wilderlands, а кампания West Marches Бена Роббинса стала популярной, люди начали заново открывать утерянное искусство изучение гексов. В последние годы формат вернулся к процветанию благодаря выходу Kingmaker для Pathfinder и Tomb of Annihilation для пятой редакции D&D.

Базовая структура исследования гексов

Гексокроулы – это лишь один из способов вождения путешествия по дикой местности (можете почитать Thinking About Wilderness Travel ради других вариантов), и на самом деле существует множество разных типов гексокроулов и школ того, как их нужно создавать и водить. Однако «истинные» типы исследования гексов разделяют четыре общие черты.

Они используют гексовую карту. Обычно ландшафт гекса передан визуально, а еще гекс пронумерован (либо напрямую или же перекрестной нумерацией всей карты). Дополнительные фишки вроде поселений, подземелий, рек, дорог и государств также зачастую отображены на карте.

Контент привязан к гексовой карте. Через использование пронумерованных отсылок некоторые или даже все гексы привязаны к локациям и/или столкновениям.

Механика путешествия определяет, как далеко персонажи могут продвинуться и куда они могут отправиться во время путешествия. После определения стартового гекса Мастер использует эти механики (и принятые игроками решения) для отслеживания передвижения.

Когда персонажи заходят в гекс, ДМ должен сказать им тип ландшафта и определить, активируется ли связанный с этим местом контент: если да, то персонажи переживают некоторое событие, сталкиваются с монстрами или же обозревают область (Чаще всего шанс активации контента равен 100%).

Вокруг этой базовой структуры вы можете построить множество дополнительных опций и альтернативных типов игры. К примеру, механики для случайных столкновений и навигации (или, что важнее, возможности потеряться) в неизученных пустошах весьма распространены. Процедуры по зачистке гексов ранее тоже были обычным делом, как в своем роде антитеза игре на основе крепостей.

1: ИССЛЕДОВАНИЕ ГЕКСОВ «ПО АЛЕКСАНДРИАНУ»



В 2012 году, до выхода пятой редакции, я написал Hexcrawls, серию статей, обсуждающих процедуры исследования гексов и предлагающих надежную структуру для подготовки и вождения подобных игр для третьей и изначальной редакции 1974 года.

У гексокроула «по Александриану» есть несколько ключевых дизайнерских целей.

Во-первых, я хотел структуру, которая бы прятала гексы от игроков. После личных тестов я обнаружил, что абстракция гекса чрезвычайно удобна для Мастера (для отслеживания навигации, привязки столкновений и так далее), но она имеет негативное влияние на другую

сторону ширмы: я хотел, чтобы игроки взаимодействовали с игровым миром, а не абстракцией. Поэтому гексы в моем гексокроуле были структурой, неизвестной для игроков.

Во-вторых, структура была создана исключительно для исследования. Тем самым она включала в себя множество правил по ориентированию, возможности потеряться и вновь найти путь. Она была построена вокруг того, что игроки постоянно делали новые открытия (даже в местах, которые они ранее посещали).

В-третьих, к гексу были привязаны локации, а не сцены. Однако нет ничего необычного в том, что исследование гексов привязывает последние к гексам, как, например, в *Wilderness of Magical Realm*:

Харизматичный музыкант сидит на камне, развлекая группу детей халфлингов. Он поет песни о великих приключениях и битвах с орками.

И хотя система гексокроула «по Александриану» может использоваться подобным образом, я намеревался сделать акцент на содержимом, которое можно использовать больше одного раза, так как персонажи посещают одни и те же области несколько раз (что особенно полезно, когда вы водите открытый игровой стол). Другими словами, привязка к географии, а не чему-то мимолетному, где столкновения используются отдельно от прописанной легенды карты.

В-четвертых, система построена вокруг предположения, что каждый гекс прописан. У этого могут быть редкие исключения – неожиданно «пустой» гекс, например, но, если это случается часто, значит, что ваше исследование гексов имеет неверный масштаб. Обычно это приводит к двум проблемам на игре: во-первых, это создает очень плохой ритм повествования (с долгими периодами времени, где решения по ориентированию не приносят интересного опыта в форме контента). Во-вторых, нехватка содержимого приравнивается к отсутствию структуры. Очевидный пример подобного – гексокроулы с большими пустыми пространствами не имеют достаточно заметных ориентиров для осуществления навигации.

(Вы также столкнетесь с подобными проблемами, если у вас много чрезмерно набитых гексов, включающих в себя множество локаций, привязанных к каждому из них: абстракция гекса перестает работать и процедуры вашего исследования разрушаются, так как персонажи постоянно вовлечены в ориентирование на уровне внутри гекса).

(Множество) правил пятой редакции по путешествиям в дикой местности

После выхода пятой редакции меня часто просили обновить гексокроул «по Александриану» под новую систему. К сожалению, она включает в себя некоторые вещи, которые делают этот процесс сложнее, чем кажется на первый взгляд.

Во-первых, пятая редакция не создана для исследования гексов. В третью редакцию оно тоже не было включено, но ее правила были основаны на традициях механики, которая изначально поддерживала игру в гексокроулы, и тем самым было весьма просто перенести эти процедуры на новую механику.

Иронично, что пятая редакция вновь вернула гексовые карты в базовые книги правил, но механически упростила или же избавилась от основных элементов механики, которые делали исследование гексов (или, если говорить вообще, вызовы исследования дикой местности) возможным на игре.

Во-вторых, правила по путешествию по открытой местной и изучению диких земель в пятой редакции слегка... неудобны.

- Правила беспорядочно раскиданы по книгам правил и их сложно собрать в какую-либо удобоваримую процедуру.
- Правила на деле изменяются от книги к книге: процедуры исследования и путешествий из, например, *Tomb of Annihilation*, немного отличаются от тех, что есть в базовых книгах. А то, что содержится в *Wilderness Kit*, вновь отличается от них.
- Правила расплывчаты и озадачивают своей непоследовательностью. Например, есть отдельное правило о том, сколько фунтов еды вам нужно каждый день. А еще есть отдельное правило о том, сколько фунтов еды вы можете собрать во время путешествия, занимаясь СобираТЕЛЬСТВОМ. Похоже, что эти вещи должно было быть объединены, но правило говорит, что частота проверки СобираТЕЛЬСТВА «когда [ДМ] решит, что это необходимо». Что может быть каждым часом, каждым днем, каждой неделей или чем угодно.
- Большая часть правил по дикой местности не содержится в SRD, что делает их недоступными для проектов вне *Dungeon Master's Guild*.

И хотя в прошлом эти факторы останавливали мои усилия, я решил более или менее принять хаос всего этого: ведь если нет четкого свода правил, тогда скорее всего никому не bude дела, если я их изменю.

Так что моя финальная задача – это сохранить макроструктуры исследования дикой местности пятой редакции, которые связаны с другими элементами игры – вроде того, как различные классы влияют на вашу скоро

2: ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ДИКИМ ЗЕМЛЯМ



Правила по исследованию диких земель можно разбить на четыре составляющих:

- Путешествия по диким землям, где будут правила по учету времени и определению пройденной дистанции.
- Действия во время смены, которые позволят путешествующим персонажам делать что-либо помимо движения.
- Навигация, предоставляющая структуру для определения, куда в действительности идут персонажи.
- Система столкновений, которая определяет то, с чем сталкиваются персонажи по пути.

До определенной степени каждый из этих модулей можно использовать независимо от остальных, либо игнорируя какой-либо из них, либо, как в некоторых случаях, предполагая некое базовое его состояние.

Например, вместо использования правил для путешествия по диким землям, вы можете просто сказать, что экспедиция всегда движется на 24 мили или 2 гекса в день, все еще используя правила по навигации для определения того, куда прибудут персонажи. Аналогично, вы можете использовать все правила по путешествию по дикой местности, чтобы значительно менять и подстраивать пройденную за день дистанцию, но одновременно игнорировать правила по навигации и просто отмечать преодоленную к месту назначения дистанцию.

Однако все четыре модуля, конечно же, созданы для работы сообща, где результаты одного влияют и улучшают другие.

Смены

Смена – это базовая единица отсчета времени. Смена равна 4 часам.

Определение времени во время смены: для случайной генерации конкретного времени во время смены, используйте 1d8 для определения получаса и 1d30 для минуты (если необходимо).

Типы смен

В день проходит шесть смен, каждая из которых может быть одним из трех типов:

- Активная
- Отдых
- Путешествие

Во время путешествия предполагается, что экспедиция тратит две смены в день на путь, две – на отдых и две – на другие занятия.

Форсированный марш: если персонаж тратит больше двух смен на путь в день, он должен сделать проверку Телосложения (DC 10 + 1 за каждый час пути сверх меры). В случае провала он испытывает уровень истощения.

Темп путешествия

Во время каждой смены экспедиция определяет свой темп путешествия.

Нормальный: экспедиция, путешествующая с нормальным темпом, не может делать проверки Скрытности предотвращения обнаружения.

Медленный: двигаясь с медленной скоростью, экспедиция намеренно осторожна. Делая это, экспедиция:

- Получает преимущество на проверки навигации.
- Может использовать Скрытность.
- Шанс столкновений помимо исследовательских снижен вдвое (Если подобное столкновение генерируется, есть 50% шанс, что оно не случится).

Исследовательский: во время исследования предполагается, что экспедиция проверяет боковые тропы, изучает интересные объекты и так далее, поэтому:

- Не может использовать Скрытность.
- Получает преимущество на проверки навигации.
- Шанс столкновений удвоен.

Быстрый: быстро двигаясь по диким землям, экспедиция движется так, что:

- Не может использовать Скрытность.
- Испытывает помеху на проверки Мудрости (Внимательность).
- Имеет -5 штраф на проверки навигации.

Базовая дистанция передвижения

Pace	Per Hour	Per Watch	Per Day
Fast	4.5 miles	18 miles	36 miles
Normal	3 miles	12 miles	24 miles
Slow	2 miles	9 miles	18 miles
Exploration	1.5 miles	6 miles	12 miles

Заметка: дневное передвижение согласно этой таблице основано на путешествии в две смены (8 часов); то есть полный день путешествия без форсированного марша.

Продвинутое правило: Ездовые животные и средства передвижения

Галоп: будучи на ездовом животном, вы можете передвигаться галопом в течение часа смены с нормальным или быстрым темпом. Во время этого часа вы двигаетесь в два раза быстрее вашей скорости быстрого темпа (Что приводит к дистанции передвижения за смену равной 18 милям при нормальном темпе или 22,5 милям при быстром).

Если каждые 8 или 10 миль им доступны свежие ездовые животные, персонажи могут преодолеть большую дистанцию в таком темпе, но вне густонаселенных регионов это очень редко.

Заметка: если вы используете продвинутое правила передвижения партии (ниже), не используйте правило галопа.

Наземные средства передвижения: выбирайте темп как обычно.

Водные средства передвижения: дистанция ограничена скоростью судна. На некоторых кораблях персонажи смогут отдыхать или держать активные смены даже во время передвижения корабля. Это может также позволить ему двигаться до 24 часов в сутки, если экипаж может быть распределен на несколько вахт.

Неподходящий ландшафт: большая часть наземных средств передвижения созданы для дорог, хотя многие вполне неплохи и на открытой местности (вроде прерии). На усмотрение ДМа средство передвижения в неподходящем ландшафте может быть ограничено медленным темпом, а каждую смену для передвижения будут необходимы проверки характеристик.

Продвинутое правило: Скорость экспедиции

Скорость экспедиции основана на скорости самого медленного ее участника.

- За 1 час в нормальном темпе экспедиция может пройти свою скорость, деленную на 10, в милях.
- При быстром темпе экспедиция движется на 150% от своей нормальной скорости.
- При медленном темпе экспедиция проходит две трети своей нормальной скорости.
- При исследовательском темпе экспедиция может пройти до половины своей нормальной скорости.
- Считайте дистанцию за смену на основании скорости экспедиции в течение каждого часа.

На таблицах ниже дистанции были округлены до ближайшей половины мили.

Скорость экспедиции – почасовая

Expedition Speed	Fast Pace	Normal Pace	Slow Pace	Exploration Pace
20 ft.	3 miles	2 miles	1.5 miles	1 mile
25 ft.	4 miles	2.5 miles	2 miles	1.5 miles
30 ft.	4.5 miles	3 miles	2 miles	1.5 miles
40 ft.	6 miles	4 miles	3 miles	2 miles
60 ft.	9 miles	6 miles	4 miles	3 miles
100 ft.	15 miles	10 miles	7 miles	5 miles

Expedition Speed	Fast Pace	Normal Pace	Slow Pace	Exploration Pace
300 ft.	45 miles	30 miles	20 miles	15 miles

Скорость экспедиции – посменная

Expedition Speed	Fast Pace	Normal Pace	Slow Pace	Exploration Pace
20 ft.	12 miles	8 miles	5.5 miles	4 miles
25 ft.	15 miles	10 miles	7 miles	5 miles
30 ft.	18 miles	12 miles	8 miles	6 miles
40 ft.	24 miles	16 miles	11 miles	8 miles
60 ft.	36 miles	24 miles	16 miles	12 miles
100 ft.	60 miles	40 miles	27 miles	20 miles
300 ft.	180 miles	120 miles	80 miles	60 miles

Заметка: вы можете также просто использовать базовую дальность передвижения для экспедиций, но использовать продвинутое правило для ее скорости в необычных обстоятельствах (магия, механизмы или, например, фантастическое ездовое животное).

Продвинутое правило: Ландшафт

Тип ландшафта изменяет скорость передвижения экспедиции.

- Магистраль: магистраль – это прямая, широкая, мощеная дорога.
- Дорога: дорога – это грязный тракт или что-то подобное.
- Тропа: нерегулярная дорожка. Возможно, что не подходит для большинства средств передвижения и может позволить передвижение лишь друг за другом. Путешествие по бездорожью часто следует за местными тропами. Известная тропа не требует проверок навигации, но известная тропа, за которой плохо следят, потребует проверку навигации со сложностью 10.
- Бездорожье: ландшафт без дорог – это дикий регион. +2 к сложности навигации.

