## Порядок Сражения

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

Бой шаг за шагом

1. **Определение внезапного нападения.** Мастер определяет, захвачен ли врасплох кто-то из участвующих в сражении.
2. **Определение позиций.** Мастер определяет, где стоят все персонажи и чудовища. В зависимости от походного строя авантюристов или заявленных позиций в комнате или другой местности, Мастер определяет расположение противников — как далеко и где именно они находятся.
3. **Определение инициативы.** Все участники сцены совершают проверки инициативы, определяя порядок своих ходов.
4. **Совершение ходов.** Все участники сражения совершают ходы в порядке инициативы.
5. **Начало следующего раунда.** Когда все совершили свои ходы, раунд оканчивается. Повторяйте Шаг 4, пока бой не окончится.

#### Внезапное нападение

Группа авантюристов подкрадывается к бандитскому лагерю и прыгает с деревьев нападая на них. Студенистый куб скользит по коридору и поглощает одного из персонажей. В этих ситуациях одна из сторон сражения застаёт другую врасплох.

Кто из сторон может быть захвачен врасплох определяет Мастер. Если ни одна из сторон не пыталась быть незамеченной, группы автоматически замечают друг друга. В противном случае Мастер сравнивает проверки Ловкости (Скрытность) тех, кто прячется, с пассивным значением Мудрости (Восприятие) противоположной стороны. Все персонажи и чудовища, не заметившие угрозы, в начале столкновения захвачены врасплох.

Если вы застигнуты врасплох, вы не можете двигаться или предпринимать какие-либо действия во время первого хода боя, и вы не можете совершать реакции, пока этот ход не закончится. Член отряда может быть захваченным врасплох, даже если остальные члены отряда не захвачены.

#### Инициатива

Инициатива определяет порядок совершения ходов во время сражения. После начала сражения, все участники совершают проверки Ловкости, чтобы определить свое положение в порядке инициативы. Мастер совершает один бросок для целой группы одинаковых существ, чтобы все они действовали одновременно.

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

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

#### Ваш ход

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

Самые распространённые действия описаны ниже, в разделе «Действия в бою». Многие классовые свойства и другие способности предоставляют дополнительные возможности для ваших действий.

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

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

##### Бонусные Действия

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

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

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

##### Прочие действия в свой ход

Ваша очередь может включать в себя различные завитушки, которые не требуют ни вашего действия, ни вашего хода. Ваш ход может содержать множество других мелких действий, не являющихся "действием" или "движением".

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

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

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

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

#### Реакции

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

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

### Перемещения и позиция

В бою персонажи и чудовища постоянно двигаются, используя перемещение и позиционирование для получения превосходства.

Вы можете в свой ход переместиться на расстояние, не превышающее вашу скорость, используя приведённые здесь правила. Вы можете использовать столько или так мало своей скорости, как вам нравится на вашем ходу, следуя приведенным ниже правилам.

Ваше перемещение может включать прыжки, лазание и плавание. Эти разные режимы перемещения можно объединять с ходьбой, либо всё перемещение может состоять из них. . Как бы вы ни перемещались, вы вычитаете расстояние всех частей перемещения из скорости, пока не закончите перемещаться.

#### Прерывание перемещения

Вы можете прерывать перемещение в свой ход, совершая что-то между двумя перемещениями. Например, если у вас скорость 30 футов, вы можете переместиться на 10 футов, совершить действие, а затем переместиться на 20 футов.

##### Перемещение между атаками

Если вы совершаете действие, включающее более одной атаки оружием, вы можете дополнительно прерывать перемещение этими атаками. Например, воин, способный совершать две атаки за счёт умения Дополнительная атака, и имеющий скорость 25 футов, может переместиться на 10 футов, совершить атаку, переместиться на 15 футов, и атаковать ещё раз.

##### Использование разных скоростей

Если у вас есть несколько скоростей, например, скорость ходьбы и скорость полёта, вы можете переключаться между ними во время перемещения. При каждом переключении вычитайте уже пройдённое расстояние из новой скорости. Разница покажет, на сколько ещё вы можете переместиться. Если результат равен 0 или меньше, вы не можете использовать эту новую скорость во время текущего перемещения.

Например, если у вас есть скорость 30 и скорость полёта 60 за счёт заклинания *полёт*, вы можете пролететь 20 футов, потом пройти 10 футов, Затем вновь подняться в воздух и пролететь ещё 30 футов.

#### Труднопроходимая местность

Сражения редко происходят в пустых комнатах и ровных полях. Усыпанные валунами пещеры, заросли шиповника, коварные лестницы—обстановка типичного боя содержит труднопроходимую местность.

Каждый фут перемещения по труднопроходимой местности стоит 1 дополнительный фут. Это правило действует даже если на одно и то же место действуют сразу несколько эффектов, делающих его труднопроходимым.

Низкая мебель, щебень, подлесок, крутые лестницы, снег и мелкие болота-примеры труднопроходимой местности. Пространство другого существа, как враждебного, так и нет, также считается труднопроходимой местностью.

#### Сбит с ног / Распластан

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

Вы можете **упасть ничком**, не тратя скорость. **Вставание** требует больше усилий, для него требуется потратить половину скорости. Например, если ваша скорость 30 футов, для вставания придётся потратить

15 футов перемещения. Вы не можете встать, если у вас недостаточно движения или если ваша скорость равна 0.

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

### Взаимодействие с предметами вокруг вас

Вот несколько примеров того, что вы можете совершать параллельно с перемещением и совершением действий:

* вытащи или вложи меч в ножны.
* открыть или закрыть дверь
* достать зелье из рюкзака.
* поднять упавший топор.
* взять безделушку со стола
* снять кольцо с пальца
* набить рот едой.
* воткнуть знамя в землю.
* выудить несколько монет из поясного кошеля
* выпей целый кувшин эля.
* провернуть рычаг или переключатель
* вытащить факел из крепления
* взять книгу с полки, до которой можешь дотянуться.
* потушить небольшое пламя
* надеть маску.
* накинуть на на голову капюшон плаща
* приложить ухо к двери
* пнуть маленький камешек.
* повернуть ключ в замке
* коснутся пола 10-футовым шестом
* передать предмет другому персонажу

#### Перемещение и другие существа

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

Независимо от того, является ли существо другом или врагом, вы не можете добровольно закончить свой ход в его пространстве.

Если вы во время перемещения покидаете досягаемость враждебного существа, вы, как обычно, провоцируете атаку.

#### Перемещение полётом

Летающие существа наслаждаются отсутствием большинства препятствий, но они постоянно находятся под угрозой падения. Если летающее существо сбито с ног, его скорость уменьшается до 0, или оно по какой-то другой причине теряет способность перемещаться, оно падает, если только не может парить или не летает за счёт магии, такой как заклинание *полёт*.

#### Размер Существа

Разные существа занимают разное пространство. Таблица категорий размеров показывает,  
сколько места существо указанного размера занимает в битве. Иногда предметы используют эти же категории размеров.

**Категории размеров (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| Размер | Пространство |
| Крошечный | 2½ на 2½ фута. |
| Маленький | 5 на 5 футов. |
| Средний | 5 на 5 футов. |
| Большой | 10 на 10 футов. |
| Огромный | 15 на 15 футов. |
| Гигантский | 20 на 20 футов. или больше |

##### Пространство

Пространство существа-это площадь, которую оно эффективно контролирует в бою, а не выражение его физических размеров. Например, большинство существ Среднего размера вовсе не 5 футов в ширину, но именно такое пространство в ширину они контролируют. Если хобгоблин Среднего размера стоит в дверном проёме шириной 5 футов, другие существа не могут проходить через него, пока он не разрешит им.

Пространство существа также отражает площадь, необходимую для эффективного сражения. Именно поэтому есть предел количества существ, которые могут окружать другое существо в бою. Если бойцы Среднего размера, только восемь из них смогут окружить 5-футовое пространство своего противника.

Из-за того, что существам большего размера требуется больше пространства, ещё меньшее их количество может принимать участие в окружении. Если пять существ Большого размера столпятся вокруг одного Среднего, больше ни для кого места не останется. И наоборот, одно Громадное существо может быть окружено двадцатью существами Среднего размера.

##### Протискивание в меньшее пространство

Существо может протиснуться в пространство, достаточное для существа на одну категорию меньше его. Таким образом, Большое существо может протиснуться в проход шириной 5 футов. Протискиваясь, существо должно тратить 1 дополнительный фут за каждый фут перемещения, и совершает с помехой броски атаки и спасброски Ловкости. Броски атаки по существам, находящимся в тесном пространстве, совершаются с преимуществом.

### Действия в бою

Если вы в свой ход совершаете действие, это может быть одно из описанных ниже действий, действие, дарованное классом или особым умением, или импровизированное действие. У многих чудовищ есть разные варианты действий в блоках статистики.

Если вы описываете действие, не упомянутое в правилах, Мастер сообщает, возможно ли это действие, и какие проверки нужно совершить если таковые нужны, для определения успешности.

#### Атака

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

Этим действием вы совершаете одну рукопашную или дальнобойную атаку. Смотрите подробности в разделе «Совершение атаки».

Некоторые умения, такие как Дополнительная атака у воина, позволяют совершать несколько атак одним действием.

#### Сотворение заклинания

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

#### Рывок

Если вы совершаете действие Рывок, вы получаете дополнительное перемещение в текущем ходу, равное вашей скорости после применения всех модификаторов. Например, если у вас скорость 30 футов, то совершив рывок, вы можете переместиться на 60 футов.

Все увеличения и уменьшения скорости изменяют точно так же и дополнительное перемещение. Например, если ваша скорость 30 футов уменьшена до 15 футов, то совершив рывок, вы можете переместиться на 30 футов.

#### Отход

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

#### Уклонение

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

#### Помощь

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

В качестве альтернативы, вы можете помочь дружественному существу атаковать другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас. Вы совершаете финт, отвлекаете цель или каким-то другим образом делаете атаку союзника более эффективной. Если ваш союзник атакует цель до начала вашего следующего хода, первый бросок атаки совершается с преимуществом.

#### Засада

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

#### Подготовка

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

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

Когда срабатывает условие, вы можете либо совершить свою реакцию до окончания действия, вызвавшего срабатывание, либо игнорировать срабатывание условия. Помните,что вы можете принять только одну реакцию за раунд.

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

#### Поиск

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

#### Использование предмета

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

### Совершение атаки

Независимо от того, наносите ли вы удар оружием ближнего боя, стреляете из оружия на расстоянии или делаете бросок атаки как часть заклинания, атака имеет простую структуру.

1. **Выберите цель.** Выберите цель в пределах досягаемости атаки: существо, предмет или место.
2. **Определите модификаторы.** Мастер определяет, есть ли у цели укрытие, и есть ли у вас преимущество или помеха на броски атаки по ней. Кроме того, заклинания, особые умения и прочие эффекты могут накладывать бонусы и штрафы к вашему броску атаки.
3. **Определите последствия атаки** Вы совершаете бросок атаки. При попадании вы совершаете бросок урона, если только атака не подчиняется другим правилам. Некоторые атаки создают особые эффекты в добавление к урону или вместо него.

Если возникнет вопрос, является ли то, что вы делаете, атакой, ответ будет простым: если вы совершаете бросок атаки, вы совершаете атаку.

#### Броски атаки

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

##### Модификаторы броска

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

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

Некоторые заклинания тоже требуют совершения броска атаки. Характеристика, модификатор которой используется при этом, называется заклинательной характеристикой.

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

##### Выпадение «1» или «20»

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

Если при броске к20 для броска атаки выпало «20», атака попадает вне зависимости от всех модификаторов и УЗ цели. Это называется критическим ударом, который объясняется далее в этой главе.

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

#### Невидимые атакующие и цели

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

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

Если существо вас не видит, вы совершаете по нему броски атаки с преимуществом. Если вы скрылись (вас не видно и не слышно), то при совершении атаки вы выдаёте своё местоположение, когда атака попадает или промахивается.

#### Дальнобойные Атаки

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

##### Дистанция

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

Если у дальнобойной атаки, например, заклинанием, указана только одна дистанция, вы не можете атаковать цели, находящиеся за пределами этой дистанции.

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

##### Дальнобойные атаки в ближнем бою

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

#### Атаки в ближнем бою

Используемые в близком бою атаки позволяют атаковать врага, находящегося в пределах вашей досягаемости. Обычно атака ближнего боя совершается зажатым в руке оружием, таким как меч, боевой молот или топор. Чудовища совершают атаку ближнего боя, когда они наносят удар своими когтями, рогами, зубами, щупальцами или другой частью тела. Некоторые заклинания тоже включают в себя совершение атаки в ближнем бою.

Большинство существ имеют 5-футовую **досягаемость** и, таким образом, могут атаковать цели в пределах 5 футов от них, совершая атаку в ближнем бою. Некоторые существа (обычно с размером больше Среднего) обладают атаками ближнего боя с досягаемостью больше 5 футов, что указано в их описании.

Вместо того чтобы использовать оружие для атаки в ближнем бою, вы можете использовать **невооруженный удар**: удар кулаком, удар ногой, удар головой или подобный сильный удар (ни один из которых не считается оружием). При попадании безоружный удар причиняет дробящий урон 1 + ваш модификатор Силы. Вы считаетесь владеющим безоружными атаками.

##### Провоцированные атаки

В бою постоянно следят за шансами ударить врага, который убегает или проходит мимо. Такой удар называется провоцированной атакой.

Вы можете совершить провоцированную атаку, если враждебное существо, которое вы видите, покидает вашу досягаемость. Для этого вы реакцией совершаете одну атаку ближнего боя по спровоцировавшему существу. Атака происходит прямо перед тем, как существо покидает вашу досягаемость.

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

##### Сражение двумя оружиями

Когда вы выполняете атакующее действие и атакуете легким оружием ближнего боя, которое вы держите в одной руке, вы можете использовать бонусное действие для атаки другим легким оружием ближнего боя, которое вы держите в другой руке. Вы не добавляете модификатор характеристики к урону от бонусной атаки, если он не отрицательный.

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

##### Захват

Если вы хотите схватить существо или побороться с ним, вы можете использовать действие Атака для совершения особой атаки ближнего боя Если вы можете совершать многочисленные атаки действием Атака, эта атака заменяет одну из них.

Цель вашего захвата должна быть не более чем на одну категорию больше вас, и она должна находиться в пределах вашей досягаемости. Используя как минимум одну свободную руку, вы пытаетесь схватить цель, совершая проверку захвата: проверку Силы (Атлетика), противопоставленную проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) цели (цель сама выбирает, какую характеристику использовать). Если вы преуспеете, цель становится захваченной (смотрите приложение А). В описании состояния сказано, что его оканчивает, и вы в любой момент можете отпустить цель (действие не требуется).

***Высвобождение из захвата***. Захваченное существо может пытаться высвободиться действием. Для этого оно действием совершает проверку Силы (Атлетика) или Ловкость (Акробатика), противопоставленную вашей проверке Силы (Атлетика).

***Перемещение захваченного существа***. Если вы перемещаетесь, вы можете тащить или нести захваченное существо вместе с собой, но ваша скорость уменьшается вдвое, если только существо не меньше вас как минимум на две категории.

Состязания в бою

В сражениях часто приходится противопоставлять свою доблесть отваге врага Это отыгрывается в виде состязаний. В этом разделе описаны самые распространённые состязания, требующие в бою совершения действий: захват и толкание существ.  Мастер может использовать механику этих действий для моделирования импровизированных действий.

##### Толкание существа

Вы можете при помощи действия Атака совершить особую атаку ближнего боя, чтобы или сбить его с ног, или оттолкнуть от себя. Если вы можете совершать многочисленные атаки действием Атака, эта атака заменяет одну из них.

Цель вашего толкания должна быть не более чем на одну категорию больше вас, и она должна находиться в пределах вашей досягаемости. Вы совершаете проверку Силы (Атлетика), противопоставленную проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) цели (цель сама выбирает, какую характеристику использовать). Если вы преуспеете, вы либо сбиваете цель с ног, либо толкаете её на 5 футов от себя.

### Укрытие

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

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

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

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

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

### Урон и лечение

Раны и угроза смерти постоянно сопровождают тех, кто исследуют фентезийные игровые миры. Выпад меча, меткая стрела, пламя от заклинания *огненный шар* — всё это может причинить урон и даже убить самых стойких существ.

#### Хиты

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

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

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

#### Бросок урона

У оружия, заклинаний и боевых умений чудовищ указан причиняемый ими урон. Вы бросаете указанную кость или кости, добавляете модификаторы и причиняете цели получившийся урон. Бонусы к урону предоставляет магическое оружие, особые умения и прочие факторы. Со штрафом можно нанести 0 урона, но никогда отрицательный урон.

При атаке с **оружием** вы добавляете к урону модификатор характеристики — той же самой характеристики, что использовалась для броска атаки. В **заклинании** написано, какие кости бросать для определения урона и какие модификаторы применяются.

Если заклинание или эффект причиняет урон сразу **нескольким целям,** бросок урона совершается один на всех. Например, когда волшебник бросает *огненный шар* или клирик бросает *Небесный огонь*, урон заклинания накатывается один раз для всех существ, попавших в взрыв.

##### Критические попадания

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

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

##### Виды урона

Разные атаки, заклинания и прочие эффекты причиняют разные виды урона. Сами по себе разные виды урона не подчиняются особым правилам, но от них зависят другие элементы игры, такие как сопротивление урону.

Виды урона идут с примерами, помогающими Мастеру определить вид урона для нового эффекта.

***Кислота*** Едкое дыхание чёрного дракона и растворяющая слизь чёрного пудинга причиняют урон кислотой.

***Дробящий***. Тяжёлые силовые атаки — молотом, падением, сдавливанием и т. п. — причиняют дробящий урон.

***Холод.*** Лютый холод от копья ледяного дьявола и морозное дыхание белого дракона причиняют урон холодом.

***Огонь.*** Красный дракон, выдыхающий пламя, и многие заклинания, создающие жар, причиняют урон огнём.

***Силовой.*** Сила - это чистая магия, сфокусированная в разрушительную силу. Чаще всего силовой урон причиняют заклинания, такие как *волшебная стрела* и *духовное оружие*.

***Молния.*** Заклинание *молния* и дыхание синего дракона причиняют урон электричеством.

***Некротический***. Некротическая энергия, излучаемая некоторой нежитью и такими заклинаниями как *леденящее прикосновение*, иссушают плоть и даже душу.

***Колющий.*** Колющие и пронзающие атаки, включая удары копьём и укусы чудовищ, причиняют колющий урон.

***Яд.*** Ядовитые укусы и токсичное дыхание зелёного дракона причиняют урон ядом.

***Психический.***Атаки силой разума, такие как у пожирателей разума, причиняют урон психической энергией.

***Лучистый.*** Урон, причиняемый заклинанием *Небесный огонь* жреца и карающим оружием ангела, опаляют плоть как огонь и переполняют дух силой.

***Рубящий.*** Мечи, топоры и когти чудовищ причиняют рубящий урон.

***Гром***. Оглушительные звуковые волны, такие как от заклинания *волна грома*, причиняют урон громом.

#### Сопротивление урону и уязвимость

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

Если существо или предмет обладает **сопротивлением** типу повреждения, то урон этого типа уменьшается вдвое. Если существо или объект имеет **уязвимость** к типу повреждения, то урон этого типа удваивается против него.

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

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

#### Лечение

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

Если существо получает какое-либо лечение, восстановленные хиты добавляются к его текущим хитам. Хиты существа не могут превышать его максимум хитов, поэтому лишние хиты теряются. Например, друид восстанавливает рейнджеру 8 8 хитов. Если у рейнджера сейчас 14 хитов, а максимум хитов 20, рейнджер восстанавливает 6 хитов, а не 8.

Умершее существо не может восстанавливать хиты, пока такая магия как *возрождение* не вернёт его к жизни.

#### Опускание хитов до 0

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

##### Мгновенная смерть

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

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

##### Потеря сознания

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

##### Спасброски от смерти

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

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

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

***Урон при 0 хитов.*** Если вы получаете урон, когда у вас уже 0 хитов, вы получаете проваленный спасбросок от смерти. Если это урон от критического попадания, вы получаете два провала. Если урон равен или превышает ваш максимум точки попадания, вы страдаете мгновенной смертью.

##### Стабилизация существа

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

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

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

##### Чудовища и смерть

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

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

#### Нокаутирование существа

Иногда нападающий хочет обезвредить врага, а не убивать его. Если атакующий опускает хиты существа до 0 атакой ближнего боя, он может заявить, что нокаутирует его. Атакующий может сделать этот выбор в момент нанесения урона.  В этом случае цель теряет сознание, но сразу становится стабилизированной.

#### Временные хиты

Некоторые заклинания и особые умения дают существам временные хиты. Временные хиты это не настоящие хиты; это заслон от урона, буфер, защищающий от ран.

Если у вас есть временные хиты и вы получаете урон, временные хиты снимаются первыми, а излишки урона переносятся на обычные хиты. Например, если у вас есть 5 временных хитов и вы получаете урон 7, вы теряете все временные хиты и получаете урон 2.

Из-за того, что временные хиты это не настоящие хиты, их количество может превышать максимум хитов. Таким образом, персонаж может иметь полные хиты и получать при этом временные хиты.

Лечение не восстанавливает временные хиты, и они не складываются вместе. Если у вас есть временные хиты, и вы получаете ещё некоторое количество их, вы сами решаете, какие использовать: старые или новые. Например, если заклинание дарует вам 12 временных хитов, когда у вас уже есть 10, у вас может быть или 10 или 12 временных хитов, но не 22.

Если у вас 0 хитов, получение временных хитов не приводит вас в сознание и не стабилизирует вас. Они всё ещё могут поглощать урон, причиняемый вам, но спасти вас может только настоящее лечение.

Если умение, даровавшее временные хиты, не указывает их длительность, они существуют, пока не кончатся или пока вы не закончите длинный отдых.

### Сражение верхом

Рыцарь, бросающийся в бой на боевом коне, волшебник, произносящий заклинания со спины грифона, жрец, парящий в небе на пегасе, — все они пользуются преимуществами в скорости и мобильности, предоставляемыми скакунами.

Согласное существо, чей размер как минимум на одну категорию больше вашего, и обладающее подходящей анатомией, может служить скакуном, используя следующие правила.

#### Посадка в седло и спешивание

Один раз во время перемещения вы можете сесть в седло существа, находящегося в пределах 5 футов от вас или наоборот, спешиться. Это стоит количество перемещения, равного половине скорости. Например, если ваша скорость 30 футов, вы должны потратить 15 футов перемещения на посадку в седло лошади. Кроме того, вы не можете сесть в седло, если у вас осталось меньше 15 футов перемещения или если ваша скорость равна 0.

Если некий эффект перемещает вашего скакуна против его воли, пока вы находитесь на нём, вы должны преуспеть в спасброске Ловкости  с УС 10, иначе вы упадёте со скакуна, падая ничком в пространстве в пределах 5 футов от него. Если вас собьют с ног, пока вы находитесь верхом, вы должны совершить этот же спасбросок.

Если ваш скакун сбивается с ног, вы можете реакцией спешиться и приземлиться на ноги. В противном случае вы спешиваетесь и падаете ничком в пространстве в пределах 5 футов от скакуна.

#### Контролирование верхового животного

Пока вы верхом, у вас есть два варианта. Вы можете либо контролировать скакуна, либо позволить ему действовать независимо. Разумные существа, такие как драконы, действуют независимо.

Вы можете контролировать скакуна только если он обучен принимать всадника. Подразумевается, что домашние лошади, ослы и подобные животные уже прошли такое обучение. Инициатива контролируемого скакуна совпадает с вашей, пока вы на его спине. Оно перемещается так, как выберете вы, и у него есть только три варианта действий: Отход, Рывок и Уклонение. Контролируемый скакун может перемещаться и действовать даже в том ходу, на котором вы взобрались на него.

Независимый скакун сохраняет своё место в порядке инициативы. Всадник при этом не ограничивает действия скакуна и он перемещается и действует как пожелает. Он может сбежать из сражения, ринуться в атаку и сожрать раненого врага, или как-то иначе подействовать против вашей воли.

В любом случае, если ваш скакун провоцирует атаку, атакующий может нацелиться или на вас, или на скакуна.

### Сражение под водой

Если искатели приключений преследуют сахуагинов до их подводных жилищ, сражаются с акулами на месте древнего кораблекрушения или оказываются в затопленной комнате подземелья, им придётся сражаться в необычном окружении. Под водой применяются следующие правила.

При **атаке оружием ближнего боя** существо, у которого нет скорости плавания (врождённой или дарованной магией) совершает броски атаки с помехой, кроме случаев, когда в качестве оружия используется кинжал, копьё, короткий меч, метательное копьё или трезубец.

**Дальнобойная атака оружия** автоматически промахиваются по целям, находящимся за пределами нормальной дистанции оружия. Но даже по целям в пределах нормальной дистанции броски атаки совершаются с помехой, кроме случаев, когда используется арбалет, сеть или метательное оружие, такое как метательное копьё (включает копьё, трезубец и дротик).

Существа и предметы, полностью погруженные в воду, получают сопротивление к урону огнём.