



Быстрый старт для игроков **D&D Next**

КУРС МОЛОДОГО ИГРОКА



АВТОР: СЕРГЕЙ ТЕН

СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ БЛОГА

[DOING IT RIGHT](#)

Создание персонажа

1. Выбери свой Класс – сочетание профессии, навыков и образа жизни.

- **Barbarian – Варвар** – боец ближнего боя, не носит брони, способен выдержать много урона и впадать в боевую ярость.
- **Bard - Бард** – социальный класс, усиливает других персонажей, владеет магией иллюзий и обмана, обладает множеством знаний и умений.
- **Cleric - Клирик** – последователь определенного божества. Хорошо защищен, усиливает и лечит других персонажей божественной магией или уничтожает ей врагов.
- **Druid - Друид** – владеет силами природы, с помощью которых он ослабляет врагов. Умеет превращаться в животных.
- **Fighter – Воин** – многопрофильный боец. Может драться любым оружием, в зависимости от избранного стиля боя. Умеет носить любую броню.
- **Monk – Монах** – боец ближнего боя. Не носит брони, но владеет внутренней энергией Ки. Получает бонусы, когда дерется голыми руками.
- **Paladin – Паладин** – воин, поклявшийся сражаться со злом. Хорошо бронирован, лечит и усиливает других персонажей божественной магией.
- **Ranger – Рейнджер** – следопыт и охотник. Стреляет из лука, умеет выживать в дикой природе, читать следы и владеет ограниченной природной магией.
- **Rogue – Вор** – умеет воровать и обезвреживать ловушки. Скрытный и ловкий, обладает множеством умений и наносит дополнительный урон атаками из скрытности.
- **Sorcerer – Колдун** – обладает внутренней магией с рождения. Владеет разрушительными заклинаниями, которыми уничтожает врагов.
- **Warlock – Чернокнижник** – заключает пакт со сверхъестественным существом в обмен на магическую силу. Проклинает, очаровывает и ослабляет врагов.
- **Wizard – Волшебник** – маг широкого профиля, владеющий самым обширным спектром заклинаний и магических знаний.

Характеристики и Навыки (физические)

Abilities - Характеристики – основные «природные данные» вашего персонажа.

Skills - Навыки – те знания и умения, которым персонаж обучился.

- **Strength – «Стренджа» – Сила** – грубая физическая сила.
 - **Athletics – Атлетика** – плавание, прыжки и лазание.
- **Dexterity – «Декса» – Ловкость** – ловкость и координация движений.
 - **Acrobatics – Акробатика** – сделать сальто, удержать баланс на веревке итд.
 - **Sleight of Hand – Ловкость рук** – воровство, фокусы итд.
 - **Stealth – Скрытность** – прокрасться тихо и незаметно.
- **Constitution – «Конста» – Телосложение** – выносливость и стойкость.

Характеристики и Навыки (ментальные)

- **Intelligence – «Инта» – Интеллект** – логика, эрудиция, память
 - *Arcana – Аркана* – знание магических формул и принципов, умение определять тип заклинаний и школу магии.
 - *History – История* – знание истории игрового мира, древних языков, знаний итд.
 - *Investigation – Расследование* – поиск улик и связывание их воедино.
 - *Nature – Природа* – знание географии, растений и животных игрового мира, погоды и природных явлений.
 - *Religion – Религия* – знание религий, пантеонов богов, обрядов и духовных традиций.
- **Wisdom – «Визда» – Мудрость** – восприятие и умение сохранять спокойствие.
 - *Animal Handling – Обращение с животными* – уход, дрессировка, контроль.
 - *Insight - Проницательность* – умение чувствовать ложь и настроение, читать язык тела.
 - *Medicine – Медицина* – умение лечить раны немагическими методами, уход за ранеными.
 - *Perception – Восприятие* – зрение, слух, поиск ловушек.
 - *Survival – Выживание* – умение выживать в дикой природе, охотиться, читать следы.
- **Charisma – Харизма** – сила духа и умение влиять на других людей.
 - *Deception – Обман* – умение лгать.
 - *Intimidation – Запугивание* – умение запугивать и угрожать.
 - *Performance – Выступление* – умение развлекать публику – танцы, пение, игра на музыкальном инструменте.
 - *Persuasion – Убеждение* – умение убеждать.