TERRAIN	HIGHWAY	ROAD/TRAIL	TRACKLESS	NAVIGATION DC	FORAGE DC
Desert	x1	x1/2	x1/2	12	20
Forest (sparse)	x1	x1	x1/2	14	14
Forest (medium)	x1	x1	x1/2	16	14
Forest (dense)	x1	x1	x1/2	18	14
Hills	x1	x3/4	x1/2	14	12
Jungle	x1	x3/4	x1/4	16	14
Moor	x1	x1	x3/4	14	16
Mountains	x3/4	x3/4	x1/2	16	18
Plains	x1	x1	x3/4	12	12
Swamp	x1	x3/4	x1/2	15	16
Tundra, frozen	x1	x3/4	x3/4	12	18

Продвинутое правило: Состояния

CONDITIONS	SPEED MODIFIER
Cold or hot climate	x3/4

CONDITIONS	SPEED MODIFIER
Giant terrain	x3/4
Hurricane	x1/10
Leading mount	x3/4
Poor visibility (fog, darkness)	x1/2
River crossing	x3/4
Snow cover	x1/2
Snow cover, heavy	x1/4
Storm	x3/4
Storm, powerful	x1/2

Некоторые климатические условия и события могут влиять на скорость передвижения экспедиции.

Ведомое выючное животное: в нормальных условиях, погонщик может вести за собой число животных, равное его пассивной Мудрости (Обращение с животными).

Плохая видимость: это состояние также дает помеху на проверки навигации и сбора провизии.

Пересечение рек: этот штраф применим к любой смене, когда пересекается река. Он не применяется, если персонажи следуют по дороге с мостом, но используется, если они путешествуют напрямик и должны искать мост.

Продвинутое правило: Преодоленное расстояние

Дистанция, используемая на таблицах передвижения – это среднее значение. Действительно преодоленная дистанция за смену равна от 50% до 150% от него (2d6+3 x 10%).

Персонажи могут точно узнать преодоленное расстояние прим помощи успешной проверки Мудрости (Выживания) против сложности ландшафта. В случае провала они узнают лишь среднее значение пройденного ими расстояния.

Заметка дизайнера: назначение этого правила – усложнение точного составления карт (Вы гипотетически можете адаптировать подобное правило и для исследования подземелий, чтобы это было сложнее и там, хотя по причине используемых там отрезков времени это может быть весьма затруднительно).

Продвинутое правило: Прокладка пути

Прокладка пути – это специальный темп передвижения, который может использоваться в сочетании с другими. Он снижает скорость экспедиции наполовину, но также отмечает наиболее эффективный путь через дикие земли при помощи каких-либо знаков – краски, засечек, флагов и так далее.

Когда путь проложен, он становится известным экспедиции для последующего использования.

Скрытые знаки: по знакам путь может использовать любое существо. Однако прокладывая путь, персонаж, ответственный за знаки, может делать проверку Мудрости (Скрытности), чтобы замаскировать их, так что найти знаки возможно лишь с проверкой Мудрости (Внимательность) или Интеллекта (Расследование).

Вам не нужно делать проверку, чтобы следовать своим скрытым знакам (или скрытым знакам известного вам ранее пути). Те, кто знает о существовании пути, но не ходил по нему, получают преимущество на проверку для нахождения знаков.

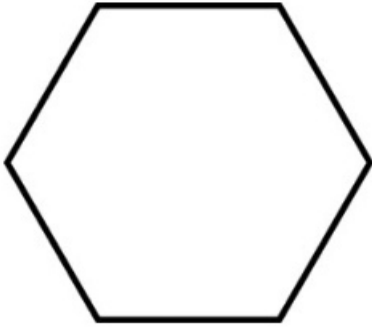
Заметка: путевые знаки, включая скрытую разметку, могут быть встречены как исследовательская сцена в гексе, через которых проходит путь.

Опциональное правило – старые пути: большая часть путевых знаков являются временными и скорее всего со временем исчезнут. Есть шанс 1 к 6, что за сезон путь станет потрепанным погодой; затем – требующим ремонта; и в конце концов совсем исчезнет.

Те, кто путешествуют по потрепанному погодой пути, могут восстановить без затруднений, если только не идут в быстром темпе. Требуемый же ремонта путь может быть восстановлен кем-либо путешествующим по нему лишь при прокладывающем путь темпе.

Заметка: создание более постоянных путевых знаков вроде курганов, гравировок на камнях и так далее – это значительное и времязатратное занятие, однако оно может иметь смысл на часто используемых маршрутах.

Гексы



1 гекс = 12 миль (от центра к центру / стороны к стороне) = 7 миль каждая сторона = 124 квадратных мили

Путешествие по гексовой карте абстрактно. Для определения того, вышла ли экспедиция из гекса, вам нужно следить за ее прогрессом внутри него.

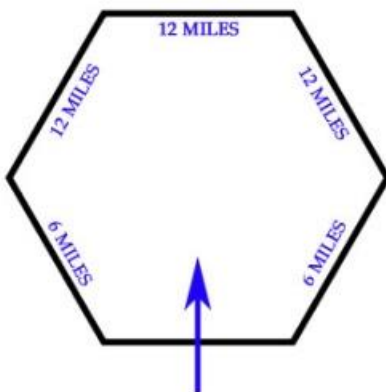
Путь начинается в гексе: если экспедиция начинает свое движение из гекса, ей нужно пройти 6 миль, чтобы выйти из него.

Оptionальное правило: вы можете решить быть предвзятым со стартовой позицией. Например, вы видите, что река течет рядом с западным краем гекса. Если персонажи начинают путешествие от реки, то им понадобится лишь 2 мили, чтобы выйти с западной стороны гекса, и 10 – с восточной.

Пересечение гекса через дальнюю сторону: понадобится 12 миль прогресса, чтобы выйти из гекса с одной из трех противоположных сторон.

Пересечение гекса через ближнюю сторону: понадобится 6 миль прогресса, чтобы выйти из гекса через одну из двух прилегающих сторон.

Вернуться, как мы шли: если персонажи намеренно идут по своим же следам обратно, просто уменьшайте их прогресс, пока они не выйдут из гекса. Если по какой-либо причине (потерявшись, например) они выйдут через ту же сторону, что и вошли, им потребуется преодолеть дополнительные 1d6-1 миль, чтобы это сделать (если только обстоятельства не предполагают иного).



3: ДЕЙСТВИЯ ВО ВРЕМЯ СМЕНЫ

Исследование гексов в 5E – Часть 3: Действия во время смены, изображение №1

Персонажи во время смены могут совершать разнообразные действия, чтобы влиять на успех экспедиции или же достигать других целей во время путешествия. Некоторые действия ограничены определенными видами смен или темпом путешествия.

Заметка плейтестера: будет хорошей идеей составить список «постоянных занятий» экспедиции, а не просить всех объявлять свои действия каждую смену. Простой пример — есть следопыт, который занимается навигацией вот уже в течение восьми дней, и скорее всего он продолжит это делать и в следующие четыре часа, так что вам не нужно будет подтверждать это.

Собиратель

Персонажи могут заниматься заготовкой фуража во время активной смены или при путешествии медленным темпом. Фуражир делает проверку Мудрости (Выживание) против сложности сбора фуража данной местности. В случае успеха он либо получает единицу рациона или же находит источник свежей воды (что позволяет экспедиции либо пополнить запасы воды, либо напиться водой на день). Дополнительный рацион или источник свежей воды могут быть найдены за каждые 2 очка сверх сложности проверки.

Продвинутое правило – бедный биом: по решению ДМа, биом может быть признан бедным. В таком случае каждый найденный источник свежей воды приносит лишь один галлон воды.

Продвинутое правило – подножный корм: некоторые животные (вроде лошадей) могут просто пастись для поддержания себя. В подходящем биоме (определенного Мастером) они будут полностью накормленными, пока им позволено пастись хотя бы одну смену в день. В бедном биоме они должны пастись две смены в день и, возможно, им будет необходимо также предоставлять свежую воду.

Еда и вода

Еда: небольшим или средним существам требуется один рацион еды в день. Они могут идти без еды в течение 3 + значение их модификатора Телосложения (минимум 1) дней до того, как начнут получать по истощению в день. День нормального питания сбрасывает этот счетчик до нуля.

Существо на половине рациона считается как идущее полдня без еды (и эти полудни складываются до того, как они смогут поесть полноценный рацион).

Вода: небольшим или средним существам требуется 1 галлон воды в день, или в два раза больше в жаркую погоду. Существо на половине своего рациона воды должно пройти проверку Телосложения со сложностью 15 в конце дня или испытать уровень истощения. Если оно пьет даже меньше, то истощение возникает автоматически. Если у персонажа уже был один или больше уровней истощения, он получает вместо этого сразу два.

В бурдюке содержится половина дневного рациона воды.

Восстановление: все истощения от нехватки еды или воды нельзя убрать без целого дня нормального питания.

Большие и миниатюрные существа: миниатюрным существам требуется четверть рациона еды и воды в день. Большим же (вроде лошади) требуется четыре.

Навигатор

Навигатор экспедиции ответственен за проверки навигации. Второй навигатор может помогать ему, предоставляя преимущество на проверки.

Погонщик

Погонщик ответственен за управление вьючными животными экспедиции. Он может вести за собой число животных, равное его пассивному значению Мудрости (Обращение с животными) – это число включает ездовое животное погонщика, если оно есть.

Отдых

Персонаж должен осуществлять действие отдыха в течение двух смен подряд, чтобы провести Длинный Отдых (обратитесь к правилам Длинного Отдыха касательно того, какие прерывания возможны без нарушения действия отдыха).

Продвинутое правило – нехватка сна: если персонаж не тратит на отдых хотя бы одну полную смену в день, он должен сделать сбросок Телосложения (DC 16 – число часов сна, если они были) или же испытать уровень истощения.

Скаут

Скаут может отделяться от экспедиции, чтобы наметить ее путь или же разведать окружение. Во время разведки он может предпринять одно из двух действий:

- Доклад: если навигатор получает доклад скаута, то получает преимущество на свои проверки в течение следующей смены путешествия.
- Поиск пути: скаут делает проверку Мудрости (Выживание) против сложности навигации местности. В случае успеха экспедиция может воспринимать бездорожье, как если бы у нее была тропа в течение одной смены.

Персонаж может разведывать во время смены движения экспедиции, только если его скорость выше, чем у экспедиции. Альтернативно, скауты могут быть отправлены в те смены, пока остальная экспедиция отдыхает или занимается чем-либо еще (но не движется).

Для каждой группы скаутов делается дополнительная проверка на столкновение (с этой точки зрения все они – отдельные экспедиции).

Страж

Член экспедиции, исполняющий роль стража, может делать проверки Мудрости (Внимательность) для определения угроз или чего-либо, что выбивается из обычного порядка вещей.

Заметка дизайнера: если вы используете пассивные значения Мудрости (Внимательность), то их использование во время путешествий также ограничено стражами. Я не использую.

Продвинутое правило – эскорт: во время смены передвижения, персонаж может отправиться вперед, чтобы защитить экспедицию от обнаружения или угроз. Когда должно произойти столкновение, каждая группа эскорта может попробовать пройти проверку Мудрости (Внимательность) со сложностью 15 или по проверке Скрытности столкновения, чтобы найти его до того, как до него доберется экспедиция.

Однако для каждой группы эскорта совершается дополнительная проверка на столкновение с половиной от нормального шанса его осуществления (эскорт может обнаружить места или существ, которые иначе были бы пропущены экспедицией).

Видимость

Во время активной смены персонаж может предпринять действие по нахождению точка обзора – места, которое позволит ему значительно расширить дистанцию видимой дикой местности (Обратитесь к Инструментам Гексокроула: Дистанции обнаружения).

По решению ДМа, для обнаружения или достижения точки обзора может понадобиться проверка навыка (например, проверка Силы (Атлетики), чтобы забраться до верхушки подходящего дерева).

Охотник

Поиск следов: осмотр значительной области дикой местности на предмет следов – это активное действие смены. Охотник делает проверку Мудрости (Внимательность) против соответствующей сложности Следа.

Идти по следам: когда следы были обнаружены, охотник может идти по ним во время смены передвижения, делая проверку Мудрости (Выживание) против соответствующей сложности. Новая проверка должна быть сделана при каждом вхождении в новый гекс.

Если след был потерян, есть возможность найти его вновь используя действие Поиска следов.

Заметка дизайнера: в целом, использование техник «пусть будет как будет» вполне подходит при выслеживании добычи. Однако в нашем случае навигация (и возможность потеряться) – это значимый компонент структуры исследования гексов, где дополнительные проверки имеют значение.

Однако вы легко можете решить пойти в другом направлении: одна успешная проверка Мудрости (Выживание) может позволить пройти по следу до конца. В качестве альтернативы вы можете просить новые проверки лишь когда меняется ландшафт (следы уходят в пустыню) или обстоятельства (пошел дождь), что создает моменты неопределенности.

Уровни сложности для следов

SURFACE	DC
Very soft ground (snow, wet mud)	5
Soft ground (sand)	10
Firm ground (fields, woods, thick rugs, dusty floors)	15
Hard ground (bare rock, indoor floor, streambeds)	20
CONDITION	MODIFIER
Multiple people	-2
Large group	-4
Very large group	-8
Creature is bleeding	-4
Every day since the trail was made	+1 per day
Every hour of rain since the trail was made	+1 per hour
Fresh snow cover since the trail was made	+10

Продвинутое правило – сокрытие своих следов: в качестве действия смены, персонаж может попытаться скрыть следы экспедиции. Это действие скрытности, требующее, чтобы экспедиция двигалась в медленном темпе. Персонаж делает проверку Мудрости (Скрытность) или Мудрости (Выживание), задавая сложность Поиска следов для любого преследователя, пытающегося найти или использовать найденные следы. Проверка получает помеху в очень мягкой земле, но преимущество на твердой. Модификаторы обстоятельства применимы в обычном порядке.

Первооткрыватель

Когда экспедиция прокладывает путь (обратитесь к Продвинутому правилу: Прокладка пути), один участник должен для этого использовать свое действие смены. Если используются скрытые знаки, дополнительный персонаж может помочь первооткрывателю в его проверке Мудрости (Скрытности).

4: НАВИГАЦИЯ

Исследование гексов в 5E – Часть 4: Навигация, изображение №1

В целом экспедиция может двигаться через дикие земли либо по ориентиру, либо по направлению компаса.

Навигация по ориентиру

Вообще говоря, весьма просто следовать дороге, реке или любой другой естественной особенности ландшафта. Примерно также просто идти к любому видимому ориентиру. Он или другая особенность окружения определяют маршрут и у вас нет шанса потеряться, так что вы можете просто отсчитывать число пройденных миль.

