Выписки из «Книги Игрока» <http://phantom-studio.ru/book/108-phb5>

стр. 191

Вы можете также свободно взаимодейство-

вать с одним предметом или особенностью мест-

ности во время другого действия. Например, вы

можете открыть дверь во время перемещения,

или **вынуть оружие** из ножен частью того же дей-

ствия, которым совершаете атаку.

РЕАКЦИИ

Некоторые особые умения, заклинания и ситуации

позволяют совершать особые действия, называе-

мые реакциями. Реакция — это мгновенный ответ

на срабатывание некоего условия, который может

происходить как в ваш, так и в чужой ход. Прово-

цированная атака, которая будет описана ниже, —

самый распространённый пример реакции.

Если вы совершили реакцию, вы не сможете

совершить вторую реакцию до начала своего сле-

дующего хода. Если реакция прерывала ход дру-

гого существа, это существо может продолжить

свой ход после реакции.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ПРЕДМЕТАМИ ВОКРУГ ВАС

Вот несколько примеров того, что вы можете совершать

параллельно с перемещением и совершением действий:

• вынимание или убирание в ножны меча

• открывание или закрывание двери

• доставание зелья из рюкзака

• поднимание упавшего топора

• взятие безделушки со стола

• снятие кольца с пальца

• помещение еды в рот

• втыкание знамени в землю

• вынимание нескольких монет из кошеля

• выпивание пива из кувшина

• нажатие на рычаг

• вынимание факела из крепления на стене

• доставание книги с полки, до которой вы дотягиваетесь

• тушение небольшого пламени

• надевание маски

• накидывание капюшона на голову

• прикладывание уха к двери

• пинание небольшого камня

• поворачивание ключа в замке

• прощупывание пола 10-футовым шестом

• передача предмета другому персонажу

ПРЕРЫВАНИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Вы можете прерывать перемещение в свой ход,

совершая что-то между двумя перемещениями.

Например, если у вас скорость 30 футов, вы мо-

жете переместиться на 10 футов, совершить дей-

ствие, а затем переместиться на 20 футов.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МЕЖДУ АТАКАМИ

Если вы совершаете действие, включающее более

одной атаки оружием, вы можете дополнительно

прерывать перемещение этими атаками. Напри-

мер, воин, способный совершать две атаки за счёт

умения Дополнительная атака, и имеющий ско-

рость 25 футов, может переместиться на 10 футов,

совершить атаку, переместиться на 15 футов, и ата-

ковать ещё раз.

ЛЕЖАНИЕ НИЧКОМ

Участники сражения часто оказываются лежа-

щими, либо потому, что их сбили с ног, либо потому

что они сами легли. В любом случае, они лежат нич-

ком, и это состояние описано в приложении А.

Вы можете упасть ничком, не тратя скорость.

Вставание требует больше усилий, для него требу-

ется 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 те-

лепортация. Каждый фут перемещения во время

ползания стоит 1 дополнительный фут. Таким об-

разом, ползание на 1 фут по труднопроходимой

местности стоит 3 фута перемещения.

ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Если вы в свой ход совершаете действие, это мо-

жет быть одно из описанных ниже действий, дей-

ствие, дарованное классом или особым умением,

или импровизированное действие. У многих чудо-

вищ есть разные варианты действий в блоках ста-

тистики.

Если вы описываете действие, не упомянутое

в правилах, Мастер сообщает, возможно ли это

действие, и какие проверки нужно совершить для

определения успешности.

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ДЕЙСТВИЕ

Ваши персонажи могут совершать действия, не описанные

в этой главе, такие как выламывание дверей, запугивание

врагов, поиски брешей в магической обороне или призывы

к переговорам с врагами. Единственным ограничением бу-

дет ваше воображение и значения характеристик. Смот-

рите описания характеристик в главе 7 в поисках вдохнове-

ния для импровизации.

Когда вы описываете действие, не упомянутое в прави-

лах, Мастер сообщает, возможно ли это действие, и какие

проверки нужно совершить для определения успешности.

ПОМОЩЬ

Вы можете оказать помощь другому существу.

Если вы совершаете действие Помощь, существо,

которому вы помогаете, совершит свою следую-

щую проверку характеристики для выполнения за-

дачи с преимуществом, если она будет совершена

до начала вашего следующего хода.

