



12+

СТАРТОВИЙ НАБІР. ЗБІРКА ПРАВИЛ

**DUNGEONS & DRAGONS**

Розділ 1. Як грати.....	2	Розділ 3. Пригоди.....	14
З чого почати.....	3	Подорожі.....	15
Шість характеристик.....	4	Відпочинок.....	15
Розділ 2. Бій.....	8	Винагороди.....	15
Порядок проведення бою.....	9	Спорядження.....	16
Пересування й позиція.....	10	Розділ 4. Виконання заклинань.....	20
Дії в бою.....	10	Що таке заклинання?.....	21
Виконання атаки.....	11	Виконання заклинання.....	21
Укриття.....	12	Списки заклинань.....	23
Ушкодження та лікування.....	12	Описи заклинань.....	24
		Додаток. Стани.....	32

Розділ 1. Як грати

ДUNGEONS & DRAGONS — настільна рольова гра про пригоди у світі, де панує меч і магія. Чимось схожа на ігри в удавання, D&D також живиться силою уяви. Уявіть зруйнований замок, що стоїть посеред темного лісу, та сміливих пригодників, які борються з лихими чудовиськами. В цьому фантастичному світі можливості незліченні.



Господар Підземель: Замок упевнено стояв поміж дерев, а його сім округлих, зруйнованих веж, мов зламані зуби, стирчали догори. Арковий прохід, усяпаний понівеченими уламками іржавого металу, відверто красувався в кінці короткого сходового прольоту. Двійко увінчаних темними бійницями веж нависнули обабіч від проходу, в кінці якого вас ледаче вітала вкрита темрявою зала.

Денис (грає жерцем): Давайте пошлемо пройдисвітку в розвідку: нехай довідається, чи там безпечно.

Емма (грає пройдисвіткою): Гарзд, я хочу обережно пройти вздовж стіни вежі, доки не опинюся там, звідки можна зазирнути всередину.

На відміну від дитячих ігор в удавання, гра D&D відбувається згідно з чіткою структурою, що передбачає методи визначення наслідків дій пригодників. Гравці жбурляють кубики, щоб визначити, чи влучать по ворогу їхні атаки, чи зможуть їхні пригодники викарабкатися на круту скелю, ухилитися від розряду магічної блискавки або подужати будь-яке інше небезпечне завдання. Можливо все, проте кубики роблять деякі варіанти розвитку ймовірнішими від інших.

Господар Підземель: Добре, Еммо, давай дізнаємося, настільки ти непомітна. Зроби перевірку Спритності.

Емма: Моя навичка Потайливості враховується, чи не так?

ГП: Ще б пак!

Емма (кидає к20): Я досить непомітна, вийшло 17.

ГП: Добре, немає жодних ознак, що тебе помітили. Хочеш зазирнути всередину?

Коли Ви граєте в D&D, Ви приміряєте на себе роль **пригодника**: тренованого бійця, благочестивого жерця, небезпечного пройдисвіта або здібного до магії чарівника (аркуші персонажів, додані до цього набору, описують п'ятьох підготованих до гри героїв). Зібравши кількох друзів і залучивши власну увагу, ви вирушите на пошуки захопливих пригод і цікавих доручень, випробовуючи свої сили проти кровожерливих чудовиськ і смертельних небезпек.

Один із гравців бере на себе роль **Господаря Підземель (ГП)** — головного оповідача та ігрового арбітра. ГП відповідає за ведення сценарію, описаного в книжці з пригодою, в той час як персонажі гравців долають небезпеки цієї пригоди й обирають напрямок подорожі. ГП може описати вхід до замку Скелястої Паші, після чого гравці повинні будуть вирішити, як діятимуть їхні пригодники. Вони сміливо рушають вперед до зруйнованих воріт? Чи спробують наблизитися непомітно, на випадок, якщо хтось стежить за довір'ям із бійниць? Можливо, варто зайти з тилу й пошукати інший вхід? Чи ризикнути виконати заклинання, що зробить їх невидимими?

Господар Підземель визначає наслідки дій пригодників і описує події, які трапляються з персонажами. Оскільки ГП вільний імпровізувати у відповідь на будь-які ідеї гравців, гра D&D стає нескінченно різноманітною, а кожна пригода захопливою та сповненою несподіванок.

У грі D&D немає переможців і переможених, найважливіше не в загальноприйнятому тлумаченні цих слів. Спільними зусиллями, ГП і гравці створюють повість про хоробрих пригодників, що протистоять смертельним загрозам. Часом пригодник може зустріти власну смерть: розірваний на клаті лютими чудовиськами чи убитий підступним лиходієм. Втім, інші пригодники

можуть вирушити на пошуки могутньої магії, що воскресить їхнього полеглого товариша; або ж гравець вирішить приєднатися до гри, створивши нового героя. Ватага може не впоратися з основним завданням пригоди, проте якщо гравцям вдалося гарно провести час і створити незабутню історію, всі залишаться у гри. Виграші.

З ЧОГО ПОЧАТИ

Якщо Ви раніше не грали в DUNGEONS & DRAGONS, спершу прочитайте до кінця даний розділ. Він описує найважливіші ігрові правила.

Для повноцінної гри комусь доведеться стати Господарем Підземель. Оскільки Ви читаєте це, можливо саме Вам слід узяти на себе цю роль (якщо хтось із Ваших друзів раніше вже грав у D&D, спробуйте попросити цю людину стати ГП і ознайомити вашу групу з основами). Дочитавши цей розділ, ознайомтеся з першими сторінками книжки з пригодою. Там роз'яснюються обов'язки ГП та загальні принципи ведення пригоди D&D.

Опісля ознайомтеся з рештою цієї збірки правил. Ви не мусите все запам'ятовувати перед початком першої гри, однак Вам корисно буде знати, де шукати потрібні правила, якщо виникне така необхідність. Далі ретельно ознайомтеся з пригодою, щоби бути готовим зібрати друзів та провести гру.

Кожен гравець обирає одного з п'яти доданих до набору персонажів. Завдання гравців — перетворити ці «картки» в живих осіб, даючи їм імена, описуючи зовнішність і вдихаючи в них життя впродовж гри. Якщо у вас більше п'яти гравців, біди не буде, якщо двоє гратимуть одним і тим же персонажем: головне, щоб їхні описи відрізнялись. Один може грати веселою жінкою на ім'я Сефріс, а інший — грубим чоловіком Альбриком.

ІГРОВІ КУБИКИ

У грі використовуються багатогранні кубики, що йдуть у комплекті з цим набором. У правилах кубики позначаються літерою «к», за якою слідує число, що визначає кількість граней: к4, к6, к8, к10 («О» на цьому кубіку означає «10»), к12 та к20. Наприклад, к6 — це звичайний шестигранний кубик, звичний для багатьох настільних ігор.

Відсотковий кубик, або к100, працює дещо інакше. Ви генеруєте число від «1» до «100», двічі кидаючи десятигранник. Результат першого кидка дає число десятків, а другий визначає одиниці. Наприклад, якщо у Вас випало «7» і «1», то результатом є число «71». Випадання двох «0» означає «100».

Правила пояснюють, коли та які саме кубики потрібно кидати, а також, які при цьому застосовувати модифікатори. Для прикладу, «3к8 + 5» означає, що слід кинути три восьмигранні кубики, підсумувати результати між собою та додати до підсумку 5.



СТРУКТУРА ГРИ

Гра D&D — це підготована Господарем Підземель пригода, в яку вирушає група персонажів під керівництвом гравців. Пригода — серцевина гри. Вона розгортається у форматі повісті, яку ГП веде спільно з гравцями, опираючись на матеріали з книжки з пригодою, з іншої опублікованої пригоди, або ж із власноруч вигаданого світу. ГП описує вступ, даючи пригодникам привід долучитися до подій. Пригодники — протагоністи історії, чиїми діями керують гравці, в той час як ГП грає за чудовиськ та інших істот, що стрічаються героям. ГП також визначає, як змінюється світ внаслідок діяльності пригодників.

Здебільшого, кожна пригода проходить згідно з таким шаблоном:

1. ГП описує довкілля. ГП розповідає гравцям, де перебувають їхні пригодники та що їх оточує, даючи перелік ключових елементів середовища: скільки дверей у приміщенні, що лежить на столі, хто сидить у корчмі тощо. Гравці можуть ставити запитання, аби впевнитися в тім, що добре зрозуміли обставини, в яких опинилися їхні персонажі.

2. Гравці описують, що хочуть зробити. Іноді один гравець може говорити за всю групу, стверджуючи, наприклад: «Ми йдемо в східні двері». Іншим разом, різні пригодники робитимуть різні речі. Один може обшукувати скриню зі скарбами, інший досліджуватиме викарбуваний на стіні езотеричний символ, а третій стежитиме, щоб не з'явилися чудовиська. Гравці не зобов'язані діяти по черзі, але ГП повинен вислухати кожного й вирішити, як розгорнуться наслідки їхніх дій.

Часом, визначення наслідків процес нескладний. Якщо пригодник прагне перетнути приміщення й відчинити двері, ГП може просто сказати, що двері відчиняються, та описати, що знаходиться по той бік. Однак двері можуть виявитися замкнуті, підлога може приховувати смертельну пастку, або ж якась інша обставина ускладнить пригодникові виконання простого, на перший погляд, завдання. В таких випадках ГП повинен вирішити, як розгорнуться подальші події, часто покладаючись при цьому на кидки кубиків.

3. ГП описує наслідки дій пригодників. Опис результатів нерідко веде до повторного прийняття рішень, повертаючи гру назад до 1-го кроку.

Цей шаблон працює незалежно від того, чим займаються пригодники: досліджують древнє руйновище, ведуть перемовини з підступним князем, або б'ються з розлюченим драконом. У певних ситуаціях, насамперед у бою, гра проходить згідно більш чіткої структури, коли ГП із гравцями ходять по черзі, вибираючи свої дії та розв'язуючи наслідки. Однак найчастіше гра тече плавно, гнучко адаптуючись до обставин пригоди.

Найчастіше події пригоди розгортаються в уяві гравців і ГП, опираючись на усний опис сцени ведучим. Деякі Господарі Підземель охоче використовують музику, ілюстрації та звукові ефекти для створення атмосфери, а безліч гравців і ГП полюбують при цьому імітувати голоси своїх героїв, чудовиськ та інших персонажів. Часом ГП може розгорнути на столі мапу і використовувати мініатюри чи фігурки для позначення істот, що беруть участь у сцені, чим допомагає гравцям краще орієнтуватися в просторі.

ДІЛЕННЯ НАВПІЛ

Щоразу, коли гра проситиме Вас поділити число навпіл, округлюйте результат до меншого цілого, навіть якщо остача більша від 1/2. Наприклад, ділячи навпіл 15, отримуємо 7.

ЩО ДАЛІ?

Цей набір дозволяє взяти участь у повноцінній довготривалій грі DUNGEONS & DRAGONS. Книжку з пригодою можна навіть перегравати по декілька разів. Вас здивує, наскільки несхожими обернуться одні й ті самі ситуації! Втім, однією з найбільших принад D&D є можливість створення власних персонажів і навіть цілих світів.

Інструменти й матеріали для створення персонажів можна знайти на DungeonsandDragons.com. Там опубліковані безкоштовні базові правила гри, в яких пояснюється, як розробляти персонажів на заміну доданих до цього набору, а також, як розвинути свого персонажа вище 5-го рівня.

Якщо Ви прагнете створювати ще більш різноманітних персонажів чи заселити світ унікальними чудовиськами, зверніть увагу на «Підручник гравця», «Довідник з чудовиськ» та «Посібник Господаря Підземель». Ці розширені книги правил ознайомлять Вас з усім багатством мультисесвіту D&D, відкриваючи нові можливості для створення неповторних світів і героїв.

ШІСТЬ ХАРАКТЕРИСТИК

Шість характеристик дають швидкий ігровий опис фізичних і ментальних здібностей кожного персонажа й чудовиська у грі. Цими характеристиками є:

- **Сила**, що вимірює фізичний розвиток
- **Спритність**, яка вимірює моторність і вправність
- **Статура**, що вимірює витривалість організму
- **Інтелект**, який вимірює логічне мислення і пам'ять
- **Мудрість**, яка вимірює уважність і проникливість
- **Харизма**, що вимірює силу характеру

Ваш персонаж м'язистий і проникливий? Геніальний і харизматичний? Моторний і загартований? Кожна з шести характеристик персонажа або чудовиська виражена **показником характеристики**, який здебільшого є числом від 3 до 18. Максимальний показник у пригодника становить 20. У чудовиська він може досягати 30.

Основним призначенням показника характеристики є виведення з нього **модифікатора характеристики**, який зазвичай є числом від -1 (для показника 8 або 9) до +4 (для показника 18). Ці модифікатори додаються до перевірок характеристик, спроб рятунку і кидків атаки, що будуть пояснені пізніше.

ПОКАЗНИКИ Й МОДИФІКАТОРИ ХАРАКТЕРИСТИК

Показник	Модифікатор	Показник	Модифікатор
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

ОСНОВНЕ ПРАВИЛО

Чи поранить геройський меч дракона, чи відіб'ється від твердої, мов сталь, луски? Чи повірить огр нахабний брехні? Чи вдасться персонажеві перепливити бурхливу річку? Чи зможе героїня уникнути вибуху вогняної кулі, або все ж отримає повний обсяг ушкоджень? Коли наслідки певної дії достеменно невідомі, гра покладається на кидок к20 для визначення успішності чи невдачі. Перевірки характеристик, кидки атаки та спроби рятунку є трьома основними видами кидків к20 у грі. Здійснюючи будь-який з них, киньте к20, додайте актуальні бонуси чи штрафи, та порівняйте результат із цільовим числом.

Якщо підсумок дорівнює цільовому числу або перевищує його, Ви досягаєте успіху. Ось детальніший опис цих кроків:

1. Жбурніть кубик. Киньте к20 і додайте модифікатор характеристики, що використовувалась для кидка. Наприклад, при спробі рятунку Спритності використовується модифікатор Спритності.

2. Застосуйте ситуаційні бонуси та штрафи. Часом заклинання, особливі обставини чи які-небудь інші ефекти можуть надавати бонус або штраф до кидка.

3. Порівняйте результат із цільовим числом. Якщо фінальний результат дорівнює цільовому числу або перевищує його, кидок вважається успішним. У протилежному випадку він провальний. Цільове число для перевірок характеристик і спроб рятунку зветься **Гатунком Складності (ГС)**. Цільове число для кидка атаки — це Клас Оборони (КО) цілі, по якій здійснювалась атака. Здебільшого цільові числа визначає ГП, і саме він повідомляє гравцям, успішними чи провальними були їхні перевірки характеристик, спроби рятунку або кидки атаки.

Перевірки характеристик і спроби рятунку будуть описані далі. Кидки атаки пояснені в розділі 2.

ПЕРЕВАГА ТА ПЕРЕШКОДА

Іноді унікальна здібність чи заклинання дозволяє Вам зробити кидок к20 з перевагою або з перешкодою. У такій ситуації Ви кидаєте ще один к20 в додаток до первинного кидка. Виберіть вищий з двох результатів, якщо у Вас була перевага, або нижчий, якщо Ви мали перешкоду. Наприклад, якщо, кидаючи з перешкодою, у Вас випало «17» і «5», візьміть результат «5». Якби ж у цій ситуації Ви мали перевагу, Ви б натомість використовували «17».

Якщо декілька обставин одночасно впливають на кидок і кожна дарує перевагу чи перешкоду, Ви однаково кидаєте лише один додатковий к20. Наприклад, якщо два позитивні фактори дарують Вам дві переваги, Ви однаково кидаєте тільки один додатковий к20.

Якщо різні чинники дарують кидкові і перевагу, і перешкоду одночасно, то вважається, що у Вас немає ані тієї, ані іншої, тож Ви кидаєте всього один к20. Це правило діє навіть тоді, коли кілька обставин дарують перевагу, а лише одна перешкоду, і навпаки. В такій ситуації у Вас не буде ні переваги, ні перешкоди.

Якщо у Вас є перевага чи перешкода, а певна обставина у грі, скажімо особливість малорослика «Щасливчик», дозволяє Вам перекинути або замінити к20, то Вам дається право перекинути або замінити лише один із к20. Ви самі обираєте, котрий із двох. Наприклад, якщо малорослик здійснює з перевагою перевірку характеристики й у нього випадає «1» і «13», він може скористатись особливістю «Щасливчик», аби перекинути результат «1».

ПЕРЕВІРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Перевірка характеристики уособлює випробування вроджених талантів і набутих умінь персонажа чи чудовиська у спробі виконати певне завдання. ГП просить зробити перевірку характеристики, коли персонаж або чудовисько виконує дію (але аж ніяк не атаку), що має шанс на невдачу. Персонаж може зробити перевірку Сили, щоб вибити двері, перевірку Інтелекту, розгадуючи головоломку, чи перевірку Мудрості, щоб виявити гоблінів, які влаштували при дорозі засідку. Якщо наслідки дій достеменно не відомі, кубики допомагають визначити результат.

Щоб зробити перевірку характеристики, жбурніть к20 і додайте модифікатор відповідної характеристики. Наприклад, при перевірці Сили використовується модифікатор Сили.

Якщо підсумковий результат дорівнює ГС або перевищує його, перевірка характеристики успішна. У протилежному випадку перевірка обертається провалом, тобто персонаж або чудовисько ніяк не просувається у виконанні бажаного завдання, або ж його спіткають визначені Господарем Підземель наслідки.

Доволі часто книжка з пригодою інформуватиме ГП, яку саме перевірку має зробити персонаж, вказуватиме ГС перевірки, та описуватиме, що відбудеться в разі успіху чи невдачі. Оскільки персонажі схильні приймати несподівані рішення, книжка з пригодою наводить поради, що допоможуть ГП вирішити, які характеристики перевіряти у відповідних ситуаціях.

СПЕЦБОНУС

Ви володієте набором спеціалізацій, пов'язаних з перевірками характеристик. В аркушах персонажів наведені навички й види інструментів, на яких персонажі спеціалізуються, а блоки статистик чудовиськ у книжці з пригодою містять інформацію про спеціалізації чудовиськ. Якщо Ви спеціалізуєтесь на певній навичці, скажімо на Акробатиці чи Обмані (пояснюються пізніше), Ви додаєте свій спецбонус до всіх перевірок, які здійснюєте, коли застосовуєте дані навички. Якщо ж Ви спеціалізуєтесь на певних видах інструментів, наприклад на інструментах крадія чи каменяра, то Ви додаєте свій спецбонус до усіх перевірок, які здійснюєте, коли користуєтесь цими інструментами. Ваш спецбонус ніколи не додається до одного кидка к20 більше, ніж один раз.

ЗМАГАННЯ

Іноді трапляється, що зусилля одного персонажа чи чудовиська прямо протистоять зусиллям іншого. Така ситуація може виникнути, коли обое намагаються зробити одне і те ж, але успіху може досягти тільки один: наприклад, коли двоє пробують заволодіти пернем, що впав на підлогу. Схожі умови діють і тоді, коли один намагається перешкодити діям іншого, наприклад, коли чудовисько хоче вибити двері, які персонаж щосили утримує закритими. У подібних ситуаціях результат вирішується шляхом особливої перевірки характеристик, що зветься змаганням.

Обидва учасники змагання проводять перевірки характеристик, відповідні їхнім зусиллям. Вони додають усі актуальні бонуси й штрафи, однак свої результати порівнюють не з ГС, а з результатами один одного.

Учасник, чий результат вищий, перемагає змагання. Такий персонаж або чудовисько успішно виконує задуману дію, або ж вдало перешкоджає старанням іншого.

Якщо трапляється нічия, ситуація залишається такою ж, як і до змагання. Це означає, що один з учасників може автоматично виграти. Наприклад, якщо двоє персонажів пробують вихопити з підлоги перстень, а змагання обертається нічиєю, жоден з них його не отримає. У змаганні, де чудовисько виламує двері, а персонаж щосили їх утримує, нічия означатиме, що двері залишаться зачиненими.

НАВИЧКИ

Кожна характеристика передає широкий спектр якостей, до яких входять навички, на яких персонаж може спеціалізуватись. Навичка уособлює певний аспект характеристики, а спеціалізація на навичці передає персонажеву зосередженість на цьому аспекті.

Наприклад, перевірка Спритності може передавати спробу персонажа зробити акробатичний трюк, поцупити щось із чужої кишені, або ж сховатися від сторонніх очей. Кожен із цих аспектів Спритності підпадає під окрему навичку: Акробатику, Вправність рук і Потайливість. Отже, персонаж, який спеціалізується на навичці

Потайливість, буде надзвичайно вдало робити перевірки Спритності, пов'язані з непомітністю й переховуванням.

Іноді ГП може одразу попросити зробити перевірку певної навички, наприклад: «Зроби перевірку Мудрості (Спостережливості)». Іншим разом гравець може сам запитатися у ГП, чи застосовується конкретна навичка до перевірки. У будь-якому разі, якщо персонаж спеціалізується на навичці, він додає свій спецбонус до всіх перевірок характеристик, що використовують цю навичку. За відсутності спеціалізації на навичці, персонаж здійснює звичайну перевірку характеристики.