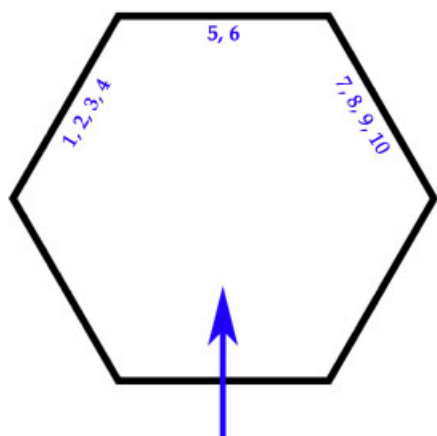
ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОРИЕНТИРОВ: если персонажи не уверены в ориентире, но у них был прошлый опыт столкновения с ним, у них есть возможность определить его через проверку Мудрости (Выживание) по решению Мастера. Точность и детальность определения зависят от предыдущего опыта.

Пример: следопыт идет по лесу и встречает реку. Если это река, по которой он раньше ходил как по, так и против течения, то проверка Мудрости (Выживание) может подтвердить, что это уже знакомая ему Мирфвиндл. Если же следопыт не так знаком с регионом, проверка может подсказать ему, что это, возможно, та же река, которую он уже пересекал в этот день – возможно, что он столкнулся с ее южным изгибом. Если же это первый раз, когда он видит эту реку в незнакомой ему области, проверка Мудрости (Выживание) не скажет ему больше, чем «это река».

Навигация по направлению компаса

Персонажи, пытающиеся двигаться в конкретном направлении в дикой местности, должны предпринять проверку навигации через Мудрость (Выживание) один раз за смену, чтобы не потеряться. Сложность проверки в основном зависит от типа ландшафта, по которому движется экспедиция, хотя на этом могут влиять и другие факторы.

ПОТЕРЯВШИЕСЯ ПЕРСОНАЖИ: персонажи, провалившие проверку навигации, теряются и могут отклониться от своего предполагаемого маршрута, для чего мы делаем бросок 1d10 согласно диаграмме ниже. Когда потерявшиеся персонажи покидают гекс, они могут выйти через ту сторону, что была определена нашим броском.



Потерявшиеся персонажи остаются потерявшимися. В новом гексе ни их предполагаемое маршрута, ни их отклонение не изменятся.

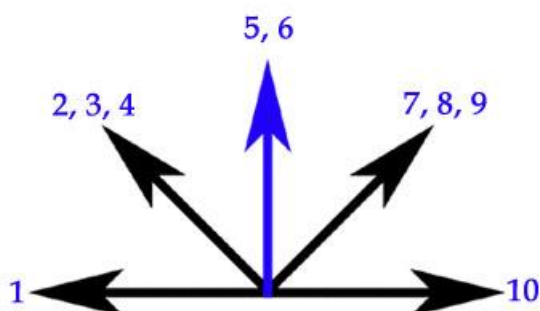
Если уже потерявшиеся персонажи провалят еще одну проверку навигации, их отклонение может увеличиться, но не уменьшится (если же они еще не отклонились, то есть выкинули 5 или 6 на первой проверке отклонения, то их отклонение может увеличиться в любом направлении).

Пример: потерявшаяся партия уже отклоняется влево, когда они проваливают еще одну проверку навигации. Бросок 1-4 на 1d10 может привести к тому, что они выйдут в следующий гекс в двух сторонах гекса от предполагаемого маршрута, но любой другой результат никак не повлияет на их отклонение.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ОТКЛОНЕНИЕ: эти альтернативные методы определения отклонения могут быть полезными, особенно если вы адаптируете их для использования без гексовой карты.

Градусы: бросьте $(1d10 - 1d10) * 10$ для определения градусов отклонения.

Направление компаса: бросьте 1d10 и сверьтесь с диаграммой ниже (синяя стрелка отображает предполагаемый маршрут).



Использование компаса: компасы предоставляют преимущество для проверок навигации. Вдобавок они автоматически нивелируют отклонения на границах гексов, даже если пользователь не осознает, что потерялся (даже если вы не понимаете, что сошли с курса, компас постоянно ориентирует вас на предполагаемый маршрут).

Потерявшиеся персонажи

Когда персонажи теряются, стоит учитывать сразу несколько факторов.

Как определить, что вы потерялись: потерявшиеся навигаторы продолжают делать проверку навигации каждую смену. Если он будет успешным, они понимают, что более не уверены в направлении пути.

Навигаторы, столкнувшиеся с ясным ориентиром или неожиданно попавшие в определенно новый тип ландшафта, могут сделать дополнительную проверку навигации, чтобы осознать, что они потерялись.

Заметка: некоторые обстоятельства очевидным образом дают персонажам знать, что те потерялись, без какой-либо проверки.

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА МАРШРУТ: у навигатора, который понял, что потерялся, есть несколько опций вернуться обратно на маршрут.

Возвращение по следам: потерявшийся персонаж может идти по своим собственным следам (смотрим на действие смены Поиск следов). И хотя это позволяет ему найти свой собственный путь, он все еще должен опознать ту точку, где сошел с маршрута. Если персонаж успешен в возвращении по следам, он может делать проверку навигации (используя сложность Навигации ландшафта) каждую смену. Если она успешна, он верным образом определяет, где ранее сошел или вернулся обратно на маршрут. Если же нет, то он приходит к неверному выводу.

Направление по компасу: для определения действительного севера без компаса или похожего устройства требуется сделать проверку Мудрости (Выживание) со сложностью 10. В случае провала определите то, где север находится по мнению навигатора, случайным образом.

Задание нового курса: потерявшийся навигатор может попытаться точно определить направление, в котором ему нужно двигаться, чтобы достигнуть нужной точки маршрута через проверку навигации со сложностью Навигации ландшафта + 10. Если он проваливает эту проверку, то тут же теряется. Определите направление движения как для любого другого потерявшегося персонажа.

КОНФЛИКТ НАПРАВЛЕНИЙ: если в одной партии сразу несколько персонажей пытается определить верный маршрут, пусть они делают свои проверки Мудрости (Выживание) отдельно. Скажите игрокам, чьи персонажи были успешны, верное направление пути, а другим – случайное, которое они считают верным.

Альтернативное правило – групповая проверка: в качестве альтернативы вы можете взять правило по групповой проверке. Если хотя бы половина группы успешна в своих проверках Мудрости (Выживание), они определили верный маршрут. Если нет, то партия немедленно теряется.

Поиск локаций

Сложность и замороченность нахождения конкретной локации в дикой местности изменяется в зависимости от подхода и степени знакомства персонажа с ней.

Видимые локации: как будет описано в Части 5: Столкновения, некоторые места видно с большой дистанции. Персонажи в том же гексе, что и видимая локация (или же на определенном удалении, как указано в таблице), автоматически замечают ее.

У дороги: если локация находится у дороги, реки или тропы, тогда персонаж, следующий по дороге, реке или тропе автоматически найдет ее (если, конечно, она не спрятана).

Знакомые локации: знакомые локации – это те, которые навигатор посещал несколько раз. Если навигатор находится в том же гексе, что и знакомая локация, можно сказать, что он автоматически ее найдет (в рамках абстракции системы гексовой картографии он продемонстрирует достаточно точную степень навигации). При определенных обстоятельствах навигаторы могут считаться «знакомыми» с местом, даже если они в нем никогда не бывали (подобная возможность включает в себя наличие очень подробной топографической карты местности, божественные видения или же некоторые виды магии прорицания).

Заметка: если навигатор ненадежен в своих попытках найти знакомую локацию – например, несколько раз «промахиваясь гексом» — ДМ может решить, что ее стоит воспринимать как незнакомую до того, как персонаж сможет вернуться на маршрут.

Незнакомые локации: незнакомые локации (даже те, в которых навигатор ранее бывал) находятся через проверку на столкновение.

Другими словами, когда навигатор привел экспедицию в нужный гекс и было сгенерировано столкновение с локацией, это означает, что навигатор нашел то место, что искал. Экспедиции могут тратить время, чтобы намеренно обыскивать область для повышения шансов найти локацию. Это будет описано в Части 7: Исследование гекса.

5: СТОЛКНОВЕНИЯ

Чтобы сделать проверку на столкновения, бросайте 1d12 за каждую смену.

Бросок на 1 означает, что столкновение следует проверить по таблице бродячих столкновений гексокроула.

Бросок на 12 означает, что персонажи нашли на прописанную локацию гекса в качестве исследовательского столкновения. У большей части гексов будет лишь одна такая локация. В тех же, где их несколько, определите столкновение случайным образом.

Совет плейтестера: зачастую эффективно делать проверку на столкновение за все смены в день одновременно, бросив 6d12 (можете почитать *Fistfuls of Dice* относительно советов для толкования одновременно сделанных бросков).

Исследовательское столкновение: случаются лишь во время смен, когда персонажи путешествуют или иным образом исследуют область. Они не происходят во время смен, на которых персонажи отдыхают или по иной причине не двигаются с места.

Бродячее столкновение: может случиться во время любой смены (обычно это существа, чье движение может привести их в контакт с экспедицией вне зависимости от того, двигалась она или нет).

Заметка: почитайте «Инструменты исследования гексов: Дальность обнаружения» для уточнения дистанции, на которой должны разрешаться изначальные проверки Мудрости (Внимательность) и Ловкости (Скрытность).

Продвинутое правило: шанс столкновения

Вы можете варьировать вероятность столкновения. Таблица ниже отображает эту вероятность в течение смены для различных проверок столкновений, а также шанс того, что в течение дня будет хотя бы одно столкновение.

Вам также нужно определить, будет или нет обнаружена прописанная локация. Это можно сделать одним из трех способов:

- Определите его на той же кости столкновения (Вероятность не должна совпадать с вероятностью столкновения. Например, вы можете бросить 1d8, активировав бродячее столкновение на броске 1 или 2, а столкновение локации – на броске 8).
- Бросьте отдельный дайс столкновения (У этого может быть преимущество одновременной активации как столкновения, так и прописанной локации, что предлагает нам вариант столкновения в этом месте)
- Бросьте одну проверку на столкновение и затем проверьте, произойдет ли оно в прописанной локации (Вы можете встроить это в таблицу случайных столкновения, то есть 1-10 на таблице d20 может быть для прописанной локации, а 11-20 – это бродячие столкновения. Однако это может усложнить изменение таблицы столкновений или использование иных таблиц с сохранением примерно равной вероятности нахождения локаций).

CHECK	PER WATCH	PER DAY
1 in 1d6	16%	66%
2 in 1d6	33%	91%

CHECK	PER WATCH	PER DAY
1 in 1d8	13%	57%
2 in 1d8	25%	82%
1 in 1d10	10%	46%
2 in 1d10	20%	73%
1 in 1d20	5%	26%

Стоит отметить, что если вы используете некоторые из перечисленных ниже продвинутых правил, что интерпретируют определенные бродячие столкновения как исследовательские, то это в итоге снизит шанс, что столкновение состоится.

Продвинутое правило: свойства локации

У прописанных локаций могут быть опциональные свойства, определяющие, как и когда с ними можно столкнуться.

На дороге/реке/тропе: если локация находится на дороге, реке или тропе, то экспедиции, путешествующие по ним, автоматически сталкиваются с локацией (если, конечно, она не скрыта, о чем дальше). Экспедиции, избегающие дороги, реки или тропы, в целом не столкнутся с локацией.

Видимая: локация достаточно велика или высока, чтобы ее было видно с любой точки гекса. Экспедиции, входящие в гекс, автоматически замечают ее. Если видимости выставлен рейтинг (к примеру, Видимость 2), то локацию можно заметить на его значение в гексах.

Спрятанная: локацию сложно заметить. Когда создается подобное столкновение, сделайте вторую проверку. Если он не выпадает на повторном броске, то локацию на самом деле не нашли (если экспедиция идет в режиме исследования, они могут вместо этого сделать проверку Мудрости (Внимательность) или Интеллекта (Расследование/Анализ) для нахождения скрытой локации после первой проверки на столкновение).

Продвинутое правило: % в логове

Указанный процент отражает шанс того, что существо, встреченное как бродячее столкновение, вместо этого было найдено в своем логове. Если с существом столкнулись в его логове, то это событие считается исследовательским столкновением.

Заметка: эта проверка по факту создает новую локацию для текущего гекса (логово конкретного существа). Однако со временем и в процессе игры эта система столкновений продолжит добавлять контент к вашему гексу (что поможет заполнить безмерную пустоту обычного гекса). Чем больше времени персонажи тратят в текущей области, тем больше наполнения будет в нее добавлено.

Продвинутое правило: % следов

Указанный процент – это шанс того, что экспедиция столкнулась со следами существа (а не с ним самим). Следы могут быть найдены лишь как исследовательское столкновение.

По следам можно пойти через действие смены «Идти по следам». Следам обычно 1d10 дней. Мастера могут определять, куда они ведут (хотя обычно они зацикливаются и ведут к логову существа с обеих сторон следа). Можете почитать «Инструменты исследования гексов: Следы» для дополнительного руководства по теме.

Заметка: создавая бродячее столкновение, проверьте, будет ли это следами. Если нет, то проверьте, не будет ли это логовом. Если и тогда нет, то это бродячее столкновение. Отмечу еще раз, что эти дополнительные проверки значительно снизят шанс ночного столкновения (когда экспедиция не движется).

Продвинутое правило: приграничные столкновения

Этот процент, указанный либо для региона, либо для конкретного гекса (или подборки гексов) – шанс того, что в гексе, граничащем с иным регионом, бродячее столкновение должно проверять по таблице этого региона.

Это правило очевидно имеет смысл только если у вас есть отдельные таблицы бродячих столкновений для каждого региона.

Продвинутое правило: проверка реакции столкновения

Чтобы случайно определить изначальную реакцию существа на столкновение, бросьте 2d6 по таблице ниже.

2d6	Reaction
2-3	Immediate Attack
4-5	Hostile
6-8	Cautious/Threatening
9-10	Neutral
11-12	Amiable

Очевидно, что бросок не нужен, если вы уже знаете отношение существа. И если первоначальное взаимодействие не привело к вспышке агрессии, далее вы можете использовать проверки Харизмы для определения того, улучшается, ухудшается или никак не изменяется отношение существа.

Заметка: исход по таблице реакции намеренно расплывчат. Это необходимо, так как он применяется к широкому спектру разумных, полуразумных или неразумных существ, а еще ожидается, что ДМ будет использовать свое воображение и знание сеттинга для превращения общего результата во что-то конкретное. Враждебное столкновение, например, может быть стаей голодающих волков; работорговцами, хотящими захватить в рабство персонажей; или группой паладинов, ошибочно воспринявших партию как работорговцев.

