

ПРАВИЛА ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ИГРОКОВ

ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ

ГЛАВА 1: ОСНОВЫ ИГРЫ.....	2	ГЛАВА 3: ПРИКЛЮЧЕНИЯ.....	14
Начало.....	3	Путешествие.....	15
Шесть характеристик.....	4	Отдых.....	15
ГЛАВА 2: СРАЖЕНИЕ.....	8	Вознаграждение.....	15
Порядок сражения.....	9	Снаряжение.....	16
Перемещения и позиция.....	10	ГЛАВА 4: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ.....	20
Действия в бою.....	10	Что такое заклинание?.....	21
Совершение атаки.....	11	Накладывание заклинания.....	21
Укрытие.....	12	Заклинания.....	24
Урон и лечение.....	12	ПРИЛОЖЕНИЕ А: СОСТОЯНИЯ.....	32

ГЛАВА 1: ОСНОВЫ ИГРЫ

DUNGEONS & DRAGONS (D&D) — ролевая игра, повествующая о мирах мечей и колдовства. Она содержит элементы детских игр, в которых мы воображали себя героями. Как и в тех играх, двигателем D&D является воображение. Эта игра о воображаемом замке, возвышающемся под грозными ночными небесами, и о том, как искатели приключений будут преодолевать испытания, которые выпадут на их долю.



Мастер: После перехода через скалистые пики, дорога внезапно делает поворот на восток, и вот Замок возвышается перед вами. Разрушенные башни из камня хранят свой молчаливый дозор. Они выглядят заброшенными. Перед замком разверзлась глубокая пропасть, дно которой исчезает в плотном тумане. Опушенный подъёмный мост пересекает пропасть, ведя к арочному входу во двор замка.

Филлип (играющий жрецом): Пошлем плута на разведку, чтобы наша дорога была безопаснее.

Эми (играющая плутом): Я осторожно и незаметно двигаюсь вдоль стены, пока не миную проход.

В отличие от детских игр в воображаемых героев, D&D предлагает структуру повествования, способ определения последствий действий, совершаемых искателями приключений. Игроки бросают игральные кости, чтобы выяснить, достигла ли атака цели, могут ли они взобраться на утёс, увернутся ли от удара магической молнии и справятся ли с другой опасной задачей. Любой исход возможен, но игровые кости делают некоторые исходы более вероятными, чем другие.

Мастер: Хорошо, Эми, посмотрим, насколько удачно ты подкралась. Проверь свою Ловкость

Эми: Ага. С моим навыком Скрытности, верно?

Мастер: Конечно!

Эми (бросает к20): Я сама скрытность, результат 17.

Мастер: Хорошо, нет никаких признаков того, что тебя кто-то заметил. Ты заглядываешь во двор?

В игре D&D каждый игрок создаёт искателя приключений (также называемого «персонажем») и объединяется с другими искателями приключений (отыгрываемыми друзьями): опытным воином, смертносым разбойником или знающим магию волшебником. Работая вместе, группа может исследовать тёмное подземелье, разрушенный город, населённый привидениями замок, затерянный глубоко в джунглях храм или заполненную лавой пещеру под таинственной горой.

Один игрок берет на себя роль Мастера, арбитра и руководящего игрой рассказчика. Мастер создаёт приключения для персонажей, которые преодолевают опасности и решают, какими путями им следовать. Мастер может описать вход в замок, и игроки решают, что их искатели приключений будут делать. Будут ли они переходить опасный ветхий подъёмный мост? Обойдут по кругу замок, исследуя на потайной вход? Или используют заклинание, которое скроет их от врагов?

Затем Мастер определяет результаты действий искателей приключений и рассказывает, что с ними произошло. Поскольку Мастер может импровизировать в описании последствий любого действия игроков, D&D бесконечно гибкая игра, и любое приключение может быть захватывающим и непредсказуемым.

В игре D&D нет побед или поражений, по крайней мере, не в том смысле, в котором эти слова обычно понимаются. Мастер и игроки совместно создают захватывающую историю об отважных искателях приключений, которые противостоят смертельным опасностям. Иногда героя может ждать ужасный конец: смерть от свирепых чудовищ или гнусного злодея. Даже если такое случится, другие искатели приключений могут начать поиски могущественной магии, способной возродить их павшего товарища, или же игрок может создать нового персонажа, чтобы продолжить игру. Группа может провалить задание, но если все хорошо провели время и создали незабываемую историю, то все выиграли.

Начало

Если вы только начинаете играть DUNGEONS & DRAGONS, прочтите, пожалуйста, эту главу до конца. В ней изложены основные правила для игры.

В первую очередь, вам понадобится Мастер, и, так как эта книга попала к вам, то вы уже потенциальный кандидат в Мастера. (Если кто-то из ваших друзей уже знаком с этой системой, можете попросить его стать вашим Мастером, или же помочь вам советами по игре). Если же вы ознакомились с этой главой, то прочтите первые страницы из книги с приключением, это поможет вам понять суть роли Мастера в этой игре.

После этого ознакомьтесь с остальным содержанием этой книги. Для игры не нужно запоминать всё наизусть, но полезно будет знать, где искать необходимые правила по ходу игры. Затем ознакомьтесь с приключением, и вы готовы позвать друзей и начать игру.

Каждый из игроков выбирает одного из пяти предложенных персонажей. Игроки сами могут дать им имена, придумать их внешность, и придать особенности во время игры. Если у вас более пяти игроков, что ж, если за одного из персонажей сыграют два игрока, в этом нет ничего страшного, всё-таки это ознакомительные игры, одним жрецом может быть девушка по имени Сефрис, а другим парень по имени Албрис.

ИГРОВЫЕ КОСТИ

В игре используются многогранные кости с различным числом граней. В правилах различные кости обозначаются буквой «к» с последующим числом сторон: к4, к6, к8, к10, к12 и к20. К примеру, к6 — это шестигранная кость (обычный кубик, который используется во многих играх).

Процентная кость или к100 работает несколько иначе. Вы генерируете число от 1 до 100 броском двух разных десятигранных костей с числами от 0 до 9. Одна кость (назначенная до броска) означает десятки, другая — единицы. Например, если вы выкинули «7» и «1», то результат броска равен «71». Два «0» обозначают «100». Некоторые десятигранные кости пронумерованы десятками (00, 10, 20 и так далее), из-за чего их проще отличить от кости, отвечающей за единицы. В этом случае бросок «70» и «1» означает число «71», а «00» и «0» означает «100».

Когда вам нужно бросить кости, правила указывают, как много и какого вида кости бросать, а также какие модификаторы добавлять. Например, «3к8 + 5» означает, что нужно бросить три восьмигранных кости, сложить их вместе и добавить 5 к сумме.



КАК ИГРАТЬ

Игра в D&D разворачивается перед группой персонажей (под управлением игроков) и Мастером, который ведёт приключение. Приключение развивается совместными усилиями игроков и Мастера, а помогает им книга-приключение, или собственные наработки Мастера. Мастер задаёт начальную сцену, вовлекая в неё игроков. Игроки управляют своими персонажами, а Мастер держит контроль над чудовищами и своими персонажами. Также Мастер принимает решения о том, как реагирует мир на поступки игроков.

Схема происходящего такова:

1. Мастер описывает окружение. Он говорит игрокам, где находятся их искатели приключений и что их окружает, предоставляя основой набор вариантов взаимодействия с окружением (сколько дверей есть в комнате, что находится на столе, кто сидит в таверне и так далее).

2. Игроки описывают, что они хотят сделать. Иногда один игрок говорит за весь отряд: «Мы идём в восточную дверь», например. В другой раз разные искатели приключений делают разные вещи: один может обыскивать сундук с сокровищами, в то время как второй изучает эзотерический символ, выгравированный на стене, а третий стоит на страже. Игроки не должны действовать строго по очереди, но Мастер слушает каждого игрока и решает исход этих действий.

Иногда решить исход действий легко. Если искатель приключений хочет пересечь комнату и открыть дверь, Мастер может просто сказать, что дверь открыта, и описать, что за ней находится. Но дверь может быть заперта, на полу может скрываться смертельная ловушка, или какое-нибудь другое обстоятельство может осложнять задачу персонажа. В таком случае Мастер решает, что произойдёт, возможно, полагаясь на бросок костей, чтобы определить последствия действий.

3. Мастер описывает последствия действий искателей приключений. Описание последствий часто приводит повторному принятию решений, что возвращает игру назад к шагу 1.

Этот шаблон поддерживается независимо от того, что делает искатель приключений: осторожно исследует руины, говорит с коварным принцем или сражается с могущественным драконом. В некоторых ситуациях, особенно в бою, действия более упорядочены и игроки (а также Мастер) действуют по очереди, выбирая и совершая действия. Но большую часть времени игра течёт плавно и гибко, приспосабливаясь к обстоятельствам приключения.

Зачастую действие приключения происходит в воображении игроков и Мастера, опираясь на словесные зарисовки. Некоторым Мастерам нравится использовать музыку, рисунки или записи звуковых эффектов, чтобы помочь создать настроение, и многие игроки и Мастера также подражают разным голосам, имитируя разных героев, чудовищ и других персонажей, которых они отыгрывают. Иногда Мастер может выложить на стол карту и использовать жетоны или миниатюры, представляющие каждое существо, участвующее в сцене, чтобы помочь игрокам отслеживать, кто и где расположен.

ОКРУГЛЕНИЕ В МЕНЬШУЮ СТОРОНУ

Всякий раз, когда вы делите число в игре, округляйте в меньшую сторону, если имеется дробный остаток, даже если остаток равен или больше 0,5. Например, половина 15 будет 7.

А что же дальше?

Этого набора хватит вам для нескольких игр D&D. Вы также сможете сыграть в это же приключение несколько раз за разных персонажей. Вы будете удивлены тем, как по-разному могут развиваться события. Однако самым интересным и волнующим моментом в этой игре является возможность создавать своих персонажей, окружающую обстановку, и даже миры.

В помощь вам придут книги и статьи на DungeonsandDragons.com. Там вы найдёте бесплатные упрощённые правила игры, которые помогут создать своего собственного персонажа, отличающегося от представленных здесь, и развивать его после пятого уровня.

Если же вы хотите глубже изучить эту игру, пройти новые приключения и столкнуться с другими чудовищами, познакомьтесь с такими книгами по 5 редакции D&D как *Книга игрока*, *Руководство Мастера* и *Бестиарий*. Эти справочники позволят вам окунуться в неизведанный и неповторимый мир фэнтези.

Русскоязычную информацию можно всегда найти на сайте <http://phantom-studio.ru> или в группе социальной сети Вконтакте *Студия ФЭНТЕЗИ «PHANTOM»*.

ШЕСТЬ ХАРАКТЕРИСТИК

Физические и умственные способности любого существа можно описать с помощью шести характеристик:

- **Сила**, измеряющая физическую мощь
- **Ловкость**, измеряющая проворство
- **Телосложение**, измеряющее выносливость
- **Интеллект**, измеряющий рассудительность и память
- **Мудрость**, измеряющая внимательность и проницательность
- **Харизма**, измеряющая силу характера

Ваш персонаж мускулист и проницателен? Он очарователен и красив? Каждая из этих шести характеристик имеет свой показатель, обычно от 3 до 18. Персонаж может иметь показатель характеристики максимум 20. У чудовища эти показатели могут достигать и 30.

Самая важна функция которую обеспечивает показатель характеристики, это модификатор характеристики, обычно он варьируется от -1 (для характеристики 8-9) и до +4 (для характеристики 18). Этот модификатор применяется для проверок характеристик, спасбросков и бросков атак, в последующих разделах мы рассмотрим это подробнее.

Значения и модификаторы характеристик

Знач.	Модификатор	Знач.	Модификатор
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО

Пробьёт ли меч авантюриста крепкие как сталь пластины дракона? Поверит ли людоед в столь возмутительный блеф? Сможет ли персонаж переплыть через бурную реку? Увернётся он от огненного шара, или же будет им опалён полностью? Когда нужно решить исход действия, бросьте кость к20, чтобы определить успех или неудачу. Для проверок характеристик, спасбросков и атак всегда бросайте к20. Для каждого из бросков добавьте бонусы

или отнимите штрафы, и сравните с необходимым числом. Если результат равен или выше, вы справились с проверкой. Эти шаги помогут вам:

1. Бросьте кубик. Бросьте к20 и добавьте модификатор проверяемой характеристики. Например, проверяя Ловкость, вы используете ваш модификатор Ловкости.

2. Определите модификаторы. Заклинания, особые умения и прочие эффекты могут накладывать бонусы и штрафы к вашему броску.

3. Определите последствия. Если число равно или выше необходимого, бросок кости успешен, в противном случае проверка будет провалена. Целевое число для проверки характеристики или спасброска называется Сложностью (Сл). Для броска атаки это Класс Доспеха цели (КД). Обычно Мастер определяет целевые числа, и объявляет, успешны или нет проверки или атаки игроков.

ПРЕИМУЩЕСТВО И ПОМЕХА

Иногда особое умение или заклинание гласит, что вы совершаете проверку характеристики, спасбросок или бросок атаки с преимуществом или помехой. Когда такое происходит, вы бросаете второй к20. Используйте наибольший результат, если у вас есть преимущество, и наименьший, если есть помеха. Например, если у вас есть помеха, и выпало «17» и «5», вы используете «5». Если бы у вас было преимущество, вы бы использовали «17».

Если на бросок влияют сразу несколько факторов, и все дают преимущество или помеху, бросается всё равно только один дополнительный к20. Например, если сразу несколько благоприятных обстоятельств предоставляют преимущество, вы всё равно кидаете только один дополнительный к20.

Если обстоятельства создают одновременно и преимущество и помеху, то считается, что их нет, и вы бросаете только один к20. Это справедливо даже для обстоятельств, когда негативных факторов много, а положительный только один, и наоборот. В такой ситуации у вас нет ни преимущества, ни помехи.

Если у вас есть преимущество или помеха, и некое особое правило, такое как особенность полуросликов Везучий, позволяет перебросить к20, вы можете перебросить только одну кость. Вы сами выбираете, какую. Например, если полурослик совершает с преимуществом проверку характеристики и выпадает «1» и «13», полурослик может использовать особенность Везучий и перебросить «1».

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Проверка характеристики испытывает врождённые таланты и обучение персонажа или чудовища, пытающегося преодолеть какое-то препятствие. Мастер призывает совершить проверку характеристики когда персонаж или чудовище пытается совершить действие (но не атаку), которое может не получиться. Если исход действия неясен, его помогает определить бросок кости.

Для совершения проверки характеристики бросьте к20 и добавьте модификатор соответствующей характеристики. Как и при других бросках к20 добавьте бонусы и штрафы, и сравните сумму со Сл. Если сумма равна Сл или превышает её, проверка успешна — существо выполняет поставленную задачу. В случае провала персонаж или чудовище не достигает успеха и сталкивается с последствиями, определяемыми Мастером.

Часто приключение указывает Мастеру, какую проверку нужно сделать персонажу, её Сл, и что произойдёт при успехе или провале. Так как персонажи часто делают непредсказуемые вещи, то в

книге могут быть советы с помощью, как поступить Мастеру в той или иной ситуации, и какие проверки со Сл устанавливать.

БОНУС МАСТЕРСТВА

У персонажей есть бонус мастерства, зависящий от уровня. У чудовищ тоже есть этот бонус, он уже включён в их блоки статистики. Этот бонус тоже используется в проверках характеристик, спасбросках и бросках атаки.

Ваш бонус мастерства не может быть добавлен к броску кости или другому числу более одного раза. Например, если два разных правила гласят, что вы можете добавлять бонус мастерства к спасброскам Мудрости, вы, тем не менее, добавляете этот бонус только один раз.

Иногда бонус мастерства может быть умножен или разделён (например, удвоен или разделён пополам) перед применением. Например, умение плута Компетентность удваивает бонус мастерства для некоторых проверок характеристик. Если обстоятельства сложились так, что бонус мастерства к одному и тому же броску может быть применён несколько раз, вы всё равно добавляете его лишь один раз, и умножаете или делите только один раз.

СОСТЯЗАНИЕ

Иногда усилия одного персонажа или чудовища противостоят усилиям другого. Это может произойти если они пытаются сделать одно и то же, и преуспеть может только один, например, они пытаются схватить магическое кольцо, упавшее на пол. Такая же ситуация возникает, когда один пытается предотвратить действия другого — например, если чудовище пытается открыть дверь, которую удерживает персонаж. В таких ситуациях исход определяется особой проверкой характеристики, называемой состязанием.

Оба участника состязания совершают проверки характеристик, связанные с их попытками. Они применяют все уместные бонусы и штрафы, но суммы сравнивают не со Сл, а с результатами друг друга. Участник с наибольшим результатом выигрывает состязание. Этот персонаж или чудовище либо добивается успеха, либо не даёт преуспеть другому.

Если состязание оканчивается ничьей, ситуация остаётся такой же, как до состязания. Таким образом, один из участников может оказаться в более выгодном положении. Если двое пытались схватить кольцо, никто его не получает. Если чудовище пыталось распахнуть дверь, а искатель приключений пытался запереть дверь на засов, ничья означает, что дверь остаётся закрытой.

НАВЫКИ

Характеристики покрывают широкий диапазон возможностей, включая навыки, которыми персонаж или чудовище может владеть. Навык отражает некий аспект характеристики, а владение навыком демонстрирует сосредоточенность на этом аспекте (владения навыками персонажа определяются при его создании, а владения навыками чудовища написаны в блоке его статистики).

Например, Ловкость может отражать попытку персонажа выполнить акробатический трюк, стащить предмет, или остаться скрытым. У этих аспектов Ловкости есть три конкретных навыка: Акробатика, Ловкость рук и Скрытность, соответственно. Таким образом, персонаж, владеющий навыком Скрытность, особенно хорошо совершает проверки Ловкости, связанные с попытками вести себя тихо и оставаться незамеченным.

