

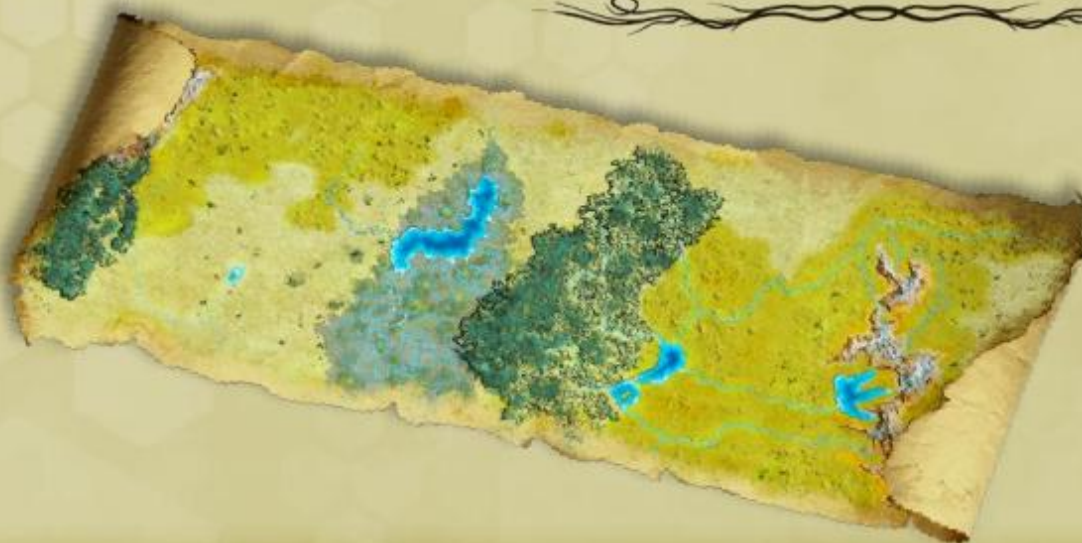
PATHFINDER[®]

ADVENTURE PATH



Kingmaker

PLAYER'S GUIDE



Kingmaker

PATHFINDER[®] Kingmaker

Руководство Игрока

CREDITS

Creative Director • James Jacobs

Senior Art Director • Sarah E. Robinson

Managing Editor • F. Wesley Schneider

Editors • Judy Bauer and Christopher Carey

Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Rob McCreary, James L. Sutter,
Sean K Reynolds, and Vic Wertz

Editorial Interns • Matthew Lund and Tyler Clark

Cover Artist

Jon Hodgson

Cartographers

Rob Lazzaretti

Contributing Authors

James Jacobs, Mark Moreland, and F. Wesley Schneider

Interior Artists

Eric Belisle

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez

Events Manager • Joshua J. Frost

Corporate Accountant • Dave Erickson

Sales Manager • Christopher Self

Technical Director • Vic Wertz

Некоммерческий перевод • MadArtist

Special Thanks

The Paizo Customer Service, Warehouse, and Web Teams

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Pathfinder © 2010, All Rights Reserved. Paizo Publishing, LLC

Paizo Publishing, LLC, the golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC;
Pathfinder Chronicles, Pathfinder Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Titanic Games are trademarks of Paizo Publishing, LLC.

Kingmaker

Руководство Игрока

Бревой — гордая страна, известная по всему Голариону за ее способных воинов, благородных дворян и хитроумных жуликов. Однако, два региона Бревой — Иссия и Ростланд, давно презирали друг друга, и теперь стоят на пороге гражданской войны. И Иссия и Ростланд были независимыми народами до того, как варварские армии Хорала Завоевателя и его слуги красные драконы объединили эти земли в одно королевство два века назад. До недавних пор железная хватка Дома Рогарвия поддерживала хрупкий мир между двумя регионами. Но десять лет назад Дом Рогарвия таинственно исчез, и теперь вероломные лидеры Иссианского Дома Сюртова заменили их, став правителями Бревой. Теперь сложная, как лабиринт, политическая обстановка терзает страну, полную тайных союзов, местечковых договоренностей и бесчестных замыслов; гражданская война кажется неизбежной. Повелители меча из южного Ростланда считают, что последние политические ходы Иссии ведут к быстрому наступлению такой войны. Они по праву боятся такого развития событий, ведь Ростланд меньше Иссии, имеет меньше войск, а его холмы и луга не слишком помогут при организации обороны. Хуже всего то, что в отличие от Иссии, чья северная граница простирается до Озера Пелены и Туманов, обеспечивающего некоторую защиту, южная граница Ростланда располагается рядом с участком диких земель, населенных бандитами и монстрами. Если Бревой погрузится в гражданскую войну, очень скоро жестокие, предприимчивые стервятники придут с юга, чтобы воспользоваться проблемами Ростланда.

Эта южная область диких земель называется Украденными Землями. Несмотря на то, что эти земли технически являются частью Речных Королевств, некоторые из которых объявляли на них свои права в прошлом, Ростланд давно видел эту территорию как «украденную» у него бандитами и монстрами. Многие пытались заселить Украденные Земли, но до сегодняшнего дня, никому это не удалось, что делает эти 85000 квадратных километров глуши самым большим участком ничейной земли во всех Речных Королевствах. Пока в Бревое растет напряженность, некоторые из повелителей меча Ростланда надеются изменить этот факт; они выдали грамоты нескольким группам искателей приключений, и отправили их на юг в Украденные Земли. Эти грамоты довольно просты: заново откройте старые торговые маршруты вдоль рек, разгоните или победите бандитов, из-за которых эти пути стали слишком опасными. Помимо этого, кажется очевидным, что Ростланд хочет

поспособствовать становлению новых народов в этой области — и верит, что поддерживая союзные отношения с этими образующимися королевствами, он точно обретет поддержку в любом грядущем конфликте с Иссией. Это смелый и гениальный политический ход — ведь если Ростланд воспользуется собственными ресурсами для решения проблемы, это не только ослабит его защиту на севере — такой очевидный захват земли точно спровоцирует Иссианские силы. Отправив свободных агентов на юг, повелители меча Ростланда надеются обрести новых союзников, без риска утраты собственного положения в Бревое. Однако, как и в случае с большинством сложных и гениальных планов, всегда есть множество возможностей для провала.

ИП Kingmaker

Ваша группа персонажей начинает Путь Приключений Kingmaker как один из четырех отрядов, посланных на юг в Украденные Земли, чтобы победить бандитов и, если повезет, основать одно из четырех новых государств в Речных Королевствах. Это определенно будет не просто. Прежде чем само заселение начнется, нужно будет расправиться с бандитами и монстрами — и с каждым новым заданием опасность будет только нарастать. Пока вы будете ухаживать за неоперившимся королевством, строить его города и расширять сельхозугодья, вашей группе придется столкнуться с вражескими военачальниками, свирепыми зверями, странными культами, нападением варварской орды и даже таинственными феями, обитателями наполовину мифического Первого Мира. Сможете ли вы обуздать Украденные Земли и выковать прочную колонию вопреки всем преградам? Кто сможет выжить, чтобы править королевством? Кто из вас обладает способностями короля?

