ВЕЛИЧАЙШАЯ В МИРЕ РОЛЕВАЯ ИГРА

DUNGEONS & DRAGONS®



КНИГА ИГРОКА

DUNGEONS.RU
DUNGEONSANDDRAGONS.RU

КНИГА ИГРОКА



Перевод: Ennin Bearsome, Александр Поляков, Денис Безыкорнов, Илья Болясов, Виктория Безыкорнова, Olga Stepanel, FtZ, Daria Russkikh, Arina Dvornikova, Alexey Apryshko, Nikita Zdor
Редактура: Илья Болясов, Денис Безыкорнов, Александр Поляков, Ennin Bearsome, Виктория Безыкорнова
Вёрстка: Денис Безыкорнов, Александр Поляков
https://boosty.to/dungeons_ru

Авторы

Ведущий разработчик: Джереми Кроуфорд
Разработчики: Кристофер Перкинс, Бен Петризор, Ф. Уэсли Шнайдер, Рэй Виннингер, Джеймс Вайатт
Разработка правил: Джереми Кроуфорд (руководитель), Макензи Де Армас, Бен Петризор
Редакторы: Яника Картер (руководитель), Джуди Бауэр, Адриан Энг, Ф. Уэсли Шнайдер
Аналитика тестирования: Рон Ландин (руководитель), Дэн Диллон, Бен Петризор, Патрик Ренье
Арт-директора: Аня Танджи (руководитель), Джош Герман Графические дизайнеры: Мэтт Коул (руководитель), Тристан Фальконе, Триш Йохум
Иллюстрация на обложке: Вайли Беккерт, Тайлер Джейкобсон
Внутренние иллюстрации: Conceptopolis, CoupleOfKooks, Daarken, Gaboleps, Polar Engine, Роб Александер, Давид Аструга, Лука Банконе, Эрик Белайл, Оливье Бернар, Золтан Борос, Майкл Бруссар, Игнатиус Буди, Дмитрий Бурмак, Екатерина Бурмак, Брайан Валеза, Рэнди Варгас, Данин Вилкерсон, Магали Вильнёв, Ричард Виттерс, Адам Вихайдж, Кенни Во, Сюзанна Вузик, Кэролайн Гариба, Джон Грелло, Игорь Гречаный, Никки Дауэс, Йонас Де Ро, Крэйг Дж. Спиринг, Аарон Джей Райли, Мишель Джиорджи, Юхон Дин, Альдо Домингес, Ольга Дребас, Туан Дуонг Чу, Томас Дучек, Уэйн Ингленд, Педро Кардосо, Кай Карпентер, Джейн Кацуба, Клинт Кирли, Билли Кристиан, Жюстин Круз, Джонатан Куо, Линда Литхен, Катерина Лэдон, Титус Люнтер, Эрель Маатита, Рэндал Маккей, Эрион Мако, Эндрю Мар, Ралука Маринеску, Марсела Медейрос, Джулия Мецгер, Кайо Монтейра, Риккардо Москателло, Мартин Моттет, Александр Мохов, Колдер Мур, Джоди Мьюир, Ирина Нордсоль, Дэвид Оден Нэш, Александр Оноре, Хинчель Ор, Гектор Ортиз, Нестор Оссандон Леал, Майк Папе, Алехандро Пачеко, Боря Пиндадо, Эйприл Прайм, Джошуа Рафаил, Нур Рахман, Крис Реллис, Денман Рук, Хо-чхоль Рю, Хельге С . Бальцер, Фабия Санс, Джастин Свит, Крис Симен, Ли Синь Ян, Эльдита Сиregар, Брайан Сола, Вишну Тан, Кэмпбелл Уайт, Лорен Уолш, Джозеф Уэстон, Мартина Фацкова, Аврора Фолни, Эвин Фонг, Джессика Фонг, Лиша Ханниган, Натаниель Химаван, Ральф Хорсли,Антонио Хосе Манзанедо, Патрик Хэлл, Хавьер Чарро, Джедд Шеври, Камила Шутенберг, Йеспер Эйсинг
Концептуальный арт-директор: Джош Герман
Концептуальные иллюстрации: Карло Арельяно, Майкл Бруссар, Джон Грелло, Тайлер Джейкобсон, Александр Островский, 9B Collective, Нур Рахман
Консультанты: Сара Бенджамин, Башир Гаус, Кейли Джонс, Джеймс Мендес, Брайн Пауэрс, Пэм Пунсалан, Джейсон Шкляр
Вспомогательные консультанты: Кайл Бринк, Аарон Форсайт, Марк Хегген, Джей Джани, Крис Муни, Джеймс Роуз, Карл Сибли, Кале Штуцман
Продюсеры: Дэн Товар (ведущий), Билл Бенхэм, Сиера Брюггеман, Роберт Хоукай
Производство: Бэзил Хейл, Скотт Вест
Обработка изображений: Дэниэль Корона, Меган Кенрик, Кевин Йи
Специалист по допечатной подготовке: Джефферсон Данлэп

Книга содержит обновлённый материал из *«Руководства Занатара обо всём»* (2017) и *«Котла Таши со всякой всячиной»* (2020)

Основано на «Книге игрока» (2014), созданной Джереми Кроуфордом (руководитель), Брюсом Р. Корделлом, Томом Лапилли, Питером Ли, Майком Мирлзом, Робертом Дж. Швальба, Родни Томпсоном и Джеймсом Вайаттом.

Основано на оригинальных правилах игры, созданной Э. Гэри Гайгэксом и Дейвом Арнесоном и дальнейших разработках множества других авторов за более чем 50 лет.



На обложке

Тайлер Джейкобсон изобразил королеву эльфов Иоланду и героев «Зова доблести», которые под предводительством золотого дракона храбро вступают в схватку со злом.



На альтернативной обложке

Хорошо, когда есть друзья, которым можно рассказать о своих приключениях! Вайли Беккерт изобразила безмятежный отдых героев, которые делятся байками и пьют чай вместе с золотым драконом

620D3711002001 EN
ISBN: 978-0-7869-6954-8
Первая печать: Сентябрь 2024

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, Dark Sun, Dragonlance, Eberron, Forgotten Realms, Greyhawk, Planescape, Ravenloft, Spelljammer, *Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide,* Curse of Strahd, all other Wizards of the Coast product names, their respective logos, and The World's Greatest Role-playing Game are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in the USA. ©2024 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont. CH.

Содержание

Приключения зовут! ... 4
Что вам нужно для игры ... 4
Как использовать книгу ... 5
Миры приключений ... 5
Глава 1: Правила игры ... 7
Игрок или Мастер? ... 7
Ритм игры ... 8
Продолжительная игра ... 8
Кости ... 9
Шесть характеристик ... 10
Тесты к20 ... 10
Проверки характеристики ... 10
Спасброски ... 11
Броски атаки ... 12
Преимущество/Помеха ... 12
Владение ... 13
Действия ... 15
Бонусные действия ... 15
Реакции ... 15
Социальное взаимодействие ... 16
Исследование ... 19
Зрение и свет ... 19
Засада ... 19
Взаимодействие с объектами ... 19
Угрозы ... 20
Путешествие ... 20
Сражение ... 23
Порядок сражения ... 23
Перемещение и положение ... 24
Укрытие ... 25
Дальнобойные атаки ... 26
Рукопашные атаки ... 26
Сражение верхом ... 26
Подводное сражение ... 27
Урон и лечение ... 27
Хиты ... 27
Броски урона ... 27
Критические попадания ... 27
Спасброски и урон ... 28
Типы урона ... 28
Сопротивление и Уязвимость ... 28
Иммунитет ... 28
Лечение ... 28
Опускание Хитов до 0 ... 28
Временные хиты ... 29
Состояния ... 29
Глава 2: Создание персонажа ... 33
Создание вашего персонажа ... 33
Повышение уровня ... 41
Начиная игру на высоких уровнях 43
Мультиклассирование ... 44
Безделушки ... 46
Глава 3: Классы персонажей ... 49
Бард ... 50
Список заклинаний Барда ... 54
Коллегия доблести ... 56
Коллегия знаний ... 57
Коллегия очарования ... 57
Коллегия танца ... 59
Варвар ... 60
Путь берсерка ... 64
Путь дикого сердца ... 65
Путь Мирового Древа ... 66
Путь фанатика ... 67
Воин ... 68
Мастер боя ... 71
Мистический рыцарь ... 73
Пси-воин ... 76
Чемпион ... 77
Волшебник ... 78
Список заклинаний волшебника ... 82
Воплотитель ... 85
Иллюзионист ... 86
Оградитель ... 87
Прорицатель ... 89
Друид ... 90
Список заклинаний Друида ... 94
Круг звёзд ... 96
Круг земли ... 98
Круг луны ... 99
Круг моря ... 100
Жрец ... 102
Список заклинаний Жреца ... 105
Домен войны ... 107
Домен жизни ... 108
Домен обмана ... 109
Домен света ... 110
Колдун ... 112
Варианты таинственных воззваний ... 115
Список заклинаний Колдуна ... 117
Покровительство Архифеи ... 119
Покровительство Великого Древнего ... 119
Покровительство Исчадия ... 121
Покровительство Небожителя ... 122
Монах ... 124
Воин милосердия ... 128
Воин открытой ладони ... 129
Воин стихий ... 130
Воин тени ... 131
Паладин ... 132
Список заклинаний Паладина ... 136
Клятва возмездия ... 137
Клятва древних ... 138
Клятва преданности ... 139
Клятва славы ... 140
Плут ... 142
Вор ... 146
Клинок душ ... 147
Мистический ловкач ... 149
Убийца ... 151
Следопыт ... 152
Список заклинаний Следопыта ... 155
Охотник ... 156
Повелитель зверей ... 157
Странник фей ... 159
Сумрачный охотник ... 160
Чародей ... 162
Варианты Метамагии ... 165
Список заклинаний Чародея ... 167
Аберрантное чародейство ... 169
Драконье чародейство ... 170
Заводное чародейство ... 171
Чародейство дикой магии ... 173
Глава 4: Происхождения персонажа ... 177
Составляющие происхождения ... 177
Описания предысторий ... 177
Описания видов ... 186
Аасимар ... 186
Гном ... 187
Голиаф ... 188
Дварф ... 189
Драконорождённый ... 190
Орк ... 191
Полурослик ... 192
Тифлинг ... 193
Человек ... 195
Эльф ... 196
Глава 5: Черты ... 199
Описания черт ... 199
Черты происхождения ... 200
Универсальные черты ... 202
Черты Боевых стилей ... 209
Черты Эпических даров ... 210
Глава 6: Экипировка ... 213
Монеты ... 213
Оружие ... 213
Свойства ... 213
Свойства искусности ... 214
Доспехи ... 219
Инструменты ... 220
Снаряжение ... 222
Скакуны и транспорт ... 229
Услуги ... 230
Магические предметы ... 232
Изготовление экипировки ... 233
Глава 7: Заклинания ... 235
Получение заклинаний ... 235
Подготовка заклинаний ... 235
Всегда подготовленные заклинания ... 235
Сотворение заклинаний ... 235
Уровень заклинания ... 235
Школа магии ... 236
Списки заклинаний классов ... 236
Время сотворения ... 236
Дистанция ... 236
Компоненты ... 236
Длительность ... 237
Эффекты ... 237
Описание заклинаний ... 239
Приложение А: Мультивселенная ... 346
Материальные миры ... 346
Переходные планы ... 346
Внутренние планы ... 346
Внешние планы ... 346
Приложение В: Блоки статистики существ ... 348
Приложение С: Глоссарий правил ... 361
Алфавитный указатель ... 381

Приключения зовут!