Наприклад, якщо персонаж намагається видертися на крутий схил, ГП може попросити його зробити перевірку Сили (Атлетики). Якщо персонаж спеціалізується на Атлетиці, він додає до перевірки Сили свій спецбонус. Якщо ж у персонажа відсутня така спеціалізація, він робить звичайну перевірку Сили.

ПЕРЕВІРКИ СИЛИ

Сила вимірює тілесну міць, атлетичні тренування і фізичну розвиненість істоти. Перевірка Сили може моделювати спробу щось підняти, штовхнути, потягнути чи зламати, протиснутися крізь тісний простір, або ж іншим способом проявити грубу фізичну силу. Навичка «Атлетика» передає особливий хист до певних перевірок Сили.

Атлетика. Перевірка Сили (Атлетики) включає в себе складні ситуації, під час яких Ви деретеся вгору, стрибаєте або плаваєте. Сюди також входять такі види діяльності:

- Ви пробуєте видертися по крутому чи ковзкому схилу, уникаєте небезпек, карабкаючись по стіні, чи намагаєтесь утриматись за виступ, перебуваючи в небезпеці.
- Ви хочете стрибнути на нетипово далеку дистанцію або зробити викрутас під час стрибка.
- Ви намагаєтесь пливати або втриматися на плаву в бурхливих водах, під час шторму, чи у водоймі з густою рослинністю. Або ж інша істота пробує утримати Вас у воді, перешкоджаючи Вашому плаванню.

ПЕРЕВІРКИ СПРИТНОСТІ

Спритність вимірює рухливість, вертлявість і вміння тримати рівновагу. Перевірка Спритності може моделювати спроби непомітно, спритно, чи безшумно пересуватись, або намагання утриматись на ногах у нелегкій ситуації. Навички Акробатика, Вправність рук і Потайливість передають особливий хист до певних перевірок Спритності.

Акробатика. Перевірка Спритності (Акробатики) включає спроби зберегти рівновагу за незвичних обставин, наприклад, коли Ви хочете пробігти по льоду, балансуєте на канаті, або ж намагаєтесь втриматися на ногах на кораблі під час шторму. ГП може також попросити зробити перевірку Спритності (Акробатики), коли Ви пробуєте зробити акробатичний трюк, такий, як пірнання, перекат, сальто тощо.

Вправність рук. Щоразу, коли Ви намагаєтесь виконати спритну дію руками, наприклад підсунути щось іншій особі чи приховати предмет на собі, робіть перевірку Спритності (Вправності рук). ГП може також попросити здійснити таку перевірку, щоб визначити, чи вдасться Вам поцупити гаманець або непомітно запхнути щось у кишеню чужинця.

Потайливість. Перевірка Спритності (Потайливості) робиться тоді, коли Ви пробуєте сховатися від ворогів, прошмигнути непоміченим під носом у вартових, утекти, уникнувши зайвої уваги, чи беззвучно наблизитися до іншої істоти.

ПЕРЕХОВУВАННЯ ТА ВИДИМІСТЬ

ГП вирішує, чи можливо сховатися в тій або іншій ситуації. Щоб спробувати сховатися, робіть перевірку Спритності (Потайливості). Доки Вас не виявлять або Ви самі не припините ховатися, результат Вашої перевірки протиставлятиметься результатам перевірок Мудрості (Спостережливості) істот, які активно шукають ознаки Вашої присутності.

Ви не можете сховатися від істоти, яка виразно Вас бачить, а якщо Ви видасте гучний звук (наприклад, вигукнете попередження чи розіб'єте вазу), Ви викажете своє місцезнаходження. Оскільки невидиму істоту неможливо побачити, вона завжди може спробувати сховатись. Втім, сліди її присутності все ще можна виявити, тож їй слід поводити себе тихо.

Пасивна Спостережливість. Коли Ви ховаєтесь, існує ймовірність, що Вас однаково помітять навіть без активних пошуків. Щоб дізнатися, чи така істота Вас виявить, ГП порівнює результат Вашої перевірки Спритності (Потайливості) з пасивним показником Мудрості (Спостережливості) істоти, котрий дорівнює 10 + модифікатор Мудрості істоти з урахуванням усіх актуальних бонусів і штрафів. Якщо істота має перевагу, вона додає до такого показника 5, а якщо має перешкоду, віднімає 5.

Наприклад, якщо персонаж 1-го рівня (спецбонус +2) має Мудрість 15 (модифікатор +2) і спеціалізується на Спостережливості, його показник пасивної Мудрості (Спостережливості) буде дорівнювати 14.

Що Ви бачите? Одним із найвагоміших факторів при визначенні того, чи вдасться Вам відшукати прихований предмет або істоту є те, наскільки добре Ви бачите в даному просторі. Простір може бути слабо чи сильно затьмареним. У **слабо затьмареному** просторі, наприклад у місцині з тьмяним світлом, негустим туманом чи незначною рослинністю, істоти отримують перешкоду на перевірки Мудрості (Спостережливості), що покладаються на зір. У **сильно затьмареному** просторі, наприклад у темряві, місцевості з густим туманом чи надмірною рослинністю, зір повністю блокується, накладаючи осліплений стан, що детально описаний у додатку.

ПЕРЕВІРКИ СТАТУРИ

Статура вимірює витривалість, запас сил і життєву енергію. Перевірки Статури не надто поширені й до неї прив'язані жодні навички, адже Статура є радше пасивною особливістю та рідко проявляється у вигляді зовнішніх зусиль. Однак іноді перевірка Статури може уособлювати Ваше намагання пересилити звичайні здатності свого організму.

ПЕРЕВІРКИ ІНТЕЛЕКТУ

Інтелект вимірює ментальний розвиток, ясність пам'яті та раціональне мислення. Перевірка інтелекту необхідна тоді, коли Ви застосовуєте логіку, знання, пробуєте щось пригадати, або проявляєте дедукцію. Навички Історія, Містика, Природа, Релігія та Розслідування передають особливий хист до певних перевірок Інтелекту.

Історія. Ваша перевірка Інтелекту (Історії) може уособлювати спробу пригадати знання, що стосуються історичних подій, легендарних осіб, древніх королівств, прадавніх міжусобиць, нещодавніх війн та втрачених цивілізацій.

Містика. Ваша перевірка Інтелекту (Містики) може уособлювати спробу пригадати знання, що стосуються заклинань, магічних предметів, загадкових символів, магічних традицій, планів буття та їхніх мешканців.

Природа. Ваша перевірка Інтелекту (Природи) може уособлювати спробу пригадати знання, що стосуються навколишнього середовища, рослин, тварин, погоди і природних циклів.

Релігія. Ваша перевірка Інтелекту (Релігії) може уособлювати спробу пригадати знання, що стосуються богів, ритуалів і молитов, релігійних ієрархій, святих символів і обрядів таємних культів.

Розслідування. Коли Ви шукаєте зачіпки та формуєте на їхньому ґрунті висновки, Ви робите перевірку Інтелекту (Розслідування). Ви можете визначити місцезнаходження прихованого предмета, дізнатися по вигляду рани, якою зброєю вона була нанесена, або ж виявити слабе місце тунелю, скориставшись яким, його можна завалити. Дослідження давніх сувоїв у пошуку прихованої інформації також може вимагати перевірки Інтелекту (Розслідування).

ПЕРЕВІРКИ Мудрості

Мудрість демонструє Ваше розуміння навколишнього світу, спостережливості та інтуїцію. Перевірка Мудрості може уособлювати ситуацію, коли Ви намагаєтеся зрозуміти чужі емоції, виявити щось незвичне в оточенні чи попіклуватися про пораненого. Навички Вживання, Медицина, Поводження з тваринами, Проникливість і Спостережливості передають особливих хист до певних перевірок Мудрості.

Вживання. ГП може попросити Вас зробити перевірку Мудрості (Вживання), коли Ви йдете по сліду, полюєте на дичину, веде загім через крижану пустку, пробуєте виявити, чи поряд живуть совині ведмеді, хочете передбачити погоду або уникнути потрапляння в силучі піски чи інші природні небезпеки.

Медицина. Перевірка Мудрості (Медицини) дає Вам можливість стабілізувати присмертного товариша чи діагностувати хворобу.

Поводження з тваринами. Якщо виникає сумнів, чи вдасться заспокоїти свійську тварину, вберегти скакуна від переляку чи зрозуміти поведінку дикого звіра, ГП може закликати Вас зробити перевірку Мудрості (Поводження з тваринами). Ви також здійснюєте таку перевірку, коли намагаєтеся зберегти контроль над своєю верховою твариною, здійснюючи ризикований маневр.

Проникливість. Ваша перевірка Мудрості (Проникливість) визначає, чи зможете Ви визначити істинні наміри істоти, наприклад виявити брехню або передбачити її наступний крок. Цей процес включає розуміння мови жестів, комунікативних звичок і змін у поведінці.

Спостережливості. Ваша перевірка Мудрості (Спостережливості) дозволяє Вам побачити, почути, чи іншим способом виявити присутність когось або чогось. Спостережливості вимірює силу сприйняття довкілля й гостроту Ваших чуттів. Наприклад, Ви намагаєтеся розчутити діалог за зачиненими дверима, прислухатися до гомону, що лунає крізь відчинене вікно, або завчасно помітити наближення чудовиськ, що крадуться лісом. Або ж Ви хочете виявити щось непомітне на перший погляд, наприклад, орків, що влаштували при дорозі засідку, головорізів, які сховалися в тіні провулку, чи мерехтіння свічки, що видніється під зачиненими дверима.

ПЕРЕВІРКИ Харизми

Харизма вимірює Вашу здатність ефективно взаємодіяти з іншими. Вона включає такі фактори, як самовпевненість і красномовство. Потреба у перевірці Харизми може виникнути, коли Ви прагнете вплинути на інших, когось розважити або вразити, розповісти переконливу брехню або знайти вихід із делікатної соціальної міжусобиці. Навички Артизм, Залякування, Обман і Переконливість передають особливий хист до певних перевірок Харизми.

Артизм. Ваша перевірка Харизми (Артизму) визначає те, наскільки добре Ви спроможні задовольняти публіку своєю музикою, танцями, акторською майстерністю, розповідями чи іншою формою розваг.

Залякування. Коли Ви намагаєтеся вплинути на когось за допомогою погроз, ворожості й насилля, ГП може попросити Вас зробити перевірку Харизми (Залякування). Прикладами є спроби видобуття інформації з бранця, погрози вуличним бандюгам, аби ті не напрошувалися на бійку, або ж розмахування крайцем розбитої пляшки перед носом лукавого візира, змушуючи його переосмислити своє рішення.

Обман. Ваша перевірка Харизми (Обману) визначає, чи вдасться Вам своїми словами або діями приховати правду. Обман включає все від безневинного відведення уваги до відвертої брехні. Прикладами можуть послужити спроби забазікати зуби вартовому, ошукати продавця, заробити грошенят азартними іграми, видати себе за когось іншого, побрехеньками втертися в довіру, або ж безсоромно збрехати й оком не повісти.

Переконливість. Якщо Ви хочете вплинути на когось за допомогою тактовності, гнучкості та добрих намірів, ГП може попросити Вас зробити перевірку Харизми (Переконливість). Переконливість, насамперед, є ознакою добросовісності, що направлена на зміцнення дружніх стосунків, проголошення сердечних прохань чи прояву етикету. Прикладами переконання інших є спроба вмовити камергера пустити Вашу ватагу на прийом до короля, ведення перемовин між войовничими племенами, або проголошення натхненної промови у спробі закликати міщан допомогти.

СПРОБИ РЯТУНКУ

Спроба рятунку означає намагання уникнути чи протистояти ефектові заклинання, пастці, хворобі, або іншій схожій загрозі. Не Вам вирішувати, робити спробу рятунку чи ні; Ви зобов'язані виконати її тоді, коли Вашому персонажеві або чудовиську щось загрожує.

Щоб зробити спробу рятунку, жбурніть к20 і додайте модифікатор відповідної характеристики. Наприклад, якщо Ви робите спробу рятунку Спритності, Ви додаєте свій модифікатор Спритності.

На розсуд ГП, на спробу рятунку можуть впливати ситуаційні бонуси та штрафи, а також накладатися перевага або перешкода.

На аркуші персонажа відзначені спроби рятунку, на яких персонаж спеціалізується. Як і у випадку зі спеціалізацією на навичках, якщо персонаж спеціалізується на спробах рятунку певної характеристики, то при здійсненні такої спроби рятунку він додає свій спецбонус. Іноді чудовиська також спеціалізуються на спробах рятунку.

Ітанку Складності для спроби рятунку визначається ефектом, що її викликав. Наприклад, якщо заклинання дозволяє зробити від нього спробу рятунку, то ІС цього рятунку визначається комбінацією виконавчої характеристики та спецбонусу особи, що виконала заклинання.

ПОШУК ПРИХОВАНИХ ПРЕДМЕТІВ

Коли Ваш персонаж шукає прихований предмет, наприклад потаємні двері чи пастку, ГП зазвичай просить зробити перевірку Мудрості (Спостережливості). За допомогою цієї перевірки можна виявляти непомітні на перший погляд деталі чи зачіпки.

У більшості випадків Ви зобов'язані повідомити, де саме шукаєте, щоб ГП міг визначити Ваші шанси на успіх. Припустимо, ключ захований у полиці шафи попід складеним одягом. Якщо Ви повідомите ГП, що бігаєте по кімнаті, оглядаючи стіни й меблі, то Ви не знайдете ключа незалежно від того, яким був результат Вашої перевірки Мудрості (Спостережливості). Щоб отримати шанс на успіх, Вам потрібно уточнити, що Ви обшукуєте шафу або витягуєте полиці.

Розділ 2. Бій

Вий спалахує тоді, коли пригодники зустрічають ворогів — неважливо, чи це люті страховиська, чи підступні лиходії. Цей розділ містить правила, необхідні для таких баталій. В тексті слово «Ви» відноситься як до гравця, так і до Господаря Підземель. Упродовж гри ГП грає за чудовиськ та неігрових персонажів, що беруть участь у бою, а кожен з гравців керує діями свого пригодника. «Ви» може також відноситися до персонажа або чудовиська, яким Ви граєте.



ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ БОЮ

Типовий бій — це сутичка двох сторін, постійні збройні випадки, фінти, маневрування та виконання заклинань. Гра D&D укладає весь цей хаос у чітку структуру раундів і ходів. **Раунд** уособлює близько 6 секунд ігрового часу. Протягом раунду кожен учасник здійснює свій **хід**.

Послідовність ходів визначається на початку бою, коли всі учасники роблять кидок ініціативи. Після того, як усі походили, починається наступний раунд, і так триває доти, доки одна зі сторін не здолає іншу.

БІЙ ПОКРОКОВО

- Визначення здивованих.** ГП визначає, чи хтось із учасників бою був здивований появою суперників.
- Визначення позицій.** ГП вирішує, де розташовані персонажі й чудовиська. Беручи до уваги похідний порядок та зазначене ними місцезнаходження, він розраховує, де і на якій відстані один від одного знаходиться кожен учасник.
- Визначення ініціативи.** Кожен учасник робить кидок ініціативи, завдяки чому визначається послідовність ходів.
- Проведення ходів.** Кожен учасник бою робить свій хід у порядку ініціативи.
- Початок наступного раунду.** Коли всі учасники бою походили, раунд завершується. Повертайтеся до кроку 4, доки бій не скінчиться.

ЗДИВОВАНІСТЬ

ГП визначає тих, хто на початку бою заскочений зненацька появою суперника. Якщо жодна зі сторін не веде себе скритно, обидві автоматично помічають одна одну. У протилежному випадку ГП порівнює результат перевірки Спритності (Потайливості) тих, хто ховається, із пасивним показником Мудрості (Спостережливості) учасників протилежної сторони. Кожен персонаж або чудовисько, що не помітить загрози, вважається здивованим на початку бою.

Якщо Ви здивований, Ви не можете пересуватися чи робити дії у свій перший хід бою, а також до кінця цього ходу Ви не можете виконувати реакції. Член загону може бути здивованим, навіть якщо інші учасники — ні.

ІНІЦІАТИВА

Ініціатива необхідна для визначення розпорядку проведення ходів у бою. Коли розпочинається бій, кожен учасник робить перевірку Спритності, займаючи своє місце в порядку ініціативи. ГП може зробити один кидок за групу ідентичних істот, аби всі вони діяли одночасно.

ГП сортує учасників бою в порядку від найвищого результату перевірки Спритності до найнижчого. Саме в такому порядку (що зветься порядком ініціативи) вони діятимуть упродовж кожного раунду. Порядок ініціативи залишається незмінним до кінця бою.

Якщо між істотами, яких контролює ГП, виникає нічия, він сам обирає, в якому порядку вони ходитимуть. Якщо ж нічия виникає між персонажами гравців, вони між собою вирішують, хто ходитиме раніше. У разі нічії між чудовиськом і персонажем гравця порядок ходів визначає ГП. Як варіант, ГП може попросити персонажів і чудовиськ, між якими виникла нічия, жбурнути к20: раніше ходитимуть ті, у кого випав вищий результат.

ВАШ ХІД

У свій хід Ви можете **пересунутися** на відстань, що не перевищує Вашої швидкості, та **виконати одну дію**. Ви самі обираєте, чи будете спершу пересуватися, чи робити дію. Ваша швидкість, також звана швидкістю ходьби, зазначена на Вашому аркуші персонажа.

Найпоширеніші дії, які Ви можете виконувати, описані далі в цьому розділі в секції «Дії в бою». Безліч класових здібностей та інших особливостей можуть надавати Вам і інші варіанти дій.

Секція «Пересування й позиція» з цього розділу описує правила пересування.

У свій хід Ви вільні відмовитися від пересування, виконання дій, чи будь-якої іншої діяльності. Якщо не можете вирішити, що робити в свій хід, спробуйте скористатися дією «Ухиляння» чи «Планування», що описані в секції «Дії в бою».

ДОДАТКОВА ДІЯ

Різноманітні класові здібності, заклинання та інші особливості можуть дозволити Вам зробити в свій хід ще одну дію, так звану «додаткову дію». Здібність пройди-світа «Підступна дія», наприклад, дарує йому можливість зробити додаткову дію. Вам дозволяється зробити додаткову дію лише тоді, коли певна здібність, заклинання або інша ігрова особливість дає Вам право зробити щось додатковою дією. У протилежному випадку Ви не здатні використовувати додаткову дію.

У свій хід Ви можете зробити лише одну додаткову дію, тож якщо у Вас є декілька варіантів цієї дії, Вам доведеться обрати один із них.

Ви самі вирішуєте, коли у свій хід виконати додаткову дію, якщо тільки в її описі не вказані конкретні вимоги стосовно часу.

ІНША ДІЯЛЬНІСТЬ У ВАШ ХІД

У свій хід Ви можете займатися діяльністю, що не потребує пересування чи виконання дій.

Упродовж свого ходу Ви можете спілкуватися всіма доступними Вам способами, короткими висловами і жестами.

Вам також дозволяється безкоштовно використати один елемент або особливість оточення під час того, як Ви пересуваєтесь або виконуєте дію. Наприклад, Ви можете відкрити двері під час свого пересування або дістати з піхов меч частину тієї ж дії, яку використовуєте для здійснення атаки.

Якщо Ви захочете використати ще один предмет чи елемент оточення, Вам доведеться витратити свою дію. Деякі магічні предмети та інші унікальні речі можуть завжди вимагати витрачання дії, щоб ними можна було скористатися.

ГП може закликати Вас використати свою дію, якщо певна діяльність вимагає особливих старань чи обережності. Наприклад, ГП може небезпідставно вимагати витрачання дії, якщо Ви намагаєтесь вибити замкнені двері чи скористатися коловоротом для опускання підйомного мосту.

РЕАКЦІЯ

Деякі унікальні здібності, заклинання або ситуації дозволяють здійснити особливий вид дії, що зветься реакцією. Реакція — це миттєве реагування на певну обставину, що могла виникнути як у Ваш хід, так і в чужий. Спровокована атака, описана пізніше в цьому розділі, є найпоширенішим різновидом реакції.

Упродовж одного раунду Вам дозволяється зробити лише одну реакцію. Використавши свою реакцію, Ви вже не зможете використати її повторно аж до початку свого наступного ходу. Якщо реакція перериває хід іншої істоти, ця істота зможе продовжити його одразу після звершення наслідків реакції.

ПЕРЕСУВАННЯ Й ПОЗИЦІЯ

Протягом бою персонажі й чудовиська постійно рухаються, часто використовуючи пересування й позицію для отримання переваги над суперником. У свій хід Ви можете пересунутися на відстань, що не перевищує Вашої швидкості. Керуючись описаними нижче правилами, Вам дозволяється використовувати будь-яку кількість свого пересування у свій хід. Пересування може включати стрибки, карабкання по вертикальних поверхнях і плавання — усі вони описуються в розділі 3.

ПЕРЕРИВАННЯ ПЕРЕСУВАННЯ

Ви можете переривати своє пересування, розподіляючи швидкість до чи після виконання дії. Наприклад, якщо Ваша швидкість становить 30 футів, Ви можете спершу пройти 10 футів, обстежити двері на наявність пасток, а далі пройти ще 20 футів.

Так само, якщо Ваша дія дозволяє зробити більше однієї атаки зброєю, Ви можете переривати своє пересування щоразу, коли здійснюєте одну з атак.

Якщо у Вас більше одного виду швидкості, наприклад, Ви володієте швидкістю ходьби і швидкістю польоту, то Ви можете вільно перемикатися між цими швидкостями. Щоразу, коли Ви перемикаєтесь, віднімайте від нової швидкості щойно здолану відстань. Результат вкаже, як далеко Ви ще зможете пересунутись. Наприклад, якщо у Вас є швидкість ходьби 30 футів і швидкість польоту 60 футів, яку Ви отримали завдяки заклинанню чарівника *політ*, то Ви можете пролетіти 20 футів, потім пройти 10, а далі здійснитися в повітря й пролетіти ще 30 футів.

ВАЖКОПРОХІДНА МІСЦЕВІСТЬ

Часом трапляється, що рухливість учасників бою зменшується з вини важкопрохідної місцевості. Дрібні меблі, каміння, рослинність, круті сходи, сніг та в'язке болото слугують прикладами такої місцевості. Простір іншої істоти, як дружньої, так і ворожої, також вважається важкопрохідною місцевістю.

Кожен фут пересування важкопрохідною місцевістю коштує 1 додатковий фут. Це правило діє і тоді, коли декілька різних умов роблять місцевість важкопрохідною.

ПЕРЕБУВАННЯ НАВКАРАЧКИ

Іноді учасники бою опиняються на землі, будучи збиті з ніг або ж самотійно прийнявши лежаче положення. В ігровій термінології цей стан зветься «навкарачки» й описується в додатку.

Вам не потрібно витрачати свою швидкість, аби **впасти навкарачки**. А от **вставання** вимагає зусиль: для цього потрібно витратити пересування, рівне половині Вашої швидкості. Наприклад, якщо Ваша швидкість становить 30 футів, то для вставання на ноги Вам доведеться витратити 15 футів пересування. Ви не зможете встати, якщо у Вас недостатньо пересування або якщо Ваша швидкість рівна 0.

Щоб пересуватися навкарачки, Вам доведеться **плазувати** або скористатися магією на кшталт перенесення. Кожен фут пересування плазуванням коштує 1 додатковий фут, а отже, щоб проплазувати 1 фут по важкопрохідній місцевості, доведеться витратити 3 фути пересування.

ПЕРЕСУВАННЯ ПОРЯД З ІНШИМИ

Вам дозволяється пересуватися крізь простір неворожих істот. А от через простір ворожої істоти можна пересуватися лише за умови, що її розмір принаймні на дві категорії більший або менший від Вашого (розміри істот описані в книжці з пригодою). Незалежно від того,

ворожа істота чи ні, Вам не можна добровільно зупинити своє пересування, перебуваючи в її просторі.

Щоразу, коли Ви покидаєте межі досяжності ворожої істоти, Ви підбурюєте її на спровоковану атаку, описану пізніше в цьому розділі.

Дії в бою

Коли Ви хочете зробити щось у свій хід, Ви можете виконати одну або з описаних нижче дій, або дію, надану Вашою класовою здібністю чи іншою особливістю, або ж імпровізовану дію. Якщо Ви описуєте дію, не зазначену ніде в правилах, ГП повідомить Вам, чи можлива вона, і які кидки, за потреби, необхідно зробити для визначення успішності.

АТАКА

Найпоширеніша дія в бою — дія «Атака», що включає як удари мечем і стрільбу з лука, так і бій навкулачки.

Ця дія дозволяє Вам зробити одну ближню або дальню атаку зброєю. Правила по здійсненню атак описані в секції «Виконання атаки».

Певні здібності, наприклад здібність «Додаткова атака», яку боець отримує на 5-му рівні, дозволяють зробити більше однієї атаки, скориставшись цією дією.

Виконання заклинання

Виконавці заклинань, наприклад чарівники й жерці, а також різні чудовиська мають доступ до заклинань, які здатні виконувати в бою для власної вигоди. Кожне заклинання має свій час виконання, що визначає, скільки часу знадобиться виконавцеві, аби виконати його: одна дія, реакція, кілька хвилин чи навіть годин. Більшість заклинань мають час виконання «1 дія», тобто виконавець може використати свою дію для його виконання. Правила по виконанню заклинань наведені в розділі 4.

ВИКОРИСТАННЯ ПРЕДМЕТА

Зазвичай Ви можете взаємодіяти з предметами одночасно з іншою діяльністю, скажімо, Ви дістаєте меч з піхов частиною атаки. Якщо ж предмет вимагає витрачання дії для користування ним, скористайтеся дією «Використання предмета». Ця дія також стане у нагоді тоді, коли у свій хід Ви хочете використати більше ніж один предмет.

Відступ

Коли Ви робите дію «Відступ», Ваше пересування до кінця ходу не підбурює істот на спровоковану атаку.

ПЕРЕХОВУВАННЯ

Коли Ви здійснюєте дію «Переховування», Ви робите перевірку Спритності (Потайливості) для спроби сховатися згідно правил переховування з розділу 1. Якщо Вам це вдасться, Ви отримуєте привілеї, описані пізніше в цьому розділі в секції «Невидимі нападники й цілі».

Допомога

Ви можете допомогти іншій істоті виконати певне завдання. Коли Ви виконуєте дію «Допомога», істота, якій Ви допомагаєте, отримує перевагу на наступну перевірку характеристики, виконуючи завдання, з яким Ви допомагаєте, але тільки за умови, що вона зробить цю перевірку до початку Вашого наступного ходу.

Як варіант, Ви можете допомогти союзнику атакувати істоту, що знаходиться в межах 5 футів від Вас. Ви робите викрутас, відволікаєте ціль або іншим способом допомагаєте союзнику покращити шанси його атаки. Ваш союзник отримує перевагу на свій перший кидок атаки по цій цілі, якщо атакує її до початку Вашого наступного ходу.

ПЛАНУВАННЯ

Іноді Вам кортітиме влаштувати засідку на ворога чи дочекатися певної обставини перед тим, як діяти. Використайте у свій хід дію «Планування», аби отримати змогу зробити щось своєю реакцією пізніше в цей раунд.

Спершу вирішіть, яка саме умова викличе Вашу реакцію. Ви повинні бути свідком цієї обставини, аби реакція спрацювала. Далі виберіть дію, яку виконаєте у відповідь на спрацювання умови, або зазначте, яке пересування (в межах Вашої швидкості) хочете здійснити. Наприклад, «Якщо культист наступить на плиту, я потягну за важіль, що її відчиняє» або «Якщо до мене підійде гоблін, я втечу».

Коли відбувається зазначена умова, Ви можете або відразу виконати заплановану реакцію після спрацювання умови, або ж проігнорувати умову. Пам'ятайте, що Ви можете виконати лише одну реакцію за раунд.

Щоб виконати цим способом заклинання, воно повинно мати час виконання «1 дія», а до моменту його виконання Вашою реакцією, Вам потрібно буде на ньому зосереджуватися (пояснено в розділі 4). Наприклад, якщо Ви зосереджуєтесь на заклинанні *павутиння* і хочете запланувати *магічну стрілу*, Ваше заклинання *павутиння* скінчиться, а якщо Ви отримаєте ушкодження до того, як випустите реакцією *магічну стрілу*, Ваша зосередженість на ній також отримає шанс обірватися.

ПОШУК

Коли Ви робите дію «Пошук», Ви скеровуєте свою увагу на пошук когось або чогось. Залежно від характеру Ваших пошуків, ГП може попросити Вас зробити перевірку Мудрості (Спостережливості) або Інтелекту (Розслідування).

РИВОК

Коли Ви здійснюєте дію «Ривок», Ви отримуєте додаткове пересування до кінця поточного ходу. Ця надбавка дорівнює Вашій швидкості з додаванням усіх актуальних модифікаторів. Наприклад, якщо Ваша швидкість становить 30 футів, то зробивши «Ривок», Ви зможете загалом пересунутися на 60 футів.

Будь-яке зменшення чи підвищення Вашої швидкості змінює це додаткове пересування на таку ж кількість. Скажімо, якщо Ваша типова швидкість 30 футів була знижена до 15 футів, то здійснивши «Ривок», Ви зможете загалом пересунутися на 30 футів.

УХИЛЯННЯ

Коли Ви робите дію «Ухилення», Ви скеровуєте свою увагу на уникнення атак. До початку Вашого наступного ходу всі націлені на Вас кидки атак отримують перешкоду, але тільки за умови, що Ви бачите нападника. Ви також робите з перевагою спроби рятунку Спритності. Ви втрачаєте ці привілеї, якщо стаєте недієздатним (пояснюється в додатку) або якщо Ваша швидкість дорівнює 0.

ВИКОНАННЯ АТАКИ

Вважається, що кожен раз, коли Ви робите кидок атаки, Ви здійснюєте атаку. Незалежно від того, чи Ви розмахуєте зброєю ближнього бою, стріляєте з відстані чи робите кидок атаки для заклинання, усі атаки відбуваються в такій послідовності:

1. **Виберіть ціль.** Оберіть ціль, що знаходиться в межах дальності Вашої атаки: істоту, предмет або місце.
2. **Визначте модифікатори.** ГП визначає, чи має ціль укриття, а також чи є у Вас перевага або перешкода

на кидок. До того ж, заклинання, особливі здібності й інші ефекти також можуть також дарувати штрафи, бонуси, перевагу чи перешкоду на кидок.

3. **Проведіть атаку.** Зробіть кидок атаки. Якщо Ви влучили, зробіть кидок ушкоджень, якщо тільки особливості атаки не передбачають інший ефект.

КИДОК АТАКИ

Коли Ви атакуєте, Ваш кидок атаки допомагає визначити, влучили Ви чи ні. Щоб зробити кидок атаки, жбурніть к20 і додайте актуальні модифікатори. Якщо підсумкове число дорівнює **Класу Оборони (КО)** цілі або перевищує його, атака влучає. КО кожного персонажа зазначений у його аркуші персонажа, а КО чудовиська вказується в його блоці статистики.

МОДИФІКАТОРИ ДО КИДКА

Коли персонаж робить кидок атаки, два найтипівіші модифікатори, які він додає до кидка, це модифікатор характеристики та спецбонус. Чудовиська використовують ті модифікатори, що зазначені в їхніх блоках статистики.

Модифікатор характеристики. При здійсненні ближньої атаки зброєю додається модифікатор Сили, а при виконанні дальньої атаки зброєю — модифікатор Спритності. Зброя з властивістю «делікатна» або «метальна» не підкоряються цьому правилу.

Деякі заклинання також вимагають здійснення кидка атаки. Здійснюючи ближню або дальню атаку заклинанням, жрець використовує Мудрість, а чарівник — Інтелект.

Спецбонус. Якщо Ви спеціалізуєтесь на збої, якою атакуєте, Ви додаєте свій спецбонус до кидка атаки.

Якщо Ви атакуєте заклинанням, Ви також додаєте до кидка атаки свій спецбонус.

ВИПАДАННЯ «1» АБО «20»

Іноді доля може нагородити або покарати учасника бою, дозволяючи початківцям влучати точно в ціль, а ветеранам — незграбно промахуватися.

Якщо на к20 при кидку атаки у Вас випадає «20», атака влучає незалежно від усіх модифікаторів і КО цілі. До того ж, така атака вважається «критичним влучанням», що пояснюється пізніше в цьому розділі.

Якщо на к20 при кидку атаки у Вас випадає «1», атака промахується незалежно від усіх модифікаторів і КО цілі.

НЕВИДИМІ НАПАДНИКИ Й ЦІЛІ

Учасники бою часто стараються уникнути уваги суперника, переховуючись, виконуючи заклинання *невидимість* або зачавшись у тіні.

Ви робите з перешкодою кидок атаки, коли атакуєте ціль, яку не бачите. Це правило діє незалежно від того, чи Ви цілите навмання, чи все ж здатні чути ціль, але не бачите її. Якщо цілі немає в просторі, в який Ви цілили, Ви автоматично промахуєтесь, проте ГП, скоріш за все, просто повідомить Вам, що атака промахується, не даючи інформації про те, чи була там ціль взагалі.

Ви робите з перевагою кидки атаки по істотах, які Вас не бачать.

Якщо, ховаючись (Вас не чуто й не видно), Ви зробите атаку, Ви видаєте свою позицію незалежно від того, влучить атака чи промахнеться.

ДАЛЬНІ АТАКИ

Коли Ви робите дальню атаку, Ви зазвичай стріляєте з лука чи арбалета, метаєте ручну сокиру або жбурляєте якийсь інший предмет, намагаючись влучити в суперника з відстані. Деякі чудовиська здатні вистрілювати шипами зі своїх хвостів. Багато заклинань також включають здійснення дальньої атаки.

ДИСТАНЦІЯ

Ви можете здійснювати дальні атаки виключно в межах конкретної дистанції.

Якщо дальня атака, наприклад, атака заклинанням, вказує лише одну дистанцію, то Вам не можна атакувати цілі, що перебувають за межами цієї дистанції.

Деякі дальні атаки, наприклад з короткого чи довгого луків, вказують дві дистанції. Менше число — це нормальна дистанція зброї, а більше число — максимальна дистанція. Ви робите кидок атаки з перешкодою, якщо атакуєте ціль, що перебуває за межами нормальної дистанції зброї, а якщо ціль перебуває за межами максимальної дистанції, її атакувати не можна.

ДАЛЬНІ АТАКИ В БЛИЖНЬОМУ БОЮ

Націлитись дальньою атакою доволі складно, коли поруч ворог. Якщо Ви робите дальню атаку зброєю, заклинанням або іншим способом, а в межах 5 футів від Вас перебуває ворожа істота, що здатна бачити Вас і не є недієздатною, Ви робите кидок атаки з перешкодою.

БЛИЖНІ АТАКИ

Ближні атаки зброєю дозволяють Вам атакувати ворогів у межах Вашої досяжності. Більшість істот мають досяжність 5 футів, тож вони можуть атакувати всіх істот у межах 5 футів від себе. Деякі істоти (передусім ті, що більші від людей) володіють більшою досяжністю, що й буде зазначено в їхніх описах.

Якщо Ви не користуєтеся зброєю, Ви можете зробити ближню атаку **беззбройним ударом**, який при влучанні наносить роздроблювальні ушкодження на суму 1 + Ваш модифікатор Сили. Вважається, що Ви спеціалізуєтесь на своїх беззбройних ударах, тож здійснюючи кидок атаки, Ви додаєте свій спецбонус.

СПРОВОКОВАНА АТАКА

Учасники бою часто вичікують слушного моменту, сподіваючись, що суперник послабить пильність. Рідко коли Вам випаде нагода безкарно маневрувати поруч з ворогами, не наражаючись на небезпеку; подібна безтурботність може підбурити ворога на спровоковану атаку.

Ви можете здійснити спровоковану атаку тоді, коли ворожа істота, яку Ви бачите, покидає межі Вашої досяжності. Щоб зробити спровоковану атаку, використайте свою реакцію і здійсніть одну ближню атаку по істоті, що підбурила Вас. Така атака перериває пересування цієї істоти й відбувається якраз тоді, коли істота от-от покине межі Вашої досяжності.

Ви можете уникнути спровокованих атак, якщо скористаєтесь дією «Відступ». Ви також не провокуєте таких атак, коли перенеситесь або коли хтось чи щось пересуває Вас без використання Вашого пересування, дії чи реакції. Наприклад, Ви не накликаєте на себе спровокованих атак, якщо вибух відкидає Вас за межі досяжності суперника або коли сила тяжіння змушує Вас пролетіти вниз мимо ворога.

БІЙ ДВОМА ЗБРОЯМИ

Якщо Ви виконуєте дію «Атака» й атакуєте легкою зброєю ближнього бою, котру тримаєте в одній руці, Ви отримуєте додаткову дію, якою можете скористатися, щоб атакувати іншою легкою зброєю ближнього бою, котру тримаєте в іншій руці. Ви не застосовуєте свій модифікатор характеристики до ушкоджень від цієї додаткової атаки, якщо тільки цей модифікатор не є від'ємним.

УКРИТТЯ

Стіни, дерева, живі істоти та інші речі можуть послужити під час бою укриттям, що оберігає від чужих атак. Ціль отримує привілеї укриття лише тоді, коли атака чи інший ефект направлені з протилежного боку укриття.

Існує три ступені укриття. Якщо ціль перебуває за кількома джерелами укриття, враховується лише те, що дає найкращий захист; ступені укриття не сумуються між собою.

Ціль, яка знаходиться в **малому укритті**, отримує бонус +2 до свого КО та спроб рятунку Спритності. Ціль перебуває в малому укритті, якщо хоча б половина її тіла закрита перешкодою. Такою перешкодою може бути низька стіна, великі меблі, вузький стовбур дерева або інша істота, незалежно від того, дружна вона чи ні.

Ціль, яка знаходиться у **великому укритті**, отримує бонус +5 до свого КО та спроб рятунку Спритності. Ціль перебуває у великому укритті, якщо хоча б три чверті її тіла закриті перешкодою. Такою перешкодою можуть бути опускні ґрати, бійниця або товстий стовбур дерева.

Ціль, яка знаходиться в **повному укритті**, не може бути прямою мішенню атаки чи заклинання, хоча деякі заклинання все ж зможуть до неї дістатись, якщо ціль потрапить у їхню зону впливу. Ціль отримує повне укриття, коли її тіло повністю закрите перешкодою.

УШКОДЖЕННЯ Й ЛІКУВАННЯ

Травми та ризик смерті постійно супроводжують усіх, хто мандрує світами D&D.

ОЧКИ ЗДОРОВ'Я

Очки здоров'я (іноді скорочуються як «ОЗ») уособлюють поєднання фізичної та розумової стійкості, життєвої наснаги й удачі. Істот з великою кількістю очок здоров'я убити важче. Ті, у кого очок здоров'я менше, більш вразливі.

Поточні очки здоров'я істоти (зазвичай зветься просто очками здоров'я) можуть дорівнювати будь-якому числу від 0 до максимуму очок здоров'я цієї істоти. Це число постійно коливається, коли істота отримує ушкодження чи лікується.

Щоразу, коли істота отримує ушкодження, кількість цих ушкоджень віднімається від її очок здоров'я. Втрата очок здоров'я ніяк не впливає на спроможності істоти, доки її очки здоров'я не опустяться до 0.

КИДКИ УШКОДЖЕНЬ

Кожна зброя чи заклинання зазначає, які ушкодження вони наносять при успішній атаці. Ви кидаєте кубик або кубики, додаєте всі актуальні модифікатори та завдаєте ушкодження цілі. Магічні предмети, особливі здібності та інші фактори можуть надавати бонуси до ушкоджень. Окрім цього, деякі виняткові здібності можуть завдавати додаткові ушкодження за допомогою додаткових кубиків.

Коли Ви атакуєте **зброєю**, Ви додаєте до її ушкоджень той самий модифікатор характеристики, що використовувався для кидка атаки. Атакуючи **заклинанням**, його опис вказуватиме, які кубики кидати та які модифікатори застосовувати. Якщо заклинання або інший ефект наносить свої ушкодження **більш ніж одній цілі** одночасно, киньте кубики ушкоджень один раз для всіх цілей.

КРИТИЧНЕ ВЛУЧАННЯ

Якщо Ви зробили критичне влучання, Ви кидаєте додаткові кубики ушкоджень по цілі. Жбурніть усі кубики ушкоджень своєї атаки двічі та підсумуйте результат. Далі додайте всі актуальні модифікатори, як це відбувається зазвичай. Аби пришвидшити гру, можете кинути всі кубики ушкоджень одночасно.

Наприклад, якщо Ви зробили критичне влучання кинджалом, то для ушкоджень киньте 2к4, а не 1к4, після чого додайте модифікатор актуальної характеристики. Якщо атака дозволяє кидати й інші кубики ушкоджень, як у випадку «Непомітної атаки» пройдисвіта, то такі кубики також кидаються двічі.

ВИДИ УШКОДЖЕНЬ

Всілякі атаки й закінання можуть наносити різні види ушкоджень. Самі по собі види ушкоджень не несуть ніяких правил, однак на них складаються інші ігрові механіки, такі як опірність до ушкоджень.

Є такі види ушкоджень: вогнем, гуркотом, електрикою, колоті, кислотою, некротичні, опроміненням, отруйні, психічні, роздроблювальні, рубані, силові та холодом.

ОПІРНІСТЬ І ВРАЗЛИВІСТЬ ДО УШКОДЖЕНЬ

Деяким істотам чи предметам надзвичайно легко або неймовірно тяжко завдати ушкодження певного виду.

Якщо істоті чи предмету наносяться ушкодження того виду, до якого вони мають **опірність**, то ці ушкодження для них зменшуються удвічі. Якщо істоті чи предмету наносяться ушкодження того виду, до якого вони мають **вразливість**, ці ушкодження для них подвоюються.