Продвинутое правило: одновременные столкновения

Для ваших процедур генерации столкновений может быть желательным создание нескольких столкновений в одну смену:

- Это создает неопределенность для игроков (Они не могут просто предположить, что они более не столкнутся с другим столкновением за ту же смену, раз одно у них уже было).
- Это создает динамичное колебание сложности.
- Комбинация нескольких столкновений в одно может создать множество разнообразных столкновений из сравнительно простой таблицы (Будут ли они союзниками? Или в конфликте друг с другом? Были ли существа привлечены звуками того, как персонажи разбираются с другим столкновением? Если вы добавляете существо в логово другого, что оно там делает? Ну и так далее).

Есть несколько методов для достижения этого результата:

- Делать несколько проверок за смену.
- В случае успешной проверки столкновения тут же делаете вторую (Вы можете сделать это еще раз, если вторая проверка также была успешной, потенциально снимая ограничение на число столкновений за одну смену).
- Включите «Бросьте дважды» или нечто подобное в вашу таблицу бродячих столкновений.

У каждого метода есть свои преимущества и недостатки.

Заметка: лично я проверяю на второе столкновение, если первая проверка была успешной. Эта проверка может также быть для прописанной в гексе локации, что поместит в нее первое столкновение.

Продвинутое правило: дайс обстоятельств

Обстоятельства столкновения могут быть основаны на типе ландшафта, времени дня, дальности обнаружения, действиях во время смены и так далее (создание столкновения с восемью кенку в ночи, пока экспедиция отдыхает на открытой местности, предполагает иной исход, чем восемь кенку в середине дня в темном лесу).

Когда конкретное состояние свойственно региону или важно для кампании (но не должно учитываться в каждом столкновении), дайс обстоятельств может быть использована для его случайной активации.

Примеры могут быть следующими:

- Кампания в Долине Ледяного Ветра, где есть шанс 2 к 6 для столкновения во время метели.
- Шанс 1 к 4, что демон, захваченный в клетку, созданную из души одного из персонажей, попытается перехватить над ним контроль.
- Шанс 1 к 6, что за столкновением будет следить странная туманная фигура с горящими красными глазами.
- Шанс 1 к 6, что встреченные существа принадлежат или относятся к Графине Реморзстан (с подходящими клеймами или бумагами).
- Шанс 1 к 8, что столкновение произойдет рядом с выходом светящихся фиолетовых кристаллов.

Некоторые из подобных состояний в других обстоятельствах должны были быть созданы по другим процедурам (например, метели могут генерироваться через таблицу случайной погоды).

1d20	Encounter	# Appearing	% Lair	% Tracks
1-3	Lizardmen (hex A10, A13)	2d6+4	30%	50%
4-5	Tree trolls (hex C13)	1d2	40%	50%
6	Adventurers	2d4-1	10%	75%
7-9	Ghouls (hex A12, E9)	2d12	20%	50%
10-12	Zombies (hex E9)	3d8	25%	50%
13	Bat swarm	1	20%	5%
14	Jungle bear (hairless, use black bear stats)	1d2	10%	50%
15	Carrion crawlers	1d6	50%	50%

1d20	Encounter	# Appearing	% Lair	% Tracks
16	Giant leech	4d4	Nil	Nil
17-18	Orcs (hex B7)	4d6	25%	50%
19	Wild boars	1d12	Nil	25%
20	Tyrannosaurus rex	1d2	Nil	50%

Заметка дизайнера: случайные vs. заранее созданные столкновения

Случайное столкновение обычно создает один или более стандартных элементов (например, 1d6 дружелюбных орков). Как описано в *Breathing Life Into the Wandering Monster*, существует ожидание, что ДМ предоставит столкновению его контекст. Другими словами, случайное столкновение – это попытка Мастера создать столкновение на импровизации (зачастую это совмещается с моделирующим элементом симуляционизма – например, какие монстры могут обитать в Лесах Дарковии).

С другой стороны, заранее созданное столкновение, гораздо конкретнее: вы намеренно готовите материал, который бы сымпровизировали в ходе случайной встречи.

«Принципы грамотной подготовки» предполагают, что в целом вы не должны готовить материал, который с легкостью может быть сымпровизирован за столом, так что, вообще говоря, я бы описал большую часть заранее созданных столкновений как тренировочные колеса для Мастеров, которые еще недостаточно уверены в себе относительно импровизации сцен на основе процедурной генерации (У этого может быть множество исключений, но по моей практике они весьма редки).

По моему опыту таблица заранее созданных столкновений обычно заканчивается множеством лишней подготовки. Они также, по сути, одноразовы (случайное столкновение может быть использовано снова и снова с различными результатами; созданное же заранее конкретно и обычно не может повторяться).

(Таблицы случайных столкновений также должны время от времени обновляться или изменяться – если персонажи истребили деревню гоблинов, это может привести к тому, что встреч с гоблинами больше не будет – но обычно это случается редко).

6: ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ В СМЕНУ

Как мы обсуждали в Части 2, эта система создана быть модульной, включающей множество продвинутых правил и поддерживающих инструментов, которые могут быть по желанию добавлены или отключены в зависимости от вашего личного вкуса и конкретных нужд конкретного гексокроула.

Когда вы решили, какие именно опции вы хотите использовать, вам стоит создать ясный алгоритм, чтобы вождение исследования гексов за вашим столом было максимально ровным.

Ниже вы найдете три примера подобных алгоритмов: один для ультра-облегченной версии правил, базовую версию со всеми четырьмя модулями, включенными в их изначальной форме, а также третий, наполненный множеством (но не всеми) наворотами и прибамбасами (не все опциональные правила совместимы друг с другом, так что невозможно получить версию, в которую будет включено все).

Базовая процедура исследования гекса

Во время каждой смены делайте следующее:

Определите направление движения. Спросите игроков, в каком направлении они хотят двигаться.

2. Проверка столкновения. Бросьте 1d8. При броске на 1 бросьте по таблице бродячих столкновений. При броске на 8 встречается локация, привязанная к гексу.

3. Прогресс передвижения по гексу. Персонажи двигаются на 12 миль в смену, или 6 миль по сложному ландшафту.

- Требуется пройти 12 миль, чтобы выйти через 3 дальние стороны гекса.
- Требуется пройти 6 миль, чтобы выйти через 2 ближние стороны гекса.
- Смена направления внутри гекса приводит к потере 2 миль пути.
- Если персонажи возвращаются по своим следам, уменьшайте пройденный путь, пока они не покинут гекс. Если они выходят из него любым другим путем, им потребуется пройти для этого дополнительно 1d6-1 миль.

Выход из гекса. Определите новый гекс (на основании направления движения) и обнулите прогресс.

Полная процедура исследования гекса

Определите направление и темп.

- Определите навигатора экспедиции.
- Навигатор определяет направление и темп экспедиции.

2. Проверка столкновения. Бросьте 1d8. При броске на 8 встречается локация, привязанная к гексу. При броске на 1:

- Если в пограничном гексе, проверьте, какую таблицу столкновений необходимо использовать.
- Бросьте по таблице бродячих столкновений.
- Проверьте % следов.
- Проверьте % нахождения в логове.

- Если это бродячее столкновение или логово, сделайте проверку реакции столкновения.

3. Действия смены. Разрешите все действия смены.

4. Потерялись ли они?

- Если они не следовали по пути или по направлению к ориентиру, сделайте проверку Навигации.
- Если они потерялись, определите отклонение. Если они уже потерялись, отклонение может увеличиться, но не уменьшиться.

5. Прогресс передвижения по гексу

- Требуется пройти 12 миль, чтобы выйти через 3 дальние стороны гекса.
- Требуется пройти 6 миль, чтобы выйти через 2 ближние стороны гекса.
- Смена направления внутри гекса приводит к потере 2 миль пути.
- Если персонажи возвращаются по своим следам, уменьшайте пройденный путь, пока они не покинут гекс. Если они выходят из него любым другим путем, им потребуется пройти для этого дополнительно 1d6-1 миль.

Выход из гекса:

- Определите новый гекс (применив текущее отклонение к направлению движения экспедиции).

· Если они потерялись, сделайте проверку Навигации, чтобы понять, осознали ли они это. Если да, они могут попытаться сориентироваться. Если же нет, отклонение будет накапливаться (Заметка: использование компаса автоматически сбрасывает отклонение на границе гекса, даже если они не поняли, что сошли с курса).

Продвинутая процедура исследования гекса

Направление и темп.

- Определите навигатора экспедиции.
- Навигатор определяет направление и темп экспедиции.
- Измените скорость экспедиции на основании ландшафта и условий путешествия.

2. Проверка столкновения. Бросьте 1d8. При броске на 1 бросьте по таблице бродячих столкновений. При броске на 8 встречается локация, привязанная к гексу

3. Действия смены. Разрешите все действия смены.

4. Потерялись ли они?

- Если они не следовали по пути или по направлению к ориентиру, сделайте проверку Навигации
- Если они потерялись, определите отклонение. Если они уже потерялись, отклонение может увеличиться, но не уменьшиться

5. Определите действительно пройденное расстояние

- Бросьте $2d6+3 \times 10\% \times$ Средняя дистанция.
- Сделайте проверку Мудрости (Выживание), чтобы проверить, если они верно определили пройденную дистанцию.

· Совет: Если прогресс передвижения приведет к тому, что они покинут гекс во время смены и это вызовет смену типа ландшафта, считайте прогресс по часам. Когда они достигнут края гекса, отметьте, сколько часов осталось. Затем вы можете обратиться к новому гексу, подчитать новую среднюю дистанцию и продолжить отмечать прогресс.

6. Прогресс передвижения по гексу

- Требуется пройти 12 миль, чтобы выйти через 3 дальние стороны гекса.
- Требуется пройти 6 миль, чтобы выйти через 2 ближние стороны гекса.
- Смена направления внутри гекса приводит к потере 2 миль пути.
- Если персонажи возвращаются по своим следам, уменьшайте пройденный путь, пока они не покинут гекс. Если они выходят из него любым другим путем, им потребуется пройти для этого дополнительно 1d6-1 миль

Выход из гекса:

- Определите новый гекс (применив текущее отклонение к направлению движения экспедиции).

· Если они потерялись, сделайте проверку Навигации, чтобы понять, осознали ли они это. Если да, они могут попытаться сориентироваться. Если же нет, отклонение будет накапливаться (Заметка: использование компаса автоматически сбрасывает отклонение на границе гекса, даже если они не поняли, что сошли с курса).

7: НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ГЕКСОВ^[ОБ]



Поиск локаций во время исследования гексов, включая те, что вы ищете намеренно, в основном осуществляется благодаря правилам по ориентированию на местности и столкновениям.

Простое исследование

В простейшей форме исследования гексов экспедиции автоматически попадают в прописанную локацию после того, как заходят на территорию гекса. Тем самым поиск нужной вам точки, например Гробницы Сагратеа, это всего лишь вопрос поиска нужного гекса.

Полагаться на эту идею может быть не столь надежным, если вы играете с неизвестными для игроков гексами, однако сама процедура не изменится: экспедиции нужно отправиться в местность, где, как подозревается, находится нужная локация, а затем пройти по ней согласно некоторой последовательности исследования, пока необходимое не будет найдено (то есть экспедиция не достигнет верного гекса).

Конечно, следование дорогам или трактам может значительно облегчить персонажам поиск нужного гекса.

Базовое исследование «по Александриану»

Исследование гексов «по Александриану» включает в себя набор опциональных и продвинутых правил, что могут добавить процессу глубины, вызова, а также необходимость принятия решений.

Как было описано в FindingLocations, Видимые и Знакомые локации могут быть найдены автоматически любым персонажем, проходящим через подходящие для этого гексы (как если бы это было простое исследование). Однако другие места находятся через проверки на столкновения, так что экспедиции необходимо оказаться в верном гексе и сгенерировать там конкретную локацию.

Выбор исследовательского темпа путешествия, когда предполагается, что экспедиция ищет обходные маршруты, изучает вызывающие интерес объекты и так далее, значительно повысит шанс нахождения искомой локации, так как а) снизит скорость вашего передвижения (так что в каждом отдельном гексе вы будете проводить больше времени) и б) удвоит шанс столкновения. По сравнению с быстрым темпом шанс найти нужную точку повышается в шесть раз.

Опциональное правило – Направленный поиск: если экспедиция движется в исследовательском темпе и ищет локацию, о которой у нее есть конкретная информация, ДМ может позволить третью проверку на столкновение за смену именно на эту локацию и только для нее (любые другие столкновения, что могли бы случиться, должны быть проигнорированы). Очевидно, что если в текущем гексе нет нужной местности, Мастер может пропустить проверку, ведь тогда партия ищет совершенно не там, где нужно.

Заметка по дизайну: Может показаться неразумным, что вы идете через гекс и не находите там какую-то локацию. Однако на деле гексы очень велики. Например, весь остров Манхэттен может поместиться в двенадцатимильный гекс больше пяти раз. Если у вас еще есть сомнения в том, что персонажи могут идти через гекс и НЕ находить нужную им локацию, вам стоит рассмотреть идею классификации этого места как Видимой локации.

Исследование от базового лагеря

Если экспедиция хочет посвятить себя изучению конкретной области, она может организовать базовый лагерь. И тут возникает сразу два базовых действия смены для подобного случая: Организация Лагеря и Исследование Области.

Действие базового лагеря: Организация лагеря

В качестве активного действия смены персонаж может разбить лагерь, пригодный для 4 существ, если у них есть палатки или нечто подобного для организации укрытия (лошади и схожие с ними существа не требуют палаток, но все равно учитываются при подготовке лагеря).

Если у экспедиции недостаточно инвентаря для организации укрытия, персонаж может разбить лагерь лишь на одно существо (себя или кого-то другого) за одно действие смены.

Опциональное правило – Необходимость лагеря: персонажам без пригодного для проживания лагеря требуется дополнительное действие Отдыха для получения всех его преимуществ (Им потребуется три действия Отдыха подряд, чтобы получить эффект долгого отдыха. Если используется продвинутое правило по нехватке сна, то для избежания последствия недосыпа потребуется два действия Отдыха подряд).

Опциональное правило – Подходящее место: персонаж может потратить активное действие смены на проверку Интеллекта (Природа) или Мудрости (Выживание) против сложности сбора фуража данной местности. В случае успеха он находит подходящее для лагеря место. Персонажи, совершающие действие по сбору фуража в такой области, получают преимущество на свои проверки.

Проверка на поиск подходящего места может быть также предпринята и в рамках действия Поиска пути.

Действие базового лагеря: Исследование Области

В качестве активного действия смены персонаж может исследовать дикую местность в кластере гексов вокруг своего базового лагеря. Несколько персонажей, осуществляющих это действие одновременно, могут организовать поисковую группу (или же несколько групп, если разделятся).

Проверки на столкновение: делайте нормальную проверку на столкновение для базового лагеря, даже если там не осталось ни одного персонажа (Столкновение будет означать, что лагерь был обнаружен). Также делайте дополнительные проверки для каждой из поисковых групп (Для целей данного броска исследование считается сменой путешествия).

Область исследования: гекс, изучаемый поисковой группой, может быть определен:



Случайным образом. Бросьте 1d8 по таблице кластера гексов ниже.

Намеренно, если поисковая группа называет направление, в котором она направляется. Бросьте 1d8, где любой результат кроме 7-8 (гекс базового лагеря) будет обозначать гекс на выбранном направлении.

По гексу, когда поисковая группа указывает на конкретный гекс в кластере (включая гекс ее базового лагеря), на который она хочет потратить свое время.

Обнаружение локаций: один персонаж в каждой поисковой группе может предпринять проверку Мудрости (Внимательность) или Интеллекта (Исследование) против сложности Ориентирования на местности гекса, чтобы найти нужную локацию (+5 к сложности, если она сокрыта). Дополнительные персонажи из группы могут помочь ему, предоставив преимущество.

Если в гексе несколько локаций, определяйте найденную случайным образом.

Заметка: по решению Мастера он может назначить отдельный уровень сложности для конкретных локаций. Если их несколько, ДМ может решить, что каждая новая точка находится за каждые 5 пунктов сверх сложности проверки.

Другие члены группы: персонажи, занятые действиями Стража и Охотника, могут присоединиться к поисковой группе (учтите, что проверки Мудрости (Внимательность) стража определяют приближающиеся угрозы, а не находят локаций).

Приложения

ИНСТРУМЕНТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ГЕКСОВ: СЛЕДЫ

Есть два случая, когда вы можете столкнуться со следами (вместе со связанной с ними идеей выслеживания) в Исследовании гексов Александриана: во-первых, есть действие смены Охотника, когда персонажи могут активно искать и идти по следам.

Во-вторых, система столкновений построена так, что генерирует случайные столкновения, логова и следы.

Случайные столкновения предлагают текущие препятствия и интерлюдии во время путешествия, логова спонтанно создают новые локации для гексокроула (органично добавляя материал возле хорошо изученных маршрутов по мере развития кампании), а следы – это пути, по которым можно идти к точкам интереса.

Когда мы думаем о «следах», то обычно представляем себе отпечатки копыт на земле, но нам не стоит ограничивать себя этим. В исследовании дикой местности по гексам подобные следы скорее всего будут наиболее распространенными, но идея «следов» на самом деле может быть обобщена до «улик».

Например, если для бандитов у нас вышел результат «следы», это могут быть отпечатки ног в лесу. Но это также легко описать как торговый караван в панике и смятении после их последнего ограбления; мертвое тело бандита, который был серьезно ранен и брошен; схрон, содержащий документы с компроматом на мэра местной деревушки из-за его связей с бандитами; и так далее.

Типы следов

Отпечатки: Это то, что мы обычно представляем в качестве «классических» следов. Это включает как физические отпечатки, так и запахи (особенно если у вас есть гончая в качестве фамильяра или вы являетесь оборотнем). Следование по отпечаткам обычно означает поиск и нахождение других знаков (вроде обломанных веток), которые я опишу ниже.

Пути отпечатков могут включать себя тропы, которые являются часто используемыми путями того, кто их создал. Обычно это будет потрепанная оленья или лисья тропа. Они похожи на обычные тропы, но реже используются.

Подземные пути – это туннели. В реальном мире охотники часто ищут выходы небольших туннелей (и используют их диаметр для определения существ). В фантастическом же мире возможно, что туннель будет достаточно велик, чтобы искатели приключения могли последовать за отпечатками прямо в него (Туннели, созданные одними существами, могут быть использованы и другими).

Звуки: Вой волка, рев дракона, вопль грифона или отдаленный звук взрыва огненного шара. Звуки, издаваемые неподалеку, могут быть использованы как триггер для столкновения, но отдаленные звуки могут (зачастую зловеще) обозначать наличие (и направление) существ.

Запахи: Вонь разлагающейся плоти зомби, долгоиграющий аромат озона от лучей бехолдера, серный смрад адской гончей или очевидный запах мускуса обычных существ может оставаться в воздухе еще долгое время после того, как они покинули какое-либо место.

Следы линьки: Все, что упало с существа, вроде перьев или пуха. Это также может быть кожа (как у змеи) или экзоскелет (как у краба, паука или насекомого). Некоторые ящерицы будут терять свои хвосты (процесс известный как «хвостовая автономия»), чтобы избежать хищников, и вы можете придумать похожие на это фантастические способности. Возможно, что есть существа, которые в момент угрозы спонтанно создают копию своего «трупца» и оставляют его позади, чтобы тот медленно разлагался в эктоплазму.

Другие существа используют части своих тел как оружие, что может быть оставлено в их жертвах или застрять в окружающей среде, вроде игл шипастого дьявола, оставленных в дереве.

Если говорить о подобных вещах, то могут быть части тел, потерянные животными в результате опасностей, а не их природы (вроде оторванной конечности или же лужи крови).

Пища: Она может включать в себя еду, которая была припасена (как у белок, прячущих орехи, или же склад местных следопытов), но более распространенными будут недоеденные порции. Сюда можно включить трупы (включая человеческие в зависимости от того, какие хищники активны в окрестностях), а также растения или область, которая была вытоптана травоядными.

А еще не забудьте о погадках, которые сплевывают соколы и подобные птицы. Они могут включать остатки еды, но в основном это трудноперевариваемые части их рациона (кости, экзоскелеты, мех, перья, клювы, зубы и так далее).

Фекалии: Это обратная сторона пищеварения, включая помет и экскременты. Моча также подходит. Не бойтесь добавить сюда фантастики, от хорошо известного размера помета трицератопсов до, скажем, пламенного свечения мочи адской гончей.

Места убийств: Сюда входят трупы, но это могут быть и просто знаки (вроде капель крови), оставшиеся после тела, которое хищник утащил прочь от этого места (или поглотил его целиком). Эта категория достойна выделения, так как наиболее драматичные места убийств чаще всего оставлены разумными существами (жертвы гоблинских рейдеров или же гниющие трупы, оставшиеся после браконьеров).

Глифы: Намеренные пометки, оставленные разумными существами. Сюда входят знаки для ориентирования на деревьях, странные рунические знаки, чудные фетиши, демоническое граффити или же просто потерянная записка.

Места для отдыха: Многие зоны отдыха на деле будут создаваться как логова, но могут существовать и перевалочные кровати или лежки, которые используются реже или в необычных местах. У зверей это чаще всего помятая растительность. Разумные существа могут оставить целую россыпь следов (остатки костра, отхожее место, выброшенные объедки, мелкий мусор и так далее).

Разрушения: Деятельность зверей и монстров зачастую будет повреждать или оставлять свой след на естественной среде. Потертости будут оставлены животным, которое чесалось о дерево или скалу. Следы зубов могут дать четкое понимание размера этих самых зубов (Вы также можете найти место, где разумные существа практиковались со своим оружием или использовали мачете для прорубания через растительность). Царапины могут быть как намеренными (заточка когтей или же поиск гусениц), так и случайными (следы, оставленные во время лазания или иного преодоления ландшафта).

В фантастических мирах мы также можем добавить такие вещи как ожоги (огнем или кислотой), фазовые метки (следы, оставленные нематериальными существами, проходящими через физические объекты), эктоплазму и тому подобное.

Совет: Когда придумываете следы и другие знаки, не концентрируйтесь только на земле. Помните о вертикалях! В реальном мире дятлы долбят деревья у вас над головами. В фэнтези раздувшиеся стирджи тоже могут оставлять кровавые кляксы где-нибудь наверху.

Размер следов

Касательно следов не стоит забывать, что они могут различаться от очевидных до практически незаметных. Вы можете использовать это для предоставления различных описаний для отслеживания или же вознаграждать особенно хорошие проверки Мудрости (Внимательность или Выживание).

Большие следы обычно значительны и очевидны. Вы можете не заметить их автоматически, но даже нетренированные люди скорее всего распознают четкие отпечатки лап в грязи, хорошо протоптанные тропы, очевидные разрушения в растительности, большие трупы и так далее.

Средние следы, возможно, наиболее распространены (так как их постоянно оставляют те, кто намеренно их не скрывают), но их сложнее заметить или же они имеют значение лишь для тех, кто в них разбирается. Это могут быть такие вещи, как следы зубов, погадки или же неприметное нарушение растительного покрова. Сюда могут войти также более очевидные следы, которые были испорчены течением времени.

Малые следы обычно требуют зоркого глаза, специальной тренировки или того и другого. Сюда входят множество следов из предыдущих категорий, но они более незаметны, иногда в результате того, что очень стары. Это слабые отпечатки лап на твердой земле, несколько уже полузасыпанных костей от убийства месячной давности или же наконечник орочьей стрелы в стволе дерева.

Почти незаметные следы почти наверняка потребуют тренировки и опыта для того, чтобы их найти и правильно интерпретировать. Они также зачастую быстро исчезают. Это могут быть «сухости» (где прошедшее через утреннюю росу существо оставило «сухую» область, стряхнув воду с растительности), «засветы» (когда существо прошло сквозь траву и примяло ее, открыв светлую сторону) и другие до невероятного неуловимые следы (вроде отметин на листьях).

ИНСТРУМЕНТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ГЕКСОВ: ДАЛЬНОСТЬ ОБНАРУЖЕНИЯ

Инструменты исследования гексов: Дальность обнаружения, изображение №1

Ниже вы найдете удобную справочную таблицу, которую я сделал для понимания того, что именно могут увидеть персонажи в дикой местности. На практике дальность обзора может слегка отличаться (из-за холмов, лесных массивов, атмосферных искажений и других препятствий), но мне показалось полезным иметь под рукой несколько опорных точек и небольших правил.

Горизонт: Горизонт удален на три мили на уровне моря.

Соседние гексы: когда вы пересекаете центр двенадцатимильного гекса, соседние гексы не видны. Если же путь не столь прямолинеен, то ближайšie гексы обычно можно заметить (в зависимости от ландшафта).

Заметка дизайнера: это одна из причин, почему я предпочитаю гекс в 12 миль. Если персонажи не предпринимают конкретных действий, чтобы увидеть дальше обычного, вы в целом можете сфокусироваться лишь на том гексе, через который они сейчас путешествуют.

Горы: горы можно заметить за 6 гексов (72 мили).

Заметка дизайнера: мои исследования показали, что большая часть горных гряд имеет среднюю высоту около 3,000 футов. Если вы посчитаете, то поймете, что вам видно объект в 3,000 футов высотой примерно с 68 миль, что я затем округлил до 6 гексов. Или, если считать наоборот, то с 72 миль вы можете увидеть отдельные вершины до 3,500 футов высотой или около того. Очень высокую горы около 10,000 футов теоретически можно увидеть за 10 гексов в ясный день.

Высота: дистанция до горизонта в милях – это квадратный корень (футы над уровнем моря * 1,5 фута). Добавьте высоту высоких объектов к росту смотрящего. Атмосферные искажения же лишат нас возможности видеть даже самые большие объекты, удаленные более чем на 3-5 гексов.

Обнаружение

Персонажи могут поискать хорошее место для наблюдения большей дистанции, предприняв действие смены Обнаружение. Высота, очевидно, имеет здесь значение, но нахождение нужных линий обзора будет в равной степени важным моментом (залезть на дерево – это хорошо, но, если вы на дне прогалины, эффект может быть полностью нивелирован). Именно поэтому просто быть «на горе» автоматически не переносится в дальность обзора: обычно вы окружены другими горами.

В качестве общего правила, предположите, что персонажи могут найти место, дающее им 50 футов высоты (или эквивалент). Это позволит им увидеть соседние гексы и, возможно, даже подметить значимые точки в них или текущем гексе персонажей (что может или не может потребовать проверки Мудрости (Внимательность)).

Если вы просите сделать проверку навыка для нахождения точки обзора, возьмите технику «движущего провала»: в случае успеха персонажи получают обычные преимущества. А вот при провале они могут узнать лишь тип местности двух или трех ближайших гексов (но никаких деталей).

Если обстоятельства подталкивают к тому, что у персонажей будет отличная обзорная позиция без необходимости предпринимать дополнительные усилия, это хорошо. Но для еще усиления этого эффекта им все еще может понадобиться действие Обнаружения, чтобы расширить свой обзор на еще один гекс.

Дальность обнаружения столкновений

Когда создается столкновение, дистанция, на котором его можно заметить, зависит от ландшафта, в котором он происходит (если же он включает в себя группу существ и обе стороны оказались застигнуты врасплох, то есть не обнаружили друг друга, технически возможно, что они пройдут мимо друг друга, даже не осознав этого).

Расчеты ниже отражают типичные обстоятельства с уровня земли. Если, к примеру, персонажи держат вахту на верхушке каменной башни, вполне возможно, что они заметят потенциальные угрозы с большей дистанции.

Дополнение к правилам гекскраула

Часть 1: ДИЗАЙН



Один из принципов [исследования гексов «по Александриану»](#) – это **прописывание ключевых точек** вашей **области**. Иными словами, к [вашему](#) гексу должны быть прописаны места, а не столкновения (с ними вам нужно разбираться отдельно). Различие между «локацией» и «сценой» может быть несколько размытым, если чересчур долго на них смотреть, но на практике оно вполне очевидно: если ваше описание включает в себя «огр идет по дороге», то в следующий раз, когда персонажи будут идти по этой же дороге, но то огра там уже не будет (особенно если они его убили). Если же ваше описание читается как «огр, живущий в хижине», то даже если персонажи убьют этого огра, хижина все еще будет на месте.

Конечно, можно легко заметить, что партия способна провести небольшую работу по разрушению хижины и сделать так, чтобы и она исчезла (и это будет отличным примером того, что вы слишком долго смотрите на различие между локацией и сценой). Но основная идея все же от этого не поменяется – вам стоит прописывать неизменные факты географии, а не эфемерные события.