В качестве альтернативы, вы можете помочь

дружественному существу атаковать другое суще-

ство, находящееся в пределах 5 футов от вас. Вы

совершаете финт, отвлекаете цель или каким-то

другим образом делаете атаку союзника более эф-

фективной. Если ваш союзник атакует цель до

начала вашего следующего хода, первый бросок

атаки совершается с преимуществом

РЫВОК

Если вы совершаете действие Рывок, вы получа-

ете дополнительное перемещение в текущем ходу,

равное вашей скорости после применения всех мо-

дификаторов. Например, если у вас скорость 30

футов, то совершив рывок, вы можете переме-

ститься на 60 футов.

Все увеличения и уменьшения скорости изме-

няют точно так же и дополнительное перемеще-

ние. Например, если ваша скорость 30 футов

уменьшена до 15 футов, то совершив рывок, вы

можете переместиться на 30 футов.

УКЛОНЕНИЕ

Если вы совершаете действие Уклонение, вы со-

средотачиваетесь 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 при-

ложении А) или если ваша скорость падает до 0.

СОВЕРШЕНИЕ АТАКИ

Совершаете ли вы удар оружием, стреляете ли из

лука или совершаете бросок атаки частью заклина-

ния, атака совершается довольно просто.

1. Выберите цель. Выберите цель в пределах дося-

гаемости атаки: существо, предмет или место.

2. Определите модификаторы. Мастер определяет,

есть ли у цели укрытие, и есть ли у вас пре-

имущество 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 подчиня-

ется другим правилам. Некоторые атаки со-

здают особые эффекты в добавление к урону

или вместо него.

Если возникнет вопрос, является ли то, что вы

делаете, атакой, ответ будет простым: если вы со-

вершаете бросок атаки, вы совершаете атаку.

**БРОСКИ АТАКИ**

**Если вы совершаете атаку, бросок атаки опреде-**

**ляет, попала атака или промахнулась. Для соверше-**

**ния броска атаки бросьте к20 и добавьте умест-**

**ные 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.**

Когда персонаж совершает бросок атаки, из моди-

фикаторов чаще всего используются модификатор

характеристики и бонус мастерства. Если бросок

атаки совершает чудовище, оно использует моди-

фикатор, указанный в блоке статистики.

Модификатор характеристики. Для атак руко-

пашным оружием используется модификатор

Силы, а для атак дальнобойным оружием использу-

ется модификатор Ловкости. Оружие со свой-

ствами «метательное» или «фехтовальное» не под-

чиняются этому правилу.

Некоторые заклинания тоже требуют соверше-

ния броска атаки. Характеристика, модификатор

которой используется при этом, называется базо-

вой характеристикой заклинателя. Подробности

смотрите в главе 10.

Бонус мастерства. Вы добавляете бонус мастер-

ства к броскам атаки, когда совершаете атаку ору-

жием, которым владеете, а также когда атакуете

заклинанием.

Если при броске к20 для броска атаки выпало

«1», атака промахивается вне зависимости от всех

модификаторов и КД цели. Если мастер так уж хочет, пусть дает контратаку противника, а не при всех неудачах.

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 место-

положение, когда атака попадает или промахива-

ется.

При совершении рукопашной атаки оружием

вы можете использовать безоружный удар: пнуть,

ударить кулаком, головой или другой аналогичный

удар (ничто из этого не считается оружием). При

попадании **безоружный удар причиняет дробящий**

**урон 1 + ваш модификатор Силы**. Вы считаетесь

владеющим безоружными атаками. У монка (Зайца) 1к4+мод. ловк/силы. Ловк +5

ПРОВОЦИРОВАННЫЕ АТАКИ

В бою все постоянно ждут, когда враг ослабит

бдительность. Не получится спокойно ходить ря-

дом с врагами, так как это провоцирует их на со-

вершение атак.

Вы можете совершить провоцированную

атаку, если враждебное существо, которое вы ви-

дите, покидает вашу досягаемость. Для этого вы

реакцией совершаете одну рукопашную атаку по

спровоцировавшему существу. Эта атака преры-

вает перемещение спровоцировавшего существа,

происходя как раз перед тем, как оно покинет

пределы вашей досягаемости.

Вы можете избежать провоцированной атаки,

совершив действие Отход. Вы также не провоци-

руете атаки, если телепортируетесь, или кто-то

(что-то) перемещает вас, не тратя ваше перемеще-

ние, действие и реакцию. Например, вы не прово-

цируете атаку, если взрыв выбросил вас из преде-

лов досягаемости врага или сила тяжести заста-

вила упасть мимо врага, стоящего на возвышении.