Руководство Игрока Kingmaker создавалось для того, чтобы обеспечить игроков необходимой информацией по созданию персонажей из Бревой или соседних стран, которые желают сыграть роль в изменении Украденных Земель. В этой компании ваши персонажи будут исследовать обширные дикие территории и заселять их, строить города и государства, и даже воевать с другими королевствами. Многие из элементов этой необычной компании используют дополнительные правила, появляющиеся в других выпусках Пути Приключений Kingmaker — ваш Мастер может обеспечить вас информацией, необходимой для

Исследователи Украденных Земель

Ваша группа является одной из четырех отрядов, которых повелители меча отправили для исследования и заселения Украденных Земель. Вот что вы знаете о четырех регионах Украденных Земель и тех, кого Бревой послал для их исследования. Если вы хотите узнать больше, вашим персонажам будет необходимо спрашивать, как только начнется компания.

Зеленая Зона: Этот регион, в котором господствует лес Нарлмарш и холмы Камеланда, и является тем местом, которое приказали исследовать вашей группе. Разбойники особенно распространены в этой местности, и ходят беспокойные слухи о том, что они объединены под знаменем разбойного военачальника, называющего себя Владыка Олень. Вам необходимо исследовать столько северной части Зеленой Зоны, сколько сможете, и если это возможно, разузнать побольше об этом «Владыке Олене» и избавить этот регион от разбойной угрозы. По слухам, другие проблемы этой местности включают в себя племя майтов, племя кобольдов, вредных фей и многочисленных опасных монстров и зверей.

Возвышенность Гленебона: Повелители меча посылают относительно опытную группу искателей приключений в самую западную часть Украденных Земель — область, вероятно находящуюся под управлением разбойного королевства Питакс (хотя Речные Королевства мало что сделали для того, чтобы укрепить свои права в этой области).

Болото: На востоке Река Селлен протекает через болотистую местность, называемую Болотом Крюка-Языка. Ходят слухи, что повелители меча посылают настоящих Бревойских правительственных агентов в эту болотистую местность.

Высоты Номен: Самая восточная часть Украденных Земель содержит низкий горный хребет и границу с давно разрушенным государством Иобария. Ходит слух, что повелители меча послали туда отряд наемников.

исследования, строительства, завоевания, и войны, как только в ней возникнет необходимость. В качестве особого анонса, некоторые из этих элементов механики представлены в конце этого руководства, так что у вас будут все чистые формы и листы с гексами, необходимые для отслеживания ваших приключений и достижений в Украденных Землях.

Следующие страницы обрисовывают качества типичных представителей всех семи основных рас и 11 основных классов; они призваны позволить вам создать любое их сочетание в рамках Пути Приключений Kingmaker. Персонажи всех мировоззрений, религий и происхождений могут найти свое место в Бревое и Речных Королевствах, и следующие предложения должны послужить

идеями для концепта или предыстории вашего будущего основателя государства. Вы также найдете несколько новых особенностей, характерных для Пути Приключений Kingmaker, чтобы лучше выделить своего персонажа и связать его с обстановкой и сюжетом компании.

Расы



Учитывая постоянную угрозу гражданской войны, у жителей Бревоя есть более важные проблемы, чем раса их соседей, и немногие судят личность по одному происхождению. Бреванцы ценят обычаи и верность независимо от расы; то есть, любой, кто придерживается местных традиций, может насладиться высоким уровнем толерантности и принятия. Поэтому эта земля изобилует самыми разными гражданами, собранными из практически каждой расы и национальности в Голарионе.

Отметим, что вы не обязаны происходить из Бревоя, чтобы играть в Путь Приключений Kingmaker, но так как компания начинается с того, что ваших персонажей отправили повелители меча Рестова, и ваш путь к Украденным Землям идет из Бревоя, вам все еще следует узнать, как представители вашей расы и класса живут в этом северном королевстве.

Дварфы

Хотя обычно они редко встречаются в северо-восточном Авистане, dwarфы в небольшой численности живут в почти каждом сообществе Бревоя. Многие работают городскими кузнецами, каменщиками, интендантами ополчения, или владельцами ломбардов. Небольшая шахтерская деревня Брандертон в восточном Ростланде заселена dwarфами почти полностью — большинство dwarфов в стране могут назвать как минимум одного родственника или знакомого, живущего в этой деревне — а торговцы рудой и камнями из Брандертона путешествуют через всю страну, продавая свои изделия. Слухов о нетронутых и ничейных шахтах, запрятанных где-то в Украденных Землях, достаточно для того, чтобы большинство dwarфов оказалось заинтересовано в исследовании диких земель.

Эльфы

Чистокровные эльфы редко встречаются в Бревое, обычно предпочитая жить в Кионине на юге. Значительное число мятежных эльфов, однако, эмигрируют из их родного дома к Реке Селлен в Бревое. Часто, эльфы Форлорна проходят через Бревой по пути на юг, к Кионину, чтобы жить среди своего народа, и некоторые находят эти земли такими внушительными, что они никогда не завершают своего путешествия. Хотя в последнее время, некоторые решили остаться после того, как

прямые маршруты вниз по реке, через Украденные Земли, стали закрыты из-за угрозы бандитов и местных племен боггартов, людоящеров и даже троллей. Бревойский город Рестов может похвастаться самым большим числом эльфов в стране. Давным-давно, эльфы в больших количествах населяли этот регион, а слухи о сохранившихся эльфийских руинах, разбросанных в самых удаленных областях Украденных Земель давно интриговали эльфийских ученых и историков.

Гномы

Граница между Голарионом и Первым Миром неоднородна; в некоторых местах, таких как бассейн Реки Селлен, этот барьер необычайно тонок. Ходит слух, что граница еще тоньше в Украденных Землях, и феи — определенно могущественная сила в этой области. Многие верят, что влияние Первого Мира на Украденные Земли и является главной причиной того, почему никому не удалось покорить эти дикие места. Такие регионы, как этот, давно притягивали гномов к себе, и рассказы об экспедициях гномов, отправившихся исследовать Украденные Земли, довольно распространены — как и рассказы об экспедициях, пропавших без вести. Оптимистичные гномы придерживаются мнения, что эти исчезновения являются доказательством существования пути в Первый Мир, который скрывают Украденные Земли. Гномы занимают прочные позиции в Речных Королевствах, и основали здесь такие сообщества, как Том и Артюм. Анклавы менее цивилизованных гномов существуют в Лесу Эхо вблизи Нумерианской границы, Лесу Эмбет, и Лесу Гронзи, хотя такие шаманские секты обычно держатся сами по себе. Полный интересных видов и новых впечатлений, этот регион представляет собой идеальное место для гномов, наслаждающихся разнообразием людей и событий, которых здесь можно найти.