«Эта история началась 50 лет назад, и вы — её часть. В 1970-х годах Гэри Гайгэкс и Дэйв Арнесон создали игру воображения, в которой правила сочетались с повествованием. До этого ничего подобного не было, в новой игре каждый из игроков создавал собственного воображаемого персонажа и вместе с друзьями отправлялся за приключениями. Один человек брал на себя роль рассказчика и судьи — Мастера — и делал всё возможное, чтобы развлечь и бросить вызов остальным игрокам. Конечно, та игра была первой версией Dungeons & Dragons, а сейчас же вы читаете её последнее на данный момент издание.

За десятки лет в D&D сыграли миллионы людей, и сотни писателей, разработчиков игр и художников внесли свой вклад в различные редакции игры. Наша команда выпустила текущую редакцию в 2014 году, и мы были поражены, насколько она пришлась вам по душе. Эта переработанная версия — дань уважения всем вам: тем, кто играет в D&D уже много лет, тем, кто внёс вклад в игру своими отзывами и тем, кому только предстоит испытать радость первой игры.

Я познакомился с Гэри и Дэйвом, когда был подростком. Я даже провёл с Гэри целый день, и мы делали то, что делают все поклонники D&D: делились историями о наших приключениях в мультивселенной D&D. Я приглашаю вас вновь отправиться в подобное приключение. Смейтесь до упаду вместе с вашими друзьями. Используйте правила ради веселья и всегда стремитесь к благополучию вашей группы. За прошедшие полвека множество людей смогли прикоснуться к магии D&D. Пусть эта игра будет радовать всех ещё 50 лет!»

— Джереми Кроуфорд

Готовы ли вы отправиться в воображаемое приключение со своими друзьями? Dungeons & Dragons предлагает вам взять на себя роль воображаемых искателей приключений, которые совместно исследуют подземелья и другие опасные места, сталкиваются со страшными врагами, такими как драконы, и закаляют свою дружбу, преодолевая фантастические опасности.

Подпитываемая воображением и правилами, D&D приглашает вас воплотить образ персонажа фэнтези — могучего Воина, хитрого Плута, благочестивого Жреца, мистического Волшебника или кого-то ещё — и находить решения проблем, сражаться с чудовищами и посещать удивительные места.

В D&D нельзя выиграть или проиграть — по крайней мере, в привычном понимании этих слов. Вместе с друзьями вы создаёте захватывающую историю об искателях приключений, следующих по опасному и тернистому пути. Иногда история искателя приключений может закончиться трагическим образом. Тем не менее его товарищи могут отыскать могущественное заклинание, чтобы оживить павшего персонажа, или игрок может создать нового, чтобы продолжить игру. Какими бы ни были обстоятельства, все участники останутся в выигрыше, если они хорошо провели время и создали запоминающуюся историю.

Что вам нужно для игры

Для того чтобы сыграть в D&D с одним или несколькими друзьями (обычно группа состоит из пяти человек), вам понадобятся:

Мастер. Один человек берёт на себя роль Мастера — судьи и главного рассказчика в игре. Мастер создаёт приключения для персонажей игроков, которые проходят сквозь опасности и решают, по какому пути им следовать. Он также рассказывает игрокам, что переживают их персонажи, и отыгрывает друзей и врагов, которые встречаются им на пути. И хотя Мастер должен создавать трудности искателям приключений, он также стремится, чтобы все игроки получили удовольствие от игры.

Игроки. Каждый игрок создаёт искателя приключений, который объединяется с персонажами других игроков. Работая вместе, эта группа исследует тёмное подземелье, руины города, замок с привидениями, затерянный храм, залитую лавой гору или другое описанное Мастером место. Искатели приключений решают головоломки, общаются с другими персонажами, сражаются с фантастическими чудовищами, находят магические предметы и другие сокровища — и одновременно с этим получают удовольствие от игры с друзьями.

Вам также понадобятся следующие средства в физической или цифровой форме:

«Книга игрока». Эта книга — ваш основной справочник по правилам игры. Также она поможет создать вашего собственного искателя приключений.

«Руководство Мастера» и «Бестиарий». Первая из этих книг помогает Мастеру создавать и проводить приключения, а во второй представлены сотни чудовищ, которые встретятся в этих приключениях.

Наблюдайте и учитесь

Отличный способ понять основы D&D — понаблюдать, как играют другие. В интернете можно найти множество видеороликов с играми, в которых демонстрируется широкий спектр возможностей D&D. Наблюдая за игрой, подмечайте действия игроков, которые делают игру увлекательней для всех. Не забывайте, что единственная публика, которую вам нужно развлекать, играя в D&D, — вы сами и ваша группа.

Кости. Вам понадобится набор многогранных костей (см. главу 1). Вы можете найти такие кости в игровых или интернет-магазинах. Также для бросков костей существуют специальные приложения.

Лист персонажа. Чтобы отслеживать важную информацию о вашем персонаже, вам понадобится лист персонажа, который может быть простым листом бумаги с вашими заметками или функциональным цифровым листом.

Мастеру также могут пригодиться следующие аксессуары:

Ширма Мастера. Многие Мастера используют ширму, чтобы скрыть от игроков свои заметки и броски костей. Заглядывать за ширму — дурной тон!

Миниатюры и поле боя. Некоторые Мастера используют поле боя и миниатюры для проведения боевых столкновений, добавляя происходящему наглядности. Полем боя может быть любая разлинованная на 1-дюймовые квадраты поверхность, от одноразовых листков до карт-постеров. В качестве миниатюр могут использоваться как простые жетоны, так и детализированные фигурки. В интернете доступны многочисленные онлайн-карты и миниатюры, в том числе и на DnDBeyond.com.

Как использовать книгу

В этой книге вы найдёте следующее:

Глава 1: Правила игры. В главе 1 объясняются основы игры и приводятся примеры, которые помогут вам понять, как играть.

Глава 2: Создание персонажа. Указания в главе 2 проведут вас через пошаговое создание персонажа.

Глава 3: Классы персонажей. Способности персонажей во многом определяются их классом, таким как Воин или Волшебник. В главе 3 представлены двенадцать классов и всего сорок восемь подклассов.

Глава 4: Происхождения персонажей. Предыстория и вид являются ключевыми элементами происхождения персонажа, дополняя выбор класса и расширяя возможности персонажа. Варианты предысторий и видов представлены в главе 4.

Глава 5: Черты. Черты, описанные в главе 5, — это особые умения, которые персонажи получают в рамках своих предысторий и классов.

Глава 6: Снаряжение. В главе 6 описываются доспехи, оружие и снаряжение для приключений.

Глава 7: Заклинания. Эта глава содержит описания заклинаний, которые могут сотворить заклинатели.

Приложение A: Мультивселенная. Здесь приводится обзор волшебной мультивселенной, в которой происходят приключения D&D.

Приложение B: Блоки статистики существ. В этом приложении содержится игровая информация о существах, с которыми могут подружиться определённые персонажи или в которых они могут превратиться.

Что нового в версии 2024 года?

Эта книга — версия пятой редакции *«Книги игрока»*, выпущенная в 2024 году. Если вы уже читали версию 2014 года, многое в этой книге покажется вам знакомым, поскольку основные правила игры остались прежними. Однако здесь содержится много новых или переработанных элементов, и версия правил из этого издания заменяет версию из ранее выпущенных книг. Основные изменения в игре:

Упорядоченные правила. Правила игры были реорганизованы и получили поддержку в виде глоссария правил.

Упрощённое создание персонажа. Благодаря правилам в главе 2 создание персонажа стало проще, чем когда-либо прежде.

Улучшенные классы. Каждый класс и подкласс из главы 3 получил новые улучшенные возможности.

Переосмысленные происхождения. Происхождения персонажей в главе 4 теперь определяются переработанными предысториями и видами.

Расширенные черты. Помимо переработки старых черт, в главу 5 было добавлено множество новых.

Обновлённое оружие, инструменты и ремёсла. Свойства искусности меняют представление о том, как использовать оружие, и каждый персонаж может воспользоваться новыми правилами для инструментов и ремёсел в главе 6.

Поразительные заклинания. В главе 7 вас встретят как новые, так и улучшенные старые заклинания.

Если вы не можете найти нужное правило, посмотрите в алфавитном указателе. Если его название изменилось по сравнению с версией 2014 года, в указателе будет приведено новое название правила. Например, если вы ищите Вдохновение, алфавитный указатель отошлёт вас к правилам Героического вдохновения в глоссарии правил.

Приложение C: Глоссарий правил. В процессе игры это приложение послужит вам бесценным справочником, в котором кратко изложена терминология основных правил.

Миры приключений

Миры D&D наполнены магией, чудовищами и захватывающими приключениями. Они основаны на средневековом фэнтези и изобилуют возможностями, выходящими за рамки нашей реальности.