Создание персонажа

2. Выбери свою Расу

- **Dwarf – Дворфы** – низкорослые, но сильные, коренастые и стойкие обитатели подгорных королевств. Получают +2 к значению Телосложения.
 - **Подвиды: Hill dwarf – Холмовые дворфы** – дополнительно получают +1 к значению Мудрости. *Хороши как Клирики.*
 - **Mountain dwarf – Горные дворфы** – дополнительно получают +2 к значению Силы. *Хороши как Воины и Варвары.*
- **Elf – Эльфы** – изящные и ловкие обитатели лесов. Получают +2 к значению Ловкости.
 - **Подвиды: High elf – Высшие эльфы** – дополнительно получают +1 к значению Интеллекта. *Хороши как Волшебники.*
 - **Wood Elf – Лесные эльфы** – дополнительно получают +1 к значению Мудрости. *Хороши как Рейнджеры и Друиды.*
 - **Drow – Темные эльфы** – дополнительно получают +1 к значению Харизмы. *Хороши как Чародеи и Чернокнижники.*
- **Halfling – Полурослики** – маленькие, ловкие и смелые обитатели степей. Получают +2 к значению Ловкости.
 - **Подвиды: Lightfoot – Легконогие** – дополнительно получают +1 к значению Харизмы. *Хороши как Воры и Барды.*
 - **Stout – Стойкие** – дополнительно получают +1 к значению Телосложения. *Хороши как Воины, Монахи и Рейнджеры.*
- **Human – Люди** – изобретательные, многочисленные и предприимчивые. Люди получают **+1 ко всем Характеристикам**, +2 тренированных Навыка, а также +1 тренированный Спасбросок на выбор. *Люди хороши в любом Класе.*
- **Dragonborn – Драконорожденные** – сильные и харизматичные человекоподобные потомки драконов. Получают +2 к значению силы и +1 к значению Харизмы. *Хороши как Чародеи, Чернокнижники, Паладины и Воины.*

Создание персонажа

2. Выбери свою Расу – продолжение.

- **Gnome – Гномы** – маленькие, добродушные и изобретательные обитатели лесов и гор. Получают +2 к значению Интеллекта.
 - **Подвиды: Forest Gnome – Лесные гномы** – дополнительно получают +1 к значению Ловкости. *Хороши как Рейнджеры.*
 - **Rock Gnome – Каменные гномы** – дополнительно получают +1 к значению Телосложения. *Хороши как Волшебники.*
- **Half-Elf – Полуэльфы** – потомки людей и эльфов, взявшие лучшее от двух рас. Получают +2 к значению Харизмы и +1 к значениям двух Характеристик на выбор. *Полуэльфы хороши как Барды, Колдуны, Чернокнижники и Паладины.*
- **Half-Orc – Полуорки** – яростные и сильные потомки людей и орков. Получают +2 к значению Силы и +1 к значению Телосложения. *Полуорки хороши как Варвары и Воины.*
- **Tiefling – Тифлинги** – полудемоны, потомки людей, которые заключили кровный пакт с демоном. Искусные и хитрые, тифлинги всегда ищут путь, чтобы преодолеть недоверие других рас. Или чтобы укрепить его. Получают +1 к значению Интеллекта и +2 к значению Харизмы. *Хороши как Колдуны, Чернокнижники, Волшебники и Барды.*

Как вычислить Ability Modifier - Модификатор Характеристики?

Модификатор – числовое выражение Характеристики.

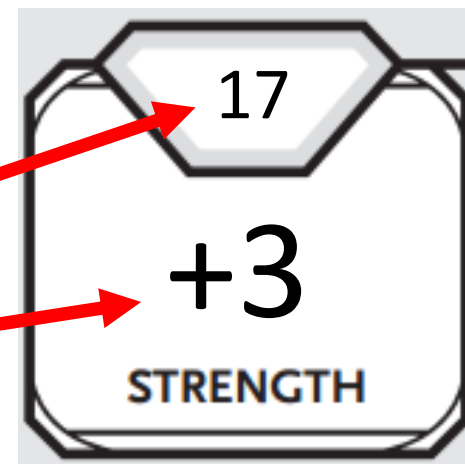
Чем он выше – тем лучше развита у персонажа данная Характеристика.

Со старта у тебя есть **шесть Характеристики** и стандартный набор на распределение между ними.

15, 14, 13, 12, 10, 8

Значение	Мод.
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3

- Распредели набор между своими Характеристиками;
- Прибавь бонусы от **Расы персонажа**;
- Запиши **сумму – Значение Характеристики** вот сюда.
- Вычисли **Модификатор** по таблице и запиши его вот сюда.



Создание персонажа

3. Определи остальные параметры – указаны в описании твоего Класса.

- **Тренировка в Навыках** – из списка доступных на выбор.
- **Тренировка в Saving Throws – Спасбросках** – указана в описании Класса.
- **Количество Очков Здоровья** – указано в описании Класса.
- **Proficiency Bonus – Бонус умения** – зависит от Уровня персонажа.
- **Умение пользоваться экипировкой – Броня, Оружие и остальное** – указано в описании Класса.
- **Наличие экипировки – Броня, Оружие и остальное** – из списка доступных на выбор для твоего Класса.
- **Дополнительные способности** - указаны в описании Класса.
- **Выбери заклинания из списка доступных для твоего класса** – если персонаж умеет колдовать.
- **Боевые характеристики** – AC, Initiative, Speed - будет описано дальше.
- **Знание языков** – определяется Расой, Классом и Предысторией.