Еще один ключевой принцип – **каждый гекс должен быть прописан**. И это может быть очень сложным для исполнения. К примеру, когда я создавал свой Тракийский Гексокроул, я начал с карты в 16*16 гексов. Это означало, что мне нужно прописать 256 отдельных гексов.

Мой опыт с тем исследование гексов научил меня тому, что вы можете (и почти наверняка должны!) начать с меньшей карты. В целом я рекомендую 10*10 гексов, чтобы общее их число было сотней, где дом персонажей будет находиться прямо в центре карты. Основной идеей, простите мне мой каламбур, будет то, что вам нужно достаточно гексов, чтобы партия могла отправиться в любом направлении и НЕ упасть с края карты на первой же сессии. По моему опыту, дистанция для этого примерно равна 5 гексам.

В [исследовании Авернуса на базе гексов](#), например, я использовал карту 10*6. Я смог прийти к этому благодаря тому, что:

- Там были горы в северной и южной частях исследуемой области, выступавшие как естественные препятствия, что вели к акценту внимания персонажей на центральной долине;
- Это исследование включало в себя карту региона, которая была выдана персонажам. И хотя им не было запрещено отправляться за пределы этой карты, подобные вещи обычно *также* смещают фокус внимания.

Аналогичным образом, кампания по [Западным Маркам](#) Бена Роббинса имела схожий явный ограничитель: основная база располагалась на западной границе цивилизации, так что персонажи могли отправиться куда угодно... пока это было в сторону запада и неизвестности. Если вы используете подобный подход для своей кампании, вы с легкостью можете ополовинить число гексов для описания.

Но говорим ли мы о 50, 60, или 100, а то и 256 гексах, это все еще большие числа. Как же вы можете все их подготовить? Это похоже на очень много работы!

Во-первых, буду абсолютно честен, это *действительно* много работы. Подготовка исследования гексов очень предварительна – это структура, что требует от вас много работы до игры, зато она отплачивает тем, что вам нужно очень мало подготовки для поддержания кампании на плаву после начала (например, для своего Тракийского гексокроула я потратил 2–3 недели на интенсивное описание гексов, но затем провел десятки сессий без дополнительной подготовки, за исключением 5-10 минут в начале каждой сессии. Ваш опыт, конечно, может быть иным).

Во-вторых, благодаря предварительной подготовке, вы сразу убедитесь, что гексы – это именно та структура, что вам нужна. Существует представление, что «путешествие по диким землям = исследование гексов», но это [на самом деле не так](#). Эта структура создана для *исследования*, и она подходит только в тех случаях, когда вы ожидаете, что персонажи будут постоянно возвращаться в один и тот же регион (это может быть идеальным для [открытого стола](#), где несколько групп бродит по одному региону). Если же партия лишь путешествует через регион или изучает его раз-другой, то вам стоит перестать готовить бесчисленное множество гексов, которые никогда вам не пригодятся – это не будет [разумной подготовкой](#).

В-третьих, в дополнение к уже сказанному, на деле это может оказаться не столь огромным объемом работы, как вы могли подумать. Для этого я поделюсь с вами несколькими секретами.

И первый из них в том, что, когда вы готовите материал для себя, **полировка будет излишней** (детали также переоценены, с оговоркой о том, что *необходимые* и *изумительные* детали все-таки должны быть записаны). Например, если я описываю подземелье за водопадом

для кого-нибудь еще, я скорее всего потрачу время на упоминание того, насколько мокры и скользки ступени, ведущие вниз; на удрушающую влажность первого зала (и вызванный этим легкий туман, который может быть драматически высушен ловушкой с *огненным шаром*); а также на то, как влажность сменяется прохладным конденсатом, что свисает с грубо вырубленных стен по мере вашего спуска в подземелье.

Но так как я готовлю все это для себя, мне не нужно это описывать.

Доверьтесь себе как ДМу. Во время игры, основываясь на своем инстинктивном понимании сценария и окружения, вы сможете добавить логичные и интересные детали, необходимые для описания сцены. Доверившись себе, вы сохраните себе много времени на подготовку.

Второй секрет в том, что объем деталей, нужных для прописывания гекса, может быть весьма различным. Вы можете **использовать минималистичные описания**. Просто потому что нечто относится к географии, это не значит, что оно должно быть тщательно описано. Что-то может быть кратким без эфемерности. У вас может быть ощущение, что каждый гекс «должен» иметь подземелье в 20 комнат. Но помните ли вы хижину огра? Ваше описание не должно быть чем-то более сложным, чем она. Иногда же оно может быть еще проще!

Примеры описаний гексов

Давайте же взглянем на несколько описаний гексов, которые я приготовил для своих собственных игр. Идея тут в том, чтобы продемонстрировать подборку различных типов описаний из числа используемых мною, так что начнем с самого короткого:

V4. Логово Рыжей Рут (Descent Into Avernus, стр. 107)

У Рыжей Рут есть **сердечный камень**.

Это было весьма просто – я просто взял локацию из существующего приключения (в нашем случае, *Descent Into Avernus*) и поместил ее прямо в свое исследование гексов. Если персонажи забредут себя, я просто достану нужную книгу и начну вести ее.

Я, правда, добавил небольшую заметку, меняющую оригинальный текст (у персонажа по имени Рыжая Рут есть сердечный камень). Вам подобные заметки могут вообще не понадобиться. В других же случаях их будет несколько. Зависит от необходимости.

И вот еще один простой пример.

K13 – Разрушенный храм Иллхана

Смотри в детали гекса.

Эта локация была слишком детализованной для моего описания гекса (Обычно я выделяю все, что длиннее одной страницы, за пределы основного описания. По моему опыту, это делает его более удобным и простым для использования).

Как и в случае с опубликованным приключением, я отмечаю для самого себя, что мне нужно посмотреть куда-то еще для детального состава гекса. И в этом случае это будет приключение, что я написал самостоятельно.

Я держу заметки по этому приключению в отдельной папке, прописанные и организованные по номеру соответствующего гекса. В случае коротких опубликованных сценариев я держу распечатки в той же папке.

Детали Разрушенного храма Иллхана были ранее опубликованы на моем сайте. Их можно найти [здесь](#) (презентация там чуть более проработанная, нежели в моих оригинальных записках, но в целом оно похоже на них).

B5 – Кратер костей

След от столкновения, образованный огромным черепом (более 10 футов в поперечнике), что частично погрузился в землю в центре кратера.

Это пример того, что я воспринимаю как **ориентир**. Иногда подобные ориентиры могут быть более интересными или даже иметь скрытые фишки, но в целом это просто отдельные точки притяжения внимания, отличающиеся от окружающих их диких земель. Вне зависимости от прочих своих свойств они почти всегда полезны для персонажей, что пытаются ориентироваться по своим картам.

N15 – Следы недавнего лесного пожара

Земля опалена. Нет возможности для сбора фуража в этом гексе.

Еще одно короткое описание. Оно в целом схоже с ориентиром, но покрывает больший отрезок территории (в нашем случае, весь гекс).

C2 – Шахта виверны

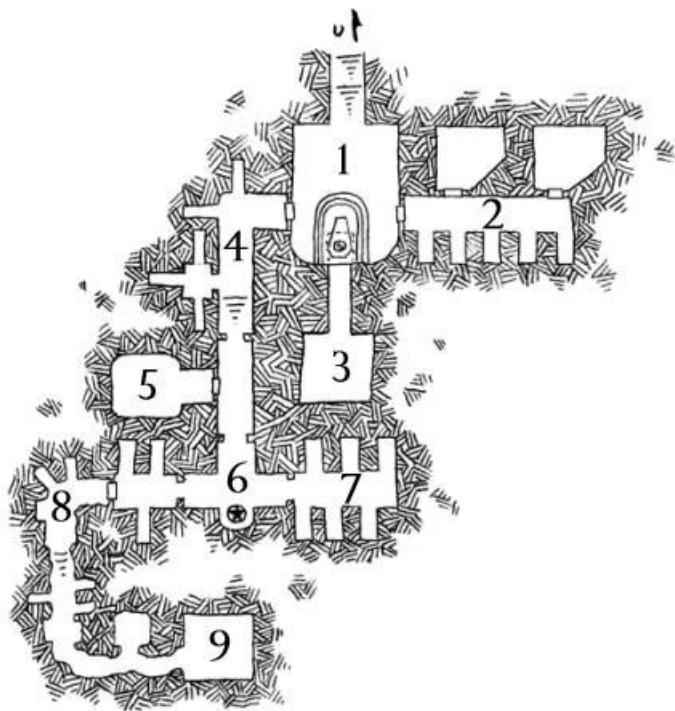
Шахта глубиной в 60 футов, служащая логовом виверны. Виверна выкопала путь для отхода, что выходит из холма в четверти мили отсюда.

Виверна : есть большой шрам от копья на левом боку; с тех пор предпочитает держаться подальше от разумной добычи (ММ, стр. 303)

Сокровища : 7,000 см, 5 цирконов (50 зм каждый)

Обычное логово монстра. Обычно я не утруждаю себя картами для подобных вещей: пещеру, хижину или в данном случае шахту весьма просто сымпровизировать. На самом деле, множество маленьких комплексов, в которых с полдесятка комнат или около того, можно сделать точно также без особого труда (если предполагается, что в них нет ничего радикального необычного). Альтернативой этому может быть [генератор случайных подземелий](#) или схожий инструмент.

(Обратите внимание на ссылку на страницу. Я знаю, что Wizards of the Coast боятся номеров страниц на случай, если они изменятся в будущих версиях книг, но почему бы не сделать жизнь будущего себя чуточку легче?)



Скала в форме черепа, торчащая из реки. Если проползти через рот, попадаешь в склеп.

Область 1 : Мумифицированная голова красного дракона (огромная). Дышит пламенем, что заполняет большую часть комнаты (огненный шар, сложность 14). Секретный вход в зал с сокровищами находится под головой).

Область 2 : 5 умертвий, 50% в логове (ММ, стр. 300). Две комнаты за пределами той области уже обворованы.

Область 3 – Подношения при погребении : 3000 зм, 3 золотых шпинели (200 зм каждая)

Область 4 : Холл с ловушкой. Стрелы вылетают из стены, а алхимический огонь – из потолка (комната слева содержит кадило в форме крепкого толстого мужчины стоимостью в 70 зм).

Область 5 : Умертвие (ММ, стр. 300), не может поглощать жизнь, но зато определяет магию, живых существ и невидимость (чует магию и жаждет ее).

Область 6 : Барельеф в форме черепа. Задаёт до невозможности плохие загадки («Что летает в воздухе?» «Птица»), но затем обстреливает тех, кто ответил, 1d6 магическими стрелами вне зависимости от результата.

Область 7 : Убитые умертвия

Область 8 : Пронзенные кольями вампиры

Область 9 : Лич (ММ, стр. 202), прикованный к стене. Арки фиолетовых разрядов опаляют его в вечной пытке (лишен магии и легендарных действий)

Обратите внимание на «в реке» в заголовке описания. Оно обозначает, что локация находится в реке, протекающей через гекс: если персонажи идут по ней, то автоматически с ней столкнутся.

Подобный тип полностью прописанного «мини-подземелья» представляет из себя почти наивысшую степень того, что я включаю в свои описания гексов, не выделяя их в отдельные документы.

Карта же здесь взята с [сайта Dyson Logos](#). Его сайт неоднократно оказывался бесценным источником наполнения моих гексов.

Часть 2: ПОДБОР ГЕКСОВ

В сегодняшней заметке давайте подробнее рассмотрим некоторые из техник, используемых мною [для](#) подбора гексов.

#0. Наличие карты

И хотя [нашей](#) основной целью сегодня является подбор гексов, прежде чем начать это делать, нам понадобится карта, которую мы будем описывать.

Во-первых, определите, насколько велика она будет. По причинам, рассмотренным ранее, я рекомендую карту размером 10 x 10 или 12 x 12. 100 или 144 гекса – это вполне достаточно для начала.

Во-вторых, расположите первичную базу персонажей в центре своей карты (в таком случае, как уже было отмечено, они смогут отправиться в любом направлении без того, чтобы сразу же выбраться за пределы подготовленного вами материала). Эта база может быть:

- Маленьким городком
- Базовым лагерем экспедиции
- Крепостью

- Аванпостом
- Порталом между измерениями
- Разбившимся космическим кораблем

Здесь нет иных ограничений, кроме вашего воображения. Ключевая идея в том, что у персонажей должна быть причина возвращаться в эту локацию (обычно это означает некую форму пополнения припасов между экспедициями).

В-третьих, воспользуйтесь какой-нибудь программой для составления гексовых карт. Вроде:

- [Worldographer](#)
- [Tiled Map Editor](#)
- [Hexhtml](#)

Вы также можете использовать другие картографические инструменты и затем попросту наложить гексовую сетку поверх своей карты, но я рекомендую создать настоящую карту из гексов с четко определенным типом ландшафта для каждого из них (это сделает модификаторы путешествия гораздо более понятными).

Еще одно мое предложение – большие блоки схожего ландшафта, что позволит вам сразу же продублировать их как регионы (Помните, что каждый отдельный гекс *огромен*. От того, что задали «лес» как основной вид ландшафта, это не значит, что на местах нет разнообразия).

И наконец, я рекомендую расположить два или три разных типа местности прямо у первичной базы: если персонажи отправятся на север, то попадут в горы. Если на запад – в лес. А если пойдут на юг или восток, то будут пересекать равнины. Это позволит задать четкое и ясное различие, которое предложит минимальный критерий, который игроки смогут применить при «[выборе направления](#)».

В-четвертых, закиньте на карту несколько дорог и рек.

Ну вот и все.

#1. Будьте креативным, будьте великолепным, будьте искренним

Перво-наперво, перед тем как мы погрузимся в советы, трюки, короткие пути или хитрости: хотя бы немного позанимайтесь честным мозговым штурмом и вылейте результаты чистого творчества на свои страницы.

Интересные идеи, которые вы обмозговывали в своей голове последние несколько дней? Все, что ваши игроки посчитают клевым? Все, что вы считаете клевым? Все, что вы хотели, чтобы включил последний водивший вас ДМ?

Поместите все это в гексы.

Потом подумайте об их расположении с точки зрения логики: Что *должно* быть здесь для того, чтобы ваш сеттинг сработал? Для тех вещей, что вы уже описали?

Добавьте это в гексы.