Полуэльфы

Хотя полуэльфы часто являются жертвами необоснованного осуждения в обществах, состоящих целиком из людей или эльфов, в Бревое они обычно находят гостеприимный приют. Челишские и Талданские представители высших классов долгое время изгоняли свое позорное — хоть и частое — незаконнорожденное полуэльфийское потомство в неуправляемые Речные Королевства, и теперь, многие полуэльфы этого региона утверждают, что они благородных кровей (даже если эти претензии официально не признаны). Другие полуэльфийские жители этих земель являются результатом мимолетных связей между местными жителями и эльфами из близлежащего Кионина. В независимости от их происхождения, полуэльфы находят, что их способность легко приспосабливаться отлично

подходит к жизни в Бревое, особенно в тех поселениях, в которых приверженность местным обычаям является главной заботой. Многие полуэльфы достигают руководящих должностей благодаря их способности ориентироваться в политических течениях и обходить неожиданные общественные препятствия.

Полуорки

Во всем цивилизованном мире полуорки страдают от остракизма и предубеждений, однако многие находят, что Бревой не просто относится терпимо к их роду, но и неожиданно хорошо их принимает. Бреванцы не смотрят на полуорков с таким же презрением, как люди во многих других частях мира, и полуорк, который четко придерживается местных обычаев, зарабатывает то же отношение, что и любой чистокровный человек. Полуорки, наделенные менее открытыми звериными чертами могут попытаться сойти за человека, тщательно охраняя неблагоприятные обстоятельства собственного рождения и оставляя их прошлое позади, пока они с чистого листа начинают жизнь в Бревое или диких Речных Королевствах. Некоторые, однако, гордятся своим происхождением, и они бывают вознаграждены; военачальники враждующих городов-государств часто набирают полуорков для службы элитными солдатами, офицерами, блюстителями порядка, ценя в них смесь силы и изобретательности.

Полурослики

Полурослики Бревога склонны к кочевому образу жизни, который заставляет их путешествовать по Бревою и соседним Речным Королевствам каждые несколько лет. Пятая Речная Свобода осуждает рабство, как извращение, и местные жители поддерживают этот закон земли так же серьезно, как и все остальные. В результате, Речные Королевства стали раем для сбежавших или освобожденных рабов — особенно полуросликов Челиакса — пытающихся начать новую жизнь без страха быть пойманными. В этих землях пустило корни сильное движение по освобождению полуросликов, и бойцы за свободу со всего Авистана часто собираются в северных Речных Королевствах и южном Бревое, объединяют усилия и планируют освободительные набеги по всему Внутреннему Морю. Те полурослики, которые не ведут крестовых походов, часто становятся уличными исполнителями, карманниками, или законными владельцами лавок и таверн; их склонность к скрытности и умению произвести впечатление делает их ценными активами, как для правящей элиты, так и для подпольных преступных организаций. Возможность помочь королевству образоваться с чистого листа, построить цивилизацию, где полурослики смогут играть значительную роль в управлении, может привлечь любого амбициозного полурослика.

Люди

Люди являются наиболее многочисленной расой в Бревое и его окрестностях, как и повсюду в Голарионе. Этнические Талданцы составляют больше половины людского населения; многие отслеживают их родословную до исследователей и солдат, впервые заявивших права на эту дикую землю несколько веков назад. Потомки солдат-завоевателей Хорала имеют сильную Келлидскую кровь, как и варварские орды близлежащей Нумерии. Весна и осень приводят с собой флот варисианских плоскодонок к водам Селлен, ведь в это время у кочевого народа происходит сезонное переселение между берегами Озера Энкартан и Озером Туманов и Пелены. Из-за способности этих земель притягивать чужеземцев со всего мира, Челишиты, Келишиты, Тианцы, и Ульфенские гости часто проходят через Речные Королевства или обретают новый дом среди множества святилищ для отверженных.

Классы



Люди всех сортов называют Бревой своим домом, и население этих земель состоит из представителей каждого класса. Хотя некоторые классы больше распространены, чем другие, персонажи самых разных профессий могут найти свою нишу в этом эклектичном сообществе. Когда экспедиция по возвращению Утерянных Земель приготовится к отправлению, ИП с любым набором умений и способностей получат шанс сыграть важную роль в судьбе этого региона.

Варвары

Большинство варваров Бревоя происходят из близлежащего государства Нумерия, где примитивные Келлидские племена склоняются перед волей и мощью таинственной Лиги Техников. Нумерианцы часто подозрительно относятся и к магии, и к технологиям, и множество варваров в этих землях разделяет их беспокойство, даже те, что пришли из диких земель Иобарии к востоку. Многие Бревойские сообщества придерживаются строгих обычаев и культурных традиций и не допускают отклонения от них. Поэтому, варвары редко бывают полностью принятыми в особо закрытые поселения. Они часто находят работу в качестве вышибал, наемников и громил для местных теневых организаций, хотя, в редких случаях, они могут занимать видные должности среди городской стражи или армии. Их во многом дикая натура делает этот класс отлично подходящим для исследования и партизанской войны в менее покорных Речных Королевствах к югу от Бревоя. Самое многочисленное племя варваров в Украденных Землях называет себя

Повелителями Тигров — однако, это жестокое племя, и оно не подходит для родины варвара ИП.

Рекомендации: Исследование диких земель играет огромную роль в Kingmaker, так что такие умения как Акробатика, Лазание, Приручение Животных, Восприятие, Выживание и Плавание будут использоваться довольно часто.

Барды

Как в государстве, балансирующем на грани гражданской войны, дипломаты, шпионы и политические стратеги являются жизненно важной частью Бревойского общества. Личность, обученная искусству лести, обмана и хитрости обладает практически безграничными возможностями, и барды часто служат правителям доверенными советниками, посланниками и тайными агентами. Король Нолски Сюртова содержит целую армию бардов, сражающихся за него не острыми клинками, а золотыми словами и ядовитой ложью в тавернах, бараках и тронных залах как врагов, так и друзей Дома Сюртова. Упор на словесные битвы, однако, не означает, что бардам в этой стране не хватает военной подготовки; многие члены этого класса проходят обучение в эксклюзивных дуэльных школах повелителей меча Алдори в Ростланде. Неважно, проходят ли барды свой путь, пробиваясь через высшие эшелоны власти, или поют за еду в подозрительных портовых тавернах, в Бревое им всегда хватит историй, которых можно рассказать или секретов, которых нужно сохранить в тайне.

Рекомендации: Дипломатические переговоры между племенами, народами или другими группами, так же как и способность эффективно управлять армиями и народами, сыграет значительную роль в Kingmaker. Такие умения как Обман, Дипломатия, Запугивание и Проницательность будут помогать довольно часто. Все умения Знаний будут полезны в различное время в Пути Приключений, но те, что связаны с дикими землями, феями и Первым Миром, а также с таким запутанным делом, как управление королевством, будут наиболее полезными (обычно это география, местное знание, природа, дворянство и планы).