Proficiency Bonus – Бонус умения – общий параметр, отображающий компетентность персонажа в тех сферах, в которых он тренирован. Зависит от уровня персонажа (см. таблицу). Прибавляется к:

- Атакам оружием, которым персонаж умеет сражаться,
- Атакам заклинаниями,
- Навыкам, в которых персонаж тренирован,
- Использованию Инструментов, которыми персонаж умеет пользоваться,
- Спасброскам, в которых персонаж тренирован,
- Сложности Спасбросков для заклинаний персонажа.

Уровень	Бонус	Уровень	Бонус
1-4	+2	13-16	+5
5-8	+3	17-20	+6
9-12	+4		

Создание персонажа

4. Создай Background - Предысторию своего персонажа.

Предыстория – определенные жизненные события, которые пережил твой персонаж. Они определяют его как личность.

Виды Предысторий: **Acolyte** (Послушник храма), **Charlatan** (Шарлатан), **Criminal** (Преступник), **Entertainer** (Артист), **Folk Hero** (Народный герой), **Guild Artisan** (Ремесленник гильдии), **Hermit** (Отшельник), **Noble** (Аристократ), **Outlander** (Дикарь-чужестранец), **Sage** (Мудрец-книжник), **Sailor** (Моряк), **Soldier** (Солдат), **Urchin** (Уличный сирота).

Предыстория определяет:

- **Personality Trait** – яркую особенность личности.
- **Ideal** – главный жизненный идеал персонажа.
- **Bond** – зацепку – определенный факт или событие из жизни персонажа, которое может появиться в игре.
- **Flaw** – недостаток персонажа, который мешает ему жить.

Также Предыстория дает персонажу **Особенность**, **умение пользоваться определёнными Инструментами и тренировку в Навыках**.

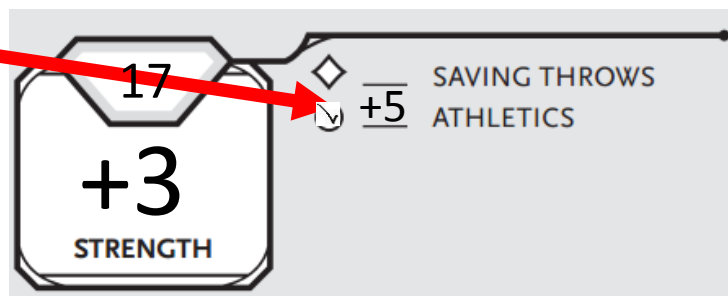
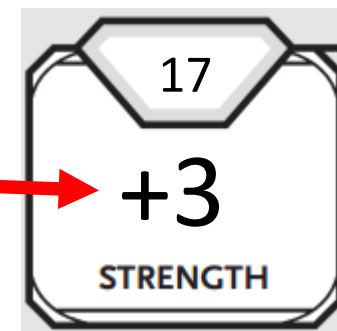
За качественный отыгрыш Предыстории персонаж может получить от ГМа **Inspiration – Вдохновение**, которое можно потратить, чтобы дать себе **Advantage - Преимущество** на любой бросок **Атаки, Навыка или Спасброска**.

Как вычислить Модификатор Навыка?

Модификатор Навыка – числовое выражение Навыка. Чем он выше – тем лучше.

Все Навыки напрямую зависят от Характеристики.

- Возьми **Модификатор Характеристики**;
- Прибавь **Proficiency Bonus**, если персонаж тренирован в данном Навыке (это определяется твоим **Классом** и **Предысторией**), если нет – пропусти этот шаг;
- Запиши **сумму** вот сюда.



Если персонаж тренирован в данном Навыке – отметь его галочкой.

Tools - Инструменты

Некоторые задачи можно решить только с помощью Инструментов.

Персонаж может применять только те инструменты, которыми он умеет пользоваться (имеет Proficiency). Это определяется Классом и Предысторией персонажа.

Инструменты:

- **Artisan's Tools – Инструменты ремесленника** – позволяют создавать определенные предметы. Бывают многих видов, в зависимости от сферы производства.
- **Disguise Kit – Набор для маскировки** – позволяет косметически изменить внешность.
- **Forgery Kit – Набор для подделки документов.**
- **Gaming Set – Набор для азартных игр.** Бывают многих видов, в зависимости от игры.
- **Musical Instrument – Музыкальный инструмент.**
- **Navigator's Tools – Инструменты для навигации в море.**
- **Poisoner's Kit – Набор для создания ядов.**
- **Thieves' Tools – Набор вора** – позволяет взламывать замки и обезвреживать ловушки.

Как применить Навык (сделать чек)?

«Сделай чек на...»