Привнесите свое творческое начало за игровой стол. Только убедитесь, что все, что вы включаете, *потрясающе*, так как жизнь слишком коротка, чтобы тратить время на нечто среднее или «вроде неплохо», или «мне кажется, мне стоит это сделать». Если что-то кажется обычным или распространенным, дайте ему изюминку или добавьте что-то сверху (хорошей техникой может быть [Goblin Ampersand](#)).

И на протяжении всего процесса – будьте честными с самим собой. Я думаю, что очень важно оставаться верным самому себе, когда занимаешься дизайном: у вас уникальная точка зрения и уникальная эстетика. Даже когда вы привносите вдохновение или материал из иных источников, применяйте его через линзу вашей перспективы и ваших ценностей.

#2. Покрутитесь вокруг

Может быть очень полезным начать с Гекса A1, затем перейти к Гексу A2, а затем систематически пройти по всем A перед тем, как переходить к B.

Но если вы работаете с A3 и у вас возникает классная идея, что подходит другому концу карты, не сдерживайте себя – перескочите туда и опишите Гекс F7.

Это полезно не только с практической точки зрения – это еще очень классно, когда вы доходите до столбца F и понимаете, что три четверти его гексов уже прописаны.

#3. Крадите

Что же, вы заполнили несколько десятков гексов, но похоже, что идеи заканчиваются. Что теперь?

Крадите.

Если вы регулярно читаете этот блог, то уверен, что у вас есть целый ворох приключений, что вы собрали на протяжении нескольких лет. Снимите ваши любимые приключения на основе локаций с полки и начните разбирать их для ваших гексов.

Например, взглянем на антологию приключений для 5E. В [Tales From the Yawning Portal](#) есть следующие сценарии:

- The Sunless Citadel
- The Forge of Fury
- The Hidden Shrine of Tamoachan
- White Plume Mountain
- Dead in Thay (The Doomvault)
- Against the Giants (Hill Giant Stronghold)
- Tomb of Horrors

Все эти локации могут быть напрямую включены в ваше исследование гексов, хотя вам стоит поместить последние три в регионы за пределы вашей изначальной карты в качестве долгосрочных целей для ваших персонажей.

Затем, давайте приоткроем вашу [Candlekeep Mysteries](#):

- Book of Ravens (Chalet Brantifax)
- A Deep and Creeping Darkness (Vermeillon)
- Price of Beauty (Temple of the Restful Lily)
- Zikran's Zephyrean Tome (Zikran's Laboratory)
- Zikran's Zephyrean Tome (Haunted Cloud Giant Keep)

И вот мы уже прописали еще двенадцать гексов.

В редакциях старой школы было множество приключений с «а вот тут классное место», так что если вы хотите адаптировать материал, то сможете раскрыть 50 лет, наполненных отличными возможностями. В моем Тракийском Гексокроуле, например, я использовал следующее:

- [Caverns of Thracia](#)
- [S3 Expedition to the Barrier Peaks](#)
- [B3 Palace of the Silver Princess](#)
- [Temple of Elemental Evil](#)
- [L3 Deep Dwarven Delve](#)
- [Return to White Plume Mountain](#)
- [Touched by the Gods](#)

И так далее.

Иметь 30+ лет коллекционирования, на которые можно положиться, это неплохо. Но даже если у вас нет подобной игровой библиотеки, вы можете найти тонны хорошего материала совершенно бесплатно и онлайн. Например, [One Page Dungeon Contest](#) в основе своей универсальный бутерброд из подобных вещей; плюс я уже упоминал [карты Dyson Logos](#) (а это лишь один из множества бесплатных источников); и так далее.

#4. Крадите еще больше

Нет, честно. Идите и крадите. Разграбляйте и собирайте — ни в чем себе не отказывайте.

Далеко не каждое приключение можно напрямую перенести в гекс, но даже те, что по базе не основаны на локациях, зачастую включают в себя классные области, которые можно изъять и адаптировать.

И чем больше вы готовы подстраивать материал, тем больше вы сможете его применять. Например, «The Joy of Extradimensional Spaces» из *Candlekeep Mysteries* включает в себя Особняк Фистандии, межпространственное убежище, доступное через магическую книгу в Кэндклипе.

- Избавьтесь от компонента с подпространством и сможете добавить все это здание в свой гекс.
- Измените точку доступа на статую, святилище или руну гигантов, начертанную на стене в каньоне, и вы сможете добавить *это* в свой гекс.
- Добавьте особняку *несколько* магических точек доступа, и вы сможете включить их в *несколько* гексов (и вы даже можете забросить изначальную магическую книгу в груды сокровищ в каком-нибудь из подземелий).

Хватайте любое приключение вне пределов города из 5E, которое не хотите водить, и вот вы можете продолжить свой путь собирателя. Например, из [Hoard of the Dragon Queen](#) можно изъять:

- Деревню Гринест как первичную базу кампании
- Лагерь рейдеров (стр. 16)
- Драконий садок (стр. 23)
- Дорожный дом Карнат (стр. 41)
- Замок Наеритар (стр. 43)
- Охотничий домик (стр. 62)
- Замок Скайрич (стр. 76)

По мере сбора материала вы можете начать подмечать схожие моменты. Например, у нас уже есть пачка контента, связанного с гигантами:

- Твердыня холмовых гигантов (из *Tales of the Yawning Portal*)
- Заброшенная Крепость облачных гигантов (из *Candlekeep Mysteries*)
- Замок Скайрич (облачные гиганты из *Hoard of the Dragon Queen*)

Как бы нам связать истории этих областей воедино?

А еще, когда вы собираете материал из книги приключения, вы избавляетесь от изначального связующего материала между локациями (который обычно представляет из себя линейный сюжет), но исторические связи все еще на месте. Так что вы можете сделать еще один шаг вперед и избавиться еще и от них (обычно через адаптацию или стандартизацию во что-то еще). Но обычно вам это и не нужно: включив их в исследование гексов, вы, по сути, сделали ремикс изначального приключения. По факту вы можете использовать дизайн [сценария на основе сюжетных узлов](#), чтобы разнообразить эти связи. Сверьтесь с [How to Remix an Adventure](#), чтобы с легкостью добавте больше глубины своим гексам (вы, конечно, можете использовать схожие техники и для связи других описаний гексов).

Еще один ресурс, к которому я люблю обращаться – это выпуски журнала *Dungeon*. К сожалению, в наши дни их сложнее достать, но каждый выпуск обычно имел с полдюжину различных приключений. Некоторые можно включать в гексы напрямую; другие же можно разобрать на локации.

Возьмем, к примеру, *Dungeon* #65:

«Knight of the Scarlet Sword.» Это приключение описывает Деревню Бечлафтер и магический серебряный купол в ее центре, что служит домом личу. Используйте всю деревню или только купол.

«Knight of the Scarlet Sword» также включает в себя Пещеры Кувэйн – гробницу баньши. Это еще одна локация, что можете использовать для описания гекса.

«Flotsam» — это побочный сценарий с несколькими пиратами, что изображают из себя купцов; они заманивают людей к себе на корабль для перевозки, а затем грабят их среди морей. Это не очень подходит для лесного гекса, но что, если персонажи нашли корабль, и его чудную, вроде бы безумную команду, прямо посреди леса? Возможно, что это проклятие ведьмы или же нечто иное. Ну или просто безумцы.

«The Ice Tyrant» – это приключение с мощным сюжетом, но мы можем взять из него перенесенный на карту охотничий дом и поместить его на любую дорогу, где нужен постоянный двор.

В «The Ice Tyrant» также есть карта Башни Стража, занятой злыми дворфами. Ее также можно поместить в любой гекс (а может она связана с темными дворфами из «The Forge of Fury», которых мы использовали ранее?)

А еще «The Ice Tyrant» включает в себя Крепость Анганора, охраняемую белым драконом и включающую в себя ряд плохих парней (может ли этот дракон как-то относиться с драконьим культом из областей, взятых в *Hoard of the Dragon Queen*?)

«Reflections» – еще один небольшой сценарий, включающий в себя пещеру с блуждающим огоньком, взявшим в плен аберрацию. И вот еще один гекс готов!

«Unkindness of Raven» – это приключение на базе локаций, что можно начать, если наткнуться на Поместье Кроуфорд где-то среди диких земель. Так просто!

«The Beast Within» – еще одно приключение, начинающееся после нахождения домика оборотня. Просто добавьте его!

И так далее. Один случайный выпуск *Dungeon*, и вот вы прописали девять гексов. Возьмите с десяток журналов, и вы можете заполнить карту 10 x 10 только лишь ими.

Часть 3: ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

#5. Импровизированные случайные генераторы

Ну ладно, мы начали с заполнения карты всеми унциями творчества, что у нас были. Затем безрассудно разграбили все, до чего смогли дотянуться. Но у нас все еще есть пустые гексы. Что теперь?

А теперь нам нужно вновь заставить течь свои реки творчества, резко включая свежие идеи, которые выведут нас за пределы зоны комфорта нашего мышления. И есть множество способов получить подобный импульс.

Например, я использовал карты из Magic the Gathering для вдохновения. Вы можете использовать страницу [MTGRANDOM](#) для получения случайной карты из *Magic*. Давайте сделаем это несколько раз, чтобы увидеть, к чему это приведет:

Что же я вижу? Несколько до невозможности пугающих конструктов. Предположим, что их несколько. Они собирают споры странных цветов, что расцвели после падения метеорита. Как же работают эти конструкты? Хм, похоже, что из людей вытащили их мозги и поместили в эти создания. Очевидно, что Киора в ответе за все происходящее.

Скомбинируем этот результат с подходящей картой из числа Dyson Logos, и готово.

Как альтернатива, сначала возьмите случайную карту с Dyson и затем используйте [Goblin Ampersand](#), чтобы помочь себе понять, что происходит там, открыв две случайные страницы из *Monster Manual*.

Еще один вариант – перенастроить генераторы случайных столкновений. К сожалению, этот инструмент отсутствует в пятой редакции, но старые версии игры включают в себя полноценные генераторы, пригодные к использованию (а еще есть множество продуктов сторонних авторов).

Например, применим генераторы из первой редакции AD&D:

Бросим 1d8 для определения столбца на таблице столкновений «Суб-арктических регионов». Я выбросил 6, и результат – «Горы».

Бросим 1d100 с результатом в 65. Это гигантская сова. В соответствии с *Monster Manual* первой редакции, гигантские совы прилетают в группе из 1d4+1 особей. Я бросил опять, и вот у меня стая из пяти сов.

Гигантские совы связаны с сокровищами типа «Q x 5, X.» Я кинул по этим таблицам и получил один незначительный магический предмет, 1 зелье и 1 драгоценный камень. Бросив по соответствующим подтаблицам, я получил черную жемчужину (500 зм), *potion of human control* и *amulet of life protection*.

Что же, гекс, на который я смотрю, находится в Старом Лесу, так что попробуем что-то вроде этого:

N7 – Дерево Старшей Совы

Гигантское дерево более 80 футов обхвате у основания и несколько сотен футов в высоту. Вокруг основания дерева множество странных зарубок, перемежающихся с примитивными изображениями сов.

Зов Совы: Любой, кто изобразит крик совы у основания дерева, вызовет появление сокрытой двери, что позволит попасть в полый центр ствола.

Совет Сов: Внутри дерева сидят четыре гигантские совы. После подходящего подношения каждая из них может совершить прорицание раз в день.

Верхние Пределы: За еще большее подношение Совет попросит жертвующего разоружиться и снять доспех. После чего одна из сов схватит его за плечи и полетит вверх, где поместит пред взором Старшей Совы.

Старшая Сова: Левый глаз Старшей Совы был заменен черной жемчужиной (500 зм), и она носит на себе амулет защиты жизни. Старшая Сова может отвечать на вопросы подобно заклинанию `summon`, но еще одна абсолютно одержима физической красотой: если кто-то особенно красивый (Харизма 16+) предстанет перед ней, Сова попробует использовать зелье контроля человека для порабощения жертвы.

Как-то так.

#6. Побочные ветки

Вне зависимости от того, как вы наполняете гекс, вам стоит помнить о других локациях, с которыми он может быть связан.

Например, у вас есть некромант в хрустальном шипе, которому служит банда гоблинов, которых он очаровал, начертив арканские руны на внутренней стороне их век, а затем зашив их. Откуда он взял этих гоблинов? Возможно, что рядом есть их деревня. Они защищают дерево, на котором раз в год вырастает лишь один ярко-красный фрукт. У этого фрукта есть магические свойства и каждый год некромант приходит за ним, а еще забирает с собой новых гоблинских рабов.

Или же вы прописываете грот, в котором прячется банда. Оказывается, что у бандитов особенно хорошие длинные луки. Это потому, что они торгуют одноглазым троллем, что живет в пещеру, в которую можно попасть через зеленый кристалл, что торчит где-то в лесу: возложи руку на кристалл, назови магический пароль, и вот ты можешь зайти в кристалл. А тролль – мастер по изготовлению луков.

#7. Отстранитесь

И наконец, будьте готовы отстраниться от проекта и сделать перерыв: посмотреть сериал. Прочсть книгу. Полистать какие-то игровые руководства. Сыграть на PS5.

Дайте своему мозгу шанс вздохнуть свободно, а вашим творческим батареям – на перезарядку.

И это, как бы вы ни старались придумать, исчерпывающий каталог или же четкая последовательность техник по описыванию гексов. Это просто вещи, что сработали для меня, когда я занимался этим.

Дополнения 2

СЛУЧАЙНЫЙ СОВЕТ ДЛЯ МАСТЕРА — ГЕКСЫ-МАТРЕШКИ

В [своей](#) статье [Matryoshka Search Technique](#) я описал метод разрешения проверок поиска, который сохраняет активное вовлечение игроков в действия их персонажей, а потому ощущается и владением тем, что обнаружили персонажи. Вам скорее всего стоит прочитать ту статью, прежде чем перейти к этому, но если коротко, то:

· В случае удачной проверки поиска вместо того, чтобы сразу же найти точку интереса, персонаж обнаруживает **индикатор**, ведущий его по направлению к цели его поиска.

· Это требует от игрока **сделать заключение** и затем начать действовать на его основании.

Например, вместо того чтобы говорить: «Вы нашли спрятанный переключатель в раме картины, что открывает потайную дверь», вы можете сказать: «Вы заметили, что рама картины слегка пыльная, кроме одного места в нижнем правом углу».