Опірність, а потім вразливість, підраховуються після всіх інших модифікаторів до ушкоджень. Припустимо, по істоті, яка має опірність до роздроблювальних ушкоджень, влучила атака, що завдає їй 25 роздроблювальних ушкоджень. Ця істота також знаходиться в зоні впливу магічної аури, що зменшує всі ушкодження на 5. Таким чином, 25 ушкоджень спочатку зменшуються на 5, а залишок ділиться навпіл, унаслідок чого істота отримує всього 10 ушкоджень.

Кілька опірностей чи вразливостей однакового виду не додаються між собою. Наприклад, якщо істота має опірність до ушкоджень вогнем та опірність до немагічних ушкоджень, то при отриманні нею ушкоджень від немагічного вогню, ці ушкодження зменшаться на половину, а не на три чверті.

ЛІКУВАННЯ

Якщо тільки ушкодження не смертельні, вони не є сталим явищем, та й навіть смерть можна побороти могутньою магією. Істота може відновити свої очки здоров'я за допомогою відпочинку (дивіться розділ 3), а використання заклинання *лікування ран* чи випивання *настійки зцілення* миттєво поновлює втрачені очки здоров'я.

Коли істота отримує будь-яку порцію лікування, відновлені очки здоров'я додаються до її поточних очок здоров'я. Очки здоров'я істоти ніколи не можуть перевищувати її максимуму, тож усі «надлишкові» очки втрачаються. Мертва істота не спроможна поновлювати свої очки здоров'я, доки магія, як-от заклинання *оживлення*, не поверне її до життя.

ОПУСКАННЯ ОЧОК ЗДОРОВ'Я ДО 0

Коли Ваші очки здоров'я опускаються до 0, Ви або миттю вмираєте, або непритомнієте, яке це пояснюється в наступних секціях.

Більшість Господарів Підземель вважають чудовиськ мертвими, щойно їхні очки здоров'я опустяться до 0, виключаючи можливість непритомності чи здійснення спроб рятунку від смерті.

Винятками бувають могутні лиходії та важливі неігрові персонажі: ГП може дозволити їм непритомніти й підкоритися тим же правилам смерті, що стосуються персонажів гравців.

МИТТЄВА СМЕРТЬ

Велика кількість ушкоджень може миттєво Вас убити. Коли ушкодження опускають Ваші очки здоров'я до 0, але ще залишається надлишок ушкоджень, що дорівнює Вашому максимуму очок здоров'я або перевищує його, то Ви миттю вмираєте. Припустимо, жриця з максимумом очок здоров'я 12 наразі має 6 очок здоров'я.

Якщо їй завдадуть атакою 18 ушкоджень, залишається ще 12 надлишкових ушкоджень. Оскільки цей надлишок дорівнює її максимуму очок здоров'я, жриця одразу гине.

НЕПРИТОМНІСТЬ

Якщо ушкодження опускають Ваші очки здоров'я до 0 але не вбивають Вас, Ви непритомнієте (стан описаний в додатку). Ця непритомність закінчується, щойно Ви відновите собі будь-яку кількість очок здоров'я.

СПРОБИ РЯТУНКУ ВІД СМЕРТІ

Якщо Ви починаєте свій хід з 0 очок здоров'я, Ви зобов'язані зробити особливу спробу рятунку, що зветься спробою рятунку від смерті, аби визначити, чи крокуєте Ви назустріч загибелі, чи все ж чіпляєтеся за життя. На відміну від звичайних спроб рятунку, спроби рятунку від смерті не прив'язані до жодних характеристик. Тепер Ви в обіймах долі й допомогти Вам зможуть лише заклинання та здібності, що підвищують шанси кидка на успіх.

Жбурніть к20. Якщо випало «10» або більше, Ви досягаєте успіху. В іншому разі Ви зазнаєте невдачі. Самі по собі окремі успіхи й провали не дають жодного ефекту. Якщо Ви накопили три успіхи, Ви стаєте стабілізованим (описується нижче). Якщо ж у Вас набирається три провали, Ви вмираєте. Успіхи й провали не мусять бути послідовними; відстежуйте як ті, так і інші, доки не накопичите три одного виду. Вони всі анулюються, щойно Ви поновите свої очки здоров'я або станете стабілізованим.

Випадання «1» або «20». Якщо при спробі рятунку від смерті на к20 у Вас випадає «1», це рахується за два провали. Якщо ж випадає «20», Ви відновлюєте собі 1 очко здоров'я.

Ушкодження при 0 очок здоров'я. Якщо у Вас 0 очок здоров'я і Вам завдають будь-які ушкодження, Вам зараховується одна провалена спроба рятунку від смерті. Якщо ці ушкодження нанесені критичним влучанням, Вам, натомість, зараховуються два провали. Якщо ж ці ушкодження дорівнюють Вашому максимуму очок здоров'я або перевищують його, Ви одразу помираєте.

СТАБІЛІЗУВАННЯ ІСТОТИ

Найпростіший спосіб допомогти істоті, в якій 0 очок здоров'я, — це зцілити її. Якщо ж зцілення недоступне, істоту можна принаймні стабілізувати, щоб та не померла внаслідок провалених спроб рятунку від смерті.

Аби стабілізувати непритомну істоту, Вам потрібно своєю дією надати їй першу медичну допомогу, зробивши успішну перевірку Мудрості (Медицини) з ГС 10.

Стабілізований істоті не треба робити спроби рятунку від смерті, проте в неї все ще 0 здоров'я і вона продовжує бути непритомною. Якщо ж їй нанесуть будь-яку кількість ушкоджень, вона перестає бути стабілізованою й повинна знову робити спроби рятунку від смерті. Стабілізована істота, котру не зцілюють, відновлює собі 1 очко здоров'я через 1к4 годин.

НОКАУТУВАННЯ ІСТОТИ

Часом, нападник зацікавлений у тому, щоб не вбивати суперника, а лише нейтралізувати його. Коли нападник опускає ближньою атакою очки здоров'я істоти до 0, він може вирішити нокаутувати її. Нападник повинен заявити про свій намір в момент нанесення ушкоджень. Нокаутована істота непритомніє та стає стабілізованою.



Розділ 3. Пригоди

Досліджуючи підземелля, мандруючи дикими місцинами або блукаючи провулками великого міста, пригодникам потрібно буде відпочивати, розвивати свої навички та покращувати спорядження. Цей розділ пояснює правила подорожей і спочинку, описує винагороди, а також надає інформацію по спорядженню, що допоможе персонажам вижити в цьому світі.



Подорожі

Протягом пригоди персонажі можуть здійснювати багатоденні подорожі на далекі відстані. Зазвичай, ГП може підсумувати подібну мандрівку без прорахунку точних відстаней або часу: «Ви мандруєте через лісову гущу, а на вечір третього дня натикаєтеся на древнє руйновище». Персонажі спроможні долати по 24 милі за добу.

Похідний порядок

Пригодникам необхідно визначити свій похідний порядок. Персонаж може знаходитися в передньому, середньому чи задньому ряду. Персонажі переднього й заднього рядів стежать за появою небезпек, в той час як середній ряд може займатися малюванням мапи, орієнтуванням чи збором їжі для товариства. Якщо ватага зіткнеться з чудовиськами чи іншими загрозами, ГП повинен знати, де знаходиться кожен персонаж.

Особливі види пересування

Подорож підземеллям чи поверхнею часом примушуватиме мандрівників стрибати, дертися вгору і плавати.

Стрибок у довжину

Коли Ви стрибаєте в довжину, Ви можете подолати стрибком кількість футів, рівну Вашому показнику Сили (мінімум 0 футів), за умови, що перед стрибком Ви робите розбіг завдовжки принаймні 10 футів. Якщо Ви стрибаєте в довжину з місця, Ви долаєте лише половину цієї відстані. У будь-якому разі, кожен покритий стрибком фут коштує один фут Вашого пересування. У певних обставинах ГП може попросити Вас зробити перевірку Сили (Атлетики), щоб Ви змогли стрибнути далі, ніж зазвичай.

Це правило припускає, що висота стрибка не має значення, як скажімо, у випадку стрибка через струмок або прірву. На розсуд ГП, Вам, можливо, доведеться зробити вдалу перевірку Сили (Атлетики) з ІС 10, щоб перестрибнути невелику перешкоду (не вищу від чверті дистанції стрибка). У разі провалу Ви вдаряєтесь об перешкоду.

Якщо після стрибка Ви приземляєтесь на важкопрохідну місцевість, Вам доведеться зробити успішну перевірку Спритності (Акробатики) з ІС 10, аби утриматися на ногах. У разі провалу Ви падаєте навкарачки.

Стрибок у висоту

Коли Ви стрибаєте у висоту, Ви можете здійнятися в повітря на кількість футів, рівну 3 + Ваш модифікатор Сили (мінімум 0 футів), за умови, що перед стрибком Ви робите розбіг завдовжки принаймні 10 футів. Якщо Ви стрибаєте у висоту з місця, Ви долаєте лише половину цієї відстані. У будь-якому разі, кожен покритий стрибком фут коштує один фут Вашого пересування. У певних обставинах ГП може попросити Вас зробити перевірку Сили (Атлетики), щоб Ви могли стрибнути вище, ніж зазвичай.

Карабкання та плавання

Коли Ви карабкаєтесь вгору чи плаваєте, кожен фут пересування коштує 1 додатковий фут (2 фути при важкопрохідній місцевості), за умови, що в істоти немає виділеної швидкості карабкання чи плавання. На розсуд ГП, карабкання по слизкій поверхні або поверхні з недостатньою кількістю виступів може вимагати здійснення успішної перевірки Сили (Атлетики). Аналогічно, плавання в бурхливих водах може також вимагати здійснення вдалої перевірки Сили (Атлетики).

Відпочинок

Якими б героїчними вони не були, пригодники не можуть витрачати весь час на подорожі, соціальну взаємодію та бій. Їм потрібно відпочивати, спати, їсти, ліку-

вати рани, очищати думки й дух для подальшого користування магією, а також готуватись до нових пригод.

Пригодники, а також інші істоти, можуть проводити короткі відпочинки протягом дня і тривалий відпочинок наприкінці дня.

Короткий відпочинок

Короткий відпочинок — це період спочинку тривалістю щонайменше в 1 годину, впродовж якого персонаж не перенапружує себе, їсть, п'є, читає та лікує рани.

Протягом короткого відпочинку персонаж може витратити один або більше зі своїх Кубиків Здоров'я, кількість яких дорівнює рівню персонажа (Кубики Здоров'я персонажів зазначені на їхніх аркушах персонажів). За кожен витрачений цим способом Кубик Здоров'я, персонаж кидає відповідник кубик і додає до результату свій модифікатор Статури. Персонаж відновлює собі кількість очок здоров'я, рівну цьому підсумку (мінімум 0). Після кожного кидка персонаж може вирішити, що хоче ще витратити Кубик Здоров'я. Витрачені Кубики Здоров'я частково відновлюються після тривалого відпочинку, як це описується нижче.

Тривалий відпочинок

Тривалий відпочинок — це період спочинку тривалістю щонайменше 8 годин, упродовж якого персонаж принаймні 6 годин спить, а інші 2 години може займатися легкою діяльністю: читати, розмовляти, їсти чи стояти на варті. Якщо відпочинок перерваний активною діяльністю, — принаймні годиною ходьби, боєм, виконанням заклинання чи іншою пригодницькою активністю, — персонажеві доведеться знову розпочати відпочинок, щоб отримати від нього користь.

Завершивши тривалий відпочинок, персонаж відновлює собі всі втрачені очки здоров'я. Персонаж також відновлює витрачені Кубики Здоров'я: не більше половини від своєї загальної кількості Кубиків Здоров'я (мінімум один). Наприклад, якщо в персонажа вісім Кубиків Здоров'я, то закінчивши тривалий відпочинок, він може відновити собі чотири.

Персонаж не отримує користі від більше, ніж одного тривалого відпочинку за кожен 24-годинний період, і він повинен мати щонайменше 1 очко здоров'я, щоб отримати переваги від відпочинку.

Винагороди

Завершуючи завдання й долаючи перешкоди, старання персонажів винагороджуються знайденими скарбами та набутим досвідом.

Лігво страховиська може містити скриню монет, а гобліни-розбійники схильні носити при собі частину своїх лихих нажитих цінностей. Знаходячи скарби, персонажі самостійно вирішують, як ними ділитися (найчастіше всі скарби діляться порівну між членами ватаги). Вони зможуть обміняти їх на якісніше спорядження та інші речі.

Очки досвіду (ОД) — це умовні одиниці вимірювання розвитку сил персонажа у грі. Персонажі заробляють ОД, коли перемагають чудовиськ, дістаються важливих сюжетних перехрестів або долають інші випробування. Отримані ватагою ОД діляться порівну між усіма членами ватаги.

Очки досвіду	Рівень	Спецбонус
0	1-й	+2
300	2-й	+2
900	3-й	+2
2 700	4-й	+2
6 500	5-й	+3

Коли персонаж набирає певну кількість досвіду, йому відкриваються нові здібності. Це покращення зветься «отриманням рівня». Персонаж розвивається від 1-го рівня до 2-го і далі, аж до 20-го рівня (цей набір розрахований до 5-го рівня). Отримуючи рівень, персонаж збільшує свої очки здоров'я і здобуває уміння, описані в доданих до набору аркушах персонажа.

СПОРЯДЖЕННЯ

Хороше спорядження може означати різницю між життям і смертю в небезпечному середовищі на кшталт дерев'яного підземелля чи диких хатців. В бою не обійтися без обладунків і озброєння, а інше корисне оснащення стане у пригоді під час дослідження руїн, печер і пусток. Цей розділ описує спорядження, яким персонажі володіють на початку пригоди, а також речі, які вони зможуть придбати за скарби, нажиті протягом гри.

МОНЕТИ

Поширеною валютою у грі є монети різної цінності, виготовлені з матеріалів, відповідних їхній вартості. Найпопулярнішими є золоті монети (зм), срібні монети (см) та мідні монети (мм).

Одна золота монета варта десяти срібних монет, поширених серед простого народу. Одна срібна монета варта десяти мідних, що часто зустрічаються в обігу в чорноробів і жебраків.

У скарбниці можуть зустрічатися і більш незвичні монети. Електрумні монети (ем) і платинові монети (пм) є спадщиною повалених імперій та втрачених королівств. Електрумна монета варта п'яти срібних, а платинова — десяти золотих.

Типова монета важить близько третини унції, тож п'ятдесят монет важать один фунт.

ВАНТАЖОПІДЙОМНІСТЬ

Максимальна вага, яку може нести персонаж і при цьому безперешкодно пересуватися, залежить від його Сили, за умови, що ця вага рівномірно розподілена по всьому тілу. Помножте показник Сили персонажа на 15, щоб визначити, яку вагу (у фунтах) він спроможний нести. Якщо персонаж намагається нести більше від цієї ваги, його швидкість стає 0.

ОБЛАДУНКИ ТА ЩИТИ

У пригодників є доступ до розмаїття обладунків. Усі обладунки в грі поділяються на три категорії: легкі, середні та важкі. Багато воїнів доповнюють свій обладунок щитом.

Пригодники, охарактеризовані на аркушах персонажів цього набору, уже споряджені обладунками, а Клас Оборони кожного з них підрахований згідно правил цього розділу. Вам може також знадобитися ця інформація, якщо протягом пригоди Ви знайдете нове спорядження.

СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ НА ОБЛАДУНКАХ

Будь-хто може вдягти обладунок і зафіксувати в руці щит. Однак лише той, хто спеціалізується на обладунку, зможе його ефективно використовувати. Ваш клас визначає, на яких обладунках Ви спеціалізуєтесь: боець і жрець здатні користуватися будь-якими обладунками та щитами, пройдисвіту доступні виключно легкі обладунки, а чарівник узагалі не спеціалізується на жодних обладунках і щитах. Якщо Ви використовуєте обладунок, на якому не спеціалізуєтесь, Ви отримуєте перешкоду на всі перевірки характеристик, спроби рятунку та кидки атаки, які покладаються на Силу або Спритність, і Ви також втрачаєте здатність виконувати заклинання.

ОБЛАДУНКИ

Обладунок	Ціна	Клас Оборони (КО)	Вага
<i>Легкі обладунки</i>			
Шкіряний	10 зм	11*	10 фнт
Проклепаний	45 зм	12*	13 фнт
<i>Середні обладунки</i>			
Шкурний	10 зм	12**	12 фнт
Кольчужна сорочка	50 зм	13**	20 фнт
Лускатий	50 зм	14**	45 фнт
Нагрудник	400 зм	14**	20 фнт
<i>Тяжкі обладунки</i>			
Кільчастий	30 зм	14	40 фнт
Кольчуга	75 зм	16	55 фнт
Пластинчатий	200 зм	17	60 фнт
<i>Щити</i>			
Щит	10 зм	+2	6 фнт

* Ви додаєте свій модифікатор Спритності до свого Класу Оборони, коли носите цей обладунок

** Ви додаєте свій модифікатор Спритності, але не більш як +2, до свого Класу Оборони, коли носите цей обладунок

ЛЕГКІ ОБЛАДУНКИ

Легкі обладунки є улюбленим видом броні пройдисвітів, адже вони не сковують рухливості і дозволяють ефективно використовувати Спритність. Якщо Ви одягнені в легкий обладунок, визначаючи КО, додайте свій модифікатор Спритності до числа, зазначеного в таблиці.

Шкіряний обладунок включає нагрудник і наплічники, виготовлені з цупкої шкіри, та легше, гнучкіше покриття решти тіла. **Проклепаний** обладунок — це шкіряний обладунок, підсилений заклепками або шипами.

СЕРЕДНІ ОБЛАДУНКИ

Середні обладунки захищають краще, ніж легкі, проте вони більше сковують рухливості. Якщо Ви одягнені в середній обладунок, визначаючи свій КО, додайте Ваш модифікатор Спритності, але не більш як +2, до числа, зазначеного в таблиці. Тобто, якщо Ваша Спритність 16 або вища, Ви все одно додаєте лише +2.

Шкурний обладунок — груба броня, виготовлена з товстих шкур і хутра. **Кольчужна сорочка** зроблена з тісно скріплених металевих кілець і часто носить похід верхнім одягом. **Лускатий** обладунок включає шкіряну куртку й наголінники, вкриті сталевими пластинками на манер рибної луски. Якщо Ви вдягнені в лускатий обладунок, Ви робите з перешкодою перевірки Спритності (Потайливості). **Нагрудник** — це металева пластина, що закриває тулуб, під якою знаходиться шкіряний прошарок.

ТЯЖКІ ОБЛАДУНКИ

Тяжкі обладунки дають найкращий захист, однак вимагають неабиякої підготовки. Жерці та бійці спеціалізуються на таких обладунках. Якщо Ви носите важкий обладунок, Ви не додаєте свій модифікатор Спритності при підрахунку Вашого КО. Ви також робите з перешкодою перевірки Спритності (Потайливості).

Кільчастий обладунок — шкіряний обладунок з переплетеними металевими кільцями. **Кольчуга** — це те саме, що кольчужна сорочка, тільки з більшим покриттям захисту. Якщо Ви одягнені в кольчугу, а Ваш показник Сили менший за 13, Ваша швидкість зменшується на 10 футів.

Пластинчатий обладунок складається з вузьких вертикальних пластин металу та шкіряного наспинника, що носить поверх підкладки. Якщо Ви одягнені в пластинчатий обладунок, а Ваш показник Сили менший за 15, Ваша швидкість зменшується на 10 футів.

Щити

Щит виготовлений з дерева чи металу і утримується однією рукою. Користування щитом підвищує Ваш Клас Оборони на 2. Ви не отримуєте привілеїв більш, ніж від одного щита.

Зброя

Таблиця «Зброя» перелічує найпоширеніші види зброї світів D&D, їхню вартість і вагу, ушкодження, які зброя наносить при влучанні, та особливі властивості, якими вона володіє. Уся зброя поділяється на зброю ближнього й дальнього бою. Використовуючи **зброю ближнього бою**, Ви можете атакувати цілі в межах 5 футів від себе, тоді як **зброя дальнього бою** дозволяє атакувати цілі в межах її дистанції.

СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ НА ЗБРОЇ

Ваш клас визначає зброю чи категорій зброї, на яких Ви спеціалізуєтесь. Уся зброя поділяється на **просту** та **вояцьку**. Деякі раси, такі як раса дворфів, можуть визначити схильність до спеціалізації на зброї. Якщо Ви спеціалізуєтесь на певній зброї, Ви додаєте свій спецбонус до всіх кидків атаки, які здійснюєте, коли нею користуєтесь.

Властивості зброї

Різноманітна зброя має свої властивості, пов'язані з її використанням, зазначені в таблиці «Зброя».

Боезапас. Ви можете атакувати зброєю з властивістю «боезапас» лише тоді, коли у Вас є боезапаси для стрільби. Щоразу, коли Ви атакуєте такою зброєю, Ви витрачаєте один боезапас. По завершенню бою Ви

можете витратити одну хвилину, аби обшукати поле битви, повертаючи собі половину витрачених у бою боезапасів.