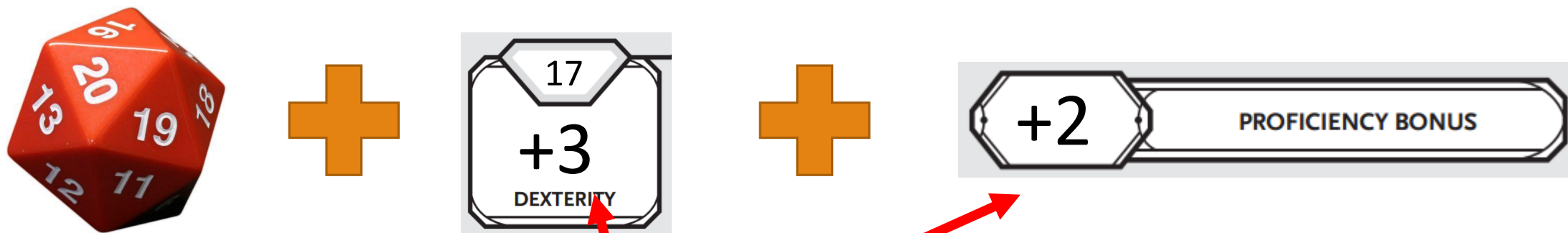
- Брось двадцатигранный кубик (d20);
- Прибавь **Модификатор Навыка**;
- Скажи ГМу **сумму**.

Если она **выше или равна сложности** (ее ставит ГМ, в зависимости от ситуации) – у тебя получилось. Применение Навыка удачно. Если **ниже** – нет.

Импровизируй, не бойся нестандартных решений. Все в твоих руках.

Как применить Инструменты?

«Сделай чек на использование Инструментов»



- Брось двадцатигранный кубик (d20);
- Прибавь **Модификатор** подходящей **Характеристики** (тебе скажет ГМ);
- Прибавь твой **Proficiency Bonus**.
- Скажи ГМу **сумму**.

Если она **выше или равна сложности** (ее ставит ГМ, в зависимости от ситуации) – у тебя получилось. Применение Инструментов удачно. Если **ниже** – нет.

Advantage/Disadvantage

Преимущество/Помеха

В определенных игровых ситуациях персонаж может получить на проверку Навыка, Спасброска или атаки **Advantage - Преимущество** (если ситуация для него выгодна) или **Disadvantage - Помеху** (если ситуация невыгодна).

Advantage – Преимущество –
бросаешь **два кубика d20** и выбираешь **лучший**.



Disadvantage – Помеха –
бросаешь **два кубика d20** и выбираешь **худший**.

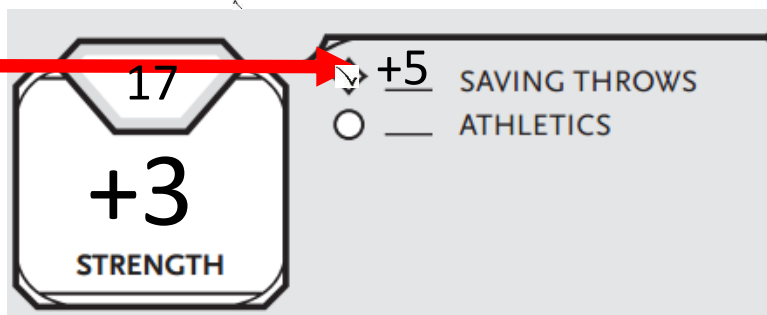
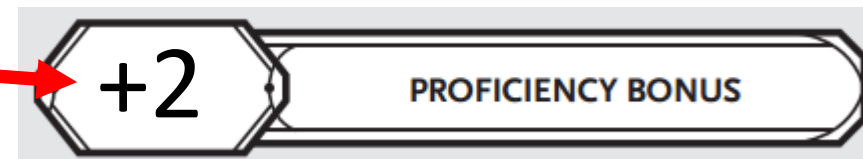


Saving Throws - Спасброски

Когда персонаж подвергается определенным опасностям, заклинаниям и негативным эффектам, у него есть право на Спасбросок, чтобы уменьшить эффект или избежать его полностью.

Спасброски бывают шести видов – **по одному на каждую Характеристику** и отвечают каждый за свою сферу защиты, зависимо от Характеристики (например, Спасбросок Телосложения отвечает за то, подействовал на персонажа яд или нет).

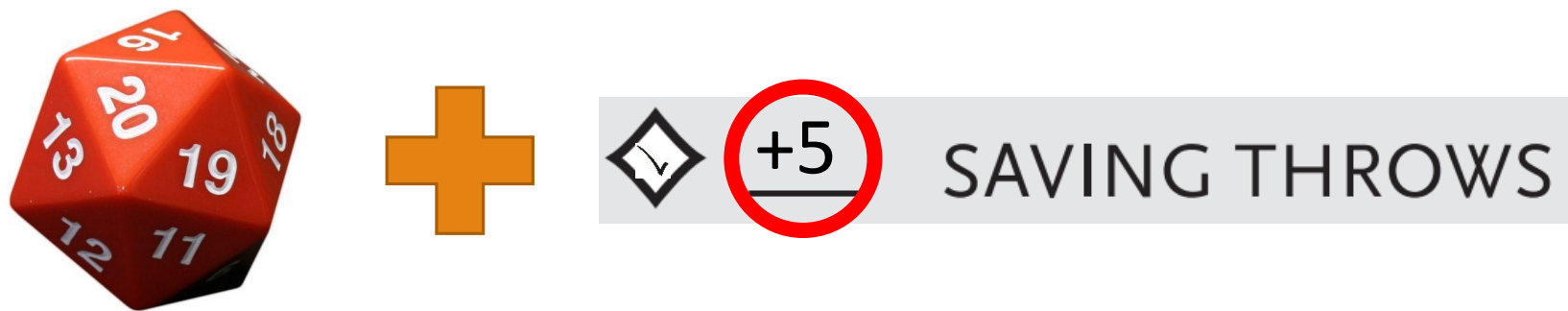
- Возьми **Модификатор Характеристики**;
- Прибавь **Proficiency Bonus**, если персонаж тренирован в данном спасброске (это определяется твоим **Классом**),
если нет – пропусти этот шаг;
- Запиши **сумму** вот сюда.