Жрецы

Веры, представленные в Бревое, также разнообразны, как и люди, называющие это место домом. Каждая вера делает акцент на то, что духовенство должно старательно наставлять своих последователей и быть для них примером. Военное прошлое страны — начиная с самого завоевания Хорала — обеспечивает Горума большим количеством последователей, особенно среди Иобарианских потомков Дома Рогарвия. Беззаконная природа северной территории Иссии поддерживает свободолюбивые церкви, такие как церковь Калистрии, Кайдена Кайлина и Дезны, хотя

Руководящие Роли

Как только ваша группа начнет строительство государства в Kingmaker, каждый ИП сможет взять на себя роль лидера этого государства. Будучи руководителем, вы сможете добавить один из ваших модификаторов характеристики к Экономике, Верности или Стабильности королевства, поднимая параметры королевства и увеличивая его шансы на успех. Большинство руководящих ролей позволят вам выбрать одну из двух характеристик, так что если вы особенно заинтересованы в том, чтобы ваш персонаж играл определенную роль в управлении королевством, обдумайте возможность фокусирования на подходящей характеристике. Одиннадцать руководящих ролей и связанные с ними характеристики представлены ниже.

Правитель: Обаяние

Советник: Мудрость или Обаяние

Генерал: Сила или Обаяние

Верховный Дипломат: Интеллект или Обаяние

Верховный Жрец: Мудрость или Обаяние

Магистр: Интеллект или Обаяние

Маршал: Ловкость или Мудрость

Королевский Ассасин: Сила или Ловкость

Мастер Шпион: Ловкость или Интеллект

Казначей: Интеллект или Мудрость

Смотритель: Сила или Телосложение

более подлые жители часто почитают Норгорбера за его покровительство в области обмана и воровства. Путешественники по коварным водам Реки Селлен часто сталкиваются со священниками или святилищами Ханспура, бога рек и речного путешествия, а дикие пейзажи южного Ростланда притягивают жрецов как Эрастила, так и Гозрея, желающих помочь цивилизации в процветании и сотрудничестве с природой. На самом деле, поклонение Эрастилу было довольно популярно среди Талданцев, пытавшихся заселить Украденные Земли. Говорят, что руины и потерянные храмы, посвященные Эрастилу, все еще спрятаны где-то в глуши.

Рекомендации: Эрастил и Горум — два божества с самым сильным влиянием в Пути Приключений Kingmaker, но все божества, перечисленные выше, будут превосходным выбором для жрецов.

Друиды

Многие сообщества Бревоя, расположенные на границе с дикими Украденными Землями, нанимают друидов, чтобы они заняли роли, традиционно занимаемые жрецами. Особенно, в маленьких сельских деревеньках на границе цивилизации, где жители считают, что власть друида над силами природы, невероятно полезна. В отличие от плодородных фермерских угодий северного Ростланда, заболоченная глушь Украденных Земель и бесплодные холмы Иссии

небогаты пашнями, что создает высокий спрос на любого, способного держать наступающие дикие земли под контролем и защищать немногочисленный урожай. Многие друиды этого региона почитают Ханспура или Гозрея, сосредотачиваясь скорее на связи с водой, чем на других аспектах природы, хотя сторонники более общей Зеленой Веры не так уж редки. Друиды Бревоя обычно обладают природной связью с растениями, животными, водой или погодой, хотя те, кто путешествует с животным-компаньоном, склонны образовывать связь с существами, обитающими как на земле, так и в реках страны.

Рекомендации: Следующие животные являются логичным выбором для друидов, путешествующих по Украденным Землям: барсук (росомаха), медведь, птица, кабан, кошка (большая или маленькая), кровавый кайман (крокодил), собака, лошадь, пони, змея (гадюка), и волк. Следующие дополнительные возможности из Бестиария также имеют смысл: жуткая летучая мышь, жуткая крыса, гигантская лягушка, мастодонт (слон) и налмаргский ящер (варан). Наконец, два новых животных представлены в *Pathfinder Adventure Path* #31 — лось и тиласин (также известный в этом мире как Тасманский тигр). Если вы решили взять одного из них в качестве животного-компаньона, используйте следующую статистику.

Лось/Гигантский Олень Компаньон

Начальные Статистики: Размер Средний; **Скорость** 15 метров; **ЗА** +1 природный доспех; **Атака** рога (1d6); **Значение Характеристик Сил** 12, **Лов** 17, **Тел** 14, **Инт** 2, **Муд** 15, **Оба** 5; **Особые Качества** зрение при низком освещении.

Улучшение на 7м-уровне: **Размер Большой;** **ЗА** +2 природный доспех; **Атака** рога (1d8) или 2 копыта (1d6); **Изменение Характеристик Сил** +8, **Лов** -2, **Тел** +4; **Особые Качества** могучая стремительная атака.

Тиласин Компаньон

Начальные Статистики: Размер Маленький; **Скорость** 9 метров; **Атака** укус (1d4); **Значение Характеристик Сил** 12, **Лов** 15, **Тел** 16, **Инт** 2, **Муд** 13, **Оба** 7; **Особые Качества** зрение при низком освещении, могучие челюсти (мощные челюсти тиласина обеспечивают шанс критического урона при значении 19 или 20).

Улучшение на 4м-уровне: **Размер Средний;** **ЗА** +2 природный доспех; **Атака** укус (1d6); **Изменение Характеристик Сил** +4, **Лов** -2, **Тел** +4;

Воины

В уважаемых и эксклюзивных школах повелителей меча Алдори обучаются многие воины Бревоя, особенно из южного региона Ростланда. Эти гордые дуэлянты долго противостояли воле Дома Рогарвия и заработали мировую славу за их боевое мастерство. По этому, амбициозные мечники с далеких земель отправляются в Рестов в надежде вступить в прославленные ряды Алдори. Такие же

пылкие воители часто работают наемниками, телохранителями или мускулами для желающих заработать влияние в месте, где власть и сила сохраняются лишь, если они хорошо защищены. Экспедиции, планирующие приручить дикие земли и основать новые форпосты цивилизации, так же сильно выигрывают от наличия обученных военных тактиков, в особенности, когда угроза войны появилась на горизонте. Тем не менее, суровый ландшафт Украденных Земель безжалостен к одетым в тяжелые доспехи или конным воинам; те немногие, что справляются, обладают грозной репутацией за их доблесть и эффективность на поле боя.

Рекомендации: В Украденных Землях можно найти все виды оружия и доспехов, но некоторые легенды рассказывают об определенных экземплярах могущественного волшебного оружия, спрятанного на этой земле, в особенности топорах, луках и мечах.