Иногда Мастер может попросить совершить проверку характеристики, используя определённый навык — например, «соверши проверку Мудрости

(Внимательность)». Игрок может спросить Мастера, влияет ли владение неким навыком на результат проверки. В любом случае, владение навыком означает, что существо может добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, касающихся этого навыка. Без владения навыком существо совершает обычные проверки характеристики.

Например, если персонаж пытается забраться на крутой утёс, Мастер может попросить совершить проверку Силы (Атлетика). Если персонаж владеет Атлетикой, его бонус мастерства добавляется к проверке Силы. Если персонаж не владеет этим навыком, он совершает обычную проверку Силы.

ПРОВЕРКИ СИЛЫ

Сила означает физическую силу и атлетические тренировки. Проверки Силы могут моделировать попытки поднять, толкнуть, подтянуть или сломать что-то, попытки втиснуть своё тело в некое пространство или другие попытки применения грубой силы. Навык Атлетика отражает особую склонность к некоторым проверкам Силы.

Атлетика. Проверки Силы (Атлетика) покрывают разнообразные ситуации, в которых вы лазаете, прыгаете или плаваете. Примеры включают следующие действия:

- Вы пытаетесь взобраться на крутой утёс, избегая при этом опасностей, или попытки удержаться за что-то, когда вас пытаются стряхнуть.
- Вы пытаетесь прыгнуть на большое расстояние или совершить трюк в середине прыжка.
- Вы пытаетесь плыть или оставаться на плаву в бурных водах, во время шторма или среди зарослей водорослей. Другое существо может попытаться толкнуть или затянуть вас под воду, или как-то иным способом помешать вашему плаванию.

ПРОВЕРКИ ЛОВКОСТИ

Ловкость отвечает за проворство, реакцию и равновесие. Проверка Ловкости может моделировать любую попытку перемещаться ловко, быстро или тихо, либо попытку не упасть с шаткой опоры. Навыки Акробатика, Ловкость рук и Скрытность отражают особую склонность к некоторым проверкам Ловкости.

Акробатика. Проверки Ловкости (Акробатика) охватывают попытки устоять на ногах в неудобной ситуации, например, когда вы пытаетесь пробежаться по льду, балансируете на натянутом канате или стоите на палубе корабля в шторм. Мастер может также призвать к проверке Ловкости (Акробатика), чтобы увидеть, можете ли вы выполнить акробатический трюк, включая ныряние, кувырки, сальто и перекаты.

Ловкость рук. Если вы пытаетесь жонглировать или сделать ловкий трюк, например, подбросить что-то другому или спрятать что-то на своём теле, совершите проверку Ловкости (Ловкость рук). Мастер может призвать совершить проверку Ловкости (Ловкость рук) чтобы определить, можете ли вы срезать у ротозея кошелёк или подбросить что-то другому в карман.

Скрытность. Совершите проверку Ловкости (Скрытность), когда пытаетесь спрятаться от врагов, прокрасться мимо стражи, сбежать незамеченным или незаметно и неслышно подобраться к кому-то.

ПРОВЕРКИ ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ

Телосложение измеряет ваше здоровье, выносливость и жизненные силы. Проверки Телосложения совершаются не часто, и от него не зависят никакие навыки, так как выносливость, которую отражает эта характеристика, пассивна, и персонаж или чудовище не может активно её использовать. Однако проверка

Скрытность

Когда вы пытаетесь спрятаться, совершите проверку Ловкости (Скрытность). Пока вас не найдут или вы не прекратите прятаться, результат этой проверки будет противостоять проверкам Мудрости (Внимательность) существ, активно ищущих вас.

Возможно ли в той или иной ситуации спрятаться, решает Мастер. Вопрос не в том, может ли существо увидеть вас, а в том, может ли оно видеть вас достаточно хорошо. Вы не можете прятаться от существа, которое видит вас, и если вы издадите шум (например, прокричите предупреждение или уроните вазу), вы выдаёте своё местоположение. Невидимое существо нельзя увидеть, поэтому оно всегда может попытаться спрятаться. Его можно заметить по другим признакам, поэтому ему тоже приходится вести себя тихо.

В бою большинство существ постоянно ищут опасность вокруг себя, поэтому если вы выходите из укрытия и приближаетесь к существу, обычно оно замечает вас. Однако в некоторых обстоятельствах Мастер может позволить вам оставаться скрытым от существа, к которому вы приближаетесь, если оно отвлечено, что позволяет вам совершить атаку с преимуществом, прежде чем вас заметят.

Пассивная Внимательность. Если вы прячетесь, есть шанс, что вас заметят даже без активных поисков. Для определения того, заметило ли вас существо, Мастер сравнивает результат вашей проверки Ловкости (Скрытность) с пассивным значением Мудрости (Внимательность), которое равно 10 + модификатор Мудрости существа, плюс все уместные бонусы и штрафы. Если у существа есть преимущество, добавьте 5. Если есть помеха, вычтите 5.

Например, если персонаж 1 уровня (с бонусом мастерства +2) обладает Мудростью 15 (модификатор +2) и владеет Внимательностью, его пассивное значение Мудрости (Внимательность) равно 14.

Что вы можете видеть? Одним из основных факторов в определении того, можете ли вы обнаружить скрытое существо или предмет, является то, насколько хорошо вы видите в области, которая может быть **слабо** (дымка, лёгкий туман, слабая лиственность) или **сильно заслонённой** (темнота, сильный туман, густые заросли). Смотрите в приложении описание состояния **ослеплённый**.

Телосложения может моделировать вашу попытку сделать что-то необычное.

ПРОВЕРКИ ИНТЕЛЛЕКТА

Интеллект измеряет силу ума, точность воспоминаний и способность здраво рассуждать. Проверки Интеллекта происходят когда вы используете логику, образование, память или дедуктивное мышление. Навыки Анализ, История, Магия, Природа и Религия отражают особую склонность к некоторым проверкам Интеллекта.

Анализ. Если вы ищете подсказки и делаете на их основе выводы, вы совершаете проверку Интеллекта (Анализ). Вы можете вычислить местоположение спрятанного предмета, понять по виду раны, каким оружием она была нанесена или определить самую слабую точку в туннеле, способную его обрушить. Рассматривание древних свитков в поисках тайного знания тоже может требовать совершения проверки Интеллекта (Анализ).

История. Проверка Интеллекта (История) определяет вашу способность вспомнить знания об исторических событиях, легендарных личностях, древних королевствах, былых спорах, недавних войнах и утерянных цивилизациях.

Магия. Проверка Интеллекта (Магия) определяет вашу способность вспомнить знания о заклинаниях, магических предметах, мистических символах, магических традициях, планах существования и обитателях этих планов.

Природа. Проверка Интеллекта (Природа) определяет вашу способность вспомнить знания о местности, о

растениях и животных, о погоде и естественных циклах.

Религия. Проверка Интеллекта (Религия) определяет вашу способность вспомнить знания о божествах, ритуалах и молитвах, религиозных иерархиях, священных символах и практиках тайных культов.

ПРОВЕРКИ МУДРОСТИ

Мудрость определяет, как хорошо вы настроены на окружающий мир и отражает восприимчивость и интуицию. Проверки Мудрости могут отражать попытки понять язык тела, понять чьи-то переживания, заметить что-то в окружающем мире или позаботиться о раненом. Навыки Внимательность, Выживание, Медицина, Проницательность и Уход за животными отражают особую склонность к некоторым проверкам Мудрости.

Внимательность. Проверка Мудрости (Внимательность) позволяет вам увидеть, услышать или как-то иначе заметить присутствие чего-либо. Она измеряет вашу готовность к новым событиям и остроту ваших чувств. Например, вы можете подслушать разговор под дверью, подсмотреть в окно или услышать чудовищ, крадущихся по лесу. Или вы можете попытаться заметить что-то, что скрыто или легко можно пропустить, будь то орки, лежащие в засаде у дороги, головорезы, затаившиеся в тенях аллеи или свет от лампы под закрытой потайной дверью.

Выживание. Мастер может призвать совершить проверку Мудрости (Выживание) для отслеживания врагов, охоты на дичь, нахождения дороги в промёрзшей тундре, замечания признаков того, что рядом живут совомеды, предсказания погоды и избеганияzybучих песков и прочих природных опасностей.

Медицина. Проверка Мудрости (Медицина) позволяет стабилизировать умирающего спутника или диагностировать болезнь.

Проницательность. Ваша проверка Мудрости (Проницательность) определяет, можете ли вы определить истинные намерения существа, например, при попытке распознать ложь или предсказать чей-то следующий шаг. При этом вы совершаете догадки по языку тела, особенностям разговора и переменах в поведении.

Уход за животными. Если возникает вопрос, можете ли вы успокоить одомашненное животное, удержать скакуна от того, чтобы он запаниковал, или почувствовать намерения животного, Мастер может призвать совершить проверку Мудрости (Уход за животными). Вы также совершаете проверку Мудрости (Уход за животными) для контролирования скакуна при совершении опасного манёвра.

ПРОВЕРКИ ХАРИЗМЫ

Харизма измеряет вашу способность эффективно взаимодействовать с другими. Она охватывает такие факторы как уверенность в себе и красноречие, и может отражать привлекательную или внушительную внешность. Проверку Харизмы можно совершать при попытке повлиять на других или развлечь их, когда вы пытаетесь произвести впечатление или убедительно соврать, или если вы пытаетесь разобраться в сложной социальной ситуации. Навыки Выступление, Запугивание, Обман и Убеждение отражают особую склонность к некоторым проверкам Харизмы.

Выступление. Ваша проверка Харизмы (Выступление) определяет, насколько хорошо вы удовлетворили публику музыкой, танцем, актёрской игрой, рассказом или другим развлечением.

Запугивание. Когда вы пытаетесь воздействовать на других угрозами, враждебными действиями и физическим насилием, Мастер может попросить

вас совершить проверку Харизмы (Запугивание). Примерами могут послужить добыча информации из пленника, убеждение головорезов отказаться от драки и угроза разбитой бутылкой ехидному визирю, чтобы тот изменил решение.

Обман. Ваша проверка Харизмы (Обман) определяет, можете ли вы намеренно утаить правду, хоть речами, хоть действиями. Такой обман охватывает всё, от направления других по неверному следу и двусмысленных речей до рассказывания откровенной лжи. Может применяться при отвлечении стражников, обмане торговцев, зарабатывании денег азартными играми, маскировке под других, отводе чужих подозрений ложными утверждениями и сохранении спокойного лица при рассказывании чудовищной лжи.

Убеждение. Если вы пытаетесь повлиять на существо или целую группу существ тактично, с уважением и добродушием, Мастер может попросить вас совершить проверку Харизмы (Убеждение). Обычно убеждение используется при добрых намерениях, при попытках подружиться, установить контакт или проявить этикет. Примеры убеждения других включают в себя попытки убедить дворецкого пропустить вас к королю, мирное урегулирование споров двух враждующих племён и воодушевление толпы горожан.

СПАСБРОСКИ

Спасброски отражают вашу попытку сопротивляться заклинанию, ловушке, яду, болезни или другой подобной угрозе. Обычно это не вы решаете совершить спасбросок, а вас заставляют его сделать, когда персонаж получает плохой эффект.

Для совершения спасброска бросьте к20 и добавьте модификатор соответствующей характеристики. Например, при совершении спасброска Ловкости используется модификатор Ловкости.

Спасбросок может быть модифицирован ситуационным бонусом или штрафом, и может совершаться с преимуществом или помехой, на усмотрение Мастера.

Классы дают владение как минимум двумя спасбросками. Волшебник, например, владеет спасбросками Интеллекта. Так же как в случае владения навыками, владение спасброском позволяет персонажу добавлять бонус мастерства к спасброскам соответствующей характеристики. У некоторых чудовищ тоже есть владение спасбросками.

Сл спасброска определяется эффектом. Например, Сл спасброска от заклинания определяется базовой характеристикой заклинателя и его бонусом мастерства.

Результат успешного или проваленного спасброска описан в эффекте, заставляющем совершить спасбросок. Обычно успех означает, что существо не получает урон или получает, но уменьшенный.

Поиски скрытых предметов

Если ваш персонаж ищет скрытый предмет, такой как потайная дверь или ловушка, Мастер обычно просит совершить проверку Мудрости (Внимательность). Такая проверка может использоваться для поиска скрытых деталей или другой информации и подсказок, которые вы могли бы пропустить.

В большинстве случаев вам нужно описать, где вы ищете, чтобы Мастер определил ваши шансы на успех. Например, если ключ спрятан под одеждой в верхнем ящике комода, и вы говорите, что ищете по комнате, осматривая стены, вы не найдёте ключ, каким бы ни был результат проверки Мудрости (Внимательность). Чтобы получить шанс на успех, вам нужно заявить, что вы открываете все ящики или ищете конкретно в этом комодe.

ГЛАВА 2: СРАЖЕНИЕ

Взвук меча, бьющего по щиту. Жуткий звук когтей чудовищ, раздирающих доспех. Яркая вспышка света от шара пламени, расцветшего от заклинания волшебника. Эта глава предоставляет правила, нужные для персонажей и чудовищ в сражении. Мастер контролирует чудовищ и неигровых персонажей, участвующих в сражении, а игроки контролируют искателей приключений. «Вы» также может означать персонажа или чудовища, находящегося под вашим контролем.



ПОРЯДОК СРАЖЕНИЯ

Обычно боевая сцена это схватка двух сторон, яростные выпады оружия, финты, парирование, маневрирование и накладывание заклинаний. Игра организует этот хаос в циклы раундов и ходов. Раунд представляет примерно 6 секунд, прошедших в игровом мире. Во время раунда все участники сражения совершают ходы. Порядок ходов определяется в начале боевой сцены, когда все совершают проверку инициативы. Когда все совершат свои ходы, начинается новый раунд, если одна сторона пока не победила другую.

Сражение по шагам

- **1. Определение неожиданности.** Мастер определяет, захвачен ли врасплох кто-то из участвующих в сражении.
- **2. Определение позиций.** Мастер определяет, где стоят все персонажи и чудовища. В зависимости от походного строя и заявленных позиций Мастер расставляет противников — как далеко и где именно они находятся.
- **3. Определение инициативы.** Все участники сцены совершают проверки инициативы, определяя порядок своих ходов.
- **4. Совершение ходов.** Все участники сражения совершают ходы в порядке инициативы.
- **5. Начало следующего раунда.** Когда все совершили свои ходы, раунд оканчивается. Возвращайтесь к шагу 4, пока сражение не окончится.

НЕОЖИДАННОСТЬ

Отряд искателей приключений прокрадывается в лагерь разбойников и выскакивает из-за деревьев. Студенистый куб скользит по коридору и поглощает одного из персонажей. В этих ситуациях одна из сторон сражения застаёт другую врасплох.

То, кто захвачен врасплох, определяет Мастер. Если ни одна из сторон не старалась вести себя тихо, группы автоматически замечают друг друга. В противном случае Мастер сравнивает проверки Ловкости (Скрытность) тех, кто прячется, с пассивным значением Мудрости (Внимательность) противоположной стороны. Все персонажи и чудовища, не заметившие угрозы, в начале сцены захвачены врасплох.

Если вы захвачены врасплох, вы не можете перемещаться и совершать действия в первом ходу сражения, и пока этот ход не окончится, вы не можете совершать реакции. Член отряда может быть захваченным врасплох, даже если остальные члены отряда не захвачены.

ИНИЦИАТИВА

Инициатива определяет порядок совершения ходов во время сражения. Когда сражение начинается, все участники совершают проверки Ловкости, чтобы определить свою позицию в порядке инициативы. Мастер совершает один бросок для целой группы одинаковых существ, чтобы все они действовали одновременно.

Мастер располагает участников сражения в порядке от обладателя наивысшего результата до обладателя наименьшего результата. Это порядок (называемый порядком инициативы), в котором они действуют в раунде. Порядок инициативы остаётся одним и тем же каждый раунд.

В случае ничьей Мастер определяет порядок среди соперничающих существ, управляемых им, а игроки определяют порядок среди своих персонажей. Если ничья возникает между чудовищем и персонажем игрока, порядок определяет Мастер. В качестве альтернативы, Мастер может бросить за всех соперничающих к20, чтобы определить порядок среди тех, у кого выпала ничья.

ВАШ ХОД

В свой ход вы можете переместиться на расстояние, не превышающее вашу скорость, и совершить одно действие. Вы сами решаете, до или после действия вы будете перемещаться. Ваша скорость, называемая также скоростью ходьбы, указана на листе персонажа.

Самые распространённые действия описаны ниже, в разделе «Действия в бою». Многие классовые умения предоставляют дополнительные варианты действий.

В разделе «Перемещения и позиция» приводятся правила по перемещению.

Вы можете в свой ход отказаться от перемещения и совершения действий. Если не можете решить, что делать, попробуйте совершить Уклонение или Подготовку, описанные в разделе «Действия в бою».

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Разнообразные классовые умения, заклинания и прочие эффекты позволяют вам совершать в ход дополнительное действие, называемое бонусным действием. «Хитрое действие», например, позволяет плуту совершать бонусные действия. Бонусное действие можно совершать только если особое умение или заклинание напрямую разрешает делать что-то бонусным действием. В противном случае бонусное действие совершать нельзя.

В свой ход вы можете совершить только одно бонусное действие, так что если у вас есть несколько вариантов, вы должны выбрать, какое бонусное действие совершить.

Вы сами выбираете, в какой момент хода совершить бонусное действие, если только его описание не указывает чёткие условия его применения, и все эффекты, запрещающие вам совершать действия, запрещают также совершать бонусные действия.

ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ В СВОЙ ХОД

Ваш ход может содержать множество других мелких действий, не являющихся при том перемещением.

Вы можете общаться любыми доступными вам средствами, короткими фразами и жестами.

Вы можете также свободно взаимодействовать с одним предметом или особенностью местности во время другого действия. Например, вы можете открыть дверь во время перемещения, или вынуть оружие из ножен частью того же действия, которым совершаете атаку.