Эти миры являются неотъемлемой частью мультивселенной D&D и связаны как друг с другом, так и с другими планами бытия. Некоторые из них являются официальными сеттингами D&D, включая Grayhawk, Forgotten Realms, Dragonlance, Spelljammer, Planescape, Dark Sun, Eberron и Ravenloft. Наряду с ними существуют тысячи других, созданные целыми поколениями игроков в D&D для своих игр. Несмотря на такое богатство мультивселенной, вы можете создать свой собственный мир.

У миров мультивселенной есть много общего, но у каждого из них — своя собственная история и география. Ваш Мастер может провести кампанию в одном из существующих миров или в мире, который придумал он сам. Поскольку миры D&D очень разнообразны, уточните у своего Мастера, в каком мире будут проходить ваши предстоящие приключения.



Во время своего приключения герои Dragonlance братья Карамон и Рейстлин Маджере вместе со своей сестрой Китиарой ут-Матар испытывают на себе гнев виверны

ГЛАВА 1

Правила игры

Воображение — ключевой элемент Dungeons & Dragons. Это кооперативная игра, в которой вы играете за группу персонажей, отправляющихся в захватывающие приключения по фантастическим мирам, наполненным чудовищами и магией.

В D&D действие происходит в воображении игроков, а история пишется совместными усилиями. Вот как это примерно выглядит:

Джаред (в роли Мастера): После долгого путешествия перед вами предстаёт замок Равенлофт. На подступах к замку возвышаются полуразрушенные каменные башни. Внутри них, вероятно, находились заброшенные караульные помещения. За ними разверзлась глубокая пропасть, дно которой скрывает плотный туман. Через расщелину переброшен опущенный подъёмный мост, его цепи тихо поскрипывают на ветру. С высоких стен на вас смотрят каменные горгульи, а из открытых дверей замка льётся бледный свет, освещая внутренний двор.

Филипп (в роли Гарета): Я изучаю горгулий. У меня такое чувство, что это не просто статуи!

Мэйв (в роли Мирабеллы): Я хочу посмотреть, насколько прочен подъёмный мост. Мы сможем перейти его, или он рухнет под нашим весом?

Джаред: Хорошо, давайте по очереди. Филипп, Гарет смотрит на горгулий?

Филипп: Да. Есть ли какой-нибудь намёк на то, что они могут быть существами, а не архитектурными элементами?

Джаред: Соверши проверку Интеллекта.

Филипп: Могу ли я применить навык Расследование?

Джаред: Конечно!

Филипп (бросая к20): Эх. Семь.

Джаред: Тебе кажется, что горгульи — украшение стен. Теперь ты, Мэйв. Мирабелла осматривает подъёмный мост?

Приключение продолжается дальше, опираясь на описание Мастером разворачивающихся сцен. Далее в этой главе приводятся и другие примеры игры, посвящённые определённым аспектам D&D: социальному взаимодействию, исследованию и сражению.

Игрок или Мастер?

Для игры в D&D вам потребуется один человек, который возьмёт на себя роль Мастера, и другие игроки (лучше всего от трёх до шести) в роли искателей приключений. Какая роль подойдёт вам?

Глоссарий правил

Если при чтении этой книги вам встретится термин, и вы захотите узнать его определение, обратитесь к глоссарию правил в приложении С. В этой главе даётся краткий обзор того, как играть в D&D, и основное внимание уделяется общей картине. Во многих местах этой главы содержатся ссылки на глоссарий.

Игрок

Если вы хотите стать одним из героев в приключениях вашей группы, возьмите на себя роль игрока. Вот, что делают игроки:

Создайте персонажа. Ваш персонаж — ваше альтер эго в фантастическом мире игры. После прочтения этой главы используйте правила из главы 2, чтобы создать своего персонажа.

Объединитесь. Ваш персонаж и персонажи других игроков объединяются в группу искателей приключений. Они — верные союзники, которые вместе бросают вызов испытаниям и фантастическим ситуациям. У каждого из них есть отличительные особенности, которые идеально дополняют способности других персонажей.

Отправляйтесь в приключения. Ваш персонаж вместе с группой исследуют места и принимают участие в событиях, описанных Мастером. Вы можете реагировать на них так, как вам захочется, руководствуясь правилами из этой книги. Несмотря на то, что Мастер управляет всеми чудовищами, с которыми вам предстоит столкнуться, он не является вашим противником. Он направляет путь вашей группы, и с каждым шагом ваши персонажи становятся всё более могущественными.

Мастер

Если вы хотите стать закулисным вдохновителем игры, возьмите на себя роль Мастера. Вот, что делают Мастера:

Создавайте приключения. Вы готовите приключения, в которых участвуют игроки. В *«Руководстве Мастера»* вы найдёте советы о том, как создавать приключения и даже целые миры.

Управляйте сюжетом. Вы рассказываете о большей части происходящего в игре, описывая места и существ, с которыми сталкиваются искатели приключений. Игроки решают, как их персонажи преодолевают опасности, и выбирают, куда они направятся дальше. После этого при помощи воображения и правил игры вы определяете результаты решений искателей приключений.

Изменяйте правила. Вы следите за использованием группой правил игры, которые в первую очередь должны служить для всеобщего развлечения. После прочтения остальной части этой главы вы поймёте, насколько важно ознакомиться с глоссарием правил, чтобы лучше усвоить информацию.

Ритм игры

Тремя основными столпами игры в D&D являются социальное взаимодействие, исследование и сражение. С каким бы из них вы ни столкнулись, игра разворачивается в соответствии со следующей базовой схемой:

1: **Мастер описывает сцену.** Мастер сообщает игрокам, где находятся их искатели приключений и что их окружает (сколько дверей ведёт из комнаты, что лежит на столе и так далее).
2: **Игроки описывают то, что делают их персонажи.** Обычно персонажи держатся вместе, путешествуя по подземелью или другой окружающей среде. Иногда искатели приключений могут заняться разными делами: пока один из них обыскивает сундук с сокровищами, второй изучает таинственный знак на стене, а третий стоит на страже, высматривая чудовищ. Вне сражения Мастер позволяет каждому персонажу проявить себя и определяет, к чему в дальнейшем приведут их действия. В сражении персонажи ходят по очереди.
3: **Мастер описывает последствия действий искателей приключений.** Порой определить последствия не так уж и сложно. Если искатель приключений идёт через комнату и пытается открыть дверь, Мастер может сказать, что та открывается, и описать находящееся за ней. Но дверь может быть заперта на замок, а в полу — спрятаны ловушки. Порой различные обстоятельства могут усложнить выполнение задачи для искателя приключений. В таких случаях Мастер может попросить игрока бросить кость, чтобы узнать, что произойдёт. Описание результатов часто приводит к следующему этапу принятия решения, который возвращает игру к шагу 1.

Этот шаблон одинаков для каждой игровой сессии (каждый раз, когда вы садитесь играть в D&D), вне зависимости от того, разговаривают ли искатели приключений с дворянином, исследуют руины или сражаются с драконом. В определённых ситуациях — особенно в сражении — происходящее становится более структурировано, а его участники ходят по очереди.

Исключения заменяют общие правила

Общие правила регулируют все аспекты игры. Например, в правилах сражения говорится, что для рукопашных атак используется Сила, а для дальнобойных — Ловкость. Это общее правило действует, пока в какой-либо части игры не будет явно указано иное.

Также игра включает в себя различные элементы — классовые умения, черты, свойства оружия, заклинания, магические предметы, особенности чудовищ и тому подобное, — которые иногда противоречат общему правилу. В случае, когда исключение противоречит общему правилу, оно заменяет собой общее правило. Например, если в умении указывается, что вы можете совершать рукопашные атаки с использованием вашей Харизмы, вы можете пользоваться этим исключением, хотя оно противоречит общему правилу.

Продолжительная игра

Иногда игра в D&D может длиться всего одну сессию, когда вы играете короткое приключение (его часто называют «ваншот»). Однако чаще всего вы играете в более длительные приключения, для завершения которых требуется несколько сессий. Такие приключения могут быть объединены в более масштабное повествование, называемое кампанией.

Кампания похожа на телесериал, а приключение — на один сезон. Игровая же сессия — это отдельный эпизод, который может быть самодостаточным, но обычно он связан сквозным сюжетом, если тот есть.

Приключения

Приключение может быть создано Мастером или приобретено отдельно (примеры игр в этой главе вдохновлены официальным приключением *«Проклятие Страда»*). В любом случае, приключение представляет фантастический сеттинг, например, подземелье, удивительную дикую местность или город, наполненный магией. Оно включает в себя набор неигровых персонажей под управлением Мастера. Часто один из НИПов оказывается злодеем, чьи планы влияют на большую часть происходящего в приключении.

Во время приключения персонажи исследуют окружение, события и существ, представленных Мастером. В этих исследованиях они сражаются, ищут ловушки, ведут переговоры, разгадывают тайны и занимаются многими другими делами.

Приключения различаются продолжительностью и сложностью. Короткое приключение может содержать лишь несколько опасностей и быть пройдено всего за одну сессию. Продолжительное приключение может включать в себя множество сражений, взаимодействий и других опасностей и занять десятки сессий.

Кампании

Кампания — это серия приключений с постоянной группой искателей приключений, следующих по определённому сюжету.

Кампании могут состоять из эпизодов, где каждое приключение это отдельная история, и только персонажи игроков связывают его с предыдущим. В других кампаниях сюжетные линии могут быть продолжительнее: в них есть постоянные персонажи и повторяющиеся лейтмотивы, которые появляются во множестве приключений, приводящих к кульминационной развязке.

Также как и приключения, Мастер может создать кампанию с нуля, собрать её из официальных приключений или приготовить из смеси

Округление в меньшую сторону

Каждый раз, когда вы делите или умножаете число в игре и получаете результат с дробной частью, округляйте в меньшую сторону, даже если остаток равен или больше половины. В некоторых правилах есть исключение, и остаток округляется в большую сторону.

самодельных и официальных материалов. Она может проходить в мире, созданном Мастером, или в одном из официальных сеттингов, таких как Forgotten Realms или Greyhawk (последний описан в *«Руководстве Мастера»*).

Кости

Кости добавляют в игру элемент случайности. Они помогают определить успешность действий персонажей и чудовищ.

Обозначение костей

Используемые в D&D кости обозначаются буквой к, за которой следует количество её граней: к4, к6, к8, к10, к12 и к20. Например, к6 — это шестигранная кость (обычный кубик, используемый во многих играх). Иллюстрация на этой странице показывает, как выглядят различные кости.