Монахи

Временами незаконная и непостоянная земля Бревой не годится для дисциплинированной, медитативной жизни большинства монахов, и лишь немногие могут назвать это место домом. Иногда аскетичные бродяги проходят через эту область, направляясь в отдаленные монастыри или храмы. Эти странники иногда останавливаются на несколько недель или месяцев, чтобы дать отдохнуть уставшим ногам, найти кратковременную работу, заработать на следующую часть путешествия, или оградить себя от мира в тайных лесных жилищах. Хотя, почти что в каждом случае бродяги двигаются дальше, в другие, более приветливые уголки Голариона. Редкий монах, оставшийся на этой земле навсегда, может посвятить свою жизнь поддержанию порядка в наиболее анархических городах Иссии, возможно даже под прикрытием, внедряясь в воровские гильдии и гильдии убийц.

Рекомендации: Хотя в Украденных Землях нет никаких значительных монашеских орденов или монастырей (пока нет!), способность монахов к самодостаточности должна быть довольно полезной в компании. Смотрите рекомендации к умениям Варвара и Барда для выбора умений.

Паладины

Святые воители относительно редки в обычно незаконных и диких землях Бревой и Речных Королевств, хотя они и не являются полными чужаками для этой области. Паладины Абадара, наиболее распространенные в центральных поселениях Бревой, старательно работают над поддержанием мира и торговли между Иссией и Ростландом, несмотря на растущую угрозу гражданской войны. Зеленый пейзаж юга привлекает верующих в Эрастила, которые часто посвящают свои жизни помощи небольшим

сообществам, нуждающимся в защите или руководстве, занимают должности шерифов, мэров или даже религиозных лидеров. Пока Бревой готовит свои экспедиции в Украденные Земли, чтобы основать там новые поселения, паладины обоих вероисповеданий стекаются к Рестову, чтобы стать частью тех людей, кто сможет отодвинуть дикие земли назад и оставить отпечаток цивилизации на необитаемой земле. Также, довольно много крестоносцев Йомедаи услышали неожиданный зов во время путешествия по Реке Селлен на пути в Мендев и к Мировой ране и остались в Бревое, чтобы сражаться со злом здесь вместо того, чтобы вести бой на севере.

Рекомендации: Эрастил является лучшим выбором для божественного покровителя паладина, потому что его присутствие и влияние сильны в Украденных Землях. Посмотрите рекомендации Барда для выбора социальных умений. Учитывая фокус на исследовании диких земель (и



возможности рыцарских и подобных им соревнований в последующей части игры), не плохим выбором будет сосредоточивание на бое верхом. В игре будут подземелья, но в Kingmaker их число относительно мало — вам не придется особо волноваться о том, что придется забыть о своем скакуне на все приключение!

Следопыты

В диких Украденных Землях и окружающей глуши, все путешествие зависит от отважных первопроходцев, не боящихся вести армию, сановников или торговцев от одного королевства до другого, будь то коварные изгибы Реки Селлен или суровые сухопутные маршруты. Дремучие леса и зловонные болота принуждают иметь небольшие армии, и следопыты обычно берут на себя роль эффективных партизан и разведчиков. По этому, множество сообществ южного Брева и Речных Королевств нанимают следопытов, чтобы те стали основой и наступательных, и оборонительных



военных маневров, держа их как защиту от набегов варваров, засад фэй и беспринципных разбойников. Эти земли также привлекают огромное число охотников за головами, у которых редко наступает нехватка местных или заграничных клиентов, готовых приобрести их услуги.

Рекомендации: Посмотрите рекомендации Варвара для подходящего выбора умений, помогающих в диких землях. Способность отлично выслеживать, особенно ценна в многочисленных столкновениях Kingmaker. Посмотрите рекомендации Друида для выбора местного животного-компаньона.

Лучшим выбором избранного врага для следопыта являются следующие типы: животные, драконы, фэй, гуманоиды (боггард, человек, великан или рептилия), магические звери, монструозные гуманоиды, растения, нежить и насекомые. Неплохим выбором избранной территории будут лес, горы, равнины, болота и вода.

Плуты

Плуты очень часто встречаются в северном Брее, где Дом Сюртова уже давно контролирует могущественные гильдии воров, организованные преступные группировки и сети шпионов из своего Ледовитого Порта. С момента исчезновения Дома Рогарвия в 4699 ЛА, они направляли тайных агентов и по всей Иссии и по всему Ростланду, чтобы объединить свои силы пока правящая семья отсутствует. Этот Дом считает, что правление их отпрыска, Нолески Сюртова, узаконит их бесстыдные методы. Даже в более стабильном Ростланде, плутов вполне достаточно, часто они переселяются на север из Речных Королевств, где шайки пиратов и грабителей с большой дороги воплощают в жизнь поговорку «as thick as thieves» («закадычные друзья», в буквальном смысле «так много как воров», прим. пер.). Во многих случаях, плуты попадают в Речные Королевства после того, как оказываются вне закона у себя на родине, новые обитатели этих земель часто берут другие имена и составляют продуманные предыстории, прибывая в долину Селлен. Эта традиция перекочевала и в Бревой.

Рекомендации: Kingmaker включает ловушки, хотя их не так много по сравнению с преобладающим числом опасностей, засад и социальных ситуаций, в которых плуты могут преуспеть. Плут, разбирающийся в скрытности и разведке, особенно в дикой местности, отлично впишется. Смотрите рекомендации Варвара и Барда для того чтобы выбрать подходящие умения.

Чародеи

Чародеи, обладающие врожденным мастерством в магических таинствах, давно находили дикие земли северо-восточного Авистана притягательными. Многие чародеи, которых, по сравнению с волшебниками, часто считают неконтролируемыми, переселяются в Бревой и

Речные Королевства, чтобы обрести некоторое подобие одобрения или анонимность. В Украденным Землях, у южной границы Бревоя, царство Первого Мира соприкасается с Материальным Планом странным образом. Это привело к тому, что многие местные чародеи черпают свои силы из наследия фей. Историческая связь Бревоя с красными драконами привела к появлению чародеев с наследием драконов. Представители амбициозного дворянства Бревоя часто принадлежат к наследию предназначения и обнаруживают, что судьба часто говорит от их имени пока они растут в силе и влиянии. Хотя эти три наследия наиболее часто появляются в Бревое и Речных Королевствах, в этих землях можно найти все варианты наследий.

Рекомендации: В Kingmaker, следующие наследия будут вписываться тематически (хотя, все наследия могут одинаково эффективно использоваться во время боя): предназначение, драконов, элементарное, фей. Смотрите рекомендации Волшебника для выбора подходящего фамильяра, если вы играете чародеем с магическим наследием.

Волшебники

Исследователи магической силы могут оказаться в Бревое по бесчисленному количеству причин. Иллюзионисты и заволакиватели, например, часто путешествуют по этим землям, чтобы изучать таинственный Первый Мир, королевство фей, соприкасающееся с Голарионом загадочными и необъяснимыми способами, в нетронутой дикой местности на южной границе государства. Город Скайвоч на востоке Бревоя также привлекает множество волшебников, надеющихся раскрыть его магические тайны и пробиться через непроходимую печать, держащую поселение в изоляции от окружающего мира последние десять лет. Другие заклинатели отправляются Бревой и Речные Королевства из необходимости, после того, как они попадают в неприятности на родине из-за своих исследований и экспериментов (чаще всего это те маги, которые вмешиваются в работу сил самой жизни и смерти).