Если персонаж тренирован в данном спасброске – отметь его галочкой.

Как сделать Спасбросок?

«Сделай Спасбросок на...»



- Брось кубик d20;
- Прибавь **Модификатор Спасброска** соответствующей **Характеристики** (тебе скажет ГМ);
- Скажи ГМу **сумму**.

Если она **выше или равна сложности эффекта** (ее ставит ГМ в зависимости от эффекта) – у тебя получилось. Спасбросок успешен. Если **ниже** – нет.

-Некоторые эффекты на успешном спасброске отменяются полностью, некоторые просто ослабляются.

Боевые Характеристики

АС – Armor Class – Класс брони

Определяет насколько тяжело попасть по персонажу в бою.

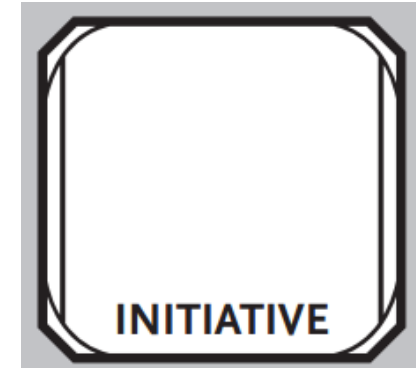
На него влияют: броня, Модификатор Ловкости и наличие щита.



Initiative – Инициатива

Определяет насколько рано персонаж ходит в бою.

Равна Модификатору Ловкости.

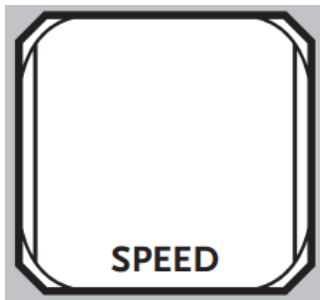


Speed – Скорость

Определяет насколько далеко персонаж может походить за 1

Передвижение в бою.

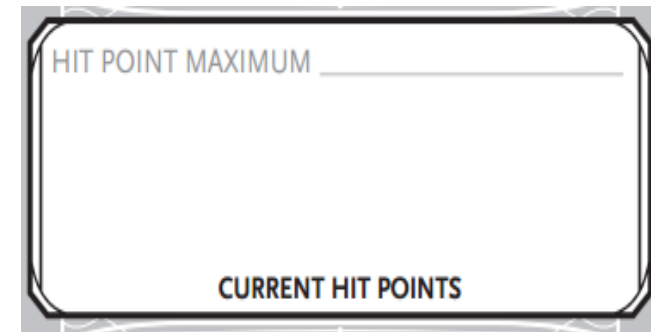
На него влияют: Раса и Класс персонажа.



Hit Points – Очки Здоровья – «Хиты»

Определяет сколько урона может выдержать персонаж в бою. Пока есть хотя бы 1 – персонаж может сражаться.

На них влияют: Класс персонажа, Модификатор Телосложения, Раса.



Атаки

Melee Attacks - Атаки ближнего боя

Модификатор атаки = Модификатор Силы + Proficiency Bonus (если персонаж умеет владеть данным оружием)

Урон = Урон оружия + Модификатор Силы

ИЛИ

Модификатор Ловкости + Proficiency Bonus (если персонаж умеет владеть данным оружием) – если оружие имеет свойство *finesse (изящное)*.

Урон = Урон оружия + Модификатор Ловкости

Ranged Attacks - Атаки дальнего боя

Модификатор атаки = Модификатор Ловкости + Proficiency Bonus (если персонаж умеет владеть данным оружием)

Урон = Урон оружия + Модификатор Ловкости

ИЛИ

Модификатор Силы + Proficiency Bonus (если персонаж умеет владеть данным оружием) – если оружие имеет свойство *thrown (метательное)*.

Урон = Урон оружия + Модификатор Силы

Spell Attacks - Атаки заклинаниями

Модификатор атаки = Модификатор

Характеристики, от которой персонаж творит заклинания (*указана в описании Класса*) + Proficiency Bonus

Урон – указано в описании заклинания.

Некоторые заклинания не требуют попадания, но позволяют противнику **сделать Спасбросок**.

Сложность Спасброска = 8 + Proficiency Bonus + Модификатор Характеристики, от которой персонаж творит заклинания.