Если вы хотите взаимодействовать со вторым предметом, вам нужно потратить на это действие. Некоторые магические и другие особые предметы всегда используются действием, что указывается в их описании.

Мастер может потребовать, чтобы вы потратили действие на такую деятельность, если предмет требует особого обращения или вам мешают необычные обстоятельства. Например, Мастер может резонно решить, что нужно потратить действие, чтобы открыть заклинившую дверь или повернуть ворот для опускания моста.

РЕАКЦИИ

Некоторые особые умения, заклинания и ситуации позволяют совершать особые действия, называемые реакциями. Реакция это мгновенный ответ на срабатывание некоего условия, который может происходить как в ваш, так и в чужой ход. Провоцированная атака, которая будет описана ниже — самый распространённый пример реакции.

Если вы совершили реакцию, вы не сможете совершить вторую реакцию до начала своего следующего хода. Если реакция прерывала ход другого существа, это существо может продолжить свой ход после реакции.

ПЕРЕМЕЩЕНИЯ И ПОЗИЦИЯ

В бою персонажи и чудовища постоянно двигаются, используя перемещение и позиционирование для получения превосходства. Вы можете в свой ход переместиться на расстояние, не превышающее вашу скорость, используя приведённые здесь правила. Ваше перемещение может включать прыжки, лазание и плавание. Эти разные режимы перемещения можно объединять с ходьбой, либо всё перемещение может состоять из них, подробнее в 3 главе.

ПРЕРЫВАНИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Вы можете прерывать перемещение в свой ход, совершая что-то между двумя перемещениями. Например, если у вас скорость 30 футов, вы можете переместиться на 10 футов, совершить действие, а затем переместиться на 20 футов. Если вы совершаете действие, включающее более одной атаки оружием, вы можете дополнительно прерывать перемещение этими атаками. Если у вас есть несколько скоростей, например, скорость ходьбы и скорость полёта, вы можете переключаться между ними во время перемещения. При каждом переключении вычитайте уже пройденное расстояние из новой скорости. Разница покажет, на сколько ещё вы можете переместиться. Если результат равен 0 или меньше, вы не можете использовать эту новую скорость во время текущего перемещения. Например, если у вас есть скорость 30 и скорость полёта 60 за счёт заклинания *полёт*, вы можете пролететь 20 футов, потом пройти 10 футов, затем вновь подняться в воздух и пролететь ещё 30 футов.

ТРУДНОПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Сражения редко происходят в пустых комнатах и ровных полях. Окружение — щебень, кусты и крутые лестницы — может создавать труднопроходимую местность.

Каждый фут перемещения по труднопроходимой местности стоит 1 дополнительный фут. Это правило действует даже если на одно и то же место действуют сразу несколько эффектов, делающих его труднопроходимым, таких как подлесок, крутые ступени, снег или мелкое болото.

ЛЕЖАНИЕ НИЧКОМ

Участники сражения часто оказываются лежащими, либо потому, что их сбили с ног, либо потому что они сами легли. В любом случае, они лежат ничком, и это состояние описано в приложении А.

Вы можете упасть **ничком**, не тратя скорость. **Вставание** требует больше усилий, для него требуется потратить половину скорости. Например, если ваша скорость 30 футов, для вставания придётся потратить 15 футов перемещения. Вы не можете вставать, если у вас недостаточно перемещения или если скорость равна 0.

Для перемещения в положении лёжа нужно или **ползти** или использовать магию, такую как телепортация. Каждый фут перемещения во время ползания стоит 1 дополнительный фут. Таким образом, ползание на 1 фут по труднопроходимой местности стоит 3 фута перемещения.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ДРУГИЕ СУЩЕСТВА

Вы можете проходить сквозь пространство невраждебных существ. Сквозь пространство враждебного существа можно пройти только если его размер как минимум на две категории больше или меньше вашего. Помните, что пространство других существ является для вас труднопроходимой местностью. Если вы во время перемещения

покидаете досягаемость враждебного существа, вы, как обычно, провоцируете атаку (смотрите далее в этой главе).

ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Если вы в свой ход совершаете действие, это может быть одно из описанных ниже действий, действие, дарованное классом или особым умением, или импровизированное действие. У многих чудовищ есть разные варианты действий в блоках статистики. Если вы описываете действие, не упомянутое в правилах, Мастер сообщает, возможно ли это действие, и какие проверки нужно совершить для определения успешности.

АТАКА

Чаще всего в бою совершается действие Атака, будь то удар мечом, стрельба из лука или драка на кулаках.

Этим действием вы совершаете одну рукопашную или дальнюю атаку. Смотрите подробности в разделе «Совершение атаки». Некоторые умения, такие как Дополнительная атака у воина на 5-ом уровне, позволяют совершать несколько атак одним действием.

Накладывание заклинания

Заклинатели, такие как волшебники и жрецы, а также многие чудовища, имеют доступ к заклинаниям, и могут очень эффективно использовать их в сражении. У каждого заклинания есть время накладывания, измеряющееся в действиях, минутах или даже часах. У большинства заклинаний время накладывания «1 действие», поэтому заклинатели часто тратят действие на сотворение заклинаний. Правила накладывания заклинаний смотрите в главе 4.

РЫВОК

Если вы совершаете действие Рывок, вы получаете дополнительное перемещение в текущем ходу, равное вашей скорости после применения всех модификаторов. Например, если у вас скорость 30 футов, то совершив рывок, вы можете переместиться на 60 футов. Все увеличения и уменьшения скорости изменяют точно так же и дополнительное перемещение. Например, если ваша скорость 30 футов уменьшена до 15 футов, то совершив рывок, вы можете переместиться на 30 футов.

ОТХОД

Если вы совершаете действие Отход, то до конца текущего хода ваше перемещение не провоцирует атаки.

УКЛОНЕНИЕ

Если вы совершаете действие Уклонение, вы сосредотачиваетесь на уклонении от атак. До начала вашего следующего хода все броски атаки по вам совершаются с помехой, и спасброски Ловкости вы совершаете с преимуществом, если вы видите атакующего. Вы теряете это преимущество, если становитесь недееспособным (объясняется в приложении А) или если ваша скорость падает до 0.

ПОМОЩЬ

Вы можете оказать помощь другому существу. Если вы совершаете действие Помощь, существу, которому вы помогаете, совершит свою следующую проверку характеристики для выполнения задачи с преимуществом, если она будет совершена до начала вашего следующего хода.

В качестве альтернативы, вы можете помочь дружественному существу атаковать другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас. Вы совершаете финт, отвлекаете цель или каким-то другим образом делаете атаку союзника более эффективной. Если ваш

союзник атакует цель до начала вашего следующего хода, первый бросок атаки совершается с преимуществом.

ЗАСАДА

Если вы совершаете действие Засада, вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность), пытаясь спрятаться, используя правила из главы 1. В случае успеха вы получаете определённые преимущества, описанные ниже в разделе «Невидимые атакующие и цели».

ПОДГОТОВКА

Вы можете прыгнуть на врага, когда он будет проходить под вами, или подождать, пока не произойдёт определённое событие. Для этого вы совершаете в свой ход действие Подготовка, чтобы реакцией действовать позже.

Во-первых, определите, какое воспринимаемое событие вызовет вашу реакцию. Затем выберите действие, либо перемещение, которое будет совершено. Примеры: «Если культист наступит на люк, я дерну рычаг и открою его», «Если передо мной встанет гoblin, я отойду прочь».

Когда срабатывает условие, вы можете либо совершить свою реакцию до окончания действия, вызвавшего срабатывание, либо игнорировать срабатывание условия. Подготовленное действие можно совершить только до начала вашего следующего хода. Помните, что вы можете совершить только одну реакцию в раунд.

Если вы подготовили заклинание, вы накладываете его как обычно, но удерживаете энергию, пока не сработает условие. Для того чтобы заклинание можно было подготовить, у него должно быть время накладывания «1 действие», а удерживание магии требует концентрации (объясняется в главе 4). Если концентрация прервана, заклинание тратится без всякого эффекта. Например, если вы концентрируетесь на заклинании *паутина* и подготавливаете *волшебную стрелу*, заклинание *паутина* заканчивается, и если вы получите урон до накладывания *волшебной стрелы* реакцией, ваша концентрация рискует прерваться.

ПОИСК

Совершив действие Поиск, вы уделяете внимание поиску чего-то. В зависимости от характера ваших поисков, Мастер может призвать к проверке Мудрости (Внимательность) или Интеллекта (Анализ).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТА

Обычно вы взаимодействуете с предметами во время других действий, например, вынимаете меч частью атаки, но если предмет требует действия для его использования, вы совершаете действие Использование предмета. Это действие также пригодится, если вы хотите в течение хода взаимодействовать сразу с несколькими предметами.

СОВЕРШЕНИЕ АТАКИ

Совершаете ли вы удар оружием, стреляете ли из лука или совершаете бросок атаки частью заклинания, атака совершается довольно просто. Вы проводите бросок атаки.

1. Выберите цель. Выберите цель в пределах досягаемости атаки: существо, предмет или место.

2. Определите модификаторы. Мастер определяет, есть ли у цели укрытие, и есть ли у вас преимущество или помеха к броскам атаки по ней. Кроме того, заклинания, особые умения и прочие эффекты могут накладывать бонусы и штрафы к вашему броску атаки.

3. Определите последствия атаки. Вы совершаете бросок атаки. При попадании вы совершаете бросок урона, если только атака не подчиняется другим правилам. Некоторые атаки создают особые эффекты

в добавление к урону или вместо него.

БРОСКИ АТАКИ

Если вы совершаете атаку, бросок атаки определяет, попала атака или промахнулась. Для совершения броска атаки бросьте к20 и добавьте уместные модификаторы. Если сумма результата броска и модификаторов не меньше Класса Доспеха (КД) цели, атака попадает. КД персонажа определяется при создании персонажа, а КД чудовищ указан в их блоке статистики.

МОДИФИКАТОРЫ БРОСКА

Когда персонаж совершает бросок атаки, из модификаторов чаще всего используются модификатор характеристики и бонус мастерства. Если бросок атаки совершает чудовище, оно использует модификатор, указанный в блоке статистики.

Модификатор характеристики. Для атак рукопашным оружием используется модификатор Силы, а для атак дальнобойным оружием используется модификатор Ловкости. Оружие со свойствами «метательное» или «фехтовальное» не подчиняются этому правилу.

Бонус мастерства. Вы добавляете бонус мастерства к броскам атаки, когда совершаете атаку оружием, которым владеете, а также когда атакуете заклинанием.

Некоторые заклинания тоже требуют совершения броска атаки.

ВЫПАДЕНИЕ «1» ИЛИ «20»

Судьба может улыбнуться вам, а может отвернуться от вас; иногда новобранцы совершают удачные атаки, а ветераны могут промахиваться.

Если при броске к20 для броска атаки выпало «20», атака попадает вне зависимости от всех модификаторов и КД цели. Кроме того, атака считается критическим попаданием, что будет объяснено ниже.

Если при броске к20 для броска атаки выпало «1», атака промахивается вне зависимости от всех модификаторов и КД цели.

НЕВИДИМЫЕ АТАКУЮЩИЕ И ЦЕЛИ

Участники сражения часто пытаются избежать внимания врагов, прячась, накладывая заклинания и скрываясь в темноте.

Если вы атакуете цель, которую не видите, бросок атаки совершается с помехой. Это справедливо и в случае, если вы не знаете местонахождение цели, и в случае, если вы слышите цель, но не видите её. Если цели не было в том месте, которое вы атаковали, вы автоматически промахиваетесь, но Мастер обычно просто говорит, что атака промахнулась, не сообщая, что цель была вообще в другом месте.

Если существо вас не видит, вы совершаете по нему броски атаки с преимуществом.

Если вы скрылись (вас не видно и не слышно), то при совершении атаки вы выдаёте своё местоположение, когда атака попадает или промахивается.

ДАЛЬНОБОЙНЫЕ АТАКИ

Если вы совершаете дальнобойную атаку, вы стреляете из лука или арбалета, кидаете ручной топор или другой снаряд во врага с расстояния. Чудовища могут метать шипы из хвоста. Многие заклинания тоже включают в себя совершение дальнобойной атаки.

ДИСТАНЦИЯ

Дальнобойные атаки можно совершать только по целям, находящимся в пределах определённой дистанции.

Если у дальнобойной атаки, например, заклинанием, указана только одна дистанция, вы не можете атаковать

цели, находящиеся за пределами этой дистанции.

У некоторых дальнобойных атак, например, у совершаемых из лука, указаны две дистанции. Меньшее число это нормальная дистанция, а большее — максимальная дистанция. Бросок атаки совершается с помехой, если цель за пределами нормальной дистанции, и вы не можете атаковать цель, находящуюся за пределами максимальной дистанции.

ДАЛЬНОБОЙНЫЕ АТАКИ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Дальнобойной атакой трудно прицелиться, если непосредственно перед вами стоит враг. Если вы совершаете дальнобойную атаку оружием, заклинанием или каким-то другим средством, бросок атаки совершается с помехой, если вы находитесь в пределах 5 футов от враждебного не недееспособного существа.

РУКОПАШНЫЕ АТАКИ

Используемые в близком бою рукопашные атаки позволяют атаковать врага, находящегося в пределах вашей досягаемости. Обычно рукопашная атака совершается зажатым в руке оружием, таким как меч, боевой молот или топор. Чудовища совершают рукопашные атаки когтями, рогами, клыками, щупальцами и другими частями тела. Некоторые заклинания тоже включают в себя совершение рукопашной атаки.

При совершении рукопашной атаки оружием вы можете использовать безоружный удар, как показано в таблице оружия в Главе 3.

ПРОВОЦИРОВАННЫЕ АТАКИ

В бою все постоянно ждут, когда враг ослабит бдительность. Не получится спокойно ходить рядом с врагами, так как это провоцирует их на совершение атак.

Вы можете совершить спровоцированную атаку, если враждебное существо, которое вы видите, покидает вашу досягаемость. Для этого вы реакцией совершаете одну рукопашную атаку по спровоцировавшему существу. Эта атака прерывает перемещение спровоцировавшего существа, происходя как раз перед тем, как оно покинет пределы вашей досягаемости.

Вы можете избежать спровоцированной атаки, совершив действие Отход. Вы также не провоцируете атаки, если телепортируетесь, или кто-то (что-то) перемещает вас, не тратя ваше перемещение, действие и реакцию. Например, вы не провоцируете атаку, если взрыв выбросил вас из пределов досягаемости врага или сила тяжести заставила упасть мимо врага, стоящего на возвышении.

СРАЖЕНИЕ С ДВУМЯ ОРУЖИЯМИ

Если вы совершаете действие Атака и атакуете рукопашным оружием со свойством «лёгкое», удерживаемым в одной руке, вы можете бонусным действием атаковать другим рукопашным оружием со свойством «лёгкое», удерживаемым в другой руке. Вы не добавляете модификатор характеристики к урону от бонусной атаки, если он положительный.

Если у любого из оружий есть свойство «метательное», вы можете не совершать им рукопашную атаку, а метнуть его.

УКРЫТИЕ

Стены, деревья, существа и прочие препятствия могут предоставлять укрытие в бою, осложняя причинение цели урона. Цель получает преимущества за счёт укрытия только от атак и эффектов, исходящих с противоположной стороны укрытия.

Есть несколько степеней укрытия. Если у цели есть

несколько источников укрытия, применяется эффект только самого большого; степени не складываются между собой. Например, если цель находится позади существа, дающего укрытие на половину, и ствола дерева, дающего укрытие на три четверти, у неё будет укрытие на три четверти.

Цель с укрытием на половину получает бонус +2 к КД и спасброскам Ловкости. Цель получает укрытие на половину если препятствие закрывает как минимум половину её тела. Это может быть низкая стена, большая мебель, узкий ствол дерева или существо, как враждебное, так и дружелюбное.

Цель с укрытием на три четверти получает бонус +5 к КД и спасброскам Ловкости. Цель получает укрытие на три четверти если препятствие закрывает как минимум три четверти её тела. Это может быть опускная решётка, бойница в стене или широкий ствол дерева.

На цель с полным укрытием нельзя непосредственно нацеливать атаки и заклинания, хотя некоторые заклинания могут захватить цель областью воздействия. Цель обладает полным укрытием если полностью скрыта за препятствием.

УРОН И ЛЕЧЕНИЕ

Раны и угроза смерти постоянно сопровождают тех, кто исследуют миры D&D.

ХИТЫ

Хиты отражают комбинацию физической и умственной стойкости, стремление к существованию и удачу. Существ с большим числом хитов трудно убить. Те, у кого хитов мало — менее жизнеспособны.

Текущие хиты существа (обычно называются просто хитами) могут быть любым числом от 0 до максимума его хитов. Это число часто меняется, когда существо получает урон и лечится.

Каждый раз, когда существо получает урон, этот урон вычитается из его хитов. Потеря хитов никак не сказывается на возможностях существа, пока хиты не опускаются до 0.

БРОСОК УРОНА

У оружия, заклинаний и боевых умений чудовищ указан причиняемый ими урон. Вы бросаете указанную кость или кости, добавляете модификаторы и причиняете цели получившийся урон. Бонусы к урону предоставляет магическое оружие, особые умения и прочие факторы.

При совершении атаки оружием вы добавляете к урону модификатор характеристики — той же самой характеристики, что использовалась для броска атаки. В заклинании написано, какие кости бросать для определения урона и какие модификаторы применяются. Если заклинание или эффект причиняет урон сразу нескольким целям, бросок урона совершается один на всех.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Если вы совершаете критическое попадание, вы бросаете кости урона по цели два раза. Бросьте кости урона два раза и сложите сумму. Затем добавьте все уместные модификаторы. Для ускорения можете бросить все кости одновременно.

Например, если вы совершили критическое попадание кинжалом, бросьте для урона 2к4, а не 1к4, затем добавьте модификатор характеристики. Если в атаку входят другие кости урона, например, от умения плута Скрытая атака, вы бросаете по два раза и эти кости.