Рекомендации: Посмотрите рекомендации Барда для выбора Знаний. Все школы заклинаний будут одинаково полезны в компании Kingmaker. Хотя любой вид связанного предмета будет хорошо работать в Kingmaker, волшебники, решившие вместо этого взять фамильяра, могут пожелать выбрать существо, подходящее для региона в котором проходит Путь Приключений. Логичным выбором для фамильяров, основанных на местном климате, будут все основные фамильяры из Pathfinder RPG Core Rulebook кроме мартышек. Хорошим выбором для улучшенных фамильяров (опять же, основываясь на тематике Kingmaker) будут дьявольские животные, жуткие крысы, мефиты и псевдраконы. Легендарные, застенчивые существа, известные как карбункулы, так же доступны в качестве улучшенных

фамильяров — эти существа детально описаны в Пути Приключений Pathfinder #31, так что спросите вашего Мастера о подробностях, если вы заинтересованы в том, чтобы взять одного из этих в некотором роде комичных существ в качестве фамильяра.

Особенности Компании Kingmaker



Люди в Бревое живут самые разные, как и те, что жили самой разной жизнью, но ответили на призыв вернуть Украденные Земли. Особенности, представленные в этом руководстве и в Pathfinder Character Traits Web Enhancement — недавно добавленных к Правилам Pathfinder RPG и доступных на сайте paizo.com — призваны помочь вам сделать вашего персонажа неповторимым, позволив еще сильнее отделить его от обычного представителя класса, а также обеспечить всем необходимым формирования его истории. Здесь представлен ряд Особенности Компании, которые отлично подойдут к Пути Приключений Kingmaker.

Особенности Компании (Campaign Traits)

Особенности компании разработаны отдельно для каждого Пути Приключений и дают вашему персонажу уже готовую причину начать первое приключение новой компании. Некоторые особенности компании также дают вам командные преимущества, если вы решите начать компанию с персонажем, уже имеющим длительные отношения с ИП другого игрока.

Особенности Компании описывают вашу предысторию довольно подробно, но они предназначаются для того, чтобы служить вдохновением игрока, создающего продуманного и интересного персонажа. У вас есть безусловная свобода в том, чтобы изменить предысторию, ведущую к особенности, как только вы с ней определились; просто убедитесь, что Мастер одобрит ее, прежде чем вы начнете игру с измененной историей.

Все приведенные особенности сосредотачиваются на персонажах, указывая, что их дома находятся в Бревое или его окрестностях, то есть в стране, имеющей прямую связь с событиями Пути Приключений Kingmaker. Вы можете пробежаться по этим особенностям, чтобы понять общую, свободную от спойлеров идею о типах врагов и вызовах, с которыми может столкнуться за время этого Пути Приключения игрок. Зная, что в игре будут элементы исследования, разбойники, обман, магия фей, политика и тому подобное вы сможете создать персонажа, который более органично впишется в текущую компанию. Эти особенности приведут к тому, что ваш персонаж будет заинтересован в исследовании Украденных Земель, ничейного пограничья между Бревоем и Речными Королевствами, населенного лишь смертоносными зверями, затаившимися монстрами, своенравными



феями, жестокими бандитами и существами из легенд.

Бастард (только персонажи-люди): Один из ваших родителей был представителем великой семьи Бревоя, возможно, даже самого Дома Рогарвия. Однако у вас нет ни одного существенного доказательства вашего благородного происхождения, и вы поняли, что предъявив права на дворянство без доказательств, вы будете выглядеть не лучше лжеца. Хотя вы можете обладать какой-то драгоценностью, обрывком когда-то дорогой ткани, или постаревшим любовным письмом, ничего из этого прямо не подтверждает ваши слова. Поэтому, вы жили своей жизнью в тени дворянства, зная, что заслуживаете удобств и уважения элиты, даже если судьба не дарит вам ничего, кроме их презрения. То ли ваша последняя попытка получить доказательства родства обрушила на вас гнев приспешников благородной семьи, то ли вы просто искали способ доказать, что достойны крови, текущей в ваших венах, так или иначе вы присоединились к экспедиции в Украденные Земли, надеясь сделать себе имя. Вы получаете -1 штраф ко всем проверкам умений, основанных на Обаянии, когда общаетесь с представителями дворянства Бревоя, но получаете бонус особенности +1 к проверкам Воли из-за вашей упорности и индивидуальности. (Штраф может быть снят, если вам удастся доказать, что вы настоящий дворянин).

Разбойник: Вы прибыли из Речных Королевств или

более беззаконных районов Бревоя. Ваша жизнь была непроста. Возможно, ваши родители или братья были мошенниками и аферистами, а может быть ваша тяжелая, одинокая жизнь привела вас к тому, что вы связались с ворами или кем похуже. Вы знаете, как подготовить засаду на путешественников, как запугивать торговцев, избегать закона и устраивать лагеря там, где никто не сможет найти. Недавно, вы вляпались в неприятности с законом или другими бандитами, и теперь ищете способ отправиться туда, где никто бы не стал вас искать. Экспедиция в суровую глушь может оказаться отличным способом залечь на дно, до тех пор, пока шум не утихнет. Вы начинаете игру с дополнительной сотней золотых, заработанных нечестным путем. Вы также получаете бонус особенности +1 к Обману, Дипломатии, Запугиванию и Проницательности, когда имеете дело с разбойниками, ворами, бандитами и им подобным.

Иссианец: Вы выросли в северном Бревое, на земле туманных берегов и суровых холмов, снежных видов и гор фиолетового оттенка. Вы потомок талантливых и умных людей, и у вас есть великие планы, разум, ищущий любые возможности, и упрямая готовность драться за свои цели, неважно, насколько серьезен вызов. Вы не заботитесь ни о чем, кроме достижения своих целей и реализации потенциала, неважно, какой ценой. Вы считаете себя гражданином Бревоя до кончиков пяток. Призыв героев, желающих вернуть

законные владения вашей страны, распалил ваши мечты о богатствах и возможностях, так что вы присоединились к экспедиции на юг. Ваш живой ум дает вам бонус особенности +1 ко всем спасброскам Воли, сделанным для того, чтобы противостоять влияющим на разум эффектам.

Благородная Кровь: Вы находитесь в дальнем, но законном родстве с одной из благородных семей Бревоя. Если вы не человек то, скорее всего, вас усыновил один из дворян Бревоя или вы были близким слугой или даже другом детства благородного отпрыска. Неважно, по какой причине, но вы жили комфортной жизнью, но вдали от того достоинства и декаданса, в котором сейчас находятся ваши отдаленные родственники. Не смотря на то, что вы ассоциируетесь с почитаемым именем, сама ваша семья имеет к нему небольшое отношение, и вы находите, что во многих социальных ситуациях ваше имя является скорее препятствием для вас, чем помощью. Недавно вы решили проверить себя, узнать, сможете ли вы столкнуться с миром без защиты имени, на которое у вас мало прав или до которого вам нет дела. Экспедиция в Украденные Земли кажется отличным способом узнать, действительно ли вы достойны, носить титул «благородный». Выберите одну из следующих благородных семей и соответствующие преимущества.