Якщо Ви хочете зробити такою зброєю ближню атаку, ця зброя вважатиметься «імпровізованою» (дивіться «Імпровізована зброя» далі в цьому розділі).

Дворучна. Така зброя вимагає застосування обох рук для атаки нею.

Делікатна. Здійснюючи атаку делікатною зброєю, Ви обираєте, який з модифікаторів додавати до кидка атаки й кидка ушкоджень: Сили чи Спритності. Для обох кидків повинен використовуватись однаковий модифікатор.

Дистанція. У зброї, якою можна здійснювати дальні атаки, в дужках після слова «дистанція» вказані два числа. Перше число — нормальна дистанція цієї зброї у футах, а друге — максимальна дистанція. Ви отримуєте перешкоду на кидок атаки, якщо атакуєте ціль, що перебуває за межами нормальної дистанції зброї. Ціль, котра знаходиться за межами максимальної дистанції зброї, атакувати не можна.

Легка. Легка зброя невелика й зручна в користуванні, тож ідеально підходить для ведення бою двома зброями. Правила бою двома зброями описані в розділі 2.

Перезарядка. Оскільки перезарядження цієї зброї вимагає часу, Ви можете вистрелити з неї лише одним боезапасом, коли використовуєте дію чи реакцію для атаки, незалежно від Вашої кількості атак.

Метальна. Якщо в зброї є властивість «метальна», Ви можете пожбурити її, здійснюючи дальню атаку. Якщо це зброя ближнього бою, то для її кидка атаки й кидка ушкоджень Ви застосовуєте модифікатор тієї ж характеристики, яка використовується для ближньої атаки цієї

Зброя

Зброя	Ціна	Ушкодження	Вага	Властивості
<i>Проста зброя ближнього бою</i>				
Бойова палиця	2 см	1к6 роздроблювальних	4 фнт	Універсальна (1к8)
Булава	5 зм	1к6 роздроблювальних	4 фнт	—
Дубина	2 см	1к8 роздроблювальних	10 фнт	Дворучна
Кийок	1 см	1к4 роздроблювальних	2 фнт	Легка
Кинджал	2 зм	1к4 колотих	1 фнт	Делікатна, легка, метальна (дистанція 20/60)
Легкий молот	2 зм	1к4 роздроблювальних	2 фнт	Легка, метальна (дистанція 20/60)
Метальний спис	5 см	1к6 колотих	2 фнт	Метальна (дистанція 30/120)
Ручна сокира	5 зм	1к6 рубаних	2 фнт	Легка, метальна (дистанція 20/60)
Спис	1 зм	1к6 колотих	3 фнт	Метальна (дистанція 20/60), універсальна (1д8)
<i>Проста зброя дальнього бою</i>				
Арбалет, легкий	25 зм	1к8 колотих	5 фнт	Боезапас (дистанція 80/320), дворучна, перезарядка
Короткий лук	25 зм	1к6 колотих	2 фнт	Боезапас (дистанція 80/320), дворучна
<i>Вояцька зброя ближнього бою</i>				
Бойова кувалда	10 зм	2к6 роздроблювальних	10 фнт	Важка, дворучна
Бойова сокира	10 зм	1к8 рубаних	4 фнт	Універсальна (1к10)
Бойовий молот	15 зм	1к8 роздроблювальних	2 фнт	Універсальна (1к10)
Дворучна сокира	30 зм	1к12 рубаних	7 фнт	Важка, дворучна
Дворучний меч	50 зм	2к6 рубаних	6 фнт	Важка, дворучна
Довгий меч	15 зм	1к8 рубаних	3 фнт	Універсальна (1к10)
Короткий меч	10 зм	1к6 колотих	2 фнт	Делікатна, легка
Моргенштерн	15 зм	1к8 колотих	4 фнт	—
Рапіра	25 зм	1к8 колотих	2 фнт	Делікатна
Тризубець	5 зм	1к6 колотих	4 фнт	Метальна (дистанція 20/60), універсальна (1д8)
Ятаган	25 зм	1к6 рубаних	3 фнт	Делікатна, легка
<i>Вояцька зброя дальнього бою</i>				
Арбалет, важкий	50 зм	1к10 колотих	18 фнт	Важка, боезапас (дистанція 100/400), дворучна, перезарядка
Арбалет, ручний	75 зм	1к6 колотих	3 фнт	Боезапас (дистанція 30/120), легка, перезарядка
Довгий лук	50 зм	1к8 колотих	2 фнт	Важка, боезапас (дистанція 150/600), дворучна

зброєю. Наприклад, коли Ви метаєте ручну сокиру, Ви використовуєте Силу, а от метаючи кинджал, Ви могли б використовувати як Силу, так і Спритність, адже кинджал має властивість «делікатна».

Важка. Маленькі істоти, такі як малорослики, роблять з перешкодою кидки атаки, здійснені важкою зброєю.

Універсальна. Таку зброю можна утримувати як однією, так і обома руками. Число, вказане в дужках після слова «універсальна», це ушкодження, які вона наносить при влучанні ближньою атакою, коли її утримують обома руками.

ІМПРОВІЗОВАНА ЗБРОЯ

Іноді персонажі виявляються неозброєними, тож їм доводиться використовувати для атак усе, що трапиться під руку: розбиту пляшку, ніжку стола, сковорідку чи колесо з возу. Більшість учасників бою не спеціалізуються на подібній зброї. Здебільшого, якщо імпровізована зброя має схожість з реальною зброєю, ГП може дозволити вважати її такою. Ніжка столу, наприклад, може вважатися кийком. На розсуд ГП, якщо персонаж, який спеціалізується на певній зброї, використовує схожу імпровізовану зброю, то він також може додавати свій спецбонус до здійснених з нею кидків атаки.

Предмет, що не схожий на жодну справжню зброю, наносить 1к4 ушкоджень (вид цих ушкоджень залежно від вигляду й форми зброї визначає ГП). Такі ж ушкодження наносить зброя дальнього бою, яку використовують для здійснення ближньої атаки, або зброя ближнього бою без властивості «метальна», якою роблять дальню атаку. Імпровізована метальна зброя має нормальну дистанцію 20 футів і максимальну дистанцію 60 футів.

ПРИГОДНИЦЬКЕ СПОРЯДЖЕННЯ

Предмет	Ціна	Вага
Абордажний гак	2 зм	4 фнт
<i>Боезапаси</i>		
Стріли (20)	1 зм	1 фнт
Арбалетні болти (20)	1 зм	1½ фнт
Бурдюк	2 см	5 фнт (повний)
Гральні карти	5 см	—
Дзвіночок	1 зм	—
Дзеркальце, сталеве	5 зм	1/2 фнт
Замок	10 зм	1 фнт
Інструменти каменяря	10	8 фнт
Інструменти крадія	25 зм	1 фнт
Казанок, залізний	2 зм	10 фнт
Капшук	5 см	1 фнт
Кирка, шахтарська	2 зм	10 фнт
Книга заклинань	50 зм	3 фнт
Книжка	25 зм	5 фнт
Ковдра	5 см	3 фнт
Крейда (1 шматочок)	1 мм	—
Кресало	5 см	1 фнт
Кувалда	2 зм	10 фнт
Кухарський набір	2 см	1 фнт
Ліхтар з картузом	5 зм	2 фнт
Ліхтар, спрямований	10 зм	2 фнт
Лопата	2 зм	5 фнт
Мантія	1 зм	4 фнт
Масло (пляшка)	1 см	1 фнт
Мішечок компонентів	25 зм	2 фнт
Мішок	1 мм	1/2 фнт
Молоток	1 зм	3 фнт

ІНШЕ СПОРЯДЖЕННЯ ТА ПОСЛУГИ

Ця секція описує предмети, що підкоряються особливим правилам.

Гральні карти. Якщо Ви спеціалізуєтесь на гральних картах, Ви можете додавати свій спецбонус до усіх перевірок, які здійснюєте для гри цими картами.

Замок. Істота, що спеціалізується на інструментах крадія, може відімкнути замок, здійснивши успішну перевірку Спритності з ГС 15. Існують і кращі, дорожчі замки.

Інструменти крадія. До цього набору інструментів входять маленький напилек, комплект відмичок, крихітне дзеркальце з видовженою металевою рукояткою, ножиці з короткими лезами та кусачки. Якщо Ви спеціалізуєтесь на цих інструментах, Ви додаєте свій спецбонус до всіх перевірок, які здійснюєте для знешкодження пасток чи відкриття замків.

Книга заклинань. Невід'ємний атрибут чарівника, книга заклинань — це товстий том у шкіряній палітурці з сотнею чистих пергаментних сторінок, призначених для запису заклинань.

Кресало. Ця невелика коробочка містить кремін, кресало і трут (суха тканина, просочена маслом), за допомогою яких можна розвести вогонь. Запалення за допомогою цього знаряддя смолоскипа чи якого-небудь іншого легкозаймистого предмета вимагає витрачання дії. Розпалювання іншого вогню потребує 1 хвилини часу.

Ліхтар з картузом. Ліхтар з картузом випромінює яскраве світло в радіусі 30 футів і тьмяне світло в межах ще 30 футів. Запалений, він горить упродовж 6 годин від однієї пляшки (1 пінта) масла. Ви можете своєю дією опустити картуз ліхтаря, ослаблюючи світло до тьмяного в межах 5 футів.

Предмет	Ціна	Вага
Мотузка, лляна (50 футів)	1 зм	10 фнт
Мотузка, шовкова (50 футів)	10 зм	5 фнт
Набір цілителя	5 зм	3 фнт
Намет, двомісний	2 зм	20 фнт
Настійка зілля	50 зм	1/2 фнт
Одяг, ошатний	15 зм	6 фнт
Одяг, повсякденний	5 см	3 фнт
Пайок (одноденний)	5 см	2 фнт
Папір (один аркуш)	2 см	—
Пахощі (флакони)	5 зм	—
Пергамент (один аркуш)	1 см	—
Перо, писарське	2 мм	—
Перстень-печатка	5 зм	—
Піщаний годинник	25 зм	1 фнт
Протиотрута (флакони)	50 зм	—
Рюкзак	2 зм	5 фнт
Свічка	1 мм	—
Святий символ	5 зм	1 фнт
Сигнальний свисток	5 мм	—
Скельний гак	5 мм	1/4 фнт
Скрина	5 зм	25 фнт
Смолоскип	1 мм	1 фнт
Спальник	1 зм	7 фнт
Сургуч	5 см	—
Точильний камінь	1 мм	1 фнт
Футляр для мап або сувоїв	1 зм	1 фнт
Цвяхи, залізні (10)	1 зм	5 фнт
Цвяходер	2 зм	5 фнт
Чорнило (пляшечка, 1 унція)	10 зм	—

Ліхтар, спрямований. Спрямований ліхтар випромінює яскраве світло 60-футовим конусом і тьмяне світло ще на 60 футів. Запалений, він горить упродовж 6 годин від однієї пляшки (1 пінта) масла.

Масло. Своєю дією Ви можете вилити масло на істоту в межах 5 футів від себе або кинути пляшку на відстань до 20 футів, розбиваючи її при ударі. Зробіть дальню атаку по цільовій істоті чи предмету. У разі попадання ціль покривається маслом. Якщо ціль отримає будь-які ушкодження вогнем раніше, ніж масло висохне (через 1 хвилину), то вона отримає додатково 5 ушкоджень вогнем від запаленого масла. Ви можете також вилити масло з пляшки на площу 5 × 5 футів, за умови, що підлога рівна. Якщо ця площа займається, масло горітиме протягом 2 раундів і завдаватиме по 5 ушкоджень вогнем кожній істоті, що потрапляє в цю ділянку чи закінчує там свій хід. Істота може отримати ці ушкодження лише раз за хід.

Мішечок компонентів. Мішечок компонентів — це маленький водонепроникний шкіряний капшук з усіма речовими компонентами та іншими особливими предметами, що знадобляться Вам для виконання заклинань, окрім тих, що потребують компонентів із зазначеною ціною. Правила виконання заклинань описані в розділі 4.

Мотузка. Мотузка, виготовлена з льону чи шовку, має 2 очки здоров'я, а розірвати її можна успішною перевіркою Сили із ІС 17.

Набір цілителя. Це шкіряна сумка з бинтами, бальзамами та шишами. Цей набір можна використати десять разів. Ви можете дією використати набір цілителя, щоб стабілізувати істоту з 0 очок здоров'я без потреби здійснення перевірки Мудрості (Медицини).

Настійка зцілення. Істота, що випиває магічну червону рідину з цього флакончика, відновлює собі очки здоров'я на суму 2к4 + 2. Щоб випити цю настійку або залити її іншій істоті в рот, потрібно використати дію.

Пайок. Це компактна, осушена й придатна для тривалих подорожей їжа, що включає в'ялене м'ясо, сухофрукти, галети та горіхи.

Свічка. Свічка горить 1 годину, випромінюючи яскраве світло в радіусі 5 футів і тьмяне світло в межах ще 5 футів.

Святий символ. Святий символ уособлює певного бога чи цілий пантеон богів. Це може бути срібний амулет із символом, що зображує божество, емблема, намальована чи викарбувана на щиті, або ж маленька скринька з фрагментом священної реліквії. Жерці використовують святі символи для заміни речових компонентів заклинань, окрім тих, що вимагають компонентів із зазначеною ціною. Щоб виконати заклинання за його допомогою, виконавець зобов'язаний тримати святий символ в руці, носити його на виду або мати його зображенням на своєму щиті. Правила виконання заклинань описані в розділі 4.

Смолоскип. Смолоскип горить 1 годину, випромінюючи яскраве світло в радіусі 20 футів і тьмяне світло в межах ще 20 футів. Якщо Ви робите рукопашну атаку смолоскипом і влучаєте, він завдає 1 ушкодження вогнем.

ВЕРХОВІ ТА ІНШІ ТВАРИНИ

Тварина	Ціна	Швидкість	Вантажо- підйомність
Вісюк або мул	8 зм	40 фт	420 фнт
Кінь, тягловий	50 зм	40 фт	540 фнт
Кінь, їздовий	75 зм	60 фт	430 фнт

ЗБРУЯ ТА УПРЯЖ

Найменування	Ціна	Вага
Вузdecka та вудила	2 зм	1 фнт
Корм (за добу)	5 см	10 фнт
Сідла		
В'ючне	5 зм	15 фнт
Верхове	10 зм	25 фнт
Сідельні сумки	4 зм	8 фнт
Стайня (за добу)	5 см	—

ЇЖА, НАПОЇ ТА ПРОЖИВАННЯ

Найменування	Ціна
Вино	
Звичайне (глек)	2 см
Чудове (пляшка)	10 зм
Ель	
Галон	2 см
Кухоль	4 мм
Проживання в заїжджому дворі (за добу)	
Злиденне	7 мм
Бідняцьке	1 см
Скромне	5 см
Комфортне	8 см
Заможне	2 зм
Аристократичне	4 зм
Харчування (за добу)	
Злиденне	3 мм
Бідняцьке	6 мм
Скромне	3 см
Комфортне	5 см
Заможне	8 см
Аристократичне	2 зм



Розділ 4. Виконання заклинань

Магія пронизує світи D&D, проявляючись здебільшого у формі заклинань. Цей розділ описує правила їхнього виконання. Жерці й чарівники вчать і заготовлюють свої заклинання, а деякі чудовиська здатні виконувати їх власним, унікальним способом. Незалежно від способу виконання, всі заклинання підкоряються викладеним тут правилам.



ЩО ТАКЕ ЗАКЛИНАННЯ?

Заклинання — це окремий магічний ефект, самостійне скупчення магічної енергії, що пронизує мультивсесвіт, сформоване у цілісний, обмежений прояв. Виконуючи заклинання, персонаж дбайливо висмикує незримі пасма сиріої магії, що насичує світ, спрямовує їх у обране місце, формуючи своєрідний візерунок, змушує коливатись, і, на кінець, випускає їхню енергію, досягаючи бажаного ефекту — здебільшого це забирає усього кілька секунд.

Заклинання можуть бути універсальними інструментами, зброєю або джерелом захисту. Вони здатні наносити ушкодження й відвертати їх, накладати та знімати стани (дивіться додаток), висмоктувати життєві сили та повертати померлим життя.

РАНГ ЗАКЛИНАННЯ

Кожне заклинання цього набору має ранг від 0-го до 3-го. Ранг заклинання є умовним індикатором його могутності: від скромної (та все ж дивовижної) *магічної стріли* 1-го рангу до видовищної *вогняної кулі* 3-го рангу (існують заклинання і вищих рангів, аж до 9-го, проте вони не включені в цей набір). Напусти, які є заклинаннями 0-го рангу, — це прості й ефективні заклинання, які персонаж може виконувати без особливих зусиль. Чим вищий ранг заклинання, тим вищий рівень повинен мати виконавець, аби його виконати.

Ранги заклинань і рівні персонажів пов'язані, та не безпосередньо. Наприклад, аби виконати заклинання 3-го рангу, персонаж здебільшого повинен мати 5-й рівень, а не 3-й.

ВИВЧЕННЯ ТА ЗАГОТІВЛЯ ЗАКЛИНАНЬ

Перед тим, як виконати заклинання, виконавець повинен зафіксувати його в своїй пам'яті. Для цього жерці та чарівники проходять процес заготівлі заклинань. Кількість заклинань, які виконавець здатен повсякчас тримати в своїй пам'яті, зазначена в його аркуші персонажа.

Персонаж може змінити список своїх заготовлених заклинань після завершення тривалого відпочинку (дивіться розділ 3). Заготівля нового списку заклинань вимагає часу, проведеного в медитації та дослідженні: щонайменше по 1 хвилині за кожен ранг заклинання для кожного заклинання зі списку.

КОМІРКИ ДЛЯ ЗАКЛИНАНЬ

Незалежно від того, скільки заклинань знає чи заготував виконавець, він здатен виконати їх у обмеженій кількості перед тим, як йому знадобиться відпочинок. Маніпулювання пасмами магії та спрямування цієї енергії навіть у найпростіше заклинання виснажує як фізично, так і психологічно — а що тоді вже казати про високорангові заклинання! Саме тому аркуш здібного до магії персонажа вказує, яка кількість комірок для заклинань різних рангів доступна йому на відповідних рівнях. Наприклад, чарівник 3-го рівня має чотири комірки 1-го рангу та дві комірки 2-го рангу.

Коли персонаж виконує заклинання, він витрачає одну комірку з щонайменше тим же рангом, що й виконуване заклинання, по суті «наповнюючи» ним комірку. Можна уявити комірки для заклинань отворами різного діаметру: менші отвори для заклинань 1-го рангу, більші — для заклинань вищих рангів. Заклинання 1-го рангу поміститься в комірку будь-якого рангу, а от заклинання 3-го рангу влізе лише в комірку 3-го рангу або вищого. Отож, якщо чарівник виконує *магічну стрілу*, яка є заклинанням 1-го рангу, він витрачає одну комірку 1-го рангу, після чого в нього залишається лише три комірки.

Всі комірки для заклинань повністю відновлюються після завершення тривалого відпочинку.

Деякі чудовиська володіють унікальними здібностями, що дозволяють їм виконувати заклинання без потреби в комірках для заклинань.

ЗАКЛИНАННЯ З ПІДВИЩЕНИМ РАНГОМ

Коли виконавець виконує заклинання й витрачає комірку, ранг якої перевищує ранг самого заклинання, це заклинання вважається заклинанням з підвищеним рівнем. Скажімо, якщо чарівник виконує *магічну стрілу*, витрачаючи комірку 2-го рангу, то ця *магічна стріла* вважається заклинанням 2-го рангу. Заклинання неначе повноцінно використовує увесь обсяг комірки.

Деякі заклинання, наприклад *магічна стріла* чи *лікування ран*, дають потужніший ефект, якщо їх виконати з підвищеним рангом, як це буде вказано в їхньому описі.

НАПУСТИ

Напуст — це заклинання, яке можна виконувати коли завгодно, без особливої підготовки чи необхідності витрачати комірки для заклинань. Часта репетиція дозволила виконавцеві міцно зафіксувати його у своїй свідомості, відкриваючи доступ до чарів заклинання для багаторазового ефекту. Напусти завжди вважаються заклинаннями 0-го рангу.

РИТУАЛИ

Деякі заклинання позначені міткою «ригтал». Такі заклинання можна виконувати як за звичайними правилами виконання заклинань, так і у формі ритуалів. Ритуальне виконання заклинання потребує на 10 хвилин більше часу, ніж звичайна версія, проте при цьому не витрачаються комірки для заклинань.

Жерці та чарівники здатні виконувати заклинання у формі ритуалів, якщо у відповідних заклинань є мітка «ригтал». Жрець при цьому повинен мати це заклинання заготовленим, тоді як чарівникові достатньо мати його записаним у своїй книзі заклинань.

Виконання заклинань в обладунку

Оскільки виконання заклинань вимагає психологічної зосередженості й точних рухів, Ви мусите спеціалізуватися на обладунку, в який Ви одягнені, щоб мати змогу виконувати заклинання. В іншому разі Ви надто розосереджені й обмежені в рухах, тому втрачаєте здатність виконувати заклинання.

ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАННЯ

Правила, описані в цьому розділі, стосуються всіх персонажів, що виконують заклинання, незалежно від персонажного класу чи ефектів заклинань.

Опис кожного заклинання з цього розділу містить блок інформації, де вказується назва заклинання, його ранг, школа магії, час виконання, дистанція, компоненти та тривалість. Решта опису заклинання роз'яснює його ефекти.

ЧАС ВИКОНАННЯ

Більшість заклинань вимагають від Вас витратити свою дію, аби його виконати, проте є і такі, що вимагають додаткової дії, реакції чи довшого проміжку часу.

Додаткова дія

Заклинання, що виконуються додатковою дією, є напрочуд швидкими. Для виконання такого заклинання Вам потрібно у свій хід використати додаткову дію, за умови, що в цей хід Ви ще не використали її. Після цього в цей хід Ви вже не зможете виконати інше заклинання, якщо тільки це не напуст з часом виконання «1 дія».

Реакція

Деякі заклинання можна виконати реакцією. Такі заклинання утворюють свій ефект за долі секунди та діють у відповідь на певну обставину. Якщо заклинання дозволяє виконати себе реакцією, в його описі буде вказано, коли саме Вам дозволяється це зробити.

ДОВШИЙ ЧАС ВИКОНАННЯ

Деякі заклинання (враховуючи заклинання у формі ритуалів) потребують довших проміжків часу для виконання: кількох хвилин або навіть годин. Коли Ви виконуєте заклинання з часом виконання, довшим за одну дію чи реакцію, Вам доведеться в кожен свій хід витратити свою дію для його виконання; при цьому Ви мусите зосереджуватися на ньому (дивіться далі «Зосередження»). Якщо Ваше зосередження перервано, заклинання обривається, однак Ви не втрачаєте комірку для заклинання. Якщо Ви захочете знову виконати це заклинання, Вам доведеться розпочати з початку.

ДИСТАНЦІЯ

Націлюватись заклинанням можна лише на цілі, що перебувають у межах його дистанції. Для заклинання *магічна стріла* ціллю має бути істота. Для заклинання *вогняна куля* ціллю має бути точка в просторі, де вибухне куля вогню.

Дистанція більшості заклинань виражена в футах. Деякі заклинання можна націлювати виключно на істот, до яких Ви торкаєтесь (з Вами включно).

Інші ж заклинання, як, наприклад, заклинання *щит*, націлюються лише на Вас. У таких заклинань дистанція «на себе».

Заклинання, які створюють зони впливу в формі конусів чи ліній, що прямують від Вас, також мають дистанцію «на себе», вказуючи на те, що початковою точкою заклинання мусите бути саме Ви (дивіться «Зони впливу» далі в цьому розділі).

Після того, як заклинання виконане, його ефекти не обмежуються його дистанцією, якщо тільки в описі заклинання не сказано інакше.

КОМПОНЕНТИ

Компоненти заклинання — це фізичні вимоги, яких Вам слід дотриматися, щоб його виконати. Опис кожного заклинання вказує, які компоненти слід надати для його виконання: усний (У), жестикуляційний (Ж) чи речовий (Р). Доки Ви не задовольните вимоги заклинання щодо компонентів, Ви не зможете його виконати.

Усний (У)

Більшість заклинань вимагає вимови потаємних слів. Самі по собі ці слова не є джерелом сили заклинання, а радше, це унікальне поєднання звуків, тону та резонансу, що приводить у рух пасма сирової магії. Таким чином, персонаж з кляпом у роті чи той, що перебуває в області тиші, створеній, скажімо, заклинанням *тиша*, не зможе виконати заклинання з усним компонентом.

Жестикуляційний (Ж)

Рухи, за допомогою яких втілюється заклинання, можуть включати як грубу жестикуляцію, так і комбінацію делікатних порухів. Якщо заклинання вимагає жестикуляційного компоненту, виконавець повинен мати вільною хоча б одну руку, якою здійснюватиме необхідні жести.

Речовий (Р)

Виконання певних заклинань вимагає наявності конкретних речей, зазначених у дужках в рядку «Компоненти». Мішечок компонентів містить усі речові компоненти, необхідні для виконання заклинань, окрім тих, що мають вказану в золотих монетах ціну. Якщо в компонента вказана ціна, персонаж повинен спершу його придбати, і тільки тоді отримає змогу виконати таке заклинання.

Якщо в описі заклинання зазначено, що речовий компонент поглинається заклинанням, то виконавець повинен надавати новий компонент щоразу, коли виконує це заклинання.

Виконавець заклинання повинен мати одну вільну руку для доступу до речових компонентів, але це може бути та ж рука, якою він виконує жестикуляційний компонент.

ТРИВАЛІСТЬ

Тривалість заклинання — це проміжок часу, впродовж якого діють його ефекти. Тривалість може бути виражена в раундах, хвилинах, годинах чи навіть роках. У описі заклинання може також вказуватись, що воно діятиме доти, доки його не розсіють або не скасують його ефекти.

МИТТЄВА ТРИВАЛІСТЬ

Більшість заклинань діють миттєво. Такі заклинання ранять, зцілюють, створюють чи змінюють істот або предмети настільки швидко, що цей ефект неможливо розсіяти.

ЗОСЕРЕДЖЕННЯ

Деякі заклинання можуть вимагати від Вас зосередженості для підтримки дії їхньої магії. Якщо Ваше зосередження обривається, заклинання закінчується.

Якщо заклинання потребує зосередження, це буде зазначено в рядку «Тривалість», де також буде вказано, як довго на ньому можна зосереджуватися. Ви можете коли завгодно припинити своє зосередження (не треба витратити дію).

Звичайна діяльність, наприклад атака чи пересування, не заважають Вашому зосередженню. Проте його можуть порушити такі фактори:

- **Виконання іншого заклинання, яке вимагає зосередження.** Ваше зосередження на заклинанні обривається, якщо Ви виконуєте інше заклинання, що вимагає зосередження. Не можна зосереджуватися на двох заклинаннях одночасно.
- **Отримання ушкоджень.** Якщо під час зосередження на заклинанні Ви отримуєте ушкодження, Вам потрібно буде зробити спробу рятунку Статури, аби Ваша зосередженість не обірвалася. ГС дорівнює 10 або половині отриманих Вами ушкоджень, залежно від того, яке число більше. Якщо Ви отримуєте ушкодження від різних джерел, наприклад від подиху дракона й від ворожої стріли, Вам потрібно буде зробити окрему спробу рятунку для кожного джерела ушкоджень.
- **Недієздатність або смерть.** Ваша зосередженість на заклинанні припиняється, якщо Ви стаєте недієздатним (описується в додатку) або вмираєте.

НАЦІЛЮВАННЯ

Типове заклинання просить обрати одну або декілька цілей, на яких подіє його ефект. Опис заклинання вказуватиме, на кого ним можна націлюватись: на істот, на предмети чи на точку в просторі, яка слугуватиме початковою точкою зони впливу заклинання (описується далі).

ВІЛЬНИЙ ШЛЯХ ДО ЦІЛІ

Щоб націлитися на щось, Ви повинні мати вільний шлях до цілі, тож вона не може перебувати в повному укритті.

Якщо Ви розміщуєте зону впливу в точці, яку не бачите, або певна перешкода, така як стіна, знаходиться між Вами й цією точкою, то початкова точка розміститься на ближчому до Вас боці цієї перешкоди.

НАЦІЛЮВАННЯ НА СЕБЕ

Якщо заклинання дозволяє Вам націлюватися на істоту на Ваш вибір, це означає, що Ви можете націлюватися ним і на самого себе, якщо тільки опис не вказує, що це повинна бути ворожа істота чи істота, відмінна від Вас. Якщо Ви потрапляєте в зону впливу заклинання, яке самі ж виконуєте, то Ви можете націлюватися на себе.

Зони впливу

Такі заклинання, як *вогняні долоні* та *вогняна куля* діють на певний простір, що дозволяє впливати ними на декількох істот одночасно. Опис заклинання вказуватиме його зону впливу, яка здебільшого приймає одну з таких форм: конус, куб, лінія чи сфера. Кожна зона впливу має початкову точку — місце, з якого поширюється енергія заклинання. Опис кожної форми пояснює, де розміщується її початкова точка. Найчастіше, початкова точка — це точка в просторі, однак деякі заклинання можуть вказувати початковою точкою істоту або предмет.

Ефект заклинання шириться прямими лініями від своєї початкової точки. Якщо лінія, що йде від початкової точки до місця, яке опинилося в зоні впливу заклинання, блокується, то це місце не враховується в зону його впливу. Щоб заблокувати ці уявні прямі лінії, перешкода повинна надавати повне укриття, як це описується в розділі 2.

Початкова точка зони впливу не включається до зони впливу, якщо тільки ця зона не приймає форму сфери.

Конус

Конус розширюється зі своєї початкової точки в обраному Вами напрямі. Ширина конуса в будь-якому місці дорівнює відстані від початкової точки до цього місця. Зона впливу конуса вказує його максимальну довжину.

Куб

Ви обираєте початкову точку куба, що може знаходитись на будь-якій з граней кубічного ефекту. Розмір куба визначається довжиною його ребра.

Лінія

Лінія прямує від початкової точки по прямій, на всю свою довжину, покриваючи зону дії, визначену її шириною.

Сфера

Ви обираєте початкову точку сфери, з якої вона розширюється навсідч. Розмір сфери визначається її радіусом у футах.

Спроби рятунку

Багато заклинань зазначають, що ціль може зробити спробу рятунку для повного або часткового уникнення його ефектів. В описі заклинання буде вказано, спробу рятунку якої характеристики потрібно робити, а також, що трапиться в разі успіху чи провалу.

ГС для спроби рятунку від Ваших заклинань дорівнює 8 + модифікатор Вашої виконавчої характеристики + Ваш спецбонус. Це число зазначене на аркушах персонажів жерця та чарівника, а також у блоках статистики чудовиськ, які здатні виконувати заклинання.

Кидки атаки

Деякі заклинання вимагають від свого виконавця зробити кидок атаки, щоб визначити, чи влучить заклинання в бажану ціль. Ваш бонус атаки заклинаннями дорівнює модифікатору Вашої виконавчої характеристики + Ваш спецбонус.

Заклинання, які вимагають здійснення кидка атаки, зазвичай включають проведення дальньої атаки. Пам'ятайте, що Ви робите з перешкодою кидок дальньої атаки, якщо в межах 5 футів від Вас знаходиться ворожа істота, яка здатна Вас бачити й не є недієздатною (дивіться розділ 2).

Поєднання магічних ефектів

Ефекти різних заклинань поєднуються між собою доти, доки їхні тривалості перекриваються. Однак ефекти однакових заклинань, виконаних кілька разів, не поєд-

нуються. Натомість, поміж діючих одночасно ідентичних заклинань працює лише найсильніший ефект, приміром той, що дає більший бонус.

Наприклад, якщо двоє жерців виконують на одну і ту ж ціль заклинання *благословення*, той персонаж отримає переваги від заклинання лише один раз; він не кидатиме два додаткові кубики.

Списки заклинань

Заклинання жерця

Напусти (0-й ранг)

Настанова
Світло
Святий племін
Спротив
Чудотворство

1-й ранг

Благословення
Виявлення магії
Лікування ран
Наказ
Нанесення ран
Посвята
Скерований заряд
Цілюще слово
Щит віри

2-й ранг

Ворожба
Мале відновлення
Молитва зцілення
Охоронний зв'язок
Поміч
Примарна зброя
Тиша
Утримання особи

3-й ранг

Духи-хранителі
Захист від енергії
Множинне цілюще слово
Оживлення
Розсіювання магії
Сяйво надії

Заклинання чарівника

Напусти (0-й ранг)

Грайливі вогники
Електрошок
Промінь холоду
Рука мага
Світло
Фокуси

1-й ранг

Виявлення магії
Вогняні долоні
Громова хвиля
Приворот особи
Магічна стріла
Мовознавство
Обладунок мага
Розпізнання
Сон
Щит

2-й ранг

Намова
Невидимість
Невиразність
Павутиння
Павуча хода
Пітьма
Сфера полум'я
Туманний крок
Утримання особи

3-й ранг

Вогняна куля
Захист від енергії
Політ
Розсіювання магії
Удар блискавиці

Школи магії

Дослідники магії поділяють усі заклинання на вісім категорій, що зветься школами магії. Ці школи лише допомагають описати заклинання, самі по собі вони не несуть жодних ігрових правил.

Заклинання школи **Видозміни** переінакшують властивості вбо фізичну форму істот або предметів. Заклинання школи **Віщування** дозволяють зазирнути в майбутнє, побачити приховані речі або отримати відіння далеких місцин. Заклинання **Втілення** черпають силу з таємних енергетичних джерел для створення різноманітних ефектів, до яких входять вогненні вибухи й спрямування позитивної енергії для зцілення ран. Заклинання школи **Виклику** переносять предмети та істот з одного місця в інше. Заклинання школи **Заступництва** є захисними та часто дозволяють формувати бар'єри чи відганяти непроханих гостей. Заклинання школи **Зачарування** впливають на свідомості інших, даруючи контроль над їхньою поведінкою. Заклинання школи **Ілюзії** покликані обманювати розум і органи чуття. Заклинання **Некромантії** здатні маніпулювати силами життя й смерті.

ОПИСИ ЗАКЛИНАНЬ

Наведені в алфавітному порядку, ці заклинання призначені для використання персонажами й чудовиськами цього набору.

Деякі з цих них накладають певні **стани**, такі як «знерухомлений», «наварачки», «наляканий», «невидимий», «непритомний», «оглухий», «паралізований» або «приворожений». Ігрові правила, що стосуються станів, описані в додатку.

Благословення

1-й ранг, зачарування

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 30 футів

Компоненти: У, Ж, Р (кілька крапель святої води)

Тривалість: Зосередження, не довше 1 хвилини

Ви благословляєте не більше трьох істот на Ваш вибір, які знаходяться в межах дистанції. Доки заклинання діє, щоразу, коли ціль робить кидок атаки або спробу рятунку, вона може кинути к4 й додати результат до свого кидка атаки чи спроби рятунку.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 2-го рангу або вищого, Ви можете націлитися ним на одну додаткову істоту за кожен ранг комірки понад 1-й.

Виявлення магії

1-й ранг, віщування (ритуал)

Час виконання: 1 дія

Дистанція: На себе

Компоненти: У, Ж

Тривалість: Зосередження, не довше 10 хвилин

Протягом тривалості Ви відчуваєте присутність магії в межах 30 футів від себе. Відчувши цим способом магію, Ви можете використати свою дію, щоб побачити слабке сійво навколо видимої істоти чи предмета, що містить магію. Ви також дізнаєтеся школу цієї магії, якщо така є.

Це заклинання проникає крізь більшість перешкод, однак блокується 1 футом каменю, 1 дюймом звичайного металу, тонким листом свинцю або 3 футами дерева або ґрунту.

Вогняна куля

3-й ранг, втілення

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 150 футів

Компоненти: У, Ж, Р (кулька з кажанового посліду й сірки)

Тривалість: Миттєва

З Вашого вказівного пальця до вибраної Вами в межах дистанції точки спрямовується яскрава іскра, яка збільшується, прямуючи до цілі, де з ревом спалахує вогняним вибухом. Кожна істота, що опинилася в межах сфери з радіусом 20 футів з центром в обраній Вами точці, повинна зробити спробу рятунку Спритності. У разі провалу істота отримує 8к6 ушкоджень вогнем, а в разі успіху — половину цих ушкоджень.

Цей вогонь оминає кути та підпалює всі займисті предмети в зоні впливу, які ніхто не тримає та не носить на собі.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 4-го рангу або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к6 за кожен ранг комірки понад 3-й.

Вогняні долоні

1-й ранг, втілення

Час виконання: 1 дія

Дистанція: На себе (15-футувий конус)

Компоненти: У, Ж

Тривалість: Миттєва

Торкаючись один одного великими пальцями своїх рук і розчепіривши інші пальці, Ви випускаєте зі своїх долонь тонкі струмені полум'я. Кожна істота, що опинилася у 15-футовому конусі, повинна зробити спробу рятунку Спритності. У разі провалу істота отримує 3к6 ушкоджень вогнем, а в разі успіху — половину цих ушкоджень.

Вогонь підпалює всі займисті предмети в зоні впливу, які ніхто не тримає та не носить на собі.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 2-го рангу або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к6 за кожен ранг комірки понад 1-й.

Ворожіння

2-й ранг, віщування (ритуал)

Час виконання: 1 хвилина

Дистанція: На себе

Компоненти: У, Ж, Р (або особливим способом марковані палички чи кісточки, або інші подібні предмети ціною щонайменше 25 зм)

Тривалість: Миттєва

Кидаючи інкрустовані коштовним камінням палички, драконячі кісточки, розкладаючи декоровані карти чи використовуючи інше ворожильне знаряддя, Ви отримуєте знамення від потойбічної сутності про результат конкретних дій, які плануєте проробити протягом наступних 30 хвилин. ГП повідомляє про одне з таких знамень:

- «Благо» для позитивних результатів
- «Біда» для негативних результатів
- «Благо й біда» для водночас позитивних і негативних результатів
- «Нічого» для результатів без чіткого позитивного чи негативного відтінку

Це заклинання не бере до уваги всі можливі обставини, що здатні змінити результат, наприклад виконання додаткових заклинань чи втрату або зустріч союзників.

Якщо Ви виконуєте це заклинання два або більше разів до завершення свого наступного тривалого відпо-



чинку, існує накопичувальний 25-відсотковий шанс за кожне виконання цього заклинання після першого, що Ви отримаєте випадкову відповідь. ГП робить цей кидок приховано.

ГРАЙЛИВІ ВОГНИКИ

Напуст, втілення

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 120 футів

Компоненти: У, Ж, Р (трішки фосфору чи в'язу, або ж світляк)

Тривалість: Зосередження, не довше 1 хвилини

У межах дистанції Ви створюєте не більше чотирьох вогників розміром зі смолоскип, змушуючи їх прийняти форму смолоскипів, ліхтарів або сяючих сфер, що ширяють у повітрі впродовж тривалості. Ви також можете об'єднати чотири вогники в одну гуманоїдну форму Середнього розміру. Незалежно від обраної форми, кожен вогник випромінює тьмяне світло в межах 10 футів.

У Ваш хід Ви можете використати свою додаткову дію, щоб пересунути вогники не більш, як на 60 футів у нове місце в межах дистанції. Кожен вогник, створений цим заклинанням, мусить знаходитися в межах 20 футів від іншого. Вогник миттєво гасне, щойно опиниться поза межами дистанції заклинання.

ГРОВОВА ХВИЛЯ

1-й ранг, втілення

Час виконання: 1 дія

Дистанція: На себе (куб з ребром 15 футів)

Компоненти: У, Ж

Тривалість: Миттєва

З Вас виривається потужна хвиля грому. Кожна істота в області куба з ребром 15 футів, що виходить із Вас, повинна зробити спробу рятунку Статури. У разі провалу істота отримує 2к8 ушкоджень гуркотом і відштовхується від Вас на 10 футів. У разі успіху істота отримує половину цих ушкоджень і не відштовхується.

Окрім цього, всі незакріплені предмети, що цілком знаходяться в зоні впливу, автоматично відштовхуються від Вас на 10 футів ефектом заклинання, котре, до того ж, виробляє потужний звук, чутний за 300 футів.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 2-го рангу або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к8 за кожен ранг комірки понад 1-й.

ДУХИ-ХРАНИТЕЛІ

3-й ранг, заклик

Час виконання: 1 дія

Дистанція: На себе (15-футівий радіус)

Компоненти: У, Ж, Р (святий символ)

Тривалість: Зосередження, не довше 10 хвилини

Ви благаєте духів про захист. Упродовж тривалості вони ширяють навколо Вас у межах 15 футів. Якщо Ви добрий або нейтральний, їхня форма нагадує ангелів або фей (на Ваш вибір). Якщо ж Ви злий, вони будуть схожі на нечестивців.

Коли Ви виконуєте це заклинання, Ви можете вибрати будь-яких істот, яких бачите, котрих омине його ефект. В усіх інших істот у зоні впливу швидкість зменшується удвічі, а коли істота вперше входить у зону впливу заклинання, вона повинна зробити спробу рятунку Мудрості. У разі провалу істота отримує 3к8 ушкоджень опроміненням (якщо Ви добрий або нейтральний) або 3к8 некротичних ушкоджень (якщо Ви злий). У разі успішного рятунку істота отримує половину цих ушкоджень.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 4-го рангу або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к8 за

кожен ранг комірки понад 3-й.

ЕЛЕКТРОШОК

Напуст, втілення

Час виконання: 1 дія

Дистанція: Дотик

Компоненти: У, Ж

Тривалість: Миттєва

З Вашої руки до істоти, до якої Ви торкаєтесь, прямує розряд електрики. Зробіть по цілі ближню атаку заклинанням. Ви робите кидок атаки з перевагою, якщо ціль одягнена в металевий обладунок. У разі попадання ціль отримує 1к8 ушкоджень електрикою і стає не спроможна здійснювати реакції до початку свого наступного ходу.