Поскольку именно заявленное действие игрока («Я осматриваю угол картины», а затем «Я нажимаю на приподнятую часть выгравированной цапли») приводит к результату в виде обнаружения переключателя и открытия потайной двери, а не бросок дайсов, игрок оказывается ответственен за него, и это ощущается, как если бы ОН обнаружил все это (ведь именно так и было).

Я называю это техникой матрёшки, так как она похожа на русскую игрушку: вместо того, чтобы показать игрокам самую маленькую из матрёшек, вы даете им полный набор и позволяете открывать их одну за другой.

Но это не единственная техника матрёшки.

Если вы, к примеру, ведете [исследование гексов](#), вы можете использовать эту технику даже в рамках одного гекса.

Например, если вы даже применяете чрезвычайно упрощенную структуру гексокроула, в которой персонажи игроков автоматически встречают прописанные контент каждого гекса, когда входят в него, вы можете не напрямую сталкивать их с ним, а дать вместо этого индикатор.

Так что взамен слов: «Вы видите деревню гоблинов», вы описываете следы гоблинов, на которые они наткнулись. Или же описываете столбы дыма на горизонте.

Пойдут ли они по следам? И, если да, будут ли они успешны в этом?

Отправятся ли они на дым? Или же решать избежать его источника?

Вместо того, чтобы прямо наткнуться на древнюю пирамиду, персонажи замечают участок древней дороги, почти полностью поглощенной джунглями.

Смогут ли они понять, в каком направлении изначально шла дорога? Отвлекутся ли они на то, чтобы узнать, куда она ведет?

И, как и при любой технике матрёшки, она не должна быть глубиной лишь в один шаг. Там может быть несколько уровней.

Также может быть интересным, если персонажи одновременно найдут два разных индикатора. Например, они увидят столбы дыма на западе, но следы гоблинов идут на север.

(В полноценной структуре вождения исследования диких земель, подобные множественные индикаторы могут генерироваться спонтанно. Например, в гексе, куда попала ваша партия, может быть как прописанная локация, так и случайное столкновение, которое вы только что набросали).

Цель данной техники — глубже погрузить игроков в мир игры и наделить их возможностью [в действительности исследовать его](#) (вместо того, чтобы это делали за них дайсы). Не просто потому, что это будет ощущаться крутым (хотя так и будет), но потому, что оно ставит игроков в позицию принятия значимых решений. И это волнительно для всех за игровым столом, так как результаты подобных решений изменят всю кампанию.

СЛУЧАЙНЫЙ СОВЕТ ДЛЯ МАСТЕРА: ДИСТАНЦИЯ СТОЛКНОВЕНИЙ

Как начинается столкновение?

Это очень легко отразить простой формулой: столкновение начинается в поле зрения («ты видишь орка») и сразу же переходит к броску инициативы («орк пытается тебя убить»). Всегда есть небольшие различия в видимости (орк открыл дверь, вы открыли дверь, орк вышел из-за угла и так далее), а еще есть вероятность засады (вы видите орка, но орк не видит вас; или наоборот), но формула остается в целом неизменной.

Одним из способов выбраться за пределы этой формулы — это разнообразить реакцию существа на столкновение: вместо того, чтобы бросаться в бой, оно может быть дружелюбным, или пытаться вести переговоры, или умолять о помощи. В 5E Hexcrawl, я рассуждаю о том, как механическая проверка реакции может быть использована для создания этих в корне отличающихся друг от друга намерений.

Я также немного затрагиваю это в Art of Pacing, а также рассматриваю то, что сдвинутый «бум» — момент в начале сцены, который вынуждает персонажей игроков сделать одно или даже более значимых решений — может значительно изменить природу столкновения.

Начинается ли оно с того, что огр выпрыгивает и скалится им в лица? Или же с того, когда они все еще подходят к его комнате и слышат хруст костей? Или же персонажи видят натянутого на стойку гоблина с внутренностями, висящими ниже его же колен... и затем слышат глухой перестук тяжелых шагов в коридоре позади себя, когда огр решил вернуться за своим обедом?

Вы можете увидеть, что каждый из этих случаев создает различный вид столкновения, и в большинстве из них сцена начинается до того, как огр попадает в поле зрения персонажей.

Дистанция случайных столкновений

Еще одна механический способ отказаться от привычного «поля зрения» — это дистанция случайного столкновения. Эта механика, относящаяся еще к ранним дням D&D, что угасла в последних редакциях. Однако она может быть полезной для игры.

В оригинальной редакции D&D 1974 года, столкновение начиналось на расстоянии 2d4 x 10 футов (или 1d3 x 10 футов в случае засады). Многие ретро-клоны в стиле старой школы модифицировали это до 2d6 x 10 футов.

Эта простая механика во многом и есть то, что вам нужно, так как она аккуратно подталкивает вас к размышлению о том, как столкновения должны начаться в необычном и неожиданном ключе:

- Если дистанция сгенерировалась за пределами линии видимости, это значит, что столкновение началось до того, как персонажи увидели существ (и наоборот), скорее всего из-за того, что их услышали (или же свет был видим из-за угла).
- Если дистанция ближе, чем поле зрения, что могло бы объяснить подобную близость? (Именно так вы получаете моменты вроде тех, где ксеноморфы сползают через потолочные панели).
- В случае бродячих столкновений результат может также означать направление: если один вход в комнату в 80 футах от партии, а другой — в 20, а затем вы выкинули дистанцию в 20 футов, значит вы можете быть уверены в том, какой проход использовать.

Тут, конечно же, могут быть моменты, когда здравый смысл и конкретные обстоятельства ситуации должны будут превозмочь простоту механики (но именно поэтому нам прежде всего и нужен ДМ).

Рассчитанная дистанция столкновений

Существует еще один механический подход к этой технике, чтобы был тайно спрятан в третьей редакции D&D.

Смотрите, в третьей редакции существовал штраф -1 к проверкам восприятия за каждые 10 футов. Это означало, что, если вы преуспели в подобной проверке, вы можете прямо рассчитать дальность, на которой вы заметили противников, умножив степень успеха на 10 футов.

Например, если огр выкинул на проверку Скрытности 15, а вы 24 на проверке Определения, значит ваша степень успеха равна 9, и вы можете заметить огра на 90 футах. Если, в обратном случае, вы сделали проверку Скрытности равную 19, а огр определил вас на 20, то он заметит вас в 20 футах (Что, конечно, означает, что вы-то заметите огра до того, как он заметит вас. Наивысшая степень успеха задает дистанцию столкновения).

Вы можете следовать аналогичной идее и в пятой редакции D&D, и во множестве других НРИ. И, еще раз, если результат больше текущей дальности видимости, вы знаете, что другую сторону должны были заметить каким-то еще образом (услышали, как они говорят, заметили в отражающей поверхности и так далее).

Дистанция столкновений в дикой местности

Стоит заметить, что как в OD&D, так и третьей редакции механики на деле не работали в дикой местности, и именно поэтому в них включали таблицы дистанции столкновений для нее, меняя дистанцию в зависимости от типа ландшафта.

Эти таблицы были вырезаны из основных книг правил пятой редакции (кроме, что странно, столкновений под водой), однако они периодически возникают на некоторых из официальных ширм для Мастеров Подземелий.

Вы также можете найти продолжение этих таблиц в Hexcrawl Tool: Spot Distances, как это отражено ниже:

Terrain	Encounter Distance
Desert	6d6 x 20 feet
Desert, dunes	6d6 x 10 feet
Forest (sparse)	3d6 x 10 feet
Forest (medium)	2d8 x 10 feet
Forest (dense)	2d6 x 10 feet
Hills (gentle)	2d6 x 10 feet
Hills (rugged)	2d6 x 10 feet
Jungle	2d6 x 10 feet
Moor	2d8 x 10 feet
Mountains	4d10 x 10 feet
Plains	6d6 x 40 feet
Swamp	6d6 x 10 feet
Tundra, frozen	6d6 x 20 feet

ЭРРАТА НА ИССЛЕДОВАНИЕ ГЕКСОВ: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАБЛИЦ СТОЛКНОВЕНИЙ

Это будет необычный пост.

После того, как я написал «Часть 5. Столкновения» в рамках серии «Исследование гексов в 5Е», я получил обратную связь от своих читателей по поводу того, что статья была недостаточно ясной и требовала некоторых разъяснений. Я решил, что она также станет значительно лучше от полновесных примеров работы системы на практике.

И именно это вы найдете ниже.

Этот материал был добавлен к оригинальной статье (я дал на нее ссылку выше, но я не хочу заставлять тех, кто ее уже читал, перечитывать статью заново. Так что я все же опубликую текущую статью... однако, по сути, она избыточна).

Поэтому если вы не читали оригинальную статью, вам стоит сделать это прямо сейчас и пропустить остаток этой. В ином случае, вперед!

Пример: Готовые таблицы столкновений

Проверка локации: 1 на 1d6

Проверка столкновения: 1 на 1d10

Приграничное столкновение: 1 на 1d20

1d20	Encounter	# Appearing	% Lair	% Tracks
1-3	Lizardmen (hex A10, A13)	2d6+4	30%	50%
4-5	Tree trolls (hex C13)	1d2	40%	50%
6	Adventurers	2d4-1	10%	75%
7-9	Ghouls (hex A12, E9)	2d12	20%	50%
10-12	Zombies (hex E9)	3d8	25%	50%
13	Bat swarm	1	20%	5%
14	Jungle bear (hairless, use black bear stats)	1d2	10%	50%
15	Carrion crawlers	1d6	50%	50%
16	Giant leech	4d4	Nil	Nil
17-18	Orcs (hex B7)	4d6	25%	50%
19	Wild boars	1d12	Nil	25%
20	Tyrannosaurus rex	1d2	Nil	50%

Заметка: Я выделяю гексы, которые уже были прописаны как потенциальные логова для данного вида существ. Это может дать информацию по природе бродячих столкновений и/или предложить потенциальное начало/окончание цепочки следов.

Эта таблица использует несколько продвинутых правил. Когда я бросаю на столкновение, я одновременно кидаю 1d6, 1d10 и 1d20 для каждой смены.

Если на 1d6 выпало 1 (что означает столкновение в локации), это значит, что персонажи нашли прописанную локацию гекса. Если я не использую одновременные столкновения, я буду игнорировать результаты на остальных дайсах (проверка по локации «перебивает» их; вы также можете просто бросить 1d6, затем 1d10 и потом уже 1d20, но это необязательно и более затратно по времени).

Если проверка на 1d10 означает столкновение, значит вам нужно сделать проверку на 1d20, чтобы уточнить, по какой таблице столкновений вам стоит бросать (вы теоретически можете бросать 2d20 разных цветов, что позволит вам сразу определить природу столкновения).

Когда вы определили столкновение, вам следует проверить % в логове, % следов и # встреченных существ (хотя вам не стоит проверять на следы, если столкновение выпало в логове). Логова и следы – это также исследовательские столкновения, так что, если они выпадают во время отдыха партии, вы можете трактовать проверку, как если бы на ней не было результатов и смена прошла спокойно.

Это, конечно, весьма сложный пример, использующий множество продвинутых правил одновременно. Для более простого процесса обработки вы можете просто бросить 1d12 (где 1 = бродячее столкновение, 12 = столкновение локации) и 1d20 по таблице бродячих столкновений (если случились именно они), а затем число встреченных существ.

Заметка дизайнера: Случайные vs. Прописанные столкновения

Случайное столкновение обычно будет создавать один или более стандартных элементов (к примеру, 1d6 дружественных орков). Как это описано в *Breathing Life Into the Wandering Monster*, ожидание состоит в том, что ДМ даст контекст столкновению. Другими словами, случайное столкновение – это импровизационная подсказка для Мастера по созданию сцены (зачастую совмещаемая с элементом симуляции моделирования – к примеру, какие именно существа бродят в Лесах Даркови).

Прописанное столкновение, с другой стороны, более конкретно: вы намеренно готовите материал, который бы импровизировали в случае со случайным.

Principles of Smart Prep говорят о том, что в целом вам не стоит готовить материал, который может быть с легкостью сымпровизирован за столом, так что в общем я бы описал большинство прописанных столкновений как тренировочные колесики для Мастеров, которые еще не так уверены в себе, чтобы импровизировать столкновения из процедурных подсказок.

Другими словами, таблица прописанных столкновений обычно приводит к большому объему потерянной подготовки. Они также заканчиваются (случайное столкновение может быть использовано снова, и снова, и снова с различными результатами; прописанное же конкретно и обычно не может быть повторено). Это создает пробелы в вашей таблице столкновений и необходимость постоянно ее пополнять.

(Таблицы на основании случайности также нужно периодически менять и обновлять – если персонажи вырезали деревню гоблинов, это может привести к тому, что больше не будет столкновений с ними – но это случается сравнительно редко).

Заметка дизайнера: Назначение процентов в логове/следов

При создании вашей таблицы столкновений % в логове и % следов могут быть заданы на ваше усмотрение. Для быстроты используйте в случае логова 20% (или ноль для зверей, которые обычно их не имеют) и 40% для следов.

Старые редакции включали в себя значения для той или иной характеристики для своих монстров, так что для некоторых существ вы можете обращаться к этим старым источникам.

Совет для поклонника игрового подхода – повысьте шанс следов на основании сложности: если есть чудовище, которое гораздо мощнее, чем кто бы то ни было в регионе, повысьте его % следов, так что персонажи с большей вероятностью узнают, что оно тут, чем вслепую на него набредут.

Совет для симуляционистов – варьируйте оба значения в зависимости от поведения существа. Простой пример: какова вероятность, что следы оставит летающее существо, а не шерстистый мамонт? (Почитайте Hexcrawl Tool: Tracks ради идей по тому, какие виды следов могло бы оставить летающее существо).

Совет для любителей драмы – подумайте о том, какой тип столкновения будет интересней для каждого из типов существ. Будет ли логово гулей интереснее, чем столкновение с их стаей в чистом поле? Если да, повысьте для гулей % в логове.

И последнее, о чем стоит подумать – это, как отмечено выше, определить, добавит ли столкновение в логове новую локацию для текущего гекса. Чем выше вы задаете свой % в логове для своих таблиц столкновений, тем чаще это будет случаться и тем быстрее области мира вашей кампании будут наполнены случайное сгенерированными точка интереса.

Следовательно, подумайте, насколько комфортно вам импровизировать подобный вид контента? Потренировать ваши творческие мускулы может быть хорошо, но может иметь смысл держать % в логове низким, пока вам не станет удобным доставать логова прямо из вашей шляпы.