Записываются атаки вот так

NAME	ATK BONUS	DAMAGE/TYPE
Короткий меч	+5	1d6+3 piercing
Длинный лук	+5	1d8+3 piercing
Кинжал	+5	1d4+3 piercing

Как попасть по врагу?

«Я атакую!»



Длинный лук

+5

1d8+3 piercing

- Брось кубик d20;
- Прибавь Модификатор атаки;
- Скажи ГМу **сумму**.

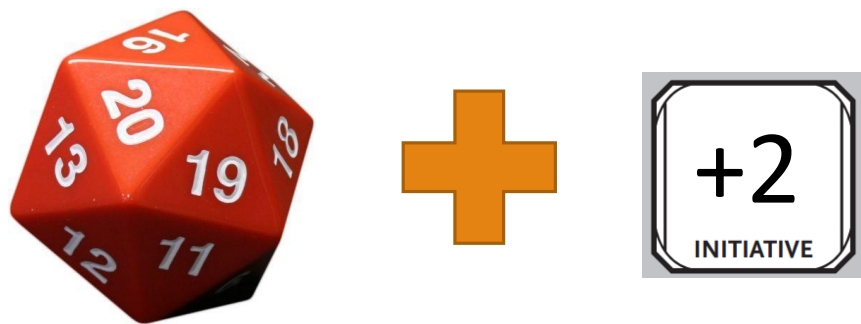
Если она **выше или равна АС врага** – у тебя получилось. Нанеси урон. Если **ниже** – промах!

1 на кубике – всегда промах.

20 на кубике – всегда критическое попадание – удвой количество **всех** кубиков урона.

Как определить порядок хода в бою?

«Бросайте инициативу...»



- Брось кубик d20;
- Прибавь Модификатор Инициативы;
- Скажи ГМу **сумму**.

Чем выше **сумма**, тем раньше действует персонаж. Все участники боя ходят в порядке Инициативы.

Если сумма у двух участников боя одинакова – раньше ходит тот, у кого **значение Ловкости** выше.

Персонажи могут по своей воле понижать инициативу.

Действия в бою

У каждого персонажа в каждом раунде есть:

- **Move - Передвижение** – персонаж может передвинуться на расстояние до своей скорости. *Передвижение можно дробить между действиями.*
- **Action – Действие** - см. справа.
- **Bonus Action – Бонусное действие** – выпить зелье, ударить оружием во второй руке, сотворить некоторые заклинания итд.
- **Reaction – Реакция** - дать Атаку по Возможности (Opportunity Attack), совершить **Ready Action** - **Заготовленное Действие**.

Action – Действие – одно из:

- **Совершить Атаку**
- **Сотворить Заклинание**
- **Сделать второе Передвижение**
- **Disengage – Уход** - избежать всех Атак по возможности в данном раунде.
- **Dodge – Уклонение** – все враги в данном раунде получают Disadvantage на атаки по персонажу.
- **Ready – Заготовить Действие** до определенного события.
- **Help – Помощь** другому персонажу – дать ему Advantage на атаку или чек.
- **Hide – Спрятаться.**
- **Search – Найти что-либо.**
- **Использовать Объект.**

Помимо этого персонаж может одно из:

- Поднять объект с пола.
- Достать/спрятать оружие.
- Передать вещь другому персонажу.
- Нажать на рычаг.
- **Перезарядить арбалет.**
- Открыть/закрыть незапертую дверь.
- Одеть/снять кольцо.
- **Прочие мелкие действия (спрашивай у ГМа).**

Особые атаки

Grapple - Борьба

Персонаж может схватить другого персонажа, *если тот не больше его по размеру на две категории и выше*, совершив удачную проверку **Атлетики** против **Атлетики или Акробатики** (по выбору) противника.

- При успехе, противник считается **grappled (захваченным)**.
- Чтобы выбраться из захвата, нужно потратить **Action – Действие** и совершить удачную проверку **Атлетики или Акробатики** (по выбору) против **Атлетики** противника.

Two-weapon fighting – атака двумя оружиями.

Персонаж может держать по оружию в каждой руке, при условии что оба оружия имеют свойство **light (легкое)**.

- Чтобы атаковать оружием во второй руке нужно потратить **Bonus Action (Бонусное Действие)**.
- Модификатор Характеристики **не добавляется к урону** второй атакой.

Shove - Толчок

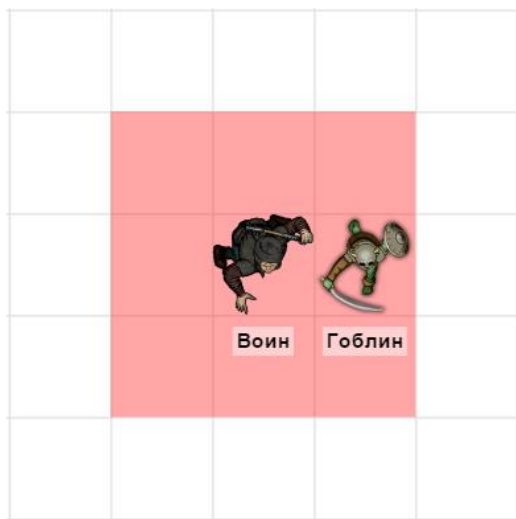
Персонаж может толкнуть другого персонажа, *если тот не больше его по размеру на две категории и выше*, совершив удачную проверку **Атлетики** против **Атлетики или Акробатики** (по выбору) противника.