ЗАХВАТ

Если вы хотите схватить существо или побороться

с ним, вы можете использовать действие Атака для

совершения особой рукопашной атаки, захвата.

Если вы можете совершать многочисленные атаки

действием Атака, эта атака заменяет одну из них.

Цель вашего захвата должна быть не более

чем на одну категорию больше вас, и она должна

находиться в пределах вашей досягаемости. Ис-

пользуя как минимум одну свободную руку, вы пы-

таетесь схватить цель, совершая проверку захвата:

проверку Силы (Атлетика), противопоставленную

проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акроба-

тика) цели (цель сама выбирает, какую характери-

стику использовать). Если вы преуспеете, цель ста-

новится захваченной (смотрите приложение А). В

описании состояния сказано, что его оканчивает,

и вы в любой момент можете отпустить цель (дей-

ствие не требуется).

Высвобождение из захвата. Захваченное суще-

ство может пытаться высвободиться. Для этого

оно действием совершает проверку Силы (Атле-

тика) или Ловкость (Акробатика), противопостав-

ленную вашей проверке Силы (Атлетика).

Перемещение захваченного существа. Если вы

перемещаетесь, вы можете тащить или нести за-

хваченное существо вместе с собой, но ваша ско-

рость уменьшается вдвое, если только существо не

меньше вас как минимум на две категории.

ТОЛКАНИЕ СУЩЕСТВА

Вы можете при помощи действия Атака совер-

шить особую рукопашную атаку, чтобы или сбить

цель с ног, или оттолкнуть от себя. Если вы можете

совершать многочисленные атаки действием

Атака, эта атака заменяет одну из них.

Цель вашего толкания должна быть не более

чем на одну категорию больше вас, и она должна

находиться в пределах вашей досягаемости. Вы со-

вершаете проверку Силы (Атлетика), противопо-

ставленную проверке Силы (Атлетика) или Ловко-

сти (Акробатика) цели (цель сама выбирает, какую

характеристику использовать). Если вы преуспеете,

вы либо сбиваете цель с ног, либо толкаете её на 5

футов от себя.

УКРЫТИЕ

Стены, деревья, существа и прочие препятствия

могут предоставлять укрытие в бою, осложняя

причинение цели урона. Цель получает преимуще-

ства 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 скла-

дываются между собой. Например, если цель нахо-

дится позади существа, дающего укрытие на поло-

вину, 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 укры-

тие на половину если препятствие закрывает как

минимум половину её тела. Это может быть низкая

стена, большая мебель, узкий ствол дерева или су-

щество, как враждебное, так и дружественное.

Цель с укрытием на три четверти получает бо-

нус +5 к КД и спасброскам Ловкости. Цель полу-

чает 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 непосред-

ственно нацеливать атаки и заклинания, хотя не-

которые заклинания могут захватить цель обла-

стью воздействия. Цель обладает полным укры-

тием если полностью скрыта за препятствием.

БРОСОК УРОНА

У оружия, заклинаний и боевых умений чудовищ

указан причиняемый ими урон. Вы бросаете ука-

занную кость или кости, добавляете модифика-

торы и причиняете цели получившийся урон. Бо-

нусы к урону предоставляет магическое оружие,

особые умения и прочие факторы.

При совершении атаки оружием вы добавля-

ете к урону модификатор характеристики — той

же самой характеристики, что использовалась для

броска атаки. В заклинании написано, какие кости

бросать для определения урона и какие модифика-

торы применяются.

Если заклинание или эффект причиняет урон

сразу нескольким целям, бросок урона совершается

один на всех. Например, если волшебник наклады-

вает огненный шар или жрец накладывает небес-

ный огонь, урон от их заклинаний определяется

лишь один раз и причиняется всем существам, по

которым попал взрыв.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Если вы совершаете критическое попадание, вы

бросаете кости урона по цели два раза. Бросьте ко-

сти урона два раза и сложите сумму. Затем до-

бавьте все уместные модификаторы. Для ускоре-

ния можете бросить все кости одновременно.

Например, если вы совершили критическое по-

падание 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.

Итак, мой Монах бъет с 1к20+7 (то есть он пробивает КД от 9 до 16) с уронов 1к4 +5. Если попадает, то может нанести доп урон.

То есть не сильно, но часто.