Ушкодження цього заклинання збільшуються на 1к8, коли Ви отримуєте 5-й рівень (2к8), 11-й рівень (3к8) і 17-й рівень (4к8).

ЗАХИСТ ВІД ЕНЕРГІЇ

3-й ранг, заступництво

Час виконання: 1 дія

Дистанція: Дотик

Компоненти: У, Ж

Тривалість: Зосередження, не довше 1 години

Упродовж тривалості, охоча істота, до якої Ви торкаєтесь, отримує опірність до одного обраного Вами виду ушкоджень: вогнем, гуркотом, електрикою, кислотою або холодом.

ЛІКУВАННЯ РАН

1-й ранг, втілення

Час виконання: 1 дія

Дистанція: Дотик

Компоненти: У, Ж

Тривалість: Миттєва

Істота, до якої Ви торкаєтесь, відновлює собі очки здоров'я на суму 1к8 + модифікатор Вашої виконавчої характеристики. Це заклинання не впливає на нежить і конструкцій.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 2-го рангу або вищого, його обсяг цілення збільшується на 1к8 за кожен ранг комірки понад 1-й.

МАГІЧНА СТІЛА

1-й ранг, втілення

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 120 футів

Компоненти: У, Ж

Тривалість: Миттєва

Ви створюєте три сяючі стріли з чистої магічної енергії. Кожна стріла влучає по вибраній Вами в межах дистанції істоті. Кожна стріла завдає цілі 1к4 + 1 силових ушкоджень. Усі стріли вистрілюють одночасно і Ви можете спрямувати їх як в одну істоту, так і в різних.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 2-го рангу або вищого, воно створює по одній додатковій стрілі за кожен ранг комірки понад 1-й.

МАЛЕ ВІДНОВЛЕННЯ

2-й ранг, заступництво

Час виконання: 1 дія

Дистанція: Дотик

Компоненти: У, Ж

Тривалість: Миттєва

Ви торкаєтесь до істоти й виликовуєте її від однієї хвороби, що діє на неї, або ж знімаєте з неї один стан. Цим

станом може бути «оглухлий», «осліплений», «отруєний» або «паралізований».

МНОЖИННЕ ЦІЛЮЩЕ СЛОВО

3-й ранг, втілення

Час виконання: 1 додаткова дія

Дистанція: 60 футів

Компоненти: У

Тривалість: Миттєва

Ви вигукнете слова зцілення, і кожна з не більше шести обраних Вами істот, яких Ви бачите в межах дистанції, відновлює собі очки здоров'я на суму 1к4 + модифікатор Вашої виконавчої характеристики. Це заклинання не впливає на нежить і конструкцій.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 4-го рангу або вищого, його обсяг зцілення збільшується на 1к4 за кожен ранг комірки понад 3-й.

МОВОЗНАВСТВО

1-й ранг, віщування (ритуал)

Час виконання: 1 дія

Дистанція: На себе

Компоненти: У, Ж, Р (щіпка сажі та солі)

Тривалість: 1 година

Упродовж тривалості Ви розумієте всі мови, які чуєте. Ви також розумієте записи на всіх мовах, які бачите, проте для цього Вам необхідно торкатися до поверхні, на якій вони записані. Читання однієї сторінки тексту забирає близько 1 хвилини часу.

Це заклинання не розшифровує таємні послання, що приховані в записаному тексті або у вигляді символів, таких як містичні знаки, які не є складовою писемності.

МОЛИТВА ЗЦІЛЕННЯ

2-й ранг, втілення

Час виконання: 10 хвилин

Дистанція: 30 футів

Компоненти: У

Тривалість: Миттєва

Кожна з не більше шести обраних Вами істот, яких Ви бачите в межах дистанції, відновлює собі очки здоров'я на суму 2к8 + модифікатор Вашої виконавчої характеристики. Це заклинання не впливає на нежить і конструкцій.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 3-го рангу або вищого, його обсяг зцілення збільшується на 1к8 за кожен ранг комірки понад 2-й.

НАКАЗ

1-й ранг, зачарування

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 60 футів

Компоненти: У

Тривалість: 1 раунд

Ви завертаєтеся з однослівним наказом до істоти, яку бачите в межах дистанції. Ціль повинна зробити успішну спробу рятунку Мудрості або ж буде вимушена виконувати Ваш наказ у свій наступний хід. Заклинання не дає ефекту, якщо ціль — нежить, або тоді, коли наказ несе їй пряму шкоду.

Нижче описані приклади поширених наказів. Ви можете вигадати інший наказ: у такому разі ГП вирішує, як поведе себе ціль. Якщо ціль не здатна виконати Ваш наказ, заклинання закінчується.

Впади. Ціль падає навкарачки й закінчує свій хід.

Замри. Ціль не пересувається й не робить жодних дій. Якщо вона перебувала в польоті, вона, якщо спроможна, продовжує ширяти в повітрі. Якщо ж для підтримки

польоту їй потрібно пересуватися, вона пролітає мінімально допустиму відстань для продовження свого перебування в повітрі.

Кидай. Ціль випускає з рук усе, що тримає, і закінчує свій хід.

Підійди. Ціль пересувається до Вас по найкоротшому й найпростішому маршруту і завершує свій хід, якщо опиняється в межах 5 футів від Вас.

Тікай. Ціль витрачає свій хід на те, щоб якнайшвидше та якнайдалі від Вас утекти.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 2-го рангу або вищого, Ви можете також націлитися ним на одну додаткову істоту за кожен ранг комірки понад 1-й. Усі цілі повинні знаходитися в межах 30 футів одна від одної.

НАМОВА

2-й ранг, зачарування

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 30 футів

Компоненти: У, Р (язик змії та шматочок бджолиного стільника або крапля оливкової олії)

Тривалість: Зосередження, не довше 8 годин

Ви магічним чином намовляєте істоту, яку бачите в межах дистанції й котра здатна Вас чути та розуміти, на здійснення певного курсу дій (виражену одним-двома реченнями). Цей ефект не діє на істот, що володіють імунітетом до стану «приворожений». Намова має бути сформульована без виникнення розбіжностей. Прохання вдарити себе ножем, настромитися на спис, осоромити себе чи скоїти яку-небудь іншу очевидно шкідливу для себе дію закінчує заклинання.

Ціль повинна зробити спробу рятунку Мудрості. В разі провалу вона сумлінно слідує заданому Вами курсу дій. Ця діяльність може тривати впродовж усієї тривалості заклинання. Якщо заданий курс дій можна виконати і швидше, заклинання закінчується, щойно підданий завершить задане завдання.

Ви можете також задати умови, що викличуть спрацювання заданої діяльності протягом тривалості заклинання. Наприклад, Ви можете намовити лицаря віддати свого коня першому пересічному жебракові. Якщо умови не будуть дотримані до закінчення тривалості заклинання, намовлена діяльність залишиться невиконаною.

Якщо Ви або хтось із Ваших супутників завдасте цілі ушкодження, заклинання закінчується.

НАНЕСЕННЯ РАН

1-й ранг, некромантія

Час виконання: 1 дія

Дистанція: Дотик

Компоненти: У, Ж

Тривалість: Миттєва

Зробіть ближню атаку заклинанням по істоті, що знаходиться в межах Вашої досяжності. У разі влучання ціль отримує 3к10 некротичних ушкоджень.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 2-го рангу або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к10 за кожен ранг комірки понад 1-й.

НАСТАНОВА

Напуг, віщування

Час виконання: 1 дія

Дистанція: Дотик

Компоненти: У, Ж

Тривалість: Зосередження, не довше 1 хвилини

Ви торкаєтеся до охочої істоти. Доки заклинання триває, ціль може жбурнути 1к4 і додати результат до однієї своєї перевірки характеристики. Вона може кинути кубик як

до, так і після здійснення перевірки характеристики. Після цього заклинання закінчується.

НЕВИДИМИСТЬ

2-й ранг, ілюзія

Час виконання: 1 дія

Дистанція: Дотик

Компоненти: У, Ж, Р (вія, вкрита гуміарабіком)

Тривалість: Зосередження, не довше 1 години

Ви торкаєтесь до істоти і вона стає невидимою, доки заклинання не скінчиться. Все, що ціль тримає або носить на собі, також невидиме доти, доки знаходиться в неї. Дія заклинання на ціль припиняється, якщо ціль атакує чи виконає заклинання.

З підвищенням рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 3-го рангу або вищого, Ви можете також націлитися ним на одну додаткову істоту за кожен ранг комірки понад 2-й.

НЕВИРАЗНІСТЬ

2-й ранг, ілюзія

Час виконання: 1 дія

Дистанція: На себе

Компоненти: У

Тривалість: Зосередження, не довше 1 хвилини

Ваше тіло стає невиразним: для інших воно виглядає так, наче постійно мерехтить і коливається. Упродовж тривалості, всі істоти роблять з перешкодою кидки атаки, направлені на Вас. Нападник отримує імунітет до цього ефекту, якщо не покладається на зір (як у випадку сліпого зору) або коли він здатен бачити крізь ілюзії (як у випадку істинного зору).

ОБЛАДУНОК МАГА

1-й ранг, заступництво

Час виконання: 1 дія

Дистанція: Дотик

Компоненти: У, Ж, Р (клаптик обробленої шкіри)

Тривалість: 8 годин

Ви торкаєтесь до охочої істоти, котра не носить обла-дунку, і до кінця дії заклинання її огортає захисне магичне поле. Базовий КО цілі тепер становить 13 + її модифікатор Спритності. Заклинання закінчується, якщо ціль одягає на себе обладунок або якщо Ви скасовуєте його своєю дією.

ОЖИВЛЕННЯ

3-й ранг, некромантія

Час виконання: 1 дія

Дистанція: Дотик

Компоненти: У, Ж, Р (діаманти ціною принаймні 300 зм, котрі поглинаються заклинанням)

Тривалість: Миттєва

Ви торкаєтесь до істоти, що померла впродовж останньої хвилини. Ця істота оживає з 1 очком здоров'я. Це заклинання не спроможне оживити істоту, що померла від старості, і воно не повертає втрачені частини тіла.

ОХОРОННИЙ ЗВ'ЯЗОК

2-й ранг, заступництво

Час виконання: 1 дія

Дистанція: Дотик

Компоненти: У, Ж, Р (двійко платинових перснів ціною по 50 зм кожне, котрі Ви разом з ціллю повинні носити упродовж тривалості)

Тривалість: 1 година

Це заклинання охороняє охочу істоту, до якої Ви торкнулися, і створює між Вами та ціллю містичний зв'язок.

Доки ціль перебуває в межах 60 футів від Вас, вона здобуває бонус +1 до свого КО та спроб рятунок, а також має опірність до всіх видів ушкоджень. Однак щоразу, коли вона отримує ушкодження, Ви отримуєте таку ж кількість ушкоджень.

Заклинання закінчується, щойно Ваші очки здоров'я опускаються до 0, або коли Ви з ціллю віддаляєтесь одне від одного далі, як на 60 футів. Воно також закінчується, якщо на одного з вас буде повторно виконане таке ж заклинання. Ви також можете закінчити дію цього заклинання своєю дією.

ПАВУТИННЯ

2-й ранг, поклик

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 60 футів

Компоненти: У, Ж, Р (трішки павутини)

Тривалість: Зосередження, не довше 1 години

Ви створюєте густу, липку масу павутиння в обраній Вами в межах дистанції точці. Упродовж тривалості, павутиння заповнює об'єм куба з ребром 20 футів, сформованого з цієї точки. Це павутиння вважається важкопрохідною і слабо затьмареною місцевістю.

Якщо павутиння не закріплюється поміж двох нерухомих об'єктів (таких, як стіни чи дерева) або не вкриває підлогу, стіну чи стелю, то створена павутина звальється сама на себе, а заклинання закінчується на початку Вашого наступного ходу. Шар павутиння, розміщений на пласких поверхнях, має «товщину» 5 футів.

Кожна істота, яка починає свій хід у павутинні або входить в її область, повинна зробити спробу рятунок Спритності. У разі провалу істота стає знерухоменою та перебуватиме в павутинні доти, доки не вивільниться.

Знерухомлена павутинням істота може своєю дією зробити перевірку Сили проти ІС Ваших заклинань. У разі успіху вона перестає бути знерухоменою.

Це павутиння займисте. Займаючись вогнем, кожен 5-футівий куб павутини горить 1 раунд, завдаючи 2к4 ушкоджень вогнем кожній істоті, що починає свій хід у цьому вогні.

ПАВУЧА ХОДА

2-й ранг, видозміна

Час виконання: 1 дія

Дистанція: Дотик

Компоненти: У, Ж, Р (краплина смоли та павук)

Тривалість: Зосередження, не довше 1 години

Доки заклинання триває, одна охоча істота, до якої Ви доторкнулись, отримує здатність пересуватися вгору, вниз і уздовж вертикальних поверхонь, а також по стелі вниз головою без використання рук. Істота також здобуває швидкість карабання, рівну її швидкості ходьби.

ПІТЬМА

2-й ранг, втілення

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 60 футів

Компоненти: У, Р (або шерсть кажана і крапелька смоли, або вуглинка)

Тривалість: Зосередження, не довше 10 хвилин

З обраної Вами в межах дистанції точки стелиться темрява, що приймає форму сфери з радіусом 15 футів та існує впродовж усієї тривалості. Ця темрява оминає кути. Істоти з темним зором на бачать крізь цю темряву, а жодне немагічне світло не здатне її освітити.

Якщо вибрана Вами точка знаходиться на предметі, який Ви тримаєте, або на предметі, який не тримає й не носить на собі хтось інший, то ця темрява виходить

з цього предмета й пересувається разом з ним. Якщо накрити такий предмет чимось непрозорим на кшталт чаші або шолома, темрява блокується.

Якщо зона цього заклинання перетинається з зоною світла, створеною заклинанням 2-го рангу або нижчого, то заклинання, яке породжує це світло, розсіюється.

ПОЛІТ

3-й ранг, видозміна

Час виконання: 1 дія

Дистанція: Дотик

Компоненти: У, Ж, Р (пір'їна з крила будь-якого птаха)

Тривалість: Зосередження, не довше 10 хвилин

Ви торкаєтесь до охочої істоти. Упродовж тривалості ціль володіє швидкістю польоту 60 футів. Якщо заклинання закінчується, а істота досі перебуває в повітрі, вона падає, якщо тільки не знайде спосіб припинити падіння.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 4-го рангу або вищого, Ви можете також націлитися ним на одну додаткову істоту за кожен ранг комірки понад 3-й.

ПОМІЧ

2-й ранг, заступництво

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 30 футів

Компоненти: У, Ж, Р (смужка білої тканини)

Тривалість: 8 годин

Це заклинання наділяє Ваших союзників силою та рішучістю. Оберіть не більше трьох цілей в межах дистанції. Упродовж тривалості, максимум очок здоров'я та поточні очки здоров'я кожної цілі збільшуються на 5.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 3-го рангу або вищого, очки здоров'я цілей збільшуються ще на 5 за кожен ранг комірки понад 2-й.

ПОСВЯТА

1-й ранг, заступництво

Час виконання: 1 додаткова дія

Дистанція: 30 футів

Компоненти: У, Ж, Р (маленьке срібне дзеркальце)

Тривалість: 1 хвилина

Ви освячуєте й оберігаєте від атак істоту, що знаходиться в межах дистанції. Доки заклинання не скінчиться, кожна істота, що націлюється на освячену істоту атакою або шкідливим заклинанням, повинна зробити спробу рятунку Мудрості. У разі провалу така істота повинна обрати собі нову ціль або ж змарнує свою атаку чи заклинання. Це заклинання не оберігає освячену істоту від ефектів, що формують зону впливу, таких як вибух вогняної кулі.

Якщо освячена істота виконує заклинання, що впливає на ворожу істоту, або здійснює атаку, це заклинання закінчується.

ПРИВОРОТ ОСОБИ

1-й ранг, зачарування

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 30 футів

Компоненти: У, Ж

Тривалість: 1 година

Ви намагаєтесь приворожити гуманойда, якого бачите в межах дистанції. Ціль повинна зробити спробу рятунку Мудрості (з перевагою, якщо Ви або Ваші супутники б'єтесь з ним). У разі провалу цей гуманойд стає приворожений Вами до кінця дії заклинання або доти, доки Ви чи Ваші супутники не нашкодите йому. Приворожена

істота ставиться до Вас, наче до доброго знайомого. Коли заклинання закінчується, істота розуміє, що була Вами приворожена.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 2-го рангу або вищого, Ви можете також націлитися ним на одного додаткового гуманойда за кожен ранг комірки понад 1-й. Усі цілі повинні знаходитися в межах 30 футів одна від одної.

ПРИМАРНА ЗБРОЯ

2-й ранг, втілення

Час виконання: 1 додаткова дія

Дистанція: 60 футів

Компоненти: У, Ж

Тривалість: 1 хвилина

Ви створюєте примарну літаючу зброю в межах дистанції, яка існує протягом усієї тривалості або доки Ви не виконаєте це заклинання повторно. Виконуючи це заклинання, Ви можете зробити ближню атаку заклинанням по істоті, що знаходиться в межах 5 футів від зброї. У разі попадання ціль отримує силові ушкодження на суму 1к8 + модифікатор Вашої виконавчої характеристики.

Використавши додаткову дію в свій хід, Ви можете пересунути зброю не більше, як на 20 футів, і повторити атаку нею по істоті, що перебуває в межах 5 футів від зброї.

Ця зброя приймає обрану Вами форму. Жерці богів, з якими асоціюється певна зброя (Святий Катберт відомий своєю булавою, а Тор — молотом), зазвичай формують цим заклинанням зброю саме такого вигляду.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 3-го рангу або вищого, ушкодження зброї збільшуються на 1к8 за кожен ранг комірки понад 2-й.

ПРОМІНЬ ХОЛОДУ

3-й ранг, заступництво

Час виконання: 1 дія

Дистанція: Дотик

Компоненти: У, Ж

Тривалість: Зосередження, не довше 1 години

Холодний промінь яскраво блакитного світла прямує від Вас до істоти, що знаходиться в межах дистанції. Зробіть по ціль дальною атаку заклинанням. У разі влучання ціль отримує 1к8 ушкоджень холодом, а її швидкість до початку Вашого наступного ходу зменшується на 10 футів.

Ушкодження цього заклинання збільшуються на 1к8, коли Ви отримуєте 5-й рівень (2к8), 11-й рівень (3к8) і 17-й рівень (4к8).

РОЗПІЗНАННЯ

1-й ранг, віщування (ритуал)

Час виконання: 1 хвилина

Дистанція: Дотик

Компоненти: У, Ж, Р (перлина ціною щонайменше 100 зм і совіне перо)

Тривалість: Миттєва

Виберіть один об'єкт. Ви повинні торкатися до нього впродовж усього часу виконання. Якщо це магічний предмет або інша сповнена магії річ, Ви вивчаєте всі її властивості та правила користування, і дізнаєтесь, чи вимагає вона налаштування, та скільки в неї залишилося зарядів, якщо вони взагалі є. Ви також довідуєтесь, які заклинання діють на предмет, якщо такі є. Якщо предмет був створений заклинанням, Ви дізнаєтесь яким саме.

Якщо упродовж виконання Ви торкаєтесь до істоти, Ви дізнаєтесь, які заклинання наразі на неї діють, якщо такі є.

РОЗСІЮВАННЯ МАГІЇ

3-й ранг, заступництво

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 120 футів

Компоненти: У, Ж

Тривалість: Миттєва

Виберіть одну істоту, предмет або магічний ефект у межах дистанції. Якщо на ціль діє заклинання 3-го рангу або нижчого, воно розсіюється. Для кожного заклинання, що діє на ціль і має ранг вище 3-го, зробіть перевірку своєї виконавчої характеристики. ГС перевірки дорівнює 10 + ранг заклинання. У разі успіху заклинання розсіюється.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 4-го рангу або вищого, Ви автоматично розсіюєте заклинання з рангом, що дорівнює рангу Вашого заклинання або нижчим від нього.

РУКА МАГА

Напуст, поклики

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 30 футів

Компоненти: У, Ж

Тривалість: 1 хвилина

У обраній Вами в межах дистанції точці з'являється примарна літаюча рука. Вона існує протягом усієї тривалості або доки Ви не розсієте її своєю дією. Рука зникає, шойно опиняється від Вас далі, як за 30 футів, або ж коли Ви повторно виконуєте це заклинання.

Використайте свою дію, щоб скористатися рукою. З її допомогою Ви можете використати предмет, відчинити зачинені двері чи яку-небудь ємність, покласти чи вийняти річ із незамкненого контейнера, або ж вилити вміст флакона. Щоразу, коли Ви користуєтеся рукою, Ви можете пересунути її на відстань, що не перевищує 30 футів.

Ця рука не здатна атакувати, використовувати магичні предмети чи переносити вантаж вагою понад 10 фунтів.

СВІТЛО

Напуст, втілення

Час виконання: 1 дія

Дистанція: Дотик

Компоненти: В, М (світляк або фосфоресцентний мох)

Тривалість: 1 година

Ви торкаєтесь до одного предмета, не більшого за 10 футів по будь-якому з вимірів. Доки заклинання не скінчиться, цей предмет випромінює яскраве світло в радіусі 20 футів і темне світло в межах ще 20 футів. Ви самі обираєте колір світла. Якщо повністю накрити цей предмет чимось непрозорим, світло блокується. Заклинання закінчується, якщо Ви виконаєте його повторно або скасуєте його своєю дією.

Якщо Ви націлюєтесь цим заклинанням на предмет, котрий тримає або носить на собі ворожа істота, ця істота повинна зробити успішну спробу рятунку Спритності для уникнення заклинання.

СВЯТИЙ ПЛОМІНЬ

Напуст, втілення

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 60 футів

Компоненти: У, Ж

Тривалість: Миттєва

До істоти, яку Ви бачите в межах дистанції, спрямовується вогненне світіння. Ціль повинна зробити успішну спробу рятунку Спритності або отримає 1к8 ушкоджень опроміненням. Ціль не отримує привілеїв від укриття,

коли здійснює цю спробу рятунку.

Ушкодження цього заклинання збільшуються на 1к8, коли Ви отримуєте 5-й рівень (2к8), 11-й рівень (3к8), і 17-й рівень (4к8).

СКЕРОВАНИЙ ЗАРЯД

1-й ранг, втілення

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 120 футів

Компоненти: У, Ж

Тривалість: 1 раунд

До обраної Вами в межах дистанції істоти спрямовується заряд світла. Зробіть по цілі дальню атаку заклинанням. У разі влучання ціль отримує 4к6 ушкоджень опроміненням, а наступний кидок атаки, направлений по цій істоті до кінця Вашого наступного ходу, робиться з перевагою, оскільки ціль стає окута містичним мерехтливим сяйвом.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 2-го рангу або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к6 за кожен ранг комірки понад 1-й.

СОН

1-й ранг, зачарування

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 90 футів

Компоненти: У, Ж, Р (щипка дрібного піску, або пелюстки троянди, або цвіркун)

Тривалість: 1 хвилина

Це заклинання насилає на істот магичну дрімоту. Киньте 5к8; підсумок визначить сумарну кількість очок здоров'я істот, на яких може подіяти це заклинання. Воно впливає на істот в межах 20 футів від обраної точки, яку Ви бачите в межах дистанції, в порядку зростання поточних очок здоров'я (ігноруючи непритомних істот).

Починаючи з істоти, в якій найменше поточних очок здоров'я, кожна істота, на яку діє це заклинання, непритомніє, доки заклинання не скінчиться, або доки вона не отримає ушкодження, або доки хтось не розбудить її своєю дією, потрусивши чи давши ляпаса. Віднімайте очки здоров'я кожної істоти від підсумку й переходьте до наступної істоти з найменшою кількістю очок здоров'я. Кількість очок здоров'я істоти повинна бути нижчою або дорівнювати залишку від підсумку, щоб істота потрапила під дію заклинання.

Це заклинання не впливає на нежить та істот, що мають імунітет до стану «приворожений».

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 2-го рангу або вищого, кидайте додатково 2к8 за кожен ранг комірки понад 1-й.

СПРОТИВ

Напуст, заступництво

Час виконання: 1 дія

Дистанція: Дотик

Компоненти: У, Ж, Р (мініатюрний плащ)

Тривалість: Зосередження, не довше 1 хвилини

Ви торкаєтесь до однієї охочої істоти. Один раз перед тим, як заклинання скінчиться, ціль може кинути 1к4 та додати результат до будь-якої своєї спроби рятунку. Вона може кинути кубик як до, так і після здійснення спроби рятунку. Після цього заклинання закінчується.

СФЕРА ПОЛУМ'Я

2-й ранг, заклик

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 60 футів

Компоненти: У, Ж, Р (трішки смальцю, щіпка сірки та залізного пилу)

Тривалість: Зосередження, не довше 1 хвилини

В обраному Вами незайнятому просторі в межах дистанції з'являється сфера полум'я з діаметром 5 футів, що існує упродовж тривалості заклинання. Будь-яка істота, яка завершує свій хід у межах 5 футів від сфери, повинна зробити спробу рятунку Спритності. У разі провалу істота отримує 2к6 ушкоджень вогнем, а у разі успіху — половину цих ушкоджень.

Ви можете пересунути сферу своєю додатковою дією на відстань не більше 30 футів. Якщо сфера вдаряється об істоту, істота повинна зробити спробу рятунку від ушкоджень сфери, після чого сфера припиняє своє пересування за цей хід.

Коли Ви пересуваєте сферу, Ви можете оминати нею перешкоди заввишки до 5 футів, а також перестрибувати нею прірви завдовжки до 10 футів. Торкаючись, сфера підпалює усі займисті предмети, які ніхто не тримає й не носить на собі, а також випромінює яскраве світло в радіусі 20 футів і тьмяне світло в межах ще 20 футів.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 3-го рангу або вищого, ушкодження сфери збільшуються на 1к6 за кожен ранг комірки понад 2-й.

СЯЙВО НАДІЇ

3-й ранг, заступництво

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 30 футів

Компоненти: У, Ж

Тривалість: Зосередження, не довше 1 хвилини

Це заклинання дарує надію та волю до життя. Виберіть будь-яких істот у межах дистанції. Упродовж тривалості, кожна ціль робить з перевагою спроби рятунку Мудрості та спроби рятунку від смерті, а будь-які джерела зцілення відновлюють їй свою максимально допустиму кількість очок здоров'я.

ТИША

2-й ранг, ілюзія (ритуал)

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 120 футів

Компоненти: У, Ж

Тривалість: Зосередження, не довше 10 хвилин

Упродовж тривалості жоден звук не лунає всередині та не доноситься зовні у сферу з радіусом 20 футів з центром в обраній Вами в межах дистанції точці. Всі істоти й предмети в сфері отримують імунітет до ушкоджень гуркотом, а істоти, які цілком знаходяться в ній, стають оглухлими. Тут неможливо виконувати заклинання з усним компонентом.

ТУМАННИЙ КРОК

2-й ранг, поклик

Час виконання: 1 додаткова дія

Дистанція: На себе

Компоненти: В

Тривалість: Миттєва

Вас ненадовго огортає сріблястий туман і Ви миттєво переноситеся в незайнятий простір у межах 30 футів, який Ви здатні бачити.

УДАР БЛИСКАВИЦІ

3-й ранг, втілення

Час виконання: 1 дія

Дистанція: На себе (100-футова лінія)

Компоненти: У, Ж, Р (клаптик хутра та стержень з бурштину, кристалю або скла)

Тривалість: Миттєва

Ви спрямовуєте в будь-якому напрямі розряд блискавки, що вистрілює з Вас, формуючи лінію завдовжки 100 футів і завширшки 5 футів. Кожна істота, що перебуває в цій лінії, повинна зробити спробу рятунку Спритності. У разі провалу істота отримує 8к6 ушкоджень електрикою, а в разі успіху — половину цих ушкоджень.

Блискавиця запалює всі займисті предмети в зоні впливу, які ніхто не тримає і не носить на собі.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 4-го рангу або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к6 за кожен ранг комірки понад 3-й.

УТРИМАННЯ ОСОБИ

2-й ранг, зачарування

Час виконання: 1 додаткова дія

Дистанція: 60 футів

Компоненти: У, Ж, Р (короткий, прямий залізний дріт)

Тривалість: Зосередження, не довше 1 хвилини

Виберіть гуманоїда, якого бачите в межах дистанції. Ціль повинна зробити успішну спробу рятунку Мудрості або стане паралізованою до кінця тривалості. Наприкінці кожного свого ходу істота може робити повторну спробу рятунку Мудрості. У разі успіху заклинання на ній закінчується.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 3-го рангу або вищого, Ви можете також націлитися ним на одного додаткового гуманоїда за кожен ранг комірки понад 2-й. Усі цілі повинні знаходитися в межах 30 футів одна від одної.

ФОКУСИ

Напуст, видозміна

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 10 футів

Компоненти: У, Ж

Тривалість: Зосередження, не довше 1 години

Це заклинання дозволяє виробляти нескладні магічні трюки, тому зачиначі-початківці часто на ньому практикуються. В межах дистанції Ви створюєте один із таких магічних ефектів:

- Ви створюєте миттєвий і безневинний ефект, такий як жмут іскор, подув вітру, ледь чутну мелодію або незвичайний запах.
- Ви миттєво гасите або запалюєте свічку, смолокип або багаття.
- Ви миттю очищуєте або забруднюєте предмет, який об'ємом не перевищує 1 кубічний фут.
- Ви на 1 годину охолоджуєте, нагріваєте або даруєте смак не більше, ніж 1 кубічному футу неживої матерії.
- На предметі чи поверхні на 1 годину з'являється кольорова відмітка, невелика позначка або символ.
- Ви створюєте немагічну дрібничку або ілюзорне зображення, яку існує до кінця Вашого наступного ходу і здатне поміститися Вам у руку.

Якщо Ви виконуєте це заклинання кілька разів, Вам дозволяється підтримувати не більше трьох тривалих ефектів одночасно, і Ви можете скасувати будь-який з них своєю дією.

ЦІЛЮЩЕ СЛОВО

1-й ранг, втілення

Час виконання: 1 додаткова дія

Дистанція: 60 футів

Компоненти: У

Тривалість: Миттєва

Обрана Вами істота, яку Ви бачите в межах дистанції, відновлює собі очки здоров'я на суму 1к4 + модифікатор Вашої виконавчої характеристики. Це заклинання не впливає на нежить і конструкцій.

З підвищеним рангом: Якщо Ви виконуєте це заклинання, витрачаючи комірку для заклинання 2-го рангу або вищого, його обсяг зцілення збільшується на 1к4 за кожен ранг комірки понад 1-й.

ЧУДОТВОРСТВО

Напуст, видозміна

Час виконання: 1 дія

Дистанція: 30 футів

Компоненти: У

Тривалість: Не довше 1 хвилини

Ви створюєте невеличке чудо — знак надприродної сили. Виберіть один з ефектів, що виникне в межах дистанції:

- Упродовж 1 хвилини Ваш голос стає утричі гучнішим ніж зазвичай
- Упродовж 1 хвилини Ви змушуєте всі джерела вогню мерехтяти, потьмяніти або стати яскравішими.
- Упродовж 1 хвилини Ви спричиняєте слабкий, абсолютно нешкідливий землетрус
- Ви створюєте миттєвий звуковий ефект, що лунає з обраної Вами в межах дистанції точки, наприклад, гуркіт грому, каркання крука чи зловісний шепіт.
- Ви миттєво змушуєте незамкнені двері чи вікно відчинитися навстіж або, грюкнувши, зачинитися.
- На 1 хвилину Ви змінюєте вигляд своїх очей.

Якщо Ви втілюєте це заклинання кілька разів, Вам дозволяється підтримувати не більше трьох хвилинних ефектів одночасно, і Ви можете скасувати будь-який з них своєю дією.

ЩИТ

1-й ранг, заступництво

Час виконання: 1 реакція, яку Ви виконуєте, коли по Вас влучає атака або Ви стали ціллю магічної стріли

Дистанція: На себе

Компоненти: У, Ж

Тривалість: 1 раунд

З'являється невидимий бар'єр магічної сили, що оберігає Вас. До початку Вашого наступного ходу Ви отримуєте бонус +5 до свого КО, який також враховується проти атаки, що спричинила виконання цього заклинання; Ви також не отримуєте жодних ушкоджень від направленої на Вас магічної стріли.

ЩИТ ВІРИ

1-й ранг, заступництво

Час виконання: 1 додаткова дія

Дистанція: 60 футів

Компоненти: У, Ж, Р (клаптик пергаменту з кількома реченнями святого письма)

Тривалість: Зосередження, не довше 10 хвилин

З'являється мерехтливий щит, який оберігає обрану Вами в межах дистанції істоту, надаючи їй упродовж тривалості бонус +2 до КО.

УЧАСНИКИ ПРОЄКТУ

Головні розробники: Майк Мірлс, Джереми Кроуфорд

Команда розробників: Крістофер Перкінс, Джеймс Ваят, Родні Томпсон, Роберт Дж. Швальб, Пітер Лі, Стів Тавншенд, Брюс Р. Корделл

Команда редакторів: Кріс Сімс, Мішель Картер, Скот Фітцджеральд Грей

Продюсер: Грег Бісленд

Розробники пригоди: Річард Бейкер, Крістофер Перкінс

Творчі керівники: Кейт Ірвін, Дан Гелон, Джон Шиндегетт, Марі Колковскі, Меліса Рапір, Шона Нарциско

Графічні дизайнери: Брі Гейс, Емі Танджі

Художник обкладинки: Джейме Джонс

Художники збірки правил: Ерік Белісл, Вейн Інгланд, Ренді Галегос, Мет Ставікі, Кіран Янер

Художники пригоди: Дарен Баден, Марк Бем, Концептополіс, Вейн Інгланд, Томас Горелло, Ральф Горслі, Аарон Дж. Райлі, Тайлер Якобсон, Венс Ковач, Деніел Дендерман, Рафаель Любке, Брінн Метені, Стів Прескотт, Нед Роджерс, Кармен Сінек, Ілья Шкіпін, Девід Варго, Кіран Янер

Картограф: Майк Шлей

Інші учасники: Кім Моган, Мет Сернет, Кріс Дупуйс, Том ЛаПіль, Річард Бейкер, Марінда Горнер, Дженіфер Крарк Вількс, Стів Вінтер, Ніна Гесс

Керівники проєкту: Ніл Шинкль, Кім Грем, Джон Хей

Послуги виробництва: Сінда Калавей, Браян Дюма, Джефферсон Дюлап, Аніта Вільямс

Брендинг і реклама: Натан Стюарт, Ліз Щух, Кріс Ліндзей, Шеллі Мазанобль, Гларі Росс, Лора Томмервік, Кім Ландстром

Засновано на оригінальній грі DUNGEONS & DRAGONS, створеній

Гері Гайгексом та Дейвом Арнесоном, разом із Брайаном Блумом, Робом Кунцом, Джеймсом Вардом і Доном Кейном

Під впливом подальших доробок

Тома Молдвеля, Френка Менцера, Аарона Алстона, Гарольда Джонсона, Девіда «Зеба» Кука, Джонотана Твіта, Монті Кука, Скіпа Вільямса, Пітера Адкіносна, Біла Славічека, Енді Колніса та Роба Гейнсо

Забуті Королівства створені

Едом Грінвудом, Мудрецем із Долини Тіней

У тестуванні гри взяли участь

понад 175 000 любителів D&D. Дякуємо вам!

Додаткова консультація

Джеф Граб, Джон «RPGPundit» Тарновскі, Кеннет Хайт, Кевін Кульп, Робі Лоус, С. Джон Росс, Вінцент Вентурелла та Зак С.

Переклад українською: «Пригодник» (www.patreon.com/prihodnik)

Застереження: Wizards of the Coast не несе відповідальності за провалені спроби рятунку, включно, але не обмежуючись, від закам'яніння, отрути, чорної магії, подиху дракона, заклинань, або розчленовувань, пов'язаних із гострими мечуватими предметами.

320A9216000002 UA

Вперше роздруковано: Липень 2014

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забуті Королівства, емблема дракона, «Підручник Гравця», «Довідник з Чудовиськ», «Посібник Господаря Підземель», усі інші найменування продуктів Wizards of the Coast та відповідні логотипи є власністю Wizards of the Coast у США та інших країнах. Усі персонажі та їхня характерна зовнішність є власністю Wizards of the Coast. Ці матеріали підлягають захисту авторського права Сполучених Штатів Америки. Будь-яке неавторизоване копіювання чи репродукція матеріалів або зображень заборонена без письмового дозволу Wizards of the Coast. 101A921602

Надруковано в США. © 2014 Wizards of the Coast LLC, PO BOX 707, WA 98057-0707, США. Виготовлено Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delmont, CH. Презентовано Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Додаток. Стани

Стани всіляко впливають на здатності істоти та можуть виникати внаслідок заклинань, класових здібностей, атак чудовиськ або інших ефектів. Більшість станів, наприклад «осліплений», несуть шкоду, проте є й такі, як «невидимий», що бувають надзвичайно корисними.

Стан триває доти, доки його не скасують (стан «навкарачки», наприклад, можна скасувати, просто вставши на ноги) або доки не скінчиться ефект, який наклав цей стан.

Якщо декілька ефектів накладають на істоту один і той же стан, кожен з них матиме власну тривалість, однак ефекти стану не примножуються. Істота або має стан або ні.

Далі описані умови, яких істота мусить дотримуватися, коли перебуває в тому чи іншому стані.

Знерухомлений

- Швидкість знерухомленої істоти дорівнює 0 і вона не отримує жодних привілеїв від бонусів до швидкості.
- Кидки атаки по цій істоті робляться з перевагою, а її кидки атаки по інших відбуваються з перешкодою.
- Істота робить з перешкодою спроби рятунку Спритності.

Навкарачки

- Істота, що перебуває навкарачки, може пересуватися лише плазуючи, доки не встане на ноги, скасовуючи на собі цей стан.
- Істота робить з перешкодою кидки атаки.
- Кидки атаки по цій істоті робляться з перевагою, якщо нападник перебуває в межах 5 футів від неї. У всіх інших випадках кидки атаки по ній робляться з перешкодою.

Наляканий

- Доки джерело переляку наляканої істоти знаходиться в межах її огляду, вона робить з перешкодою перевірки характеристик і кидки атаки.
- Істота не може добровільно пересуватися в напрямі джерела свого переляку.

Невидимий

- Невидиму істоту неможливо побачити без допомоги магії чи особливих чуттів. При визначенні переховування вважається, що така істота перебуває у сильно затьмареній області. Місцезнаходження такої істоти можна визначити по шуму або слідах, які вона залишає.
- Кидки атаки по цій істоті робляться з перешкодою, а її кидки атаки по інших відбуваються з перевагою.

Недієздатний

- Недієздатна істота не може виконувати дії та реакції.

Непритомний

- Непритомна істота є недієздатною (дивіться стан), вона не спроможна пересуватись і розмовляти, а також не усвідомлює свого оточення.
- Істота випускає з рук усе, що тримає, та падає навкарачки.
- Істота автоматично провалює всі спроби рятунку Сили і Спритності.
- Кидки атаки по цій істоті робляться з перевагою.
- Усі атаки, що влучають по цій істоті, вважаються критичними влучаннями, якщо атакуючий перебуває в межах 5 футів від неї.

Оглухлий

- Оглухла істота нічого не чує та автоматично провалює всі перевірки характеристик, що покладаються на слух.

Осліплений

- Осліплена істота нічого не бачить і автоматично провалює всі перевірки характеристик, що покладаються на зір.
- Кидки атаки по такій істоті робляться з перевагою, а її кидки атаки по інших відбуваються з перешкодою.

Отруєний

- Істота робить з перешкодою кидки атаки та перевірки характеристик.

Ошелешений

- Ошелешена істота є недієздатною (дивіться стан), вона не спроможна пересуватись і розмовляти, затаючись.
- Істота автоматично провалює всі спроби рятунку Сили та Спритності.
- Кидки атаки по такій істоті робляться з перевагою.

Паралізований

- Паралізована істота є недієздатною (дивіться стан), вона неспроможна пересуватись і розмовляти.
- Істота автоматично провалює всі спроби рятунку Сили та Спритності.
- Кидки атаки по такій істоті робляться з перевагою.
- Усі атаки, що влучають по цій істоті, вважаються критичними влучаннями, якщо атакуючий перебуває в межах 5 футів від неї.

Приворожений

- Приворожена істота не може атакувати свого приворожувача чи націлювати на нього шкідливі здібності або магичні ефекти.
- Приворожувач цієї істоти робить з перевагою перевірки характеристик для соціальної взаємодії з нею.

Скам'янілий

- Скам'яніла істота, разом з усіма немагічними предметами, які вона тримає або носить на собі, перетворюється в тверду, неживу речовину (зазвичай камінь). Її вага збільшується в 10 разів і вона припиняє старіти.
- Істота є недієздатною (дивіться стан), вона не спроможна пересуватись і розмовляти, а також не усвідомлює свого оточення.
- Кидки атаки по цій істоті робляться з перевагою.
- Істота автоматично провалює всі спроби рятунку Сили та Спритності.
- Істота має опірність до усіх видів ушкоджень.
- Істота отримує імунітет до отрут і хвороб, а всі отрути й хвороби, що діяли на неї до появи цього стану, припиняються, однак не знешкоджуються.

Схоплений

- Швидкість схопленої істоти дорівнює 0 і вона не отримує жодних привілеїв від бонусів до швидкості.
- Цей стан припиняється, щойно істота, котра її схоплювала, стає недієздатною (дивіться стан).
- Цей стан також припиняється, якщо певний ефект змушує схоплену істоту покинути межі досяжності істоти або ефекту, що її схоплювали: наприклад, коли істоту відкидає геть заклинанням *громова хвиля*.