- При успехе, противник отталкивается на 5 футов или падает **prone (плашмя)**.
- **Вставание с пола** стоит **15 футов** Передвижения.

Особые правила по атакам

Opportunity Attack – Атака по возможности

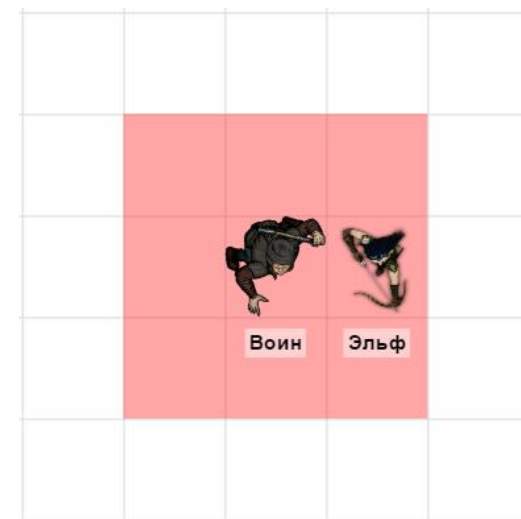
Персонаж имеет право потратить Реакцию, чтобы совершить атаку в ближнем бою, когда враг выходит из его зоны поражения без маневра **Disengage (Уход)**.



Если Гоблин выйдет из красной зоны, Воин может дать ему бесплатную атаку.

Стрельба в ближнем бою

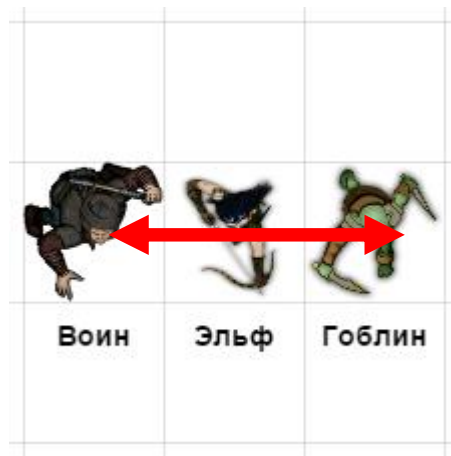
Стрелки получают Disadvantage на все атаки дальнего боя, пока находятся в зоне поражения персонажей с оружием ближнего боя.



Пока Эльф в красной зоне, он получает Disadvantage на стрельбу.

Flanking - Окружение

Определенные тактические позиции на боевой карте могут дать персонажам **Преимущество на атаки ближнего боя**. Такая позиция называется **Окружением**. Оно достигается когда два союзных существа стоят на двух противоположных клетках относительно их противника (**по вертикали, горизонтали или диагонали**).



Воин и Гоблин стоят на противоположных сторонах относительно Эльфа. Они оба получают **Преимущество на атаки ближнего боя** по Эльфу (при условии, что они союзники).

Cover - Укрытие

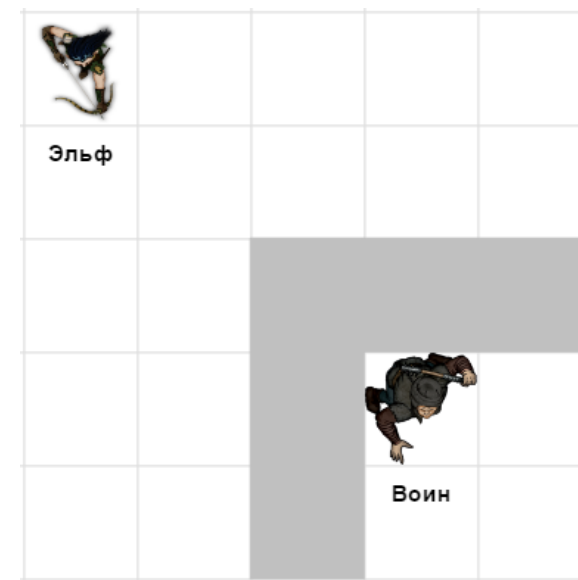
Растительность, стены, объекты и другие персонажи дают персонажам **Cover - Укрытие**



Воин за колонной имеет от Эльфа $\frac{1}{2}$ **Укрытие**, что дает ему **+2 АС** и **+2 на спасброски Ловкости** от Эльфа.



Воин в густых кустах имеет от Эльфа $\frac{3}{4}$ **Укрытие**, что дает ему **+5 АС** и **+5 на спасброски Ловкости** от Эльфа.



Эльф не видит Воина за высокой стеной. Воин имеет **Полное Укрытие (Total Cover)**.
Эльф не может атаковать Воина.