Гаресс: Ваша семья долгое время ассоциировалась с дварфами Гор Гулашкин и это оставило след. Вы игнорируете штраф к перемещению для первых 1,5 метров трудной каменистой территории, по которым вы двигаетесь за раунд. Это применяется только к той территории, которая стала трудной из-за камней или развалин. К тому же, вы получаете +2 бонус особенности к проверкам Оценки, связанной с природными камнями или металлами. Девиз вашей семьи «Сильны как Горы».

Лебеда: Ваша семейная история торговых отношений у побережья озера Рейкал впиталась в кровь. Как ушлый торговец из этого региона, вы получаете бонусный язык: Дварфов, Эльфов, Халлит, Гномов, Великанов, Полуросликов, Скальдов или Сильван. Девиз вашей семьи «Успех через Изящество».

Лодовка: Ваша семья зарабатывала на жизнь на берегах Озера Пелены и Туманов сначала существования Бревоя. Вы получаете +1 бонус особенности к проверкам Плавания, и Плавание всегда является классовым умением для вас. Девиз вашей семьи «Вода — Наше Поле».

Медведь: Ваша семья долгое время с глубоким уважением относилась к диким землям и поверьям о существах, которые там обитают. Вы получаете +2 бонус особенности ко всем проверкам Дипломатии, связанным с общением с феями и +1 бонус особенности к проверкам Воли против их заклинаний и сверхъестественных способностей. Девиз вашей семьи «Стойкость Преодолеет Всё».

Орловы: Ваша семья обладает репутацией тех, кто избегает конфликтов. Вы получаете +1 бонус особенности к своей ЗБМ. К тому же, выберете Акробатику, Дипломатию, или Скрытность — вы

получаете +1 бонус особенности к этому умению. Девиз вашей семьи «Выше Всего».

Сюртова: Ваша семья хорошо известна своим политическим проворством и коварной натурой. Вы наносите +2 повреждения, когда атакуете оппонента, застигнутого врасплох, пока используете легкое или одноручное оружие. Девиз вашей семьи «Мы Правы».

Первопроходец: Вы долгое время жили у южной границы Бревоя, в тени диких мест, известных как Украденные Земли. Жизнь была непростой, но с помощью охоты, торговли, использования ловушек и ухода за урожаем на замерзшей земле, вы научились выживать в суровом пограничье. Так как дикие земли всегда были за вашей дверью, вы также многое узнали и об их жителях и диких существах, что бродят по этой нечестивой земле. Может быть, ваша семья даже заявляла права на владения в Украденных Землях, а старики рассказывали истории о том, как их прогнали с дома их предков, плодородных полей, прекрасных садов, или тайной шахты. Либо благодаря вашему личному опыту и знакомству с пограничьем, либо ради того, чтобы вернуть родную землю, но вы присоединились к экспедиции в Украденные Земли. Вы начинаете игру с конем. Так же, выберете одно из следующих умений: Лазание, Приручение Животных, Знание (природа), Восприятие, Верховая Езда, Выживание или Плавание — вы получаете +1 бонус особенности к этому умению.

Ростландец: Вы выросли в южном Брее, земле с густыми лесами и холмистыми равнинами, кристально чистыми реками и бесконечными сапфировыми небесами. Вы жили в радушной семье и в вас воспитали чувство, что за тяжелую работу можно получить заслуженную награду, показали важность милосердия и сострадания, ценность личной и семейной чести. Ваша страна, страна повелителей меча Алдори и героев, отказавшихся склониться перед армиями жестокого завоевателя. Вас мало волнует политика и дворяне или обман и манипуляции. Как и положено верному Бревойцу, призыв героев, желающих расширить влияние своей страны в Украденные Земли, разжег ваше чувство патриотизма и чести, и вы присоединились к экспедиции на юг. Ваша крепкая натура дает вам +1 бонус особенности ко всем проверкам Стойкости.

Потомок Меча: Вы прожили всю свою жизнь в городе Рестов или рядом с ним, и выросли на сказках о Бароне Сириане Алдори и подвигах героев вашего города, легендарных повелителей меча. Возможно, кто-то из вашей семьи был повелителем меча Алдори, у вас есть знакомые среди них, или вы с детства мечтали к ним присоединиться. Неважно отчего, но вы идеализируете этих героев, их стиль и философию Алдори, и пытались подражать их прославленному искусству. Однако прежде чем подать заявление о вступлении в их ряды, вы считаете, что должны проверить свою решительность. Присоединение к экспедиции в Украденные Земли кажется отличным способом улучшить ваши навыки и положить

основу легенде, сравнимой с Бароном Алдори. Вы начинаете игру с длинным мечом или дуэльным мечом Алдори и получаете +1 бонус особенности ко всем атакам и боевым маневрам с этими видами оружия.

Ресурсы Игроков


Путь Приключений Kingmaker включает несколько новых правил и систем для игроков, заинтересованных в том, чтобы примерить корону. Материалы на следующих страницах помогут проще отслеживать прогресс исследования, развития королевства, формирования и увеличения городов. По мере развития Пути Приключений новые возможности будут открываться, и ваш Мастер поможет вам правильно использовать эти материалы. До тех пор, пока это не начнется в вашей компании, вы можете считать эти материалы любопытным анонсом того, чему предстоит произойти!

Чистая Карта с Гексами: Используйте копии этих карт, чтобы следить за вашим прогрессом в исследовании четырех областей Украденных Земель. Каждый лист с пустыми гексами равен по размеру одному из четырех регионов Украденных Земель; во время исследования, вы сможете нарисовать здесь особенности местности, реки, места и другие открытия, которые найдете подходящими для этого. Клетка внизу каждого гекса может быть использована для того, чтобы отслеживать какие гексы вы полностью исследовали (просто пройти через гекс недостаточно — у вашего Мастера есть руководство по тому, что вам нужно сделать, чтобы полностью исследовать гекс), какие гексы вы объявили своими и добавили к вашему королевству, и какие гексы используются под фермерские земли. Напишите «И» в клетке исследованного гекса, «К» если вы присоединили его к своему королевству, и «Ф» если этот гекс начал использоваться под фермерские угодья.

Лист Королевства: Этот лист станет «листом персонажа» для вашего королевства, как только вам представится возможность объявить землю своей и основать государство. Правила по развитию и руководству королевством появляются в Пути Приключений Pathfinder #32.

Строения: Здесь представлены различные здания, которые вы можете построить и добавить в города своего королевства. Правила для строительства и управления городом появляются в Пути Приключений Pathfinder #32.

Городская Сетка: Эта сетка дает вам основу на которую можно поместить построенные здания, а также удобное место для того, чтобы вести статистику ваших городов и любых необычных магических предметов, доступных для покупки. Правила для строительства и управления городом появляются в Пути Приключений Pathfinder #32.



Лист Королевства

Название Королевства _____

Мировоззрение _____

Размер _____

CAMPAIGN _____

CONTROL DC _____

POPULATION _____

	BONUSES							PENALTIES			
	TOTAL	BUILDINGS	EDICTS	EVENTS	LEADERSHIP	RESOURCES	ALIGNMENT	EDICTS	UNREST	VACANCIES	OTHER
ECONOMY											
LOYALTY											
STABILITY											

EDICTS

PROMOTION LEVEL _____

+ _____ STABILITY + _____ BP CONSUMPTION

TAXATION LEVEL _____

+ _____ ECONOMY - _____ LOYALTY

FESTIVALS PER YEAR _____

+ _____ LOYALTY + _____ BP CONSUMPTION

UNREST

_____ PENALTY ON ALL CHECKS

CONSUMPTION

_____ BP

SIZE _____ CITIES _____ EDICTS _____ FARMS _____ OTHER _____

TREASURY

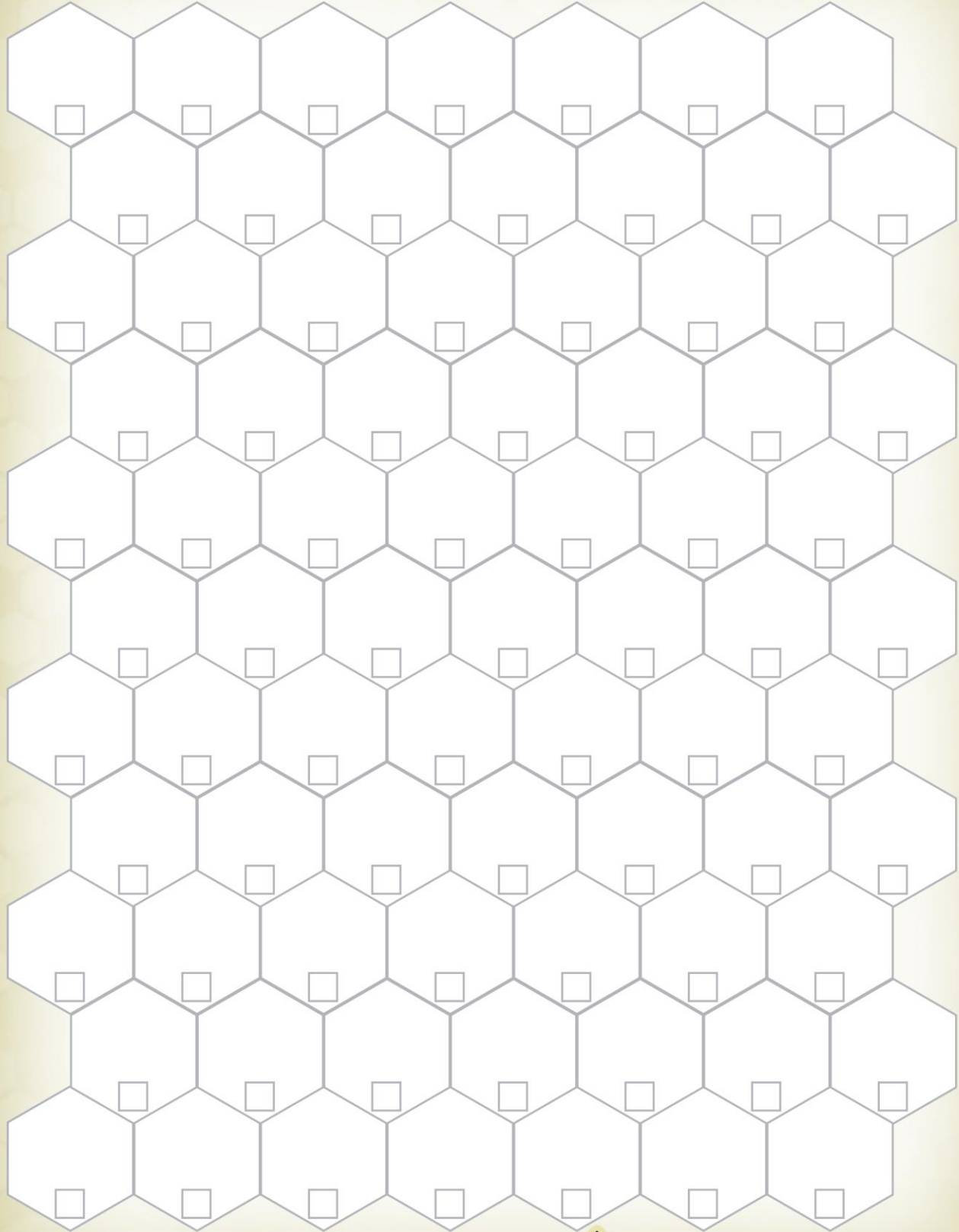
_____ BP

ONGOING EVENTS

LEADERSHIP

LEADERSHIP ROLE	BONUS	ATTRIBUTE
RULER _____	+	ECONOMY, LOYALTY, STABILITY
RULER _____	+	ECONOMY, LOYALTY, STABILITY
COUNCILOR _____	+	LOYALTY
GENERAL _____	+	STABILITY
GRAND DIPLOMAT _____	+	STABILITY
HIGH PRIEST _____	+	STABILITY
MAGISTER _____	+	ECONOMY
MARSHAL _____	+	ECONOMY
ROYAL ASSASSIN _____	+	LOYALTY, -1 UNREST/UPKEEP
SPYMASTER _____	+	
TREASURER _____	+	ECONOMY
WARDEN _____	+	LOYALTY

Kingmaker





Alchemist



Barracks



Black Market



Brewery



Brothel



Caster's Tower



Dump



Exotic Craftsman



Granary



Graveyard



Herbalist



House



Inn



Jail



Library



Luxury Store



Magic Shop



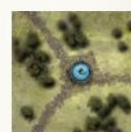
Mansion



Mill



Monument



Park



Academy



Pier



Shop



Shrine



Smith



Stable



Garrison



Guildhall



Market



Tannery



Noble Villa



Temple



Tavern



Tradesman



Theater



Town Hall



Tenement



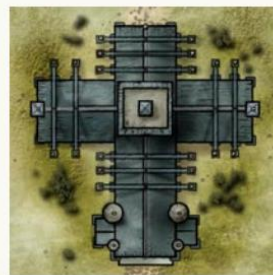
Watchtower



Arena



Castle



Cathedral



Waterfront

☐ Land ☐ Water

☐ Land ☐ Water

☐ Land ☐ Water

☐ Land ☐ Water

City Name _____ Base Value _____ Defense _____ Population _____

ITEMS

MINOR	MINOR	MEDIUM	MAJOR
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____