ВИДЫ УРОНА

Разные атаки, заклинания и прочие эффекты причиняют разные виды урона. Сами по себе разные виды урона не подчиняются особым правилам, но

от них зависят другие элементы игры, такие как сопротивление урону.

Встерчаются следующие виды урона: Дробящий, Звук, Излучение, Кислота, Колющий, Некротическая энергия, Огонь, Психическая энергия, Рубящий, Силовое поле, Холод, Электричество, Яд.

СОПРОТИВЛЕНИЕ УРОНУ И УЯЗВИМОСТЬ

Некоторым существам и предметам чрезвычайно трудно или наоборот, легко причинить вред определёнными видами урона.

Если у существа или предмета есть **сопротивление** виду урона, то урон этого вида, причиняемый ему, уменьшается вдвое. Если у существа или предмета есть **уязвимость** виду урона, урон этого вида для него удваивается.

Сопротивление и уязвимость применяются к урону после всех остальных модификаторов. Например, по существу сопротивлением к дробящему урону попадает атака, причиняющая дробящий урон 25. Это существо также находится в магической ауре, уменьшающей весь урон на 5. Вначале из урона 25 вычитается 5 а результат делится пополам, так что существо получает урон 10.

Многочисленные сопротивления или уязвимости к одному и тому же виду урона не складываются. Например, если у существа есть сопротивление к урону огнём и сопротивление к немагическому урону, то урон от немагического огня уменьшается в два, а не в четыре раза.

ЛЕЧЕНИЕ

Если урон не вызвал смерть, он не постоянен. И даже смерть можно обратить мощной магией. Хиты существа восстанавливаются отдыхом (объясняется в главе 3), а магия, такая как заклинание *лечение ран* или *зелье лечения* устраняют урон мгновенно.

Если существо получает какое-либо лечение, восстановленные хиты добавляются к его текущим хитам. Хиты существа не могут превышать его максимум хитов, поэтому лишние хиты теряются. Например, друид восстанавливает следопыту 8 хитов. Если у следопыты сейчас 14 хитов, а максимум хитов 20, следопыт восстанавливает 6 хитов, а не 8. Умершее существо не может восстанавливать хиты, пока такая магия как *возрождение* не вернёт его к жизни.

ОПУСКАНИЕ ХИТОВ ДО 0

Если ваши хиты опустились до 0, вы либо тут же умираете, либо теряете сознание.

Большинство чудовищ под управлением Мастера сразу умирают, когда их хиты опускаются до 0, не теряя сознание и не совершая спасбросков от смерти.

Могущественные злодеи и особые персонажи Мастера могут стать исключением; Мастер может позволить им потерять сознание и использовать правила, предназначенные для персонажей игроков.

МГНОВЕННАЯ СМЕРТЬ

Большой урон может убить вас мгновенно. Если урон опускает ваши хиты до 0, и ещё остаются излишки, вы умираете, если излишки равны максимуму ваших хитов или превышают его.

Например, у жрицы с максимумом хитов 12 сейчас 6 хитов. Если она получает от атаки урон 18, хиты опускаются до 0, но остаётся ещё 12 урона. Так как этот урон равен максимуму хитов, жрица умирает.

ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ

Если урон опускает ваши хиты до 0, но не убивает вас, вы теряете сознание (смотрите приложение А). Вы приходите в сознание, если восстанавливаете хиты.

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

Если вы начинаете ход с 0 хитов, вы должны совершить особый спасбросок, называемый спасброском от смерти, чтобы определить, приближается ли вы к смерти или цепляетесь за жизнь. В отличие от других спасбросков, этот не привязан ни к какой характеристике. Теперь вы находитесь в руках судьбы, и помочь вам могут только заклинания и умения, улучшающие шансы на совершение успешных спасбросков.

Бросьте к20. Если результат будет «10» или выше, вы преуспели. В противном случае спасбросок провален. Сами по себе успехи и неудачи не оказывают никакого эффекта. В случае трёх успехов вы становитесь стабилизированным (смотрите ниже). В случае трёх провалов вы умираете. Успехи и провалы не должны быть последовательными; отслеживайте количество и тех и других, пока не накопите три одинаковых результата. И те и другие сбрасываются до нуля, когда вы восстанавливаете любое количество хитов или становитесь стабилизированным.

Выпадение «1» или «20». Если вы совершаете спасбросок от смерти и выпадает «1», это считается двумя провалами. Если выпадет «20», вы восстанавливаете 1 хит.

Урон при 0 хитов. Если вы получаете урон, когда у вас уже 0 хитов, вы получаете проваленный спасбросок от смерти. Если это урон от критического попадания, вы получаете два провала. Если урон равен максимуму ваших хитов или превышает его, вы мгновенно умираете.

СТАБИЛИЗАЦИЯ СУЩЕСТВА

Самый надёжный способ помочь существу с 0 хитов это его лечение. Если лечение недоступно, существо можно хотя бы стабилизировать, чтобы оно не умерло от проваленного спасброска от смерти.

Вы можете действием оказать первую помощь находящемуся без сознания существу и попытаться стабилизировать его, для чего требуется совершить проверку Мудрости (Медицина) со Сл 10.

Стабилизированное существо не совершает спасброски от смерти, несмотря на то, что хиты равны 0, но и в сознание не приходит. Получив урон, существо перестаёт быть стабилизированным и снова начинает совершать спасброски от смерти. Стабилизированное существо, не получившее лечения, восстанавливает 1 хит после 1к4 часов.

НОКАУТИРОВАНИЕ СУЩЕСТВА

Иногда нападающий хочет обезвредить врага, а не убивать его. Если атакующий опускает хиты существа до 0 рукопашной атакой, он может заявить, что нокаутирует его. Этот выбор можно сделать уже после причинения урона. В этом случае цель теряет сознание, но сразу становится стабилизированной.



ГЛАВА 3: ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ВАШИ ПЕРСОНАЖИ В ИГРЕ МОГУТ ИССЛЕДОВАТЬ ЗАБРОШЕННЫЕ руины и неисследованные земли, раскрывать тайны и зловещие заговоры, и убивать кошмарных чудовищ. И если всё сложится удачно, ваш персонаж выживет и получит заслуженную награду. Эта глава описывает основы жизни искателей приключений, от механики перемещений до сложных социальных взаимодействий. Здесь же есть правила отдыха, а также описание действий, возможных между приключениями.



ПУТЕШЕСТВИЕ

Плавание по реке, ползание по коридорам подземелья, подъём на отвесный утёс — в приключениях важны все виды перемещения. Мастер может подытожить перемещение без тщательных вычислений расстояний и скоростей: «Вы идёте по лесу, и к исходу третьего дня находите вход в подземелье». За день, обычно, персонаж может преодолеть 24 мили.

ПОХОДНЫЙ СТРОЙ

Искатели приключений должны сформировать походный строй. Персонаж может стоять в первом ряду, в одном из средних рядов, или в последнем ряду. Это поможет проще определить, кто попал в ловушку, кто заметит прячущихся врагов, и кто окажется ближе к врагам, когда начнётся сражение.

ОСОБЫЕ ВИДЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

По опасным подземельям и глухим местам не ходят просто пешком. Искателям приключений приходится карабкаться, ползать, плавать и прыгать, чтобы добраться до нужного места.

ПРЫЖОК В ДЛИНУ

Если вы совершаете прыжок в длину, вы покрываете количество футов, равное значению Силы, если непосредственно перед прыжком переместились минимум на 10 футов. Если вы совершаете прыжок в длину без разбега, прыгнуть можно только на половину этой дистанции. В любом случае, каждый фут, на который вы перенеслись прыжком, учитывается при подсчёте перемещения.

Это правило предполагает, что высота прыжка не имеет значения, как в случае перепрыгивания ручья или пропасти. Если Мастер решит, вы должны преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл 10, чтобы перепрыгнуть через препятствие (не выше четверти расстояния прыжка), такое как изгородь или невысокая стена. В противном случае вы ударяетесь об него.

Если вы приземляетесь в труднопроходимую местность, вы должны преуспеть в спасброске Ловкости (Акробатика) со Сл 10, чтобы приземлиться на ноги. В противном случае вы падаете ничком.

ПРЫЖОК В ВЫСОТУ

Если вы совершаете прыжок в высоту, вы поднимаетесь в воздух на количество футов, равное 3 + модификатор Силы, если непосредственно перед прыжком переместились минимум на 10 футов. Если вы совершаете прыжок в высоту без разбега, прыгнуть можно только на половину этой дистанции. В любом случае, каждый фут, на который вы перенеслись прыжком, учитывается при подсчёте перемещения. В некоторых случаях Мастер может позволить совершить проверку Силы (Атлетика), чтобы прыгнуть выше, чем обычно.

ЛАЗАНИЕ, ПЛАВАНИЕ

Во время лазания и плавания каждый фут перемещения стоит 1 дополнительный фут (2 дополнительных футов при труднопроходимой местности), если у существа нет скорости лазания или плавания. Если Мастер решит, лазание по скользкой вертикальной поверхности или поверхности, где мало за что можно ухватиться, может требовать успешную проверку Силы (Атлетика). Точно так же, плавание в бурных водах может требовать успешную проверку Силы (Атлетика).

ОТДЫХ

Искатели приключений героичны, но даже они

не могут ежечасно заниматься исследованием, взаимодействием и сражениями. Им тоже нужен отдых, время на сон и еду, уход за ранами, освежение сознания и духа для заклинаний и подготовка к новым приключениям.

Искатели приключений могут совершать короткие отдыхи в течение дня и продолжительный отдых в конце каждого дня

КОРОТКИЙ ОТДЫХ

Короткий отдых это период длиной как минимум 1 час, во время которого персонаж не делает ничего напряжённого кроме поглощения пищи, питья, чтения и обработки ран.

В конце короткого отдыха персонаж может потратить одну или несколько Костей Хитов. Каждая потраченная кость позволяет совершить бросок соответствующей кости, добавить к ней модификатор Телосложения и восстановить получившееся количество хитов. После каждого броска можно решить, что будет потрачена ещё одна Кость Хитов. Потраченные Кости Хитов восстанавливаются в конце продолжительного отдыха, как описано ниже.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ ОТДЫХ

Продолжительный отдых это долгий период длительностью как минимум 8 часов, во время которого персонаж спит или совершает лёгкую деятельность: читает, разговаривает, ест и стоит на страже не более 2 часов. Если отдых прерывается напряжённой активностью (как минимум 1 час ходьбы, сражение, накладывание заклинаний или другая подобная деятельность), персонажи должны начать отдых с начала, чтобы получить от него преимущества.

В конце продолжительного отдыха персонаж восстанавливает все потраченные хиты, а также половину от максимума Костей Хитов (минимум 1). Например, если у персонажа восемь Костей Хитов, в конце продолжительного отдыха он может восстановить четыре из них.

Персонаж не может получить преимущества от второго продолжительного отдыха за 24-часовой период, и у персонажа должен быть хотя бы 1 хит в начале отдыха, чтобы получить от него преимущества.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

За преодоление невзгод и приключений, персонаж получает опыт и сокровища.

Логово чудовища может содержать в себе сундук с монетами, а налётчик-гоблин может хранить чьи-то останки-трофеи. Заполучив сокровища персонажи решат разделить их между собой (обычно, каждый получает равную долю на участника в группе), или же потратят их на улучшение экипировки или другие припасы.

Очки опыта — абстрактное измерение развития персонажа в игре, которые накапливаются по мере приключений. Их дают за победу над чудовищами, прохождение определённых этапов в приключении, или же за необычные испытания. Награда опытом распределяется поровну между участниками в группе.

Очки опыта	Уровень	Бонус мастерства
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2700	4	+2
6500	5	+3

Как только персонаж набирает определённое число опыта, он продвигается по уровню, получая новые способности, тем самым развиваясь. Это улучшение называется получением уровня. Так персонаж

развивается с 1-го по 20-й уровни (в этом наборе вы сможете развить персонажа до 5-го уровня). На новом уровне персонаж получает дополнительные хиты и классовые умения (подробнее это отражено в его листе персонажа).

СНАРЯЖЕНИЕ

Искателям приключений важно наличие в продаже доспехов, оружия, рюкзаков, верёвок и подобных

Монеты

Монеты делают разного номинала, основываясь на относительной стоимости металла, из которого они изготовлены. Чаще всего встречаются монеты трёх видов: золотые монеты (зм), серебряные монеты (см) и медные монеты (мм).

Одна золотая монета стоит десять серебряных монет, распространённых среди обывателей. Серебряная монета оплачивает один день чернорабочего, флягу лампового масла или одну ночь на захудалом постоялом дворе.

Одна серебряная монета стоит десять медных монет, распространённых среди чернорабочих и нищих. За одну медную монету можно купить свечу, факел или кусочек мела.

Иногда в грудах сокровищ попадаются необычные монеты, сделанные из других драгоценных металлов. Монеты из электрума (эм) и платины (пм) были в обращении в древних империях и королевствах, и при оплате ими они иногда вызывают подозрения. Монета из электрума стоит пять серебряных монет, а из платины — десять золотых.

Стандартная монета весит 9 грамм, так что пятьдесят любых монет весят полкилограмма или 1 фунт.

товаров, так как от хорошего снаряжения зависит выживание в подземельях и диких пустошах. Доспехи и оружие неотъемлемы в бою, в то время как другие предметы смогут помочь авантюристу в подземелье или джунглях. В этом разделе описаны предметы для начинающих искателей приключений, а также небольшое количество предметов, которые могут повстречаться на их пути в виде сокровища или в лавке торговца.

ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ

Показатель Силы персонажа определяет его грузоподъемность. С какой нагрузкой он сохранит способность передвигаться, как распределит носимый вес. Чтобы определить нагрузку (в фунтах) умножьте Силу персонажа на 15. Если нагрузка превышает допустимый вес, скорость персонажа равна 0.

ДОСПЕХИ И ЩИТЫ

Миры D&D — широкий гобелен, сотканный из разнообразных культур, где каждая находится на своём технологическом уровне. Доспехи в игре разделены на три категории: лёгкие, средние и тяжёлые. Многие воители дополняют доспехи щитом.

Искатели приключений, представленные на прилагающихся листах персонажей, уже экипированы доспехами, их Класс Доспеха рассчитан, но информацию из этого раздела вы можете использовать для дальнейшего развития персонажа.

ВЛАДЕНИЕ ДОСПЕХАМИ

Кто угодно может натянуть доспех или пристегнуть щит к руке. Но только тот, кто знает, как носить доспех, может носить его эффективно. Ваш класс даёт владение некоторыми видами доспехов. Если вы носите доспех, которым не владеете, вы совершаете с помехой все проверки характеристик, спасброски и броски атаки, использующие Силу или Ловкость, и вы не можете накладывать заклинания.

ДОСПЕХИ

Доспех	Стоимость	Класс Доспеха (КД)	Вес
<i>Лёгкие</i>			
Проклепанная кожа	45 зм	12 + модификатор Лов	13 фнт.
Кожаный	10 зм	11 + модификатор Лов	10 фнт.
<i>Средние</i>			
Шкурный	10 зм	12 + модификатор Лов (макс. 2)	12 фнт.
Кольчужная рубаха	50 зм	13 + модификатор Лов (макс. 2)	20 фнт.
Чешуйчатый	50 зм	14 + модификатор Лов (макс. 2)	45 фнт.
Кираса	400 зм	14 + модификатор Лов (макс. 2)	20 фнт.
<i>Тяжёлые</i>			
Колечный	30 зм	14	40 фнт.
Кольчуга	75 зм	16	55 фнт.
Наборный	200 зм	17	60 фнт.
<i>Щиты</i>			
Щит	10 зм	+2	6 фнт.

ЛЁГКИЙ ДОСПЕХ

Лёгкие доспехи, изготовленные из лёгких и тонких материалов, предпочитают ловкие искатели приключений, поскольку те предоставляют защиту, и при этом не ограничивают подвижность. Если вы носите лёгкий доспех, вы при определении Класса Доспеха добавляете модификатор Ловкости к базовому числу, предоставленному доспехом.

Проклепанная кожа. Этот доспех усилен шипами и пластинами. **Кожаный.** Нагрудник и плечи этого доспеха изготовлены из кожи, вываренной в масле. Остальные части доспеха сделаны из более мягких и гибких материалов.

СРЕДНИЙ ДОСПЕХ

Средние доспехи предлагают лучшую защиту, чем лёгкие, но немного ограничивают перемещение. Если вы носите средний доспех, вы при определении Класса Доспеха к базовому числу, предоставленному доспехом, добавляете модификатор Ловкости, но не более +2. Если ваша ловкость 16 и выше, вы все равно добавляете только +2.

Шкурный. Этот грубый доспех состоит из толстых мехов и шкур. Обычно их носят племена варваров, злые гуманоиды и прочие народы, у которых нет инструментов и материалов для создания более качественных доспехов.

Кольчужная рубаха. Сделанная из переплетённых металлических колец кольчужная рубаха носится между слоями одежды или кожи. Этот доспех предоставляет умеренную защиту торса и заглушает звон колец внешним покрытием. **Чешуйчатый доспех.** Этот доспех состоит из кожаных куртки и поножей (а также, возможно, отдельной юбки), покрытых перекрывающимися кусочками металла, похожими на рыбную чешую. В комплект входят рукавицы. **Кираса.** Этот доспех состоит из подогнанного металлического панциря, носимого с подкладкой из кожи. Несмотря на то, что руки и ноги остаются практически без защиты, этот доспех хорошо защищает жизненно важные органы, оставляя владельцу относительную подвижность.

ТЯЖЁЛЫЙ ДОСПЕХ

Из всех видов доспехов, тяжёлые доспехи предоставляют лучшую защиту. Эти комплекты доспехов покрывают всё тело и созданы для защиты

от самых разных атак. Их вес и нагрузку могут выдержать только самые тренированные воители. Вы также совершаете с помехой проверки Ловкости (Скрытность).

Тяжёлый доспех не позволяет добавлять к Классу Доспеха модификатор Ловкости, но и не даёт штраф, если модификатор Ловкости отрицательный.

Колечный доспех. Это кожаный доспех с нашитыми на него толстыми кольцами. Эти кольца усиливают доспех от ударов мечей и топоров. Колечный доспех хуже кольчуги, и обычно его носят только те, кто не могут позволить себе доспех получше. **Кольчуга.** Изготовленная из переплетающихся металлических колец кольчуга включает также слой стёганой ткани, надеваемой под низ, дабы предотвратить натирание и смягчать удары. В комплект входят рукавицы. **Наборный доспех.** Этот доспех состоит из узких вертикальных металлических пластин, приклепанных к кожаной подложке, носимой поверх слоя ватина. Соединения защищаются кольчужным полотном.

Щиты

Щит изготавливается из дерева или металла, и удерживается в одной руке. Наличие щита улучшает ваш Класс Доспеха на 2. Одновременно вы можете получать преимущество только от одного щита.

Оружие

Таблица «Оружие» показывает самое распространённое в мирах D&D оружие, их цену, вес, урон, причиняемый при попадании, и их особые свойства. Все виды оружия делятся на рукопашное и дальнобойное. **Рукопашное** оружие используется для атаки целей, находящихся в пределах 5 футов от вас, а **дальнобойное** оружие используется для атаки целей, находящихся на расстоянии.

Владение оружием

Ваша раса, класс и черты дают владение конкретными видами и целыми категориями оружия. Категорий

Оружие

Название	Стоимость Урон		Вес	Свойства
Простое рукопашное оружие				
Боевой посох	2 см	1к6 дробящий	4 фнт.	Универсальное (1к8)
Булава	5 зм	1к6 дробящий	4 фнт.	—
Дубинка	1 см	1к4 дробящий	2 фнт.	Лёгкое
Кинжал	2 зм	1к4 колющий	1 фнт.	Лёгкое, метательное (дистанция 20/60), фехтовальное
Копьё	1 зм	1к6 колющий	3 фнт.	Метательное (дистанция 20/60), универсальное (1к8)
Лёгкий молот	2 зм	1к4 дробящий	2 фнт.	Лёгкое, метательное (дистанция 20/60)
Метательное копьё	5 см	1к6 колющий	2 фнт.	Метательное (дистанция 30/120)
Палица	2 см	1к8 дробящий	10 фнт.	Двуручное
Ручной топор	5 зм	1к6 рубящий	2 фнт.	Лёгкое, метательное (дистанция 20/60)
Простое дальнобойное оружие				
Арбалет, лёгкий	25 зм	1к8 колющий	5 фнт.	Боеприпас (дистанция 80/320), двуручное, перезарядка
Короткий лук	25 зм	1к6 колющий	2 фнт.	Боеприпас (дистанция 80/320), двуручное
Воинское рукопашное оружие				
Боевой молот	15 зм	1к8 дробящий	2 фнт.	Универсальное (1к10)
Боевой топор	10 зм	1к8 рубящий	4 фнт.	Универсальное (1к10)
Двуручный меч	50 зм	2к6 рубящий	6 фнт.	Двуручное, тяжёлое
Длинный меч	15 зм	1к8 рубящий	3 фнт.	Универсальное (1к10)
Короткий меч	10 зм	1к6 колющий	2 фнт.	Лёгкое, фехтовальное
Молот	10 зм	2к6 дробящий	10 фнт.	Двуручное, тяжёлое
Моргенштерн	15 зм	1к8 колющий	4 фнт.	—
Рапира	25 зм	1к8 колющий	2 фнт.	Фехтовальное
Секира	30 зм	1к12 рубящий	7 фнт.	Двуручное, тяжёлое
Скимитар	25 зм	1к6 рубящий	3 фнт.	Лёгкое, фехтовальное
Воинское дальнобойное оружие				
Арбалет, ручной	75 зм	1к6 колющий	3 фнт.	Боеприпас (дистанция 30/120), лёгкое, перезарядка
Арбалет, тяжёлый	50 зм	1к10 колющий	18 фнт.	Боеприпас (дистанция 100/400), двуручное, перезарядка, тяжёлое
Длинный лук	50 зм	1к8 колющий	2 фнт.	Боеприпас (дистанция 150/600), двуручное, тяжёлое

две: **простое** оружие и **воинское** оружие. Простым оружием могут пользоваться многие. В это оружие входят дубинки, булавы и прочее оружие, доступное обывателям. Воинское оружие включает мечи, топоры и древковое оружие, требующее для эффективного использования особых тренировок. Многие воители используют воинское оружие, потому что оно позволяет максимально использовать их стиль и обучение.

Свойства оружия

У многих видов оружия есть особые свойства, отражённые в таблице «Оружие».

Боеприпас. Вы можете использовать оружие со свойством «боеприпас» для совершения дальнобойной атаки только если у вас есть боеприпасы для стрельбы. Каждый раз, когда вы совершаете атаку с помощью этого оружия, вы тратите один боеприпас. Вынимается боеприпас из колчана или другого контейнера частью атаки. Для зарядки одноручного оружия требуется одна свободная рука. В конце сражения вы восстанавливаете половину использованных боеприпасов, потратив минуту на поиски на поле боя.

Если вы используете оружие со свойством «боеприпас» для совершения рукопашной атаки, вы считаете его импровизированным оружием (смотрите ниже «Импровизированное оружие»). Праща при этом должна быть заряжена.

Двуручное. Это оружие нужно держать двумя руками, когда вы атакуете им.

Дистанция. У оружия, с помощью которого могут совершаться дальнобойные атаки, указан диапазон в скобках после свойства «боеприпас» или «метательное». Диапазон состоит из двух чисел. Первое — это нормальная дистанция в футах, а второе указывает максимальную дистанцию оружия. При совершении атаки по цели, находящейся на расстоянии, превышающем нормальную дистанцию, бросок атаки совершается с помехой. Цель, находящуюся на

расстоянии, превышающем максимальную дистанцию, атаковать нельзя.

Лёгкое. Лёгкое оружие маленькое и удобное, и идеально подходит для сражения двумя оружиями. Смотрите правила по сражению двумя оружиями в главе 2.

Метательное. Если у оружия есть свойство «метательное», вы можете совершать им дальнобойные атаки, метая его. Если это рукопашное оружие, вы используете для бросков атаки и урона тот же модификатор характеристики, что и при совершении рукопашной атаки этим оружием. Например, если вы метаете ручной топор, вы используете Силу, а если метаете кинжал, то можете использовать либо Силу, либо Ловкость, так как у кинжала есть свойство «фехтовальное».

Перезарядка. Из-за долгой перезарядки этого оружия вы можете выстрелить из него только один боеприпас одним действием, бонусным действием или реакцией, вне зависимости от количества положенных атак.

Тяжёлое. Существа Маленького размера совершают броски атаки тяжёлым оружием с помехой. Из-за размера и веса Маленькие существа не могут использовать такое оружие эффективно.

Универсальное. Это оружие можно использовать как одной, так и двумя руками. Урон, указанный в скобках после этого свойства, означает урон при совершении рукопашной атаки двумя руками.

Фехтовальное. При совершении атаки фехтовальным оружием вы сами выбираете, какой модификатор использовать при совершении бросков атаки и урона — модификатор Силы или Ловкости. Для обоих бросков должен использоваться один и тот же модификатор.

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ

Иногда при персонажах нет оружия, и им приходится атаковать тем, что окажется под рукой. В импровизированное оружие входят все предметы,

Снаряжение

Предмет	Стоимость	Вес
Боеприпасы		
Арбалетные болты (20)	1 зм	1,5 фнт.
Стрелы (20)	1 зм	1 фнт.
Бочка	2 зм	70 фнт.
Бумага (один лист)	2 см	—
Бурдюк	2 см 5 фнт. (полный)	—
Верёвка пеньковая (50 футов)	1 зм	10 фнт.
Верёвка, шёлковая (50 футов)	10 зм	5 фнт.
Воровские инструменты	25 зм	1 фнт.
Горшок, железный	2 зм	10 фнт.
Духи (флакон)	5 зм	—
Замок	10 зм	1 фнт.
Зелье лечения	50 зм	1/2 фнт.
Игральные карты	5 см	—
Книга	25 зм	5 фнт.
Книга заклинаний	50 зм	3 фнт.
Колокольчик	1 зм	—
Колчан	1 зм	1 фнт.
Кольцо-печатка	5 зм	—
Комплект целителя	5 зм	3 фнт.
Контейнер для карт и свитков	1 зм	1 фнт.
Корзина	4 см	2 фнт.
Кошель	5 см	1 фнт.
Крюк-кошка	2 зм	4 фнт.
Ломик	2 зм	5 фнт.
Лопата	2 зм	5 фнт.
Масло (фляга)	1 см	1 фнт.
Мешок	1 мм	1/2 фнт.
Мешочек с компонентами	25 зм	2 фнт.

которые можно держать одной или двумя руками, такие как разбитая бутылка, ножка от стола, сковорода, колесо от телеги, или мёртвый гoblin.

Во многих случаях импровизированное оружие подобно настоящему оружию, и потому может использоваться как оно. Например, ножка от стола похожа на дубинку. Если Мастер позволит, персонаж, владеющий оружием, может использовать похожий предмет как это оружие и потому использовать бонус мастерства.

Предмет, не похожий на оружие, причиняет урон 1к4 (Мастер назначает вид урона в зависимости от используемого предмета). Если персонаж использует дальнобойное оружие для совершения рукопашной атаки или метает рукопашное оружие, у которого нет свойства «метательное», оно причиняет урон 1к4. У импровизированного метательного оружия нормальная дистанция 20 футов и максимальная дистанция 60 футов.

СНАРЯЖЕНИЕ

В этом разделе описываются предметы, используемые по особым правилам, или требующие разъяснений.

Верёвка. У верёвки, сделанной из пеньки или шёлка, 2 хита, и её можно порвать проверкой Силы со Сл 17.

Воровские инструменты. В этот набор инструментов входят небольшой напильник, набор отмычек, небольшое зеркальце на длинной ручке, ножницы и пара щипчиков. Владение этими инструментами позволяет добавлять бонус мастерства ко всем проверкам характеристик, сделанным для отключения ловушек и взлома замков.

Замок. Вместе с замком идёт и ключ. Без ключа существо, владеющее воровскими инструментами, может вскрыть замок успешной проверкой Ловкости со Сл 15. Мастер может решить, что есть более качественные замки, стоящие больше.

Зелье лечения. Существо, выпившее магическую

Предмет	Стоимость	Вес
Молот, кузнечный	2 зм	10 фнт.
Молоток	1 зм	3 фнт.
Мыло	2 мм	—
Одежда, обычная	5 см	3 фнт.
Одеяло	5 см	3 фнт.
Палатка, двухместная	2 зм	20 фнт.
Пергамент (один лист)	1 см	—
Песочные часы	25 зм	1 фнт.
Писчее перо	2 мм	—
Рационы (1 день)	5 см	2 фнт.
Рюкзак	2 зм	5 фнт.
Ряса	1 зм	4 фнт.
Свеча	1 мм	—
Святая вода (фляга)	25 зм	1 фнт.
Священный символ	5 зм	1 фнт.
Сигнальный свисток	5 мм	—
Спальник	1 зм	7 фнт.
Столовый набор	2 см	1 фнт.
Сундук	5 зм	25 фнт.
Точильный камень	1 мм	1 фнт.
Трутница	5 см	1 фнт.
Увеличительное стекло	100 зм	—
Факел	1 мм	1 фнт.
Флакон	1 зм	—
Фляга или большая кружка	2 мм	1 фнт.
Фонарь, закрытый	5 зм	2 фнт.
Фонарь, направленный	10 зм	2 фнт.
Чернила (бутылочка 30 грамм)	10 зм	—
Шипы, железные (10)	1 зм	5 фнт.
Шлямбур	5 мм	1/4 фнт.

красную жидкость из этого флакона, восстанавливает 2к4 + 2 хита. Зелье выпивается или заливается в рот другому действием.

Израильные карты. Если вы овладели карточной игрой, вы можете добавлять бонус мастерства при проверках, связанных с игрой в карты.

Колчан. В колчан помещается 20 стрел.

Комплект целителя. Это кожаный кошель с бинтами, мазями и шинами. Набор годится для десяти использований. Вы можете действием потратить одно использование набора для стабилизации существа, у которого 0 хитов, не совершая проверку Мудрости (Медицина).

Книга заклинаний. Книги заклинаний очень важны для волшебников. Это переплетённые кожей тома, содержащие 100 пустых пергаментных страниц, на которых можно записывать заклинания.

Ломик. Использование ломика позволяет совершать проверки Силы с преимуществом, если рычаг должен помочь.

Масло. Обычно масло продаётся в глиняных флягах по 1 пинте (0,5 литра). Вы можете действием облить маслом из фляги существо, находящееся в пределах 5 футов, или кинуть её на 20 футов, ломая при ударе. Совершите дальнобойную атаку по целевому существу или предмету, считая масло импровизированным оружием. При попадании цель покрывается маслом. Если цель получает урон огнём, пока масло не высохло (1 минута), она получает дополнительный урон огнём 5 от горящего масла. Вы можете также вылить фляжку масла на землю, покрыв площадь 5 × 5 футов, при условии, что пол ровный. Если теперь масло поджечь, оно горит 2 раунда и причиняет урон огнём 5 всем существам, входящим в эту область или оканчивающим в ней ход. Существо может получить этот урон только один раз за ход.

Мешочек с компонентами. Мешочек с компонентами это маленький водонепроницаемый кожаный поясной кошель с отделениями для хранения материальных компонентов и других особых предметов, нужных для накладывания заклинаний, если только у этих компонентов не указана стоимость (смотрите описание заклинания).

Рационы. Рационы состоят из обезвоженной пищи, подходящей для путешествий, включая вяленое мясо, сухофрукты, галеты и орехи.

Свеча. В течение 1 часа свеча испускает яркий свет в пределах радиуса 5 футов и тусклый свет в пределах ещё 5 футов.

Священный символ. Священный символ изображает божество или целый пантеон. Это может быть амулет, изображающий символ божества, символ, выгравированный или выложенный камнями в качестве эмблемы на щите, или крохотная коробочка, в которой хранится священная реликвия. Жрец или паладин может использовать священный символ в качестве фокусировки для заклинаний, как описано в главе 4. Для такого использования символа заклинатель должен держать его в руке, носить у всех на виду или нести на щите.

Трутница. В этом небольшом контейнере находится кремь, кресало и трут (обычно это сухая тряпка, вымоченная в масле), используемые для разжигания огня. Использование его для разжигания факела — или чего-нибудь другого, легковоспламеняющегося — требует одного действия. Разжигание другого огня требует 1 минуты.

Факел. Факел горит 1 час, испуская яркий свет в пределах

20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Если вы совершаете рукопашную атаку горящим факелом и попадаете, он причиняет урон огнём 1.

Фонарь, закрытый. Закрытый фонарь испускает яркий свет в пределах 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Зажжённый фонарь горит 6 часов от одной фляги (1 пинта [0,5 литра]) масла. Вы можете действием опустить козырёк, уменьшив освещение до тусклого света в пределах 5 футов.

Фонарь, направленный. Направленный фонарь испускает яркий свет 60-футовым конусом и тусклый свет в пределах ещё 60 футов. Зажжённый фонарь горит 6 часов от одной фляги (1 пинта [0,5 литра]) масла.

Скакуны и другие животные

Животное	Стоимость	Скорость	Грузоподъёмность
Лошадь, ездовая	75 зм	60 фт.	480 фнт.
Лошадь, тягловая	50 зм	40 фт.	540 фнт.
Осёл или мул	8 зм	40 фт.	420 фнт.

Сёдла, упряжь и транспорт

Предмет	Стоимость	Вес
Конюшня (в день)	5 см	—
Корм (в день)	5 мм	10 фнт.
Седельные сумки	4 зм	8 фнт.
Сёдла		
Грузовое	5 зм	15 фнт.
Ездовое	10 зм	25 фнт.
Упряжь и уздечка	2 зм	1 фнт.

Еда, напитки и постой

Пункт	Стоимость
Вино	
Обычное (кружка)	2 см
Отличное (бутылка)	10 зм
Пиво	
Галлон (4 литра)	2 см
Кружка	4 мм
Постоялый двор (за день)	
Нищенское	7 мм
Бедное	1 см
Скромное	5 см
Комфортное	8 см
Богатое	2 зм
Аристократическое	4 зм
Пропитание (за день)	
Нищенское	3 мм
Бедное	6 мм
Скромное	3 см
Комфортное	5 см
Богатое	8 см
Аристократическое	2 зм



ГЛАВА 4: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ



МАГИЯ ПРОНИЗЫВАЕТ МИРЫ D&D, И ЧАЩЕ ВСЕГО проявляется в виде заклинаний. В этой главе приводятся правила по использованию заклинаний. Персонажи разных классов по-разному изучают и подготавливают заклинания, чудовища тоже используют заклинания по-своему. Однако, какое бы происхождение не было у заклинания, оно подчиняется описанным ниже правилам.



Что такое заклинание?

Заклинание — это единый магический эффект, магическая энергия, пропитывающая мультивселенную, сформированная в конкретное обличье. Накладывая заклинание, персонаж бережно хватает невидимые пряди сырой магии, пропитывающей мир, переплетает их особым узором, заставляет вибрировать, а потом отпускает, вызывая желаемый эффект — чаще всего всё это происходит за доли секунды.

Заклинания могут быть универсальными инструментами, оружием, и даже защитой. Они могут причинять и устранять урон, накладывать и снимать состояния (смотрите приложение А), вытягивать жизненную энергию и возвращать к жизни.

За ход истории мультивселенной было создано бессчётное множество заклинаний, и большая их часть давно забыта. Часть из них записана в ветхих книгах, лежащих в древних руинах, или заперта в сознании мёртвых богов. Они могут быть повторно изобретены персонажем, накопившим нужную энергию и мудрость для понимания.

Уровень заклинания

У каждого заклинания есть уровень, от 0 до 3. Уровень заклинания — это примерный индикатор того, насколько оно сильно. У скромной (но всё равно впечатляющей) *волшебной стрелы* 1 уровень, а всемогущее *огненное шар* — 3 уровня (в этой игре есть и более мощные заклинания, вплоть до 9-го уровня, но в этот набор они не включены). Заговоры — простые, но мощные заклинания, которые персонажи могут накладывать без особых усилий, имеют уровень 0. Чем выше уровень заклинания, тем больший уровень должен быть у заклинателя, собирающегося его использовать.

Уровень заклинания и уровень персонажа связаны, но не линейно. Обычно персонажу нужно иметь 5 уровень, чтобы накладывать заклинания 3 уровня.

Известные и подготовленные заклинания

Перед тем, как заклинатель сможет использовать заклинание, он должен зафиксировать его в сознании, или получить доступ к заклинанию, хранящемуся в магическом предмете. Представители некоторых классов, включая бардов и чародеев, обладают ограниченным набором заклинаний, который всегда находится в их сознании. То же самое справедливо для большинства практикующих магию чудовищ. Другие заклинатели, такие как жрецы и волшебники, подготавливают свои заклинания. У всех классов этот процесс выглядит по-разному; подробности смотрите в их листах персонажей.

Во время длительного отдыха персонаж может изменять список подготавливаемых заклинаний (см. главу 3). Подготовка занимает некоторое время в медитации и изучении (как минимум 1 минуту на уровень заклинания за каждое заклинание в списке).

Ячейки заклинаний

Вне зависимости от того, сколько заклинаний знает или подготовил заклинатель, он может использовать ограниченное их количество, после чего ему вновь понадобится отдохнуть. Манипулирование тканью магии и пропускание через себя её энергии выматывает физически и умственно, особенно если заклинание высокоуровневое. Таким образом, в описании всех классов заклинателей (колдун — исключение) есть таблица, показывающая, сколько ячеек заклинаний того или иного уровня заклинаний у персонажа есть на данном уровне. Например, у волшебницы 3 уровня есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня.

Когда персонаж накладывает заклинание, он тратит ячейку с уровнем, не меньше, чем уровень заклинания, как будто бы «заполняя» ячейку заклинанием. Можете считать ячейку заклинания ёмкостью определённого

размера — ячейка 1 уровня маленькая, а ячейки более высоких уровней большие.

Заклинание 1 уровня поместится в ячейку любого размера, но заклинание 9 уровня поместится только в ячейку 9 уровня. Таким образом, когда волшебница накладывает *волшебную стрелу*, заклинание 1 уровня, она тратит одну из четырёх ячеек 1 уровня, и их останется только три.

Окончание продолжительного отдыха восстанавливает все потраченные ячейки заклинаний.

У некоторых персонажей и чудовищ есть особые умения, позволяющие использовать заклинания без использования ячеек.

Накладывание заклинания с увеличенным уровнем

Если заклинатель накладывает заклинание, используя ячейку с уровнем, превышающим уровень заклинания, заклинание при этом считается имеющим увеличенный уровень. Например, если волшебник накладывает *волшебную стрелу*, используя одну из своих ячеек 2 уровня, это будет *волшебная стрела* 2 уровня. Фактически, заклинание усиливается, заполняя предоставленную ему ячейку.

Некоторые заклинания, такие как *волшебная стрела* и *лечение ран*, обладают усиленными эффектами, когда накладываются с увеличенным уровнем, что указано в их описании.

Заговоры

Заговор — это заклинание, которое накладывается очень легко, без использования ячеек заклинаний и подготовки. Постоянное использование закрепило их в сознании заклинателя и даровало магию, необходимую для постоянного воплощения их эффектов. Уровень заговоров всегда 0.

Ритуалы

У некоторых заклинаний есть специальное ключевое слово: «ритуал». Такое заклинание можно использовать по обычным правилам использования заклинаний, или же использовать его как ритуал. Ритуальная версия накладывается на 10 минут дольше, чем обычно. Она не использует ячейку заклинания, а значит, ритуальную версию заклинания нельзя использовать с увеличенным уровнем.

У жрецов и волшебников, например, есть такое умение. Заклинатель должен при этом иметь это заклинание подготовленным или просто иметь его в списке известных заклинаний, если в ритуальном умении не сказано обратное, как, например, у волшебника.

Накладывание заклинания

Когда персонаж накладывает заклинание, используются единые правила, каким бы ни был его класс или эффект заклинания.

Описание каждого заклинания в этой главе начинается с блока информации, включающего название заклинания, его уровень, школу магии, время накладывания, дистанцию, компоненты и длительность. Далее описываются эффекты заклинания.

Время накладывания

Большинство заклинаний накладываются действием, но некоторые накладываются бонусным действием, реакцией, или же требуют долгого времени.

Накладывание заклинаний в доспехе

Из-за необходимости поддерживать концентрацию и совершать аккуратные движения, вы должны владеть доспехом, в котором собираетесь накладывать заклинание. В противном случае ваши движения слишком стеснены, и вы теряете возможность использовать заклинания.

БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Заклинания, накладываемые бонусным действием, особенно быстры. Для накладывания такого заклинания вы должны в свой ход использовать бонусное действие, при условии, что в этом ходу ещё не совершали бонусных действий. В этом ходу вы уже не сможете накладывать другие заклинания, за исключением заговоров со временем накладывания «1 действие».

РЕАКЦИЯ

Некоторые заклинания накладываются реакцией. Эти заклинания активируются за считанные доли секунды, и накладываются в ответ на определённые события. Если заклинание может быть наложено в качестве реакции, в описании будет сказано, когда именно вы можете это сделать.

ДОЛГОЕ АКТИВИРОВАНИЕ

Некоторые заклинания (в том числе заклинания, активированные в качестве ритуалов) требуют больше времени на активацию: от нескольких минут до нескольких часов. Если вы используете заклинание со временем накладывания больше одного действия или реакции, вы должны каждый свой ход тратить действие на наложение этого заклинания, и поддерживать при этом концентрацию (смотрите ниже «Концентрация»). Если концентрация нарушена, заклинание проваливается, но ячейка заклинания не тратится. Если захотите снова наложить это заклинание, придётся начать всё с начала.

ДИСТАНЦИЯ

Цель заклинания должна находиться в пределах дистанции заклинания. Для таких заклинаний как *волшебная стрела* целью является существо. Для такого заклинания как *огненный шар* целью является точка в пространстве, из которой исходит *огненный шар*.

Дистанция большинства заклинаний указана в футах. Некоторые заклинания нацеливаются только на одно существо, которого вы коснётесь (включая вас). Другие заклинания, такие как щит, действуют только на вас. У таких заклинаний указана дистанция «На себя».

Заклинания, создающие конусы или линии эффекта, исходящие от вас, тоже обладают дистанцией «На себя», что означает, что исходной клеткой эффекта должны быть вы (смотрите ниже «Области воздействия»).

После того как заклинание активировано, его эффекты не ограничиваются его дистанцией, если только в его описании не сказано обратное.

КОМПОНЕНТЫ

Компоненты заклинания это требования, которые нужно выполнить, чтобы его активировать. В описании заклинания сказано, использует ли оно вербальный (В), соматический (С) или материальный (М) компоненты. Если вы не можете предоставить хотя бы один из компонентов заклинания, вы не можете его активировать.

ВЕРБАЛЬНЫЙ (В)

Большинство заклинаний требуют произношения таинственных слов. Сами по себе слова не являются источником силы заклинания; просто комбинация звуков с особой тональностью вызывает резонанс в прядях магии, приводя их в движение. Таким образом, персонаж с кляпом во рту или в области заклинания *тишина*, не может активировать заклинания с вербальным компонентом.

СОМАТИЧЕСКИЙ (С)

Заклинание может требовать энергичной жестикуляции или замысловатой последовательности телодвижений. Если у заклинания есть соматический компонент, у заклинателя должна быть свободной хотя бы одна рука для исполнения этих жестов.

МАТЕРИАЛЬНЫЙ (М)

Накладывание некоторых заклинаний требует наличия особых предметов, указанных в скобках в описании заклинания. Мешочек с компонентами содержит все необходимые компоненты для накладывания заклинаний кроме тех, у которых указана цена. Святой символ жреца заменяет материальные компоненты кроме тех, у которых указана цена. Если у компонента указана цена, персонаж должен приобрести его перед накладыванием заклинания.

Если в заклинании сказано, что материальный компонент при активации расходуется, заклинатель должен предоставить компонент для каждой из активаций этого заклинания.

У заклинателя должна быть одна свободная рука для доступа к материальным компонентам, но это может быть та же самая рука, что используется для выполнения соматического компонента.

ДАЛИТЕЛЬНОСТЬ

Длительность заклинания это время, в течение которого это заклинание будет активно. Длительность может измеряться в раундах, минутах, часах и даже годах. Некоторые заклинания указывают, что их эффект длится до тех пор, пока не будет рассеян или уничтожен.

МГНОВЕННО

Многие заклинания мгновенны. Заклинания, причиняющие урон, лечащие, создающие или изменяющие существ или предметы, не могут быть рассеяны, потому что магия возникает на непродолжительное время.

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Некоторые заклинания требуют от вас сохранения концентрации для поддержания магии в активном состоянии. Если вы потеряете концентрацию, такое заклинание оканчивается.

Если заклинание должно поддерживаться концентрацией, это указывается в разделе Длительность, и там же указывается, сколько можно концентрироваться на нём. Вы можете окончить концентрацию в любое время (действие не требуется).

Нормальная деятельность, такая как перемещение и сражение, не прерывают концентрацию. Её могут прервать следующие события:

- **Накладывание другого заклинания, требующего концентрации.** Вы теряете концентрацию на заклинании, если накладываете другое заклинание, требующее концентрации. Нельзя концентрироваться на двух заклинаниях одновременно.
- **Получение урона.** Каждый раз, когда вы получаете урон во время концентрации на заклинании, вы должны совершить спасбросок Телосложения для продолжения концентрации. Сл равна 10 или половине причинённого урона, в зависимости от того, что выше. Если вы получаете урон из нескольких источников, например, от стрелы и дыхания дракона, вы совершаете отдельные спасброски для каждого источника урона.
- **Недееспособность или смерть.** Вы теряете концентрацию на заклинании, если становитесь недееспособным или умираете.

ЦЕЛИ

Обычно заклинание требует, чтобы вы выбрали одну или несколько целей, которые и попадут под действие магии заклинания. В описании заклинания сказано, на что оно нацеливается — на существ, предметы, или точку в пространстве (описано ниже).

СВОБОДНЫЙ ПУТЬ ДО ЦЕЛИ

Чтобы на что-то нацелиться, у вас должен быть свободный путь, поэтому у цели не должно быть полного укрытия.

Если вы создаёте область воздействия в точке,

которую не видно из-за препятствия, и между вами и этой точкой есть сплошная преграда, такая как стена, исходная точка возникнет с ближайшей к вам стороны этой преграды.

НАЦЕЛИВАНИЕ НА СЕБЯ

Если заклинание нацеливается на любое существо, вы можете выбрать себя, кроме тех случаев, когда существо должно быть враждебным, или когда указано, что это должно быть существо, отличное от вас. Если вы находитесь в области эффекта наложенного вами же заклинания, вы можете сделать целью себя.

ОБЛАСТИ ВОЗДЕЙСТВИЯ

Такие заклинания как *огненный шар* и *огненные ладони* создают область, позволяющую воздействовать сразу на несколько существ.

Описание заклинания определяет область воздействия, которая обычно принимает одну из пяти разных форм: конус, куб, линия, сфера или цилиндр. У каждой области воздействия есть исходная точка, место, из которого исходит энергия заклинания. Правила форм определяют, как вы можете размещать исходную точку. Обычно исходная точка это точка в пространстве, но области некоторых заклинаний исходят из существ или предметов.

Эффект заклинания распространяется по прямым линиям из исходной точки. Если до какого-то места в области воздействия нет свободных линий от исходной точки, это место не включается в область воздействия. Для блокирования таких воображаемых линий препятствие должно предоставлять полное укрытие, как объясняется в главе 2.

Исходная точка не входит в область воздействия, кроме случаев, когда областью воздействия является сфера.

Конус

Конус простирается в выбранном вами направлении из исходной точки. Ширина конуса на том или ином расстоянии от исходной точки равна расстоянию от этого места до исходной точки. Область воздействия конуса указывает его максимальную длину.

Куб

Вы выбираете исходную точку куба, лежащую на любой из граней кубического эффекта. Для куба указывается длина его ребра.

Линия

Линия простирается из исходной точки по прямому пути на расстояние, равное своей длине и покрывает площадь, определяемую её шириной.

Сфера

Вы выбираете исходную точку сферы, и она исходит из неё. Размер сферы выражен в виде радиуса в футах от исходной точки.

СПАСБРОСКИ

Во многих заклинаниях указано, что цель может совершить спасбросок для избавления от части эффектов заклинания. В описании заклинания сказано, какая характеристика при этом используется, и что происходит при успешном или провальном спасброске.

Сл противостояния вашим заклинаниям равна 8 + модификатор вашей базовой характеристики + ваш бонус мастерства + все особые модификаторы.

БРОСКИ АТАКИ

Некоторые заклинания требуют, чтобы заклинатель совершил бросок атаки, дабы определить, попал ли эффект заклинания по выбранной цели. Ваш бонус атаки атакой заклинанием равен модификатору вашей базовой характеристики + ваш бонус мастерства.

Большинство заклинаний, требующих броска

атаки, совершают дальнобойные атаки. Помните, что вы совершаете броски дальнобойных атак с помехой, если в пределах 5 футов есть враждебное дееспособное существо, видящее вас (смотрите в главе 2).

ОБЪЕДИНЕНИЕ МАГИЧЕСКИХ ЭФФЕКТОВ

Эффекты разных заклинаний складываются, пока их длительность перекрывается. Однако, эффекты одного и того же заклинания, наложенного несколько раз, не складываются. Вместо этого применяется только самый сильный из эффектов (например, дающий больший бонус), пока длительность двух эффектов перекрывает друг друга.

Например, если два жреца наложат *благословение* на одну и ту же цель, этот персонаж получит преимущество от этого заклинания только один раз; он не будет бросать две бонусных кости.

Заклинания волшебника

Заговоры (0 уровень)

Волшебная рука
Луч холода
Пляшущие огоньки
Свет
Фокусы
Электрошок

1 уровень

Волна грома
Волшебная стрела
Доспехи мага
Обнаружение магии
Огненные ладони
Опознание
Очарование личности
Понимание языков
Усыпление
Щит

2 уровень

Внушение
Невидимость
Паук
Паутина
Пылающий шар
Размытый образ
Туманный шаг
Тьма
Удержание личности

3 уровень

Защита от энергии
Молния
Огненный шар
Полёт
Рассеивание магии

Заклинания жреца

Заговоры (0 уровень)

Свет
Священное пламя
Сопротивление
Указание
Чудотворство

1 уровень

Благословение
Лечащее слово
Лечение ран
Нанесение ран
Направленный снаряд
Обнаружение магии
Приказ
Убежище
Щит веры

2 уровень

Божественное оружие
Гадание
Малое восстановление
Молебен лечения
Охраняющая связь
Подмога
Тишина
Удержание личности

3 уровень

Возрождение
Духовные стражи
Защита от энергии
Маяк надежды
Множественное лечащее слово
Рассеивание магии

Школы магии

Магические академии делят заклинания на восемь категорий, называемых школами магии. Учёные, в частности волшебники, применяют эти категории абсолютно ко всем заклинаниям. Школы магии помогают описывать заклинания; сами по себе они не несут правил, но некоторые правила применяются только к тем или иным школам.

Заклинания **Воплощения** создают различные эффекты из магической энергии. Это могут быть вспышки огня или молний. Другие используют позитивную энергию для лечения ран. Заклинания **Вызова** перемещают предметы и существ из одного места в другое. Заклинания **Иллюзии** обманывают чувства или сознания других. Заклинания **Некромантии** манипулируют энергиями жизни и смерти. Заклинания **Ограждения** носят защитный характер, хотя у некоторых из них возможно агрессивное использование. Они создают магические барьеры. Заклинания **Очарования** воздействуют на чужое сознание, контролируя поведение существ или влияя на него. Заклинания **Преобразования** изменяют свойства существ, предметов или окружения. Заклинания **Прорицания** раскрывают информацию, будь то давно забытые тайны, проблески будущего, местонахождение тайников, истина, сокрытая за иллюзией, или видение далёких мест и существ.

ЗАКЛИНАНИЯ

Представленные здесь заклинания могут быть использованы персонажами и чудовищами из этого набора.

Некоторые заклинания накладывают на персонажей **состояния**. Подробнее о состояниях в приложении А.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ

1 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (капля святой воды)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы благословляете до трёх существ на свой выбор в пределах дистанции. Каждый раз, когда до окончания заклинания цель совершает бросок атаки или спасбросок, она может бросить к4 и добавить выпавшее число к результату.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

БОЖЕСТВЕННОЕ ОРУЖИЕ

2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

Вы создаёте в пределах дистанции парящее призрачное оружие, существующее, пока заклинание активно, или пока вы не накладываете это заклинание ещё раз. Когда вы накладываете это заклинание, вы можете совершить рукопашную атаку заклинанием по существу, находящемуся в пределах 5 футов от оружия. При попадании цель получает урон силовым полем, равный 1к8 + модификатор вашей базовой характеристики.

Вы можете бонусным действием в свой ход переместить оружие на 20 футов и повторить атаку по существу, находящемуся в пределах 5 футов от него.

Оружие может быть любой формы. Жрецы божеств, связанных с конкретным оружием (святой Катберт известен своей булавой, а Тор — молотом), создают эффект в виде именно такого оружия.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждые две ячейки выше второго.

ВНУШЕНИЕ

2 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, М (язык змеи и либо кусочек медовых сот, либо капля сладкого масла)

Длительность: Концентрация, вплоть до 8 часов

Вы внушаете определённый курс действий (ограниченный одной-двумя фразами) существу, видимому в пределах дистанции, способному слышать и понимать вас. Существа, которые не могут быть очарованы, обладают иммунитетом к этому эффекту. Внушение должно быть сформировано так, чтобы действие звучало разумным. Просьбы ударить себя мечом, броситься на копье, сжечь себя, или как-то иначе причинить себе вред оканчивают заклинание.

Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале она следует заданному курсу действий. Внушённые действия могут продолжаться всю длительность заклинания. Если внушённую

деятельность можно выполнить за меньший срок, заклинание оканчивается, когда субъект оканчивает порученную задачу.

Вы можете также указать условие, которое запустит особое действие во время действия заклинания. Например, вы можете внушить рыцарю, чтобы он отдал своего боевого коня первому встреченному нищему. Если до окончания действия условие не будет выполнено, деятельность не совершается.

Если вы или кто-то из ваших спутников причиняете урон цели, заклинание оканчивается.

ВОЗРОЖДЕНИЕ

3 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (бриллиант, стоящий 300 зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь существа, мёртвого не больше минуты. Это существо возвращается к жизни с 1 хитом. Это заклинание не может оживить существ, умерших от старости, а также не восстанавливает отсутствующие части тел.

ВОЛНА ГРОМА

1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (15-футовый куб)

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

От вас исходит волна громовой силы. Все существа в кубе с длиной ребра 15 футов, исходящего от вас, должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон звуком 2к8 и толкается на 10 футов от вас. При успехе существо получает половину урона и не толкается.

Кроме того, незакреплённые предметы, оказавшиеся полностью в области эффекта, автоматически толкаются на 10 футов от вас эффектом заклинания, и заклинание издаёт громовой рокот, слышимый на расстоянии 300 футов.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

ВОЛШЕБНАЯ РУКА

Заговор, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

В точке, выбранной вами в пределах дистанции, появляется призрачная парящая рука. Рука существует, пока заклинание активно, или пока вы не отпустите её действием. Рука исчезает, если окажется более чем в 30 футах от вас, или если вы повторно используете это заклинание.

Вы можете действием контролировать руку. Вы можете с её помощью манипулировать предметами, открывать незапертые двери и контейнеры, убирать предметы в открытые контейнеры и доставать их оттуда, или выливать содержимое флаконов. При каждом использовании руки вы можете переместить её на 30 футов.

Рука не может совершать атаки, активировать магические предметы и переносить более 10 фунтов.

ВОЛШЕБНАЯ СТРЕЛА

1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы создаёте три светящихся дротика из магической силы. Каждый дротик попадает в существо на ваш выбор, видимое в пределах дистанции. Каждый дротик причиняет урон силовым полем $1k4 + 1$. Все дротики атакуют одновременно, и вы можете направить их как в одно существо, так и в разных.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, заклинание создаёт по одному дополнительному дротику за каждый уровень ячейки выше первого.

ГАДАНИЕ

2 уровень, прорицание (ритуал)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (особые палочки, костяшки или фигурки с отметинами, стоящие как минимум 25 зм)

Длительность: Мгновенная

Подбрасывая инкрустированные камнями палочки, драконьи кости, раскладывая карты или используя другие инструменты для ворожбы, вы получаете знамение от иномировой сущности о результатах особого действия, которое вы планируете совершить в течение следующих 30 минут. Мастер выбирает одно из следующих возможных знамений:

- Благо, для хороших результатов
- Горе, для плохих результатов
- Благо и горе, для результатов, одновременно хороших и плохих
- Ничто, для результатов, которые и не хорошие и не плохие

Заклинание не принимает в расчёт обстоятельства, способные изменить исход, такие как наложение дополнительных заклинаний или потерю или обретение спутников.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз до завершения продолжительного отдыха, существует накопительный шанс 25 процентов за каждое использование, начиная со второго, что вы получите случайный ответ. Мастер совершает этот бросок скрытно.

ДОСПЕХИ МАГА

1 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (кусочек выделанной кожи)

Длительность: 8 часов

Вы касаетесь согласного существа, не носящего доспех, и на время действия заклинания его окутывает защитное магическое поле. Базовый КД существа становится равен $13 +$ его модификатор Ловкости. Заклинание оканчивается, если цель надевает доспех или вы оканчиваете его действием.

ДУХОВНЫЕ СТРАЖИ

3 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (15-футовый радиус)

Компоненты: В, С, М (символ веры)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы вызываете духов, защищающих вас. Пока заклинание активно, они заполняют пространство в пределах 15 футов от вас. Если вы добрый или нейтральный, они могут выглядеть как ангелы или феи (на ваш выбор). Если вы злой, они могут выглядеть исчадиями.

Когда вы активируете это заклинание, вы можете указать любое количество существ, видимых вами, на

которых и будет действовать это заклинание. Скорость этих существ в этой области уменьшена вдвое, и когда такое существо впервые за ход входит в область или начинает там ход, оно должно совершить спасбросок Мудрости. При провале существо получает урон излучением $3k8$ (если вы добрый или нейтральный) или урон некротической энергией $3k8$ (если вы злой). При успехе существо получает половину урона.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на $1k8$ за каждый уровень ячейки выше третьего.

ЗАЩИТА ОТ ЭНЕРГИИ

3 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Пока заклинание активно, согласное существо, которого вы коснулись, получает сопротивление к одному виду урона на ваш выбор: звук, кислота, огонь, холод или электричество.

ЛЕЧАЩЕЕ СЛОВО

1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Существо на ваш выбор, видимое в пределах дистанции, восстанавливает количество хитов, равное $1k4 +$ ваш модификатор базовой характеристики. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, количество восстанавливаемых хитов увеличивается на $1k4$ за каждый уровень ячейки выше первого.

ЛЕЧЕНИЕ РАН

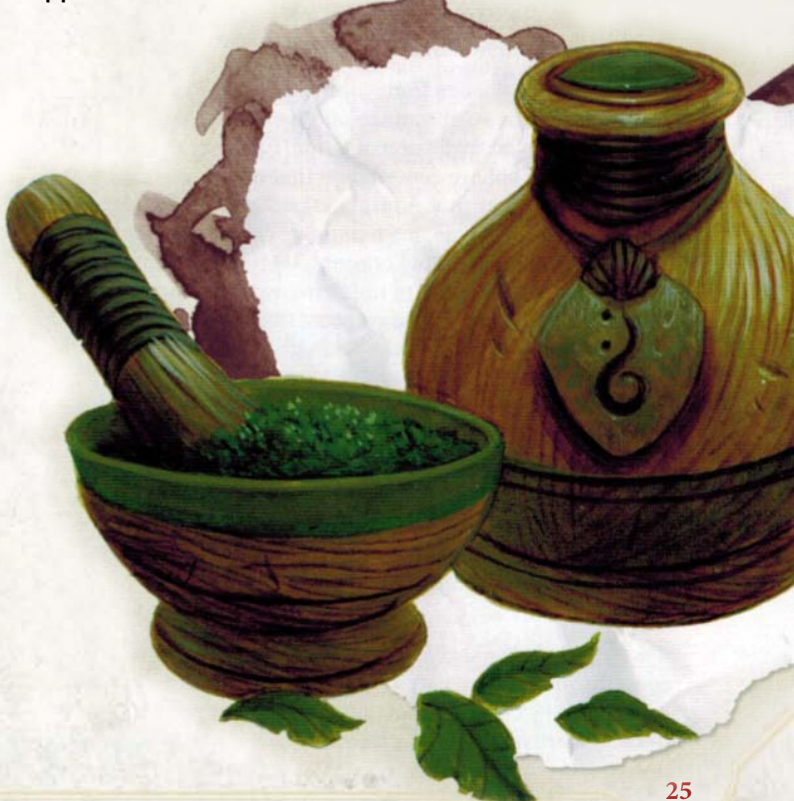
1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная



Существо, которого вы касаетесь, восстанавливает количество хитов, равное 1к8 + ваш модификатор базовой характеристики. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, лечение увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

Луч холода

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Холодный сине-белый луч устремляется к существу, находящемуся в пределах дистанции. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании она получает урон холодом 1к8, а скорость до начала вашего следующего хода уменьшается на 10 футов.

Урон от заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Малое восстановление

2 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь существа и можете окончить одну болезнь или одно состояние, в котором оно находится. Этим состоянием может быть глухота, отравление, паралич или слепота.

Маяк надежды

3 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Это заклинание дарует надежду и живучесть. Выберите любое количество существ в пределах дистанции. Пока заклинание активно, все цели совершают спасброски Мудрости и спасброски от смерти с преимуществом, а также восстанавливают от любого лечения максимально возможное количество хитов.

Множественное лечащее слово

3 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы произносите слова восстановления, и до шести существ на ваш выбор, видимых в пределах дистанции, восстанавливают хиты в количестве, равном 1к4 + ваш модификатор базовой характеристики. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, восстанавливается дополнительно 1к4 хитов за каждый уровень ячейки выше 3.

Молебн лечения

2 уровень, воплощение

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Каждое из шести существ на ваш выбор, видимых в пределах дистанции, восстанавливает количество хитов, равное 2к8 + модификатор вашей базовой характеристики. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, лечение увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

Молния

3 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (100-футовая линия)

Компоненты: В, С, М (кусочек меха и жезл из янтаря, кристалла или стекла)

Длительность: Мгновенная

Разряд молнии формирует линию длиной 100 футов и шириной 5 футов, вылетающую в выбранном вами направлении. Все существа в линии должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон электричеством 8к6, или половину урона при успехе.

Молния поджигает горючие предметы в поражаемой области, которые никто не несёт и не носит.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Нанесение ран

1 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Совершите рукопашную атаку заклинанием по существу в пределах досягаемости. При попадании цель получает урон некротической энергией 3к10.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше первого.

Направленный снаряд

1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Вспышка света устремляется к выбранному вами существу в пределах дистанции. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает урон излучением 4к6, и следующий бросок атаки по цели, совершённый до конца вашего следующего хода, совершается с преимуществом, благодаря мистическому тусклому свету, остающемуся недолго на цели.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Невидимость

2 уровень, иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (ресница в смоле)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Существо, которого вы касаетесь, становится невидимым до окончания действия заклинания. Всё,

что цель несёт или носит, становится невидимым, пока остаётся у неё. Заклинание оканчивается на цели, если она совершает атаку или накладывает заклинание.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше второго.

ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ

1 уровень, прорицание (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно, вы чувствуете присутствие магии в пределах 30 футов. Если вы почувствовали за счёт этого заклинания присутствие магии, вы можете действием увидеть слабую ауру вокруг видимого существа или предмета, несущего на себе магию, а также узнать школу этой магии, если она есть.

Заклинание проникает большую часть барьеров, но блокируется 1 футом камня, 1 дюймом обычного металла, тонким листом свинца или 3 футами дерева или земли.

ОГНЕННЫЕ ЛАДОНИ

1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (15-футовый конус)

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Соединив ладони и растопырив пальцы веером, вы выпускаете из них тонкие языки пламени. Все существа в пределах 15-футового конуса должны совершить спасброски Ловкости. Существо получает урон огнём 3к6 в случае провала и половину этого урона в случае успеха.

Пламя поджигает все горючие предметы, никем не несомые и не носимые.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

ОГНЕННЫЙ ШАР

3 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: В, С, М (крошечный шарик из гуано летучей мыши и серы)

Длительность: Мгновенная

Яркий луч вылетает из вашего указательного пальца в точку, выбранную вами в пределах дистанции, где и происходит взрыв пламени с гулким рёвом. Все существа в пределах сферы с радиусом 20 футов с центром в этой точке должны совершить спасбросок Ловкости. Цель получает урон огнём 8к6 при провале или половину этого урона при успехе.

Этот огонь огибает углы. Он воспламеняет горючие предметы, которые никто не несёт и не носит.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше третьего.

ОПОЗНАНИЕ

1 уровень, прорицание (ритуал)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (жемчужина, стоящая как минимум 100 зм, и перо совы)

Длительность: Мгновенная

Вы выбираете один предмет, не переставая касаться его во время всего накладывания заклинания. Если это магический предмет, вы узнаете его свойства, способ их использования, требуется ли для использования настройка на него, и сколько осталось зарядов, если они есть. Вы узнаете, действуют ли в данный момент заклинания на этот предмет, и что это за заклинания. Если предмет был создан заклинанием, вы узнаете, что это было за заклинание.

Если вы вместо этого во время накладывания заклинания касаетесь существа, вы узнаете, какие заклинания в данный момент действуют на него.

ОХРАНЯЮЩАЯ СВЯЗЬ

2 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (пара платиновых колец, стоящая как минимум 50 зм каждое, которые вы с целью должны носить на время действия заклинания)

Длительность: 1 час

Это заклинание защищает согласное существо, которого вы касаетесь, и создаёт мистическую связь между вами. Пока цель находится в пределах 60 футов от вас, она получает бонус +1 к КД и спасброскам, а также сопротивление ко всем видам урона. Кроме того, каждый раз, когда она получает урон, вы получаете такое же количество урона.

Это заклинание оканчивается, если ваши хиты опускаются до 0 или если расстояние между вами и целью становится больше 60 футов. Оно также заканчивается, если это заклинание наложить повторно на одно из связанных существ. Вы также можете окончить это заклинание действием.

ОЧАРОВАНИЕ ЛИЧНОСТИ

1 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 час

Вы пытаетесь очаровать гуманоида, которого видите в пределах дистанции. Он должен совершить спасбросок Мудрости, с преимуществом, если вы или ваши спутники сражаются с ним. Если он проваливает спасбросок, он очарован вами, пока заклинание активно или пока вы или ваши спутники не причините ему вред. Очарованное существо считает вас своим другом. Когда заклинание оканчивается, существо знает, что было очаровано вами.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого. Эти существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, чтобы вы могли на них нацелиться.

ПАУК

2 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (капля битума и паук)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Пока заклинание активно, одно согласное существо, которого вы касаетесь, получает возможность перемещаться вверх, вниз и вдоль вертикальных поверхностей, а также по потолкам, оставляя руки свободными. Цель также получает скорость лазания, равную своей скорости ходьбы.

ПАУТИНА

2 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек паутины)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы создаёте массу густой и клейкой паутины в точке на ваш выбор в пределах дистанции. Паутина заполняет куб с длиной ребра 20 футов на время длительности заклинания. Паутина является труднопроходимой местностью и слабо заслоняет местность.

Если паутина не прикована к двум прочным структурам (таким как стены или деревья) и не разложена по полу, стене или потолку, созданная паутина падает сама, и заклинание оканчивается в начале вашего следующего хода. Паутина, разложенная по плоской поверхности, обладает толщиной 5 футов.

Все существа, начинающие ход в паутине, или входящие в неё в свой ход, должны совершать спадбросок Ловкости. При провале существо становится опутанным, пока остаётся в паутине, или пока не вырвется.

Существо, опутанное паутиной, может действием совершить проверку Силы против Сл ваших заклинаний. В случае успеха оно перестаёт быть опутанным.

Паутина огнеопасна. Любой 5-футовый куб паутины, соприкоснувшийся с огнём, сгорает за 1 раунд, причиняя урон огнём 2к4 всем существам, начинающим ход в огне.

ПЛЯШУЩИЕ ОГОНЬКИ

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек фосфора, гнилушка или светлячок)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте до четырёх огоньков размером с факел в пределах дистанции, делая их похожими на факелы, фонари или светящиеся сферы, парящие в воздухе. Вы можете также объединить четыре огонька в одну светящуюся человекоподобную фигуру Среднего размера. Какую бы форму вы не выбрали, каждый огонёк излучает тусклый свет в радиусе 10 футов.

Вы можете бонусным действием в свой ход переместить огоньки на 60 футов в новое место в пределах дистанции. Каждый огонёк должен находиться в пределах 20 футов от другого огонька, созданного этим заклинанием, и огонёк тухнет, если оказывается за пределами дистанции заклинания.

ПОДМОГА

2 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (полоска белой ткани)

Длительность: 8 часов

Ваше заклинание наделяет союзников стойкостью и решимостью. Выберите до трёх существ в пределах дистанции. На время длительности максимум хитов и текущие хиты всех целей увеличиваются на 5.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, хиты целей увеличиваются ещё на 5 за каждый уровень ячейки выше второго.

ПОЛЁТ

3 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (перо из крыла любой птицы)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы касаетесь согласного существа. Цель получает на время длительности заклинания скорость полёта 60 футов. Когда заклинание оканчивается, цель падает, если всё ещё находится в полёте и ничем не может остановить падение.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 3.

ПОНИМАНИЕ ЯЗЫКОВ

1 уровень, прорицание (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (щепотка саж и соли)

Длительность: 1 час

Пока заклинание активно, вы понимаете буквальный смысл всех услышанных речей на любых языках. Вы также понимаете письменна на любых языках, но вы должны касаться поверхности, на которой записаны слова. Требуется примерно 1 минута для чтения одной страницы текста.

Это заклинание не расшифровывает тайные послания в текстах и символы, такие как магические знаки, не являющиеся частью текста.

ПРИКАЗ

1 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В

Длительность: 1 раунд

Вы произносите команду из одного слова существу, которое видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе в свой следующий ход будет исполнять эту команду. Заклинание не оказывает эффект, если цель — нежить, если цель не понимает ваш язык, или если ваша команда ему напрямую вредит.

Ниже описаны самые типичные команды и их эффекты. Вы можете отдавать и другие команды. В этом случае поведение цели определяет Мастер. Если цель не может выполнить вашу команду, заклинание оканчивается.

- **Брось.** Цель роняет то, что держит, и оканчивает ход.
- **Падай.** Цель падает ничком и оканчивает ход.
- **Подойди.** Цель перемещается ближе к вам по кратчайшему и самому прямому маршруту, оканчивая ход, если оказывается в пределах 5 футов от вас.
- **Стой.** Цель не перемещается и не совершает никаких действий. Летящее существо продолжает лететь, при условии, что может это делать. Если оно должно лететь, чтобы не упасть, то пролетает минимально необходимое расстояние.
- **Убегай.** Цель тратит ход на то, что перемещается прочь от вас самым быстрым способом.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете воздействовать на одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, чтобы стать целями.

ПЫЛАЮЩИЙ ШАР

2 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (кусоч сала, щепотка серы и толчёного железа)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
В свободном пространстве на ваш выбор в пределах дистанции появляется шар из огня с диаметром 5 футов, существующий, пока активно заклинание. Все существа, оканчивающие ход в пределах 5 футов от шара, должны совершать спасбросок Ловкости. Существа получают урон огнём 2к6 при провале или половину этого урона при успехе.

Вы можете бонусным действием переместить шар на 30 футов. Если вы тараните шаром существо, это существо должно совершить спасбросок от урона шара, и шар останавливается до конца этого хода.

Когда вы перемещаете шар, вы можете поднимать его над препятствиями до 5 футов в высоту и перепрыгивать им разломы до 10 футов в длину. Шар поджигает горючие предметы, которые никто не несёт и не носит, и испускает яркий свет в пределах 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше второго.

РАЗМЫТЫЙ ОБРАЗ

2 уровень, иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Ваше тело становится размытым и колышущимся для всех, кто видит вас. Пока заклинание активно, все существа совершают по вам броски атаки с помехой. Атакующий получает иммунитет к этому эффекту, если полагается не на зрение, а, например, на слепое зрение, или может видеть сквозь иллюзии, например, с помощью истинного зрения.

РАСSEИВАНИЕ МАГИИ

3 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Выберите одно существо, предмет или магический эффект в пределах дистанции. Все заклинания 3 уровня и ниже на цели оканчиваются. Для каждого заклинания с уровнем 4 или выше совершите проверку базовой характеристики. Сл равна 10 + уровень заклинания. В случае успеха это заклинание оканчивается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, вы автоматически заканчиваете эффекты заклинаний на цели, чей уровень не превышает уровень использованной ячейки заклинаний.

СВЕТ

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, М (светлячок или фосфоресцирующий мох)

Длительность: 1 час

Вы касаетесь одного предмета, длина которого ни по одному из измерений не превышает 10 футов. Пока заклинание активно, предмет испускает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Свет может быть любого выбранного вами цвета. Полное покрытие предмета чем-то непрозрачным блокирует свет. Заклинание оканчивается, если вы наложите его ещё раз или окончите действием.

Если вы нацелились на предмет, несомый или носимый враждебным существом, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости, чтобы увернуться от заклинания.

СВЯЩЕННОЕ ПЛАМЯ

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Похожее на огонь сияние нисходит на существо, которое вы видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе она получает урон излучением 1к8. Для этого спасброска цель не получает преимуществ от укрытия.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

СОПРОТИВЛЕНИЕ

Заговор, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (крошечный плащ)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы касаетесь одного согласного существа. Пока заклинание активно, цель может один раз бросить к4 и добавить выпавшее число к одному спасброску на свой выбор. Кость можно кидать до или после спасброска. После этого заклинание оканчивается.

ТИШИНА

2 уровень, иллюзия (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно, никакие звуки не могут раздаться в пределах сферы с радиусом 20 футов с центром на точке, выбранной в пределах дистанции, а также не могут проходить сквозь неё. Все существа и предметы, полностью находящиеся в сфере, получают иммунитет к урону звуком, и существа считаются оглохшими, когда полностью находятся в ней. Там невозможно накладывать заклинания с вербальным компонентом.

ТУМАННЫЙ ШАГ

2 уровень, вызов

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Окутавшись серебристым туманом, вы телепортируетесь на 30 футов в свободное пространство, видимое вами.

ТЬМА

2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, М (мех летучей мыши и либо капля дёгтя, либо кусочек угля)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Из точки, выбранной вами в пределах дистанции, расползается магическая тьма сферой с радиусом 15 футов. Тьма огибает углы. Существа с тёмным зрением не могут видеть сквозь эту тьму, и немагический свет не может её осветить.

Если выбранная вами точка находится на предмете, который вы держите, несёте или носите, тьма исходит

из предмета и перемещается вместе с ним. Если полностью накрыть источник тьмы непрозрачным предметом, например, чашей или шлемом, тьма будет заблокирована.

Если часть зоны этого заклинания накрывает зону света, созданного заклинанием с уровнем не выше 2, заклинание, создавшее свет, рассеивается.

УБЕЖИЩЕ

1 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (маленькое серебряное зеркало)

Длительность: 1 минута

Вы защищаете одно существо в пределах дистанции от атаки. Пока заклинание активно, все существа, нацеливающиеся на защищённое существо атаками или вредоносными заклинаниями, должны вначале совершить спасбросок Мудрости. При провале существо должно выбрать новую цель или потеряет атаку или заклинание. Это заклинание не защищает от эффектов, действующих на площадь, таких как взрыв огненного шара.

Если защищённое существо совершает атаку или накладывает заклинание, оказывающее действие на враждебное существо, это заклинание оканчивается.

УДЕРЖАНИЕ ЛИЧНОСТИ

2 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (небольшой прямой кусочек железа)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите гуманоида, которого видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет парализованной на период действия заклинания. В конце каждого своего хода цель может совершать новые спасброски Мудрости. В случае успеха заклинание на этой цели оканчивается.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 2. Эти гуманоиды должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы нацеливаетесь на них.

УКАЗАНИЕ

Заговор, прорицание

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы касаетесь одного согласного существа. Один раз, пока заклинание активно, цель может бросить к4 и добавить выпавшее число к одной проверке характеристики на свой выбор. Эту кость можно бросить до или после совершения проверки. После этого заклинание оканчивается.

УСЫПЛЕНИЕ

1 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (щепотка мелкого песка, лепестки розы или сверчок)

Длительность: 1 минута

Это заклинание посылает существ в магический сон. Бросьте 5к8; результат будет количеством хитов существ, на которых это заклинание может подействовать. Существа в пределах 20 футов от точки,

выбранной вами в пределах дистанции, попадают под действие в порядке увеличения их текущих хитов (игнорируя тех, что находятся без сознания).

Начиная с существа с наименьшим количеством текущих хитов все существа, попадающие под действие этого заклинания, теряют сознание до окончания действия заклинания, пока не получают урон, или пока кто-нибудь другой не разбудит их, потратив действие на тряску или пощёчину. Вычитайте хиты каждого существа из общей суммы, после чего переходите к следующему существу с наименьшим числом хитов. Для того чтобы существо попало под действие заклинания, нужно чтобы количество её текущих хитов не превышало оставшуюся сумму.

Нежить и существа, обладающие иммунитетом к очарованию, не попадают под действие этого заклинания.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, бросайте дополнительно 2к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

ФОКУСЫ

Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 10 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Вплоть до 1 часа

Это заклинание — небольшой магический трюк, на котором практикуются начинающие заклинатели. Вы создаёте один из следующих магических эффектов в пределах дистанции:

- Вы создаёте мгновенный безвредный сенсорный эффект, такой как сноп искр, порыв ветра, тихую мелодию, или необычный запах.
- Вы мгновенно зажигаете или тушите свечу, факел или небольшой костёр.
- Вы мгновенно чистите или мараете предмет, размерами не превышающий 1 кубического фута.
- Вы остужаете, нагреваете или придаёте запах 1 кубическому футу неживой материи на 1 час.
- Вы создаёте на поверхности или предмете маленькую цветную метку или символ, существующую 1 час.
- Вы создаёте немагическую безделушку или иллюзорный предмет, помещающийся в вашу ладонь, и существующий до конца вашего следующего хода.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы можете иметь не более трёх немгновенных эффектов одновременно, и можете действием окончить один любой из этих эффектов.

ЧУДОТВОРСТВО

Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В

Длительность: Вплоть до 1 минуты

Вы создаёте небольшое чудо, знак сверхъестественной силы. Вы создаёте один из следующих магических эффектов в пределах дистанции:

- Ваш голос в течение 1 минуты звучит в три раза громче.
- Вы заставляете пламя в течение 1 минуты мерцать, светить ярче или тусклее, или изменять цвет.
- Вы вызываете безвредную дрожь в полу в течение 1 минуты.
- Вы создаёте мгновенный звук, исходящий из выбранной вами точки в пределах дистанции, такой как раскат грома, крик ворона или злое шепот.

- Вы мгновенно заставляете незапертое окно или дверь распахнуться или захлопнуться.
 - Вы на 1 минуту изменяете внешний вид своих глаз.
- Если вы накладываете это заклинание несколько раз, у вас может быть до трёх активных эффектов с длительностью в 1 минуту, и вы можете оканчивать такие эффекты действием.

Щит

1 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 реакция, совершаемая, когда по вам попадает атака или вы становитесь целью *волшебной стрелы*

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Невидимый барьер из магической силы появляется, защищая вас. Вы получаете до начала своего следующего хода бонус +5 к КД, в том числе и против вызвавшей срабатывание атаки, и вы не получаете урон от *волшебной стрелы*.

Щит веры

1 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (небольшой пергамент со святыми письменами)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Мерцающее поле появляется, окружая выбранное вами существо в пределах дистанции, даруя ему на время длительности бонус +2 к КД.

Электросток

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Молния прыгает с вашей руки и ударяет существо, которого вы пытались коснуться. Совершите по цели рукопашную атаку заклинанием. Вы совершаете бросок атаки с преимуществом, если цель носит доспех из металла. При попадании цель получает урон электричеством 1к8, и до начала своего следующего хода не может совершать реакции.

Урон заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Студия фэнтези "PHantom" 2015

Над русским проектом работали

Редактор: Landor

Переводчики *Книги игрока* и *Правил*

для начинающих игроков: Landor,

MadHawk, 5Stilet5, AmethystBard,

Bel_krsk, Eklipp, EvilCat, Georlik,

Gnomaks, golem59, Harrm, lebarge,

les_nick, MadArtist, MegaZoker, sta-

filokoi, StopForRS, Tenkai, vitalas,

VladPerevod, Xandr001, zasrasagod

Вёрстка: Валентин Дмалекс

Шрифты: Stivie

Спасибо что верите и остаётесь с нами!

Перевод и русскоязычная терминология принадлежат студии фэнтези "PHantom" Весь графический материал и система Dungeons&Dragons является собственностью корпорации Wizards of the Coast

Участники проекта

Ведущие разработчики: Майк Мирлс, Джереми Кроуфорд

Команда разработчиков: Кристофер Перкинс, Джеймс Уайетт, Родни Томпсон, Роберт Дж. Швальб, Питер Ли, Стив Тауншенд, Брюс Р. Корделл

Команда редакторов: Крис Симс, Мишель Картер, Скотт Фицджеральд

Грей

Продюсер: Грег Билсленд

Разработчики приключения: Ричард Бейкер, Кристофер Перкинс

Арт-директоры: Кейт Ирвин, Дэн Гелон, Джон Шиндхетт, Мари Колковски, Мелисса Рейпир, Шауна Нарциссо

Графическое оформление: Бри Хейсс, Эмми Тандзи

Оформление коробок: Джейми Джонс

Иллюстрации книги правил: Эрик Белисле, Рэнди Галлегос, Уэйн Инглэнд, Мэтт Ставицкий, Киеран Яннер

Иллюстрации приключения: Conceptopolis, Дарен Бадер, Марк Бем, Дэвид Варго, Томас Гиорелло, Аарон Дж. Райли, Уэйн Инглэнд, Вэнс Ковач, Дэниел Ландерман, Рафаэль Любке, Бринн Мэтини, Стив Прескотт, Нед Роджерс, Кармен Синек, Ральф Хорсли, Илья Шкипин, Тайлер Якобсон, Киеран Яннер

Картограф: Майк Шлей

Дополнительные участники: Ким Мохан, Мэтт Шернетт, Крис Дюнки, Том Лапилле, Ричард Бейкер, Миранда Хорнер, Дженнифер Кларк Уилкс, Стив Винтер, Нина Хесс

Управление проектом: Нил Шинкл, Ким Грэм, Джон Хэй

Производственные услуги: Синда Каллавей, Брайан Дюма, Джефферсон Данлап, Анита Уильямс

Брендинг и маркетинг: Натан Стюарт, Лиз Шух, Крис Линдси, Шелли Маззано, Хилари Росс, Лаура Томмервик, Ким Лундстром

Основано на оригинальных правилах игры Dungeons & Dragons, созданной Э. Гэри Гайгэксом и Дейвом Арнесоном, совместно с Брайаном Блюме, Робом Кунцем, Джеймсом Вардом и Доном Кэем

Последующие редакции разработаны Томом Молдваем, Фрэнком Ментцером, Аароном Олстоном, Гарольдом Джонсоном, Дэвидом «Зеб» Куком, Джонатаном Твитом, Монте Куком, Скипом Вильямсом, Питером Аддисоном, Биллом Славичеком, Энди Коллинзом и Робом Хейнсу

Забывшие Королевства созданы Эдом Гринвудом, сага Долины Теней

Плейтест более 175 000 фанатов D&D. Спасибо!

Дополнительные консультации Джеф Грабб, Джон «RPGPundit»

Тарновский, Кеннет Хайт, Кевин Кулл, Робин Лоус, С. Джон Росс, Винсент Вентурелла и Зак С.

Предупреждение: Корпорация Wizards of the Coast не несёт ответственности за последствия проваленных спасбросков, включая окаменение, отравление, смертоносную магию, дыхание драконов, заклинания и обезглавливания мечом голововорубом, но не ограничиваясь ими.

320A9216000002 EN

Впервые отпечатано: Июль 2014

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

101A921602

Отпечатано в США. ©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Изготовлено Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB111ET, UK.



ПРИЛОЖЕНИЕ А: СОСТОЯНИЯ

Состояния различными способами изменяют возможности существа и могут являться следствием заклинания, классового умения, атаки чудовища или другого эффекта. Большинство состояний, вроде состояния «ослеплённый», негативны, но некоторые из них, например, «невидим», могут быть полезны.

Состояние длится до тех пор, пока не будет прервано (например, состояние «сбитый с ног» прерывается, когда существо встаёт) или в течение времени, которое указано в эффекте, вызвавшем это состояние.

Если разные эффекты вводят существо в одно и то же состояние, каждый из случаев имеет отдельную длительность, но эффекты состояния не становятся сильнее. Существо либо имеет состояние, либо не имеет его.

Приведённые ниже описания определяют, что происходит с персонажем в том или ином состоянии.

БЕССОЗНАТЕЛЬНЫЙ

- Находящееся без сознания существо «недееспособно» (см. состояние), не способно перемещаться и говорить, а также не осознаёт своё окружение.
- Существо роняет всё, что держит, и падает ничком.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.
- Любая атака, попавшая по такому существу, считается критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от него.

ИСПУГАННЫЙ

- Испуганное существо совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки, пока источник его страха находится в пределах его линии обзора.
- Существо не способно добровольно приблизиться к источнику своего страха.

НЕВИДИМЫЙ

- Невидимое существо невозможно увидеть без помощи магии или особого чувства. С точки зрения скрытности существо считается сильно заслонённым. Местонахождение существа можно определить по шуму, который оно издаёт, или по оставленным им следам.
- Броски атаки по невидимому существу совершаются с помехой, а его броски атаки — с преимуществом.

НЕДЕЕСПОСОБНЫЙ

- Недееспособное существо не может совершать действия и реакции.

ОГЛОХШИЙ

- Ogloхшее существо ничего не слышит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со слухом.

ОКАМЕНЕВШИЙ

- Окаменевшее существо, а также все немагические предметы, которые оно несёт или носит, трансформируются в твёрдое инертное вещество (как правило, в камень). Его вес увеличивается в 10 раз, и оно перестаёт стареть.
- Существо «недееспособно» (см. состояние), не способно двигаться и говорить, а также не осознаёт своё окружение.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Существо получает сопротивление ко всем видам урона.

- Существо получает иммунитет к ядам и болезням. Если яд или болезнь уже действовали на существо, их действие приостанавливается, но не исчезает.

ОПУТАННЫЙ

- Скорость опутанного существа равна 0, и оно не получает выгоды ни от каких бонусов к скорости.
- Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки — с помехой.
- Существо совершает с помехой спасброски Ловкости.

ОСЛЕПЛЁННЫЙ

- Ослеplённое существо ничего не видит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со зрением.
- Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки совершаются с помехой.

ОТРАВЛЕННЫЙ

- Отравленное существо совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

ОЧАРОВАННЫЙ

- Очарованное существо не может атаковать того, кто его очаровал, а также делать его целью умения или магического эффекта, причиняющего вред.
- Искуситель совершает с преимуществом все проверки характеристик при социальном взаимодействии с очарованным существом.

ОШЕЛОМЛЁННЫЙ

- Ошеломлённое существо «недееспособно» (см. состояние), не способно перемещаться и говорит, запинаясь.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.

ПАРАЛИЗОВАННЫЙ

- Парализованное существо «недееспособно» (см. состояние) и не способно перемещаться и говорить.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Броски атаки по парализованному существу совершаются с преимуществом.
- Любая атака, попавшая по такому существу, считается критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от существа.

СБИТЫЙ С НОГ/ ЛЕЖАЩИЙ НИЧКОМ

- Сбитое с ног существо способно перемещаться только ползком, пока не встанет, прервав тем самым это состояние.
- Существо совершает с помехой броски атаки.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом, если нападающий находится в пределах 5 футов от него. В противном случае броски атаки совершаются с помехой.

СХВАЧЕННЫЙ

- Скорость схваченного существа равна 0, и оно не получает выгоды ни от каких бонусов к скорости.
- Состояние оканчивается, если схвативший становится недееспособен (см. состояние).
- Это состояние также оканчивается, если какой-либо эффект выводит схваченное существо из зоны досягаемости того, кто его удерживает, или из зоны удерживающего эффекта. Например, когда существо отбрасывается заклинанием *волна грома*.