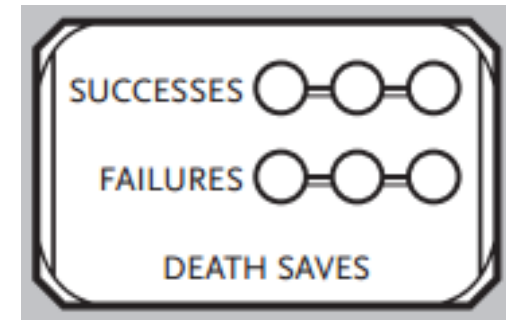
Каждая клетка на боевом поле = 5 футов (1.5 метра)

Урон и смерть

Каждая успешная атака снимает персонажу **Hit Points – Очки Здоровья** или «хиты».

Когда у персонажа хиты падают до 0 – он падает без сознания и начинает умирать. Каждый раунд в свой ход он бросает на умирание.

«Бросай на умирание»



- Брось кубик d20;
- Выпало **10 или больше** – запиши **Success (Успех)**. Выпало **меньше** – запиши **Failure (Неудачу)**. Выпало 20 – запиши **два Успеха**. Выпало 1 – запиши **две Неудачи**.

Три Успеха – персонаж стабилизирован и больше не умирает, но без сознания. **Три Неудачи** – персонаж умер.

Получение любого урона, пока персонаж умирает, добавляет **одну Неудачу**. Любое магическое лечение **немедленно приводит персонажа в чувство** и обнуляет счетчик. Единовременное получение урона, который **равен или превышает** максимум Очков Здоровья персонажа, пока тот умирает, **убивает его мгновенно**.

Стабилизировать умирающего можно чеком **Medicine (Медицины)** со сложностью 10.

Лечение и отдых

В бою персонажи могут получать лечение от **Healing Potions (Зелий Лечения)**, лечащих заклинаний и эффектов.

Вне боя персонажи также могут использовать свои **Hit Dice (Кубики Хитов)**.

- Для того, чтобы их использовать, персонаж должен провести **Short Rest**

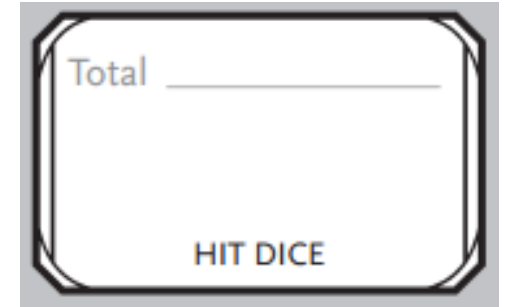
(Короткий Отдых) – 1 час игрового времени.

- Он может потратить Кубики Хитов из своего запаса. Их запас **равен уровню персонажа**.
- Размер Кубика Хитов зависит от **Класса**. К броску **каждого** Кубика Хитов прибавляется **Модификатор Телосложения**.

Персонаж восстанавливает столько Очков Здоровья, **сколько выпало у него на Кубиках Хитов** (прибавляя Модификатор Телосложения).

Long Rest (Длинный Отдых) – 8 часов игрового времени. Он восстанавливает:

- **все** Очки Здоровья,
- **половину** от максимального запаса Кубиков Хитов, (округляя вниз),
- **все** использованные Spell Slots (Слоты Заклинаний),
- **перезаряжает** множество уникальных способностей персонажа и его магических вещей.



Соппротивление и иммунитет к урону

Разные атаки, заклинания и оружие наносят разные типы урона.

Типы урона:

- **Acid** (Кислотный), **Bludgeoning** (Дробящий), **Cold** (Холод), **Fire** (Огонь),
- **Force** (Сила), **Lightning** (Электричество), **Necrotic** (Негативная энергия), **Piercing** (Колющий),
- **Poison** (Яд), **Psychic** (Психический), **Radiant** (Свет), **Slashing** (Режущий), **Thunder** (Гром).

Damage Resistance (Соппротивление Урону) к определенному типу урона означает, что персонаж получает от него **только половину** урона. Несколько Соппротивлений Урону из разных источников **не складываются**.

Damage Immunity (Иммунитет к Урону) к определенному типу Урона означает, что персонаж не получает урона подобного типа вообще.

Как читать описание заклинания?

Время, нужное на его применение

Компоненты заклинания:
V – словесная формула
S – жесты
M – материальный компонент

Название заклинания

Расстояние, на которое можно колдовать данное заклинание.

Продолжительность действия заклинания.

Эффект заклинания.

Класс заклинателя.

Уровень заклинания и Магическая Школа.

MAGE ARMOR	
CASTING TIME 1 action	RANGE Touch
COMPONENTS V, S, M	DURATION 8 hours
<i>a piece of cured leather</i>	
You touch a willing creature who isn't wearing armor, and a protective magical force surrounds it until the spell ends. The target's base AC becomes 13 + its Dexterity modifier. The spell ends if the target dons armor or if you dismiss the spell as an action.	
Sorcerer	1st level Abjuration