Когда вам нужно совершить бросок костей, правила укажут, сколько вам потребуется костей определённого вида, и какие числа нужно прибавить или вычесть из результата броска. Например, «3к8 + 5» означает, что вы бросаете три восьмигранные кости, складываете выпавшие значения и добавляете 5 к полученной сумме.

Процентная кость

Иногда в правилах упоминается к100. Хотя такие кости и существуют, обычно бросок 1к100 выполняется с помощью пары десятигранных костей с числами от 0 до 9, которые называют процентной костью. Одна кость (выбранная до броска) обозначает десятки, другая — единицы. Например, если выпало «7» и «1», то результат броска равен 71. Два «0» означают 100.

На некоторых десятигранных костях указаны десятки («00», «10», «20» и так далее), чтобы их было проще отличить от костей, обозначающих единицы. В данном случае результат броска «70» и «1» будет равен 71, а «00» и «0» — 100.

к3

То же самое обозначение «к» встречается в «1к3», хотя трёхгранные кости очень трудно найти. Для имитации броска 1к3, бросьте к6 и разделите выпавшее число на 2 (округляя в большую сторону).

Для чего нужны кости?

Вот наиболее часто встречающиеся варианты использования костей в D&D.

Тест к20

Двадцатигранная кость (к20) — самая важная кость в игре. Она является краеугольным камнем в основной механике, названной Тест к20, которая используется в игре для определения успеха или провала действий существа (см. раздел «Тесты К20» далее в этой главе). Вы бросаете к20 каждый раз, когда ваш персонаж пытается совершить действие, которое, по мнению Мастера, может завершиться как успехом, так и провалом. Чем больше результат вашего броска, тем больше вероятность достичь успеха.

Толкование результатов в рамках сюжета

Часть удовольствия от игры в D&D заключается в определении того, как результаты бросков костей влияют на сюжет. Случайность, которую приносят кости, часто оборачивается курьёзом: специалист терпит неудачу, новичок добивается успеха и так далее. Когда Тест к20 или другой бросок вызывает подобную ситуацию, Мастер часто описывает произошедшее в юмористическом ключе. Если вы игрок, то попробуйте сами объяснить результат броска костей вашего персонажа и опишите неожиданное или забавное развитие событий.

Урон

Наиболее часто остальные кости, кроме к20, применяются для определения урона. Когда вы совершаете успешный бросок атаки (один из видов Тестов к20), вы бросаете урон, чтобы оценить эффективность попадания. Вы также можете бросить урон после сотворения заклинания. Разные виды оружия и заклинаний используют разные кости для нанесения урона. Например, для Кинжала используется 1к4, для Секиры — 1к12, а для заклинания *Огненный шар* — 8к6.

Случайные таблицы

Время от времени вам будут попадаться таблицы, в которых для получения случайного результата используется бросок кости. В таких таблицах вы можете заметить обозначение, наподобие «к10» или «к100», в заголовке крайнего левого столбца. Бросьте эту кость и найдите выпавшее число (или диапазон, содержащий это число) в этом столбце. Прочтите данную строку для получения результата. Например, в таблице «Безделушки» в главе 2 используется бросок к100.

Вероятность в процентах

Иногда вам может попасться правило, которое описывает вероятность какого-то события в процентах. Например, правило может гласить, что существует 5% вероятность того, что произойдёт какое-то событие. Для того, чтобы определить, произойдёт ли это событие, бросьте процентную кость. Оно происходит, если результат броска равен или меньше вероятности в процентах (в данном примере — от «01» до «05»).



к4 к6 к8 к10 (единицы) к10 (десятки) к12 к20

Шесть характеристик

Все существа — персонажи и чудовища — обладают шестью характеристиками, которые оценивают физические и ментальные особенности, как показано в таблице «Описания характеристик».

Описания характеристик

Характеристика	Оценивает...
Сила	Физическую мощь
Ловкость	Проворность, рефлексы и равновесие
Телосложение	Здоровье и выносливость
Интеллект	Мышление и память
Мудрость	Восприимчивость и ментальную стойкость
Харизма	Уверенность, самообладание и привлекательность

Характеристики

Каждая характеристика может принимать значение от 1 до 20, хотя у некоторых чудовищ она достигает 30. Значение отражает величину той или иной характеристики. В таблице «Характеристики» приводится краткое описание этих значений.

Характеристики

Значение	Описание
1	Как правило, самое низкое из возможных значений характеристики. Если эффект уменьшает значение до 0, он описывает, что происходит далее.
2–9	Слабые способности.
10–11	Обычное значение для человека.
12–19	Сильные способности.
20	Самое высокое из возможных значений характеристики для искателя приключений, если в его особенностях не указано иное.
21–29	Экстраординарные способности.
30	Самое высокое из возможных значений характеристики.

Модификаторы характеристик

У каждой из характеристик есть модификатор, который вы применяете каждый раз, когда выполняете Тест к20 для этой характеристики (поясняется в разделе «Тесты к20»). Модификатор характеристики определяется на основе её значения, как показано в таблице «Модификаторы характеристик».

Модификаторы характеристик

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

Тесты к20

Когда исход событий неясен, в игру вступает бросок к20, который определяет успех или провал действий. Эти броски называются Тестами к20, и они бывают трёх видов: проверка характеристик, спасброски и броски атаки. Они выполняются по следующему алгоритму:

1: Бросьте 1к20. Все хотят получить хороший результат броска. Если вы совершаете бросок с Преимуществом или Помехой (описаны далее в этой главе), вы бросаете два к20 и используете значение только одного из них: наибольшее при Преимуществе или наименьшее при Помехе.

2: Добавьте модификаторы. Добавьте эти модификаторы к результату броска к20:

- **Соответствующий модификатор характеристики.** В этой главе и глоссарии правил объясняется, какие модификаторы характеристик следует использовать для различных Тестов к20.
- **Соответствующий Бонус владения.** У каждого существа есть Бонус владения — число, которое добавляется к броскам Теста к20 с использованием владений существа, таких как владение навыком. Ознакомьтесь с разделом «Владение» далее в этой главе.
- **Ситуативные бонусы и штрафы.** Классовое умение, заклинание или другое правило могут дать бонус или штраф к броску кости.

3: Сравните получившийся результат с Целевым числом. Если сумма результата броска к20 и его модификаторов равна или превышает целевое число, Тест к20 считается успешным. В противном случае он считается проваленным. Мастер определяет целевые числа и сообщает игрокам результат их бросков. Целевое число для проверки характеристик или спасбросков называется Классом сложности (Сл). Целевое число для броска атаки называется Классом Защиты (КЗ) и указывается на листе персонажа или в блоке статистики (см. глоссарий правил).

Проверки характеристики

Проверка характеристик представляет собой ситуацию, в которой существо с помощью таланта и навыков пытается преодолеть какое-либо испытание, например, выбить закрытую дверь, вскрыть замок, развлечь толпу или разгадать шифр. Мастер и правила игры часто требуют совершить проверку характеристики, когда существо пытается сделать что-то кроме атаки, которая вероятнее всего провалится. Когда исход события неясен и интересен с точки зрения повествования, его результат определяют кости.

Модификатор характеристики

Проверка характеристики называется по используемому в ней модификатору характеристики: проверка Силы, проверка Интеллекта и так



Тест к20 может привести к впечатляющему успеху, достижению цели или катастрофе

далее. В разных ситуациях требуются различные проверки характеристик, в зависимости от того, какая характеристика лучше всего подходит. Ознакомьтесь с таблицей «Примеры проверок характеристик», в которой описаны примеры использования каждой из проверок.

Примеры проверок характеристик

Характеристика	Совершите проверку, чтобы...
Сила	Поднять, толкнуть, потянуть или сломать что-либо
Ловкость	Проворно, быстро или бесшумно двигаться
Телосложение	Преодолеть физические ограничения своего тела
Интеллект	Что-то вспомнить или решить задачу
Мудрость	Заметить что-то в окружающем пространстве или в поведении существ
Харизма	Повлиять, развлечь или обмануть

Бонус владения

Когда Мастер считает, что к проверке характеристик применимо владение инструментами или навыком и у вас есть это владение, вы добавляете к броску свой Бонус владения. Например, когда в правиле упоминается Сила (Акробатика) или Ловкость (Атлетика), вы можете добавить свой Бонус владения к проверке, если владеете навыком Акробатика или Атлетика. В разделе «Владение» далее в этой главе приводится дополнительная информация о владении навыками и инструментами.

Класс сложности (Сл)

Класс сложности проверки характеристик определяет сложность задачи. Чем сложнее задача, тем выше её Сл. Большинство правил сами устанавливают Сл определённых проверок, но последнее слово остаётся за Мастером. В таблице «Типичные Классы сложности» представлен диапазон возможных значений Сл для проверок характеристик.

Типичные Классы сложности

Трудность задачи	Сл	Трудность задачи	Сл
Очень лёгкая	5	Сложная	20
Лёгкая	10	Очень сложная	25
Средняя	15	Почти невозможная	30

Спасброски

Спасбросок, также называемый спасом, представляет попытку избежать или сопротивляться опасности, такой как огненный взрыв, ядовитый газ или заклинание, пытающееся захватить разум. Обычно вы совершаете спасбросок не по своей воле — вы должны это сделать, потому что ваш персонаж или чудовище (если вы Мастер) находится в опасности. Результаты спасброска описаны в вызвавшем его эффекте.

Когда вы не хотите сопротивляться эффекту, вы можете провалить спасбросок, не совершая броска.

Модификатор характеристик

Спасбросок называется по модификатору характеристики, который он использует: спасбросок Телосложения, спасбросок Мудрости и так далее. Разные спасброски используются для сопротивления различным типам эффектов, как показано в таблице «Примеры спасбросков».

Примеры спасбросков

Характеристика	Совершите спасбросок, чтобы…
Сила	Оказать физическое сопротивление
Ловкость	Уклониться от опасности
Телосложение	Сопротивляться отравлению
Интеллект	Распознать фальшь в иллюзии
Мудрость	Сопротивляться психическому нападению
Харизма	Сохранить собственную личность

Бонус владения

Если у вас есть владение в определённом спасброске, вы добавляете к результату броска свой Бонус владения. Ознакомьтесь с разделом «Владение» далее в этой главе.

Класс сложности

Класс сложности спасброска определяется вызывающим его эффектом или Мастером. Например, если заклинание вынуждает вас совершить спасбросок, Сл определяется заклинательной характеристикой заклинателя и его Бонусом владения. Умения чудовищ, требующие совершить спасбросок, содержат в своём описании их Сл.

Броски атаки

Бросок атаки определяет, попадает ли атака по цели. Он попадает, если результат броска равен или превышает Класс Защиты цели. Обычно броски атаки происходят в сражении, описанном в разделе «Сражение» далее в этой главе, но Мастер также может попросить совершить бросок атаки в других ситуациях, таких как соревнование по стрельбе из лука.

Модификатор характеристик

Таблица «Характеристики бросков атаки» показывает, какие модификаторы характеристик применяются для различных типов бросков атаки.

Характеристики бросков атаки

Характеристика	Тип атаки
Сила	Рукопашная атака оружием или Безоружный удар (см. глоссарий правил)
Ловкость	Дальнобойная атака оружием
Различная	Атака заклинанием (используемая характеристика определяется умением заклинателя «Сотворение заклинаний», как поясняется в главе 7)

Некоторые умения позволяют вам использовать модификаторы, отличные от указанных характеристик. Например, вы можете использовать Силу или Ловкость для оружия, которое обладает свойством Фехтовальное (см. главу 6).

Бонус владения

Когда вы совершаете бросок атаки оружием, которым владеете, или атаку заклинанием, вы добавляете к броску свой Бонус владения. В разделе «Владение» далее в этой главе приводится дополнительная информация о владении оружием.

Класс Защиты

Класс Защиты существа представляет способность существа избегать ранений в сражении. КЗ персонажа определяется при создании персонажа (см. главу 2), а КЗ чудовища указан в его блоке статистики.

Подсчёт КЗ. Базовый КЗ для всех существ рассчитывается по формуле:

Базовый КЗ = 10 + модификатор Ловкости существа

Значение КЗ существа может быть изменено с помощью доспехов, магических предметов, заклинаний и многого другого.

Единственный базовый КЗ. Некоторые заклинания и классовые умения позволяют персонажам иначе рассчитать свой КЗ. Персонаж с несколькими умениями, с помощью которых можно рассчитать КЗ, должен выбрать только одно из них. На существо влияет только один расчёт базового КЗ.

Выбрасывание «20» или «1»

Если вы выбрасываете «20» на к20 («чистая двадцатка») при броске атаки, вы попадаете по цели независимо от модификаторов или КЗ цели. Это называется Критическим попаданием (см. раздел «Сражение» далее в этой главе).

Если вы выбрасываете «1» на к20 («чистая единица») при броске атаки, вы промахиваетесь по цели независимо от модификаторов или КЗ цели.

Преимущество/Помеха

Иногда Тест к20 выполняется с Преимуществом или Помехой. Преимущество отражает положительные обстоятельства при броске к20, в то время как Помеха — негативные.

Обычно вы получаете Преимущество или Помеху при использовании особых умений или действий. Также сам Мастер может решить, что данные обстоятельства обеспечивают Преимущество или накладывают Помеху.

Бросок двух к20

При совершении броска с Преимуществом или Помехой бросьте второй к20 после броска первого. Используйте наибольший результат из двух бросков, если у вас Преимущество, или наименьший, если у вас Помеха. Например, если вы совершаете бросок с Помехой и выпали «18» и «3», используйте 3. Если вы совершаете бросок с Преимуществом и выпали те же самые числа, используйте 18.

Преимущества и помехи не складываются

Если на бросок влияют сразу несколько факторов и каждый даёт Преимущество, вы всё равно бросаете только два к20. Аналогично, если на бросок влияют сразу несколько факторов, и каждый накладывает Помеху, вы всё равно бросаете только два к20.

Если обстоятельства дают одновременно и Преимущество, и Помеху, то считается, что их



При броске с Преимуществом используйте 18
При броске с Помехой используйте 3

нет, и вы бросаете только один к20. Это справедливо даже в том случае, когда несколько обстоятельств дают Помехи и лишь одно — Преимущество, или наоборот. В такой ситуации вы не получаете ни Преимущество, ни Помеху.

Перебрасывание костей

Если вы совершаете бросок с Преимуществом или Помехой и что-то в игре позволяет перебросить или заменить к20, вы можете перебросить или заменить одну из этих костей. Вы сами выбираете какую.

Например, если у вас есть Героическое вдохновение (см. врезку) и вы выбрасываете «3» и «18» при совершении проверки характеристики с Преимуществом или Помехой, вы можете потратить своё Героическое вдохновение, чтобы перебросить одну из этих костей.

Героическое вдохновение

Иногда Мастер или правило даёт вам Героическое вдохновение. Вы можете потратить имеющееся у вас Героическое вдохновение, чтобы перебросить любую кость сразу после её броска, и должны использовать новый результат.

Одно вдохновение за раз. У вас одновременно не может быть больше одного Героического вдохновения. Если что-то даёт вам Героическое вдохновение, а у вас оно уже есть, вы можете подарить его персонажу игрока из вашей группы, у которого его нет.

Получение Героического вдохновения. Ваш Мастер может дать вам Героическое вдохновение во многих случаях. Обычно Мастера награждают им, когда ваш персонаж совершает что-то особенно героическое или занимательное. Это награда за то, что вы делаете игру увлекательней для всех участников.

Некоторые правила могут позволить вашему персонажу получить Героическое вдохновение вне зависимости от решений Мастера. Например, Люди получают Героическое вдохновение в начале каждого дня.

Владение

Персонажи и чудовища хороши в самых разных сферах. Одни умеют пользоваться многими видами оружия, другие — лишь одним. Некоторые лучше понимают мотивы людей, в то время как другие — секреты мультивселенной. У всех существ есть Бонус владения, который отражает как обучение повлияло на возможности существа. Бонус владения персонажа увеличивается по мере получения им новых уровней (описано в главе 2). Бонус владения чудовища зависит от его Показателя опасности (см. глоссарий правил). В таблице «Бонус владения» показано, как определяется значение бонуса.

Этот бонус применяется к Тесту к20, если существо владеет навыком, спасброском или предметом, который оно использует для совершения Теста к20. Бонус также применяется к атакам заклинаниями и для расчёта Сл спасброска от заклинаний.

Бонус владения

Уровень или ПО	Бонус	Уровень или ПО	Бонус
4 и меньше	+2	17–20	+6
5–8	+3	21–24	+7
9–12	+4	25–28	+8
13–16	+5	29–30	+9

Бонусы не складываются

Ваш Бонус владения не может быть добавлен к броску кости или другому числу больше одного раза. Например, если правило позволяет вам совершить проверку Харизмы (Обман или Убеждение) и вы владеете любым из навыков, вы добавляете свой Бонус владения. Но если вы владеете обоими навыками, вы не добавляете свой Бонус владения дважды.

Иногда Бонус владения может быть умножен или разделён (например, увеличен или уменьшен вдвое) перед применением. Например, умение Экспертность (см. глоссарий правил) удваивает Бонус владения для некоторых проверок характеристик. Каждый раз при использовании бонуса его можно умножить и разделить только один раз.

Владение навыками

Большинство проверок характеристик используют навык, представляющий собой категорию действий, которые существа могут попытаться сделать с помощью проверки характеристики. В описаниях совершаемых вами действий (см. раздел «Действия» далее в этой главе) указывается применяемый навык, если для этого действия вам нужно совершить проверку характеристики. Многие другие правила также указывают подходящие навыки. Только Мастер решает, можно ли применить определённый навык в той или иной ситуации.

Если существо владеет каким-либо навыком, оно применяет свой Бонус владения к связанным с этим навыком проверкам характеристик. Без

Навыки

Навык	Характеристика	Примеры использования
Акробатика	Ловкость	Устоять на ногах в сложной ситуации или выполнить акробатический трюк
Атлетика	Сила	Прыгнуть дальше обычного, удержаться на плаву в бурном потоке или сломать что-либо
Восприятие	Мудрость	С помощью своих органов чувств заметить детали, которые можно легко пропустить
Выживание	Мудрость	Пойти по следу, добыть пищу, найти тропу или избежать опасных природных явлений
Выступление	Харизма	Разыграть сценку, рассказать историю, исполнить музыкальное произведение или станцевать
Запугивание	Харизма	Внушить благоговейный ужас или заставить кого-то сделать желаемое вами
История	Интеллект	Вспомнить информацию об исторических событиях, народах, нациях и культурах
Ловкость рук	Ловкость	Залезть в карман, спрятать портативный предмет или показать фокус
Медицина	Мудрость	Диагностировать болезнь или узнать причину смерти
Обман	Харизма	Убедительно солгать или замаскироваться
Природа	Интеллект	Вспомнить информацию о местности, растениях, животных и погоде
Проницательность	Мудрость	Распознать настроение и намерения персоны
Расследование	Интеллект	Найти труднодоступную информацию в книгах или понять как что-то работает
Религия	Интеллект	Вспомнить информацию о богах, религиозных ритуалах и священных символах
Скрытность	Ловкость	Избежать обнаружения, бесшумно двигаясь и прячась
Тайная магия	Интеллект	Вспомнить информацию о заклинаниях, магических предметах и планах бытия
Убеждение	Харизма	Честно и любезно убедить кого-то в чём-то
Уход за животными	Мудрость	Успокоить или обучить животное трюку, заставить его вести себя определённым образом

владения каким-либо навыком существо также может выполнять проверки характеристик, связанных с этим навыком без добавления своего Бонуса владения. Например, если персонаж пытается взобраться по скале, Мастер может попросить его совершить проверку Силы (Атлетика). Если персонаж владеет навыком Атлетика, он добавляет свой Бонус владения к проверке Силы. Если персонаж не владеет этим навыком, он совершает проверку без добавления своего Бонуса владения.

Список навыков

Навыки представлены в таблице «Навыки», в которой можно найти не только примеры применения каждого навыка, но и проверки характеристик, к которым чаще всего они применяются.

Определение навыков

Начальные навыки персонажа определяются при создании персонажа, а навыки чудовища указаны в его блоке статистики.

Навыки с различными характеристиками

Каждое владение навыком связано с определённой проверкой характеристик. Например, навык Запугивание связан с Харизмой. В некоторых ситуациях Мастер может разрешить применение вашего владения навыком к другой проверке характеристики. Например, если персонаж пытается запугать кого-то с помощью демонстрации физической силы, Мастер может попросить его совершить проверку Силы (Запугивание), а не Харизмы (Запугивание). Этот персонаж может совершить проверку Силы и добавить к ней свой Бонус владения, если у него есть владение навыком Запугивание.

Владение спасбросками

Владение спасброском позволяет персонажу применить свой Бонус владения к спасброску, использующему определённую характеристику. Например, владение спасброском Мудрости позволяет вам добавить ваш Бонус владения к вашим спасброскам Мудрости. Некоторые чудовища также владеют спасбросками, указанными в их блоках статистики.

Каждый класс даёт владение как минимум двумя спасбросками, которые отражают навыки в защите и сопротивлении определённым угрозам. Волшебники, например, владеют спасбросками Интеллекта и Мудрости, так как обучены сопротивляться психическому нападению.

Владение экипировкой

Персонаж получает владение различным оружием и инструментами в зависимости от своего класса и предыстории. Существует две категории владения экипировкой:

Оружие. Любой может взять в руки оружие, но владение даёт возможность сражаться оружием более эффективно. Если вы владеете оружием, вы добавляете свой Бонус владения к броскам атаки этим оружием.

Инструменты. Если вы владеете каким-либо инструментом, вы можете добавить свой Бонус владения к любой проверке характеристики, совершённой с помощью этого инструмента. Если вы владеете навыком, который вы также используете в этой проверке, вы совершаете её с Преимуществом. Вы можете получить преимущество как от владения навыком, так и от владения инструментами при одной и той же проверке характеристики.

Действия

Когда вы делаете что-то, кроме перемещения или общения, обычно вы совершаете действие. В таблице «Действия» перечислены основные действия в игре, которые подробно описаны в глоссарии правил.

Действия

Действие	Краткое описание
Атака	Вы совершаете атаку оружием или Безоружным ударом.
Влияние	Вы совершаете проверку Харизмы (Выступление, Запугивание, Обман или Убеждение) или Мудрости (Уход за животными), чтобы изменить отношение существа.
Засада	Вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность).
Изучение	Вы совершаете проверку Интеллекта (История, Природа, Расследование, Религия или Тайная магия).
Использование	Вы используете немагический предмет.
Магия	Вы сотворяете заклинание, используете магический предмет или магическое умение.
Отход	Ваше перемещение не вызывает Провоцированные атаки до конца хода.
Подготовка	Вы готовитесь совершить действие в ответ на определённые вами условия.
Поиск	Вы совершаете проверку Мудрости (Проницательность, Медицина, Восприятие или Выживание).
Помощь	Вы помогаете другому существу в его проверке характеристики или броске атаки или оказываете первую помощь.
Рывок	Вы получаете дополнительное перемещение, равное вашей скорости, до конца хода.
Уклонение	До начала вашего следующего хода вы совершаете спасброски Ловкости с Преимуществом и броски атаки по вам совершаются с Помехой. Вы теряете это преимущество, если вы Недееспособны или ваша скорость равна 0.

Также персонажи игроков и чудовища могут совершать действия, не описанные в таблице. Многие классовые и другие умения предоставляют дополнительные варианты действий. Вы также можете придумать другие действия. Когда вы описываете действие, которого нет в правилах, Мастер сообщает вам, возможно ли оно и какой Тест к20 нужно совершить при необходимости.

Одно действие за раз

В игре используются действия для определения того, что вы можете сделать за определённое время. Вы можете совершить только одно действие за раз. Этот принцип наиболее важен в сражении, как поясняется в разделе «Сражение» далее в этой главе.

Также действия могут применяться и в других ситуациях: при социальном взаимодействии вы можете совершить действие Влияние на существо или действие Поиск для чтения языка его тела, однако вы не можете сделать и то, и другое одновременно. Когда вы исследуете подземелье, вы не можете одновременно совершить действие Поиск для обнаружения ловушек и действие Помощь для содействия персонажу, который пытается открыть застрявшую дверь (с помощью действия Использование).

Бонусные действия

Различные классовые умения, заклинания и другие эффекты позволяют вам в свой ход совершить дополнительное действие, называемое Бонусным действием. Например, умение Хитрое действие позволяет Плуту совершить Бонусное действие. Вы можете совершить Бонусное действие, только когда особое умение, заклинание или другая особенность игры разрешает сделать что-то Бонусным действием. В противном случае вы не можете совершить Бонусное действие.

Вы можете совершить только одно Бонусное действие в свой ход, поэтому вы должны выбрать, какое из доступных Бонусных действий вы будете использовать.

Вы сами выбираете, когда совершить Бонусное действие во время вашего хода, если это время явно не указано. Эффекты, которые запрещают вам совершать действия, также запрещают совершать Бонусное действие.

Реакции

Некоторые особые умения, заклинания и ситуации позволяют вам совершать особые действия, называемые Реакциями. Реакция — это мгновенный ответ на срабатывание некоего условия, который может происходить как в ваш, так и в чужой ход. Самый распространённый пример Реакции — это Провоцированная атака, описанная далее в этой главе.

После совершения Реакции, вы не сможете совершить ещё одну до начала вашего следующего хода. Если Реакция прерывает ход другого существа, оно может продолжить свой ход сразу после.

С точки зрения времени, Реакция происходит сразу после срабатывания условия, если только в её описании не указано иное.

Что бы сделал ваш персонаж?

Почаще спрашивайте себя во время игры: «Что бы сделал мой персонаж?» В некоторой степени ролевой отыгрыш в D&D предполагает проникновение в голову другого существа, понимание его мотиваций и как они воплощаются в действиях. В D&D эти действия разворачиваются на фоне фантастического мира, полного самых невообразимых ситуаций. Как ваш персонаж реагирует на эти ситуации?

Важное предостережение: не совершайте персонажем действий, которые могут испортить удовольствие других игроков и Мастера. Поступайте так, чтобы вы и ваши друзья могли вместе наслаждаться игрой.



Персонажи накладывают чары на зелёную каргу во время обмена магическими предметами

Социальное взаимодействие

Во время своих приключений персонажи игроков встречаются со множеством народов и сталкиваются с чудовищами, которые предпочитают слова сражениям. В подобных ситуациях наступает время для социального взаимодействия, которое принимает различные формы. Например, вы можете попытаться убедить бессовестного вора сознаться в преступлении или можете польстить стражнику. Мастер берёт на себя роль неигровых персонажей, принимающих участие во взаимодействии.

Отношение НИПов к вашему персонажу может быть Дружелюбным, Равнодушным или Враждебным — это описано в глоссарии правил. Дружественные НИПы готовы прийти на помощь, в то время как Враждебные будут активно противостоять группе.

Социальное взаимодействие имеет два основных аспекта: отыгрыш и проверки характеристик.

Отыгрыш

Отыгрыш — это буквально проживание некой роли. В данном случае вы, как игрок, определяете, как ваш персонаж будет думать, действовать и говорить. Отыгрыш является частью каждого аспекта игры и выходит на первый план во время социальных взаимодействий.

Решите, какой стиль отыгрыша — активный или описательный, описанные в разделе «Пример социального взаимодействия», — подходит для вас.

Мастер, основываясь на характере НИПов, а также на действиях и намерениях вашего персонажа, определяет их реакцию. Трусливый разбойник может отступить под угрозой заключения в тюрьму. Упрямая торговка отказывается помочь докучающим ей персонажам. Тщеславный дракон наслаждается лестью.

Взаимодействуя с НИПом, внимательно следите за тем, как Мастер изображает его. Возможно, вам удастся узнать его цели, а затем воспользоваться этой информацией для воздействия на НИПа.

Если вы предложите ему то, в чём нуждается НИП, или сыграете на его симпатиях, страхах и целях, вы сможете завязать дружбу, предотвратить кровопролитие или узнать ключевую информацию. С другой стороны, если вы оскорбите гордого воителя или плохо отзовётесь о союзниках дворянина, ваши усилия будут потрачены впустую.

Проверки характеристик

Проверки характеристик также могут помочь в определении исхода социального взаимодействия. Ваш отыгрыш может изменить отношение НИПа, однако элемент случайности остаётся если Мастер решит, что реакцию НИПа должны определить кости. В таком случае Мастер обычно просит вас совершить действие Влияние.

Помните о ваших владениях навыками, когда будете обдумывать взаимодействие с НИП. Используйте подход, зависящий от владений навыками персонажей вашей группы. Например, если группе нужно обмануть охрану, чтобы пробраться в замок, разговор лучше вести Плуту, владеющему Обманом.

Пример социального взаимодействия

В этой сцене игроки вступают в социальное взаимодействие. Только вы и ваша группа определяете, как будут разыгрываться похожие сцены в ваших приключениях.

Четверо искателей приключений — Шрив, Мирабелла, Ауро и Гарет — отправились в таверну «Кровь вина» в мрачной деревне Баровия.

Джаред (в роли Мастера): Когда-то эта таверна была прекрасно обставлена, но со временем пришла в упадок. Пылающий огонь в камине едва ли способен обогреть помещение. За стойкой стоит мужчина, методично протирающий стаканы. За одним из столов о чём-то шепчутся три пожилые женщины. Красивый молодой человек сидит в одиночестве за угловым столиком и потягивает вино из бокала. Когда вы входите, никто, кроме него, не обращает на вас внимания. «Добро пожаловать в Баровию», — говорит он. Он протягивает монету бармену: «Кувшин для посетителей». Блеск серебра привлекает внимание официанта.

Мэйв (в роли Мирабеллы): «Спасибо тебе, друг. Можем ли мы узнать, кому обязаны щедрым приветствием?»

Джаред: «Я — Исмарк Колянович, хотя здесь меня часто называют Исмарком Жалким».

Рассел (в роли Шрив): «Прискорбно».

Джаред: «Не то слово. Надеюсь, однажды я последую примеру своего отца и избавлюсь от этого титула. Итак, мои новые друзья, кто же вы такие?»

Эми (в роли Ауро): «Я — Ауро».

Рассел: «Шрив».

Филипп (в роли Гарета): «Моё имя Гарет».

Мэйв (в роли Мирабеллы): «Меня зовут Мирабелла. Вы сказали, что вас зовут Колянович. Вы случаем не родственник Коляна Индировича — бургомистра этой деревни?»

Джаред: Исмарк выглядит слегка удивлённым. Он говорит: «Да, Колян Индирович — мой почтенный отец».

Мэйв: «Именно он позвал нас!» Я показываю Исмарку письмо, которое привело нас сюда.

Филипп: Буду наблюдать за его реакцией, когда он начнёт читать.

Джаред: Он уже было хотел взять письмо, но в последний момент отдёргивает руку. «Эта печать... она не принадлежит моему отцу». Гарет, соверши проверку Мудрости (Проницательность).

Филипп: У Гарета 18.

Джаред: Вы замечаете, как Исмарк пытается скрыть охвативший его ужас. Он боится даже прикоснуться к печати письма.

Филипп: Я спрашиваю его, что его так напугало.

Рассел: «Да, чья это печать?»

Джаред: «Дьявола Страда».

Эми: «Похоже, он — „славный парень˝».

Джаред: «Нет! Он — вампир, властелин замка Равенлофт и проклятие моей сестры. Прошу вас — помогите ей!»

Эми: «Значит Страд написал это письмо от лица бургомистра с просьбой приехать в Баровию и спасти Ирину

Активный стиль отыгрыша. Обратите внимание, как на протяжении всей сцены Рассел и Эми активно отыгрывают поведение своих персонажей. При таком активном отыгрыше они говорят голосами своих персонажей, словно исполняющие свои роли актёры. Игроки могут даже повторять движения и мимику своего персонажа. Однако, они всё ещё должны описывать то, что невозможно отыграть.

Описательный стиль отыгрыша. Обратите внимание, как Филипп описывает слова и действия своего персонажа. Опираясь на своё представление персонажа, он описывает, что и как делает его персонаж. Если вам больше нравится такой стиль отыгрыша, то помните следующее:

- Описывайте эмоции и настроение вашего персонажа.
- Сосредоточьтесь на намерениях вашего персонажа и том, как его могут воспринять другие.
- Описывайте столько подробностей, сколько посчитаете нужным.

Не беспокойтесь об абсолютно точном описании ваших действий. Просто сосредоточьтесь на том, что должен сделать ваш персонаж и опишите то, что пришло вам в голову.

1

Проверки характеристик. Персонаж Филиппа — Гарет — совершает проверку Мудрости (Проницательность), чтобы прочесть по лицу Исмарка его эмоции. Мудрость — это характеристика, которая оценивает восприимчивость и интуицию. Проницательность отражает способность персонажа считывать настроения и намерения других людей. Мастер установил Сл 15, и Гарет прошёл эту проверку. Преуспев в проверке Мудрости (Проницательность), он извлекает неочевидные сведения, которые не были частью описания Мастера ранее. Дополнительная информация приводится в разделах «Характеристики» и «Владение» ранее в этой главе, а действие Поиск описывается в глоссарии правил.



Коляну от смертельного недуга... которым является он сам? С чего бы ему это делать?»

Рассел: «Почему он хотел, чтобы мы приехали сюда?»

Мэйв: «Очевидно, он не считает нас угрозой».

Эми: «Ну, это мы ещё поглядим!»

Джаред: «Он играет с вами. Он с наслаждением уничтожает всё прекрасное, в том числе и мою любимую сестру».

Филипп: Гарет подходит ближе и с состраданием спрашивает у Исмарка, не укусил ли его сестру вампир.

Джаред: Пожалуйста, соверши проверку Харизмы (Убеждение), чтобы увидеть, как он отреагирует на вашу заботу. У вас есть Преимущество, потому что он Дружелюбен. 2

Филипп: Это хорошая новость. Мой первый бросок 7, но с Преимуществом... эх, не сильно лучше. Хорошо, 10 плюс 5 — это 15.

Джаред: Исмарк наклоняется к тебе поближе, Гарет, и с подозрением оглядывается на остальных посетителей таверны, будто бы беспокоясь, что они могут подслушать вас. Он шепчет: «Дьявол Страд желает сделать Ирину своей новой игрушкой. Он уже дважды навещал её ночью, воспользовавшись своей дьявольской силой, чтобы добиться приглашения в дом — вампир не может войти без приглашения. Он дважды укусил её, но она всё ещё борется за жизнь. Я боюсь, что она не переживёт ещё одного визита!»

Рассел: «Итак, Исмарк. Ты угостил нас выпивкой, рассказал о дьяволе Страде и своей сестре. Как мы можем помочь?»

Джаред: «Вы слишком добры! Для начала мне потребуется ваша помощь, чтобы перевезти Ирину в городок Валлаки».

Мэйв: «Где находится Валлаки?»

Джаред: «Город расположен на северо-западе в самом сердце долины. Путь по прямой — меньше десятка миль, но дорога петляет среди холмов и лесов. Если двигаться быстро, путешествие займёт не менее пяти часов».

Рассел: «Почему именно туда?»

Джаред: «Городок находится за пределами видимости замка Равенлофт, и, я надеюсь, там нет шпионов Страда. К тому же я слышал, что Валлаки хорошо защищён: деревянный частокол и железные врата».

Рассел: «Как будто это сможет остановить вампира».

Джаред: «Соглашусь. Но если, переместив её туда, мы сможем выиграть несколько дней, у нас появится время на выполнение второй части плана».

Рассел: «Той части, где ты поможешь нам?»

Джаред: «Да, где я помогаю вам столкнуться лицом к лицу с вампиром!»

2

Влияние на НИПов. Гарет совершает действие Влияние (см. глоссарий правил), с помощью которого персонажи могут повлиять на НИПа. На НИПа легче оказать влияние, если он уже расположен к вам, как Исмарк. Благодаря Дружелюбному отношению Исмарка Филипп совершает бросок с Преимуществом. В данном случае Преимущество определило успех проверки.

Исследование

Исследование включает в себя изучение мест, полных опасностей и тайн. Правила из этого раздела описывают несколько способов взаимодействия искателей приключений с окружающей средой подобных мест.

Экипировка для приключений

Искатели приключений в своих исследованиях во многом полагаются на свою экипировку. Например, они могут добраться до высоких мест с помощью Лестницы, заметить вещи, которые трудно увидеть без Факела или другого источника света, открыть запертые двери и контейнеры Воровскими инструментами или создать преграду для преследователей с помощью Калтропов.

Ознакомьтесь с главой 6, в которой приводятся правила для многих предметов, которые могут пригодиться в ваших приключениях. Особенно в той главе полезны предметы из разделов «Инструменты» и «Снаряжение». Оружие, упоминаемое в той главе, можно использовать не только в битве. Например, вы можете воспользоваться Боевым посохом, чтобы нажать зловещего вида кнопку, к которой вам бы не хотелось прикасаться.

Зрение и свет

Некоторые задачи в приключениях — заметить опасность, найти спрятанные предметы, попасть по врагу, нацелить заклинание — сильно зависят от возможности видеть. Поэтому эффекты, препятствующие зрению, могут стать серьёзной проблемой, как поясняется ниже.

Заслонённые области

Область может быть Слабо или Сильно заслонённой. В Слабо заслонённой области, такой как область Тусклого света, слабом тумане или редких зарослях, существа совершают с Помехой проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Сильно заслонённая область, такая как область Тьмы, плотный туман или густая листва, полностью блокирует зрение. Вы считаетесь Ослеплённым (см. глоссарий правил), когда пытаетесь рассмотреть что-то в такой области.

Свет

Наличие или отсутствие света определяет три категории освещения, описанных ниже.

Яркий свет. Яркий свет позволяет большинству существ хорошо видеть. Даже в пасмурный день свет солнца считается Ярким, а факелы, фонари, костры и другие источники освещения обеспечивают его в определённом радиусе.

Тусклый свет. Тусклый свет, также называемый сумраком, создаёт Слабо заслонённую область. Область Тусклого света обычно находится между источником Яркого света и окружающей Тьмой. Мягкий свет на рассвете и закате тоже считается Тусклым светом. Луна в полнолуние освещает землю Тусклым светом.



Тьма. Тьма создаёт Сильно заслонённую область. Персонажи оказываются во Тьме ночью на открытом воздухе (даже в большую часть лунных ночей), в коридорах неосвещённых подземелий или в области магической Тьмы.

Особые чувства

Некоторые существа обладают особыми чувствами, которые в определённых ситуациях помогают им воспринимать окружение. Глоссарий правил содержит определение следующих особых чувств:

- Истинное зрение
- Тёмное зрение
- Слепое зрение
- Чувство вибрации

Засада

Искатели приключений и чудовища часто прячутся, чтобы следить друг за другом, прокрасться мимо стражи или подготовить засаду. Мастер решает, подходят ли текущие обстоятельства для того, чтобы спрятаться. Когда вы пытаетесь спрятаться, вы совершаете действие Засада.

Взаимодействие с объектами

Обычно взаимодействие с объектами происходит достаточно просто. Игрок сообщает Мастеру, что его персонаж делает, например, опускает рычаг или открывает дверь, а Мастер описывает, что происходит. Тем не менее, иногда правила напрямую указывают, какие действия с объектом вы можете совершить, как описано в следующих разделах.

Что такое объект?

В контексте правил объект — это неодушевлённая вещь, такая как окно, дверь, меч, книга, стол, стул или камень. Здания и транспорт состоят из объектов, но не являются ими сами по себе.

Кратковременные взаимодействия с объектами

Когда времени в обрез, например, в сражении, действия с объектами ограничены: вы можете совершить одно свободное взаимодействие за ход. Это взаимодействие должно происходить во время перемещения или действия существа. Любое дополнительное взаимодействие осуществляется с помощью действия Использование, как поясняется в разделе «Сражение» далее в этой главе.

Поиск скрытых объектов

Когда ваш персонаж хочет отыскать какой-то скрытый объект, например, потайную дверь или ловушку, при условии, что тот находится в описываемой области поиска, Мастер обычно просит вас совершить проверку Мудрости (Восприятие). При успехе вы обнаруживаете объект, какие-то важные детали или и то, и другое одновременно.

Если же объект не находится в описываемой персонажем области поиска, проверка Мудрости (Восприятие) не позволит его обнаружить, независимо от её результата.

Перенос объектов

Как правило, вы можете нести своё снаряжение и сокровища, не беспокоясь о весе этих вещей. Когда вы пытаетесь перенести достаточно тяжёлый объект или огромное число лёгких объектов, Мастер может потребовать от вас следовать правилам грузоподъёмности из глоссария правил.

Разрушение объектов

Действием вы можете автоматически разрушить или иным образом уничтожить хрупкий немагический объект, такой как стеклянный контейнер или лист бумаги. Если вы попытаетесь нанести урон чему-то более прочному, Мастер может применить правила по разрушению объектов из глоссария правил.

Угрозы

Чудовища — основная угроза, с которой сталкиваются персонажи, однако существуют и другие опасности. Глоссарий правил содержит определение следующих угроз:

Горение	Обезвоживание	Удушение
Недоедание	Падение	

Путешествие

Во время приключения персонажи могут отправиться в далёкое путешествие, которое может занять часы или дни. Мастер может подвести итоги этого путешествия без тщательных вычислений расстояний или времени в пути, либо же попросить вас воспользоваться приведёнными ниже правилами темпа перемещения.

> **Походный строй**
>
> Искатели приключений должны сформировать походный строй, путешествуя по подземелью или на открытом воздухе. Он позволяет легче определить, кто из персонажей попадёт в ловушку, заметит спрятавшихся врагов и окажется ближе к противнику, когда начнётся бой. Вы можете поменять свой походный строй вне сражения и зафиксировать его любым удобным способом, например, записать на бумаге или расставить миниатюры в нужном порядке.

Если вам нужно знать, как быстро вы можете перемещаться, когда важна каждая секунда, ознакомьтесь с правилами перемещения в разделе «Сражение» далее в этой главе.

Темп перемещения

Во время путешествий, вне сражений, группа искателей приключений может перемещаться в нормальном, быстром или медленном темпе, как показано в таблице «Темп перемещения». В таблице указано как далеко группа может переместиться за период времени. Верхом на ездовых лошадях или других скакунах группа может переместиться на вдвое большее расстояние за 1 час, после чего животным потребуется Короткий или Долгий отдых перед тем, как они смогут путешествовать в подобном темпе снова (в главе 6 приводится список скакунов, доступных для покупки). *«Руководство Мастера»* содержит правила, в которых указано какой темп вы можете выбрать на определённых типах местности.

Темп перемещения

	Пройденное расстояние за...		
Темп	**Минуту**	**Час**	**День**
Быстрый	400 футов	4 мили	30 миль
Нормальный	300 футов	3 мили	24 мили
Медленный	200 футов	2 мили	18 миль

У каждого темпа перемещения есть свой игровой эффект, описанный ниже.

Быстрый. Путешествующие в Быстром темпе совершают с Помехой проверки Мудрости (Выживание или Восприятие) и Ловкости (Скрытность).

Нормальный. Путешествующие в Нормальном темпе совершают с Помехой проверки Ловкости (Скрытность).

Медленный. Путешествующие в Медленном темпе совершают с Преимуществом проверки Мудрости (Выживание или Восприятие).

Транспорт

Путешественники в фургонах, каретах или другом наземном транспорте перемещаются в нормальном темпе. Персонажи на плавучих судах перемещаются со скоростью судна и не могут выбрать темп перемещения. В зависимости от типа судна и численности экипажа корабли могут путешествовать вплоть до 24 часов в сутки. В главе 6 описывается транспорт, который можно приобрести.



Пример исследования

В этой сцене персонажи игроков исследуют таинственную и потенциально опасную область. Они перемещаются в окружающем пространстве и взаимодействуют с объектами внутри него.

Персонажи исследуют замок Равенлофт, и Мастер описывает комнату, в которую они вошли.

Джаред (в роли Мастера): Открытый огонь в очаге наполняет эту комнату тёплым светом. Отблески пламени отражаются в кочерге рядом с камином, а стены увешаны полками со старинными книгами. Над каминной полкой висит огромная картина в позолоченной раме. Свет камина освещает портрет — точное изображение Ирины Коляны.

Филипп (в роли Гарета): Насколько старой выглядит картина?

Мэйв (в роли Мирабеллы): Я собираюсь проверить книги!

Джаред: Хорошо, я вернусь к вам через мгновение. Рассел и Эми, чем занимаются ваши персонажи?

Рассел (в роли Шрив): Я стою рядом с дверью с обнажённым мечом, готовая к опасности. Это жуткое место!

Эми (в роли Ауро): Я подхожу к камину. Мне нравится звук потрескивающего огня. Но я также остаюсь настороже.

Джаред: Принято. Итак, Филипп, пожалуйста, соверши проверку Интеллекта (Истории), пока Гарет осматривает картину.

3

Филипп: Я не владею Историей, но давай попробуем. У меня... Ого! 20! В общей сложности... 20.

Джаред: Гарету сразу же бросаются в глаза две вещи. Во-первых, женщина одета в старомодное платье. Во-вторых, в некоторых местах краска отслоилась, а весь портрет покрылся тонким слоем сажи. Вам кажется, что этой картине несколько столетий.

Филипп: Может быть это предок Ирины? Или же она — вампир, и вся эта история с «укушенной Страдом» — всего лишь уловка.

Джаред: Кто знает... Итак, Мирабелла просматривает книги?

Мэйв: Да, я наугад беру одну с полки.

Каждый на своём месте. Исследование ничем не ограничивается; в отличии от сражения, игроки не перемещаются в подземелье по очереди. Мастер часто обращается к ним, чтобы точно знать, где находятся их персонажи и что те делают.

Важность командной работы. Персонажи игроков действуют плечом к плечу, чтобы достичь общей цели. Они все вместе идут по подземелью и преодолевают его опасности. Оказавшись в комнате, персонажи исследуют различные части помещения. Когда позже в примере Ауро найдёт потайную дверь за камином, они снова собираются вместе, чтобы осмотреть её, а Гарет выясняет, как пройти через огонь. Кажется, что персонаж Рассела почти ничего не сделала, но Шрив защищала группу, стоя на страже у двери.

3

Необходимость наличия Владения для броска. Даже если вы не владеете соответствующим навыком, у вас всё равно есть возможность преуспеть в проверке характеристики. В примере Филипп получает 20 без владения. К20 привносит в игру множество сюрпризов, которые затем приходится описывать Мастеру.

Джаред: Это книга, написанная на Общем, которая называется *«Обители божественного в небесном и инфернальном царствах»*.

Рассел: Ты только что это придумал?

Джаред: А вот это вы никогда не узнаете. Когда вы листаете книгу, вы отмечаете, что она написана очень академичным языком, абсолютно непонятным вам.

Мэйв: Хорошо, я кладу её обратно и достаю другую.

Джаред: Шрив и Ауро делают что-то ещё?

Эми: Я беру кочергу и ворошу поленья в камине.

4 **Джаред:** Как только вы поднимаете кочергу, вы слышите скрежет, и задняя стенка камина отодвигается в сторону, открывая комнату за ней!

Эми: «Эй, ребята? Я кое-что нашла!» Могу ли я увидеть что-то в комнате за камином?

Джаред: За пламенем и дымом вы видите блестящую кучку монет, лежащую рядом с сундуком.

Эми: Кто-нибудь может потушить огонь?

Филипп: А ты смеялась надо мной, когда я подготовил *Сотворение или уничтожение воды*! Я сжимаю свой Священный символ и творю заклинание, заливая камин

5 водой.

Джаред: Что говорится в описании заклинания?

Филипп: 10 галлонов воды проливаются дождём в Кубе со стороной 30 футов и гасят пламя.

Джаред: Отлично! Огонь потушен. В отсутствии света от камина, в сиянии магического меча Шрив ваши тени падают в комнату впереди. Сквозь клубы медленно рассеивающегося дыма вы можете увидеть на полу закрытый сундук в окружении груд монет. На дальней

6 стене находятся два держателя для факелов. В один из них вставлен незажжённый факел с замысловатой металлической рукоятью, а второй — пустует. Напротив этой стены лежит скелет в разбитых латах. Одной рукой он схватил себя за горло, а в другой держит факел из пустого держателя.

Эми: Я хочу проверить сундук!

Джаред: Что делают остальные?

Филипп: Гарет входит внутрь и смотрит на скелет.

Мэйв: Я побуду с внешней стороны камина.

Рассел: Я всё ещё стою у той же двери.

Джаред: Эми, перед тобой мастерски сделанный сундук на ножках с элегантной фурнитурой.

Эми: Я пытаюсь открыть его. Он заперт на замок?

Джаред: Нет, он легко открывается — и наружу вырывается облако сладко пахнущего газа.

Эми: О, нет.

Джаред: О, да. Мне нужно, чтобы Ауро и Гарет совершили

7 спасброски Телосложения.

Эми: Прости, Филипп! У меня 8.

Филипп: И 5 у Гарета.

Джаред: Когда газ попадает в ваши лёгкие, вы чувствуете, как вас охватывает холод, и ваши тела застывают. Вы оба становитесь Парализованными!

4

Поиск скрытых объектов. В приключении окружающий мир полон секретов: ловушек, потайных дверей, незакреплённых половиц и спрятанных сокровищ. Персонажи обычно совершают проверки Мудрости, чтобы найти что-то (см. действие Поиск в глоссарии правил), но иногда они натыкаются на эти объекты случайно, как это произошло с Ауро.

5

Сотворение заклинаний. Многие персонажи могут сотворять заклинания, которые обладают огромным разнообразием эффектов. Некоторые заклинания обычно полезны в бою: они причиняют урон или накладывают состояния. Другие заклинания полезны при исследовании. Играя за заклинателя, найдите сочетание эффективных в бою и утилитарных заклинаний, способных помочь справиться с различными опасностями.

Знайте свои заклинания! Перед сотворением заклинания откройте вашу *«Книгу игрока»* на странице с его описанием. Не ожидайте, что Мастеру известно, как действует ваше заклинание, и будьте готовы ответить на любые вопросы на этот счёт.

6

Зрение и свет. Мастер решает, что могут почувствовать искатели приключений. Это означает, что они должны иметь представление об источниках света, таких как трепещущее пламя камина и свечение меча Шрив, а также заслоняющих факторов, таких как дым и туман. Ознакомьтесь с разделом «Зрение и свет» ранее в этой главе для получения дополнительной информации.

7

Спасброски. Существо совершает спасбросок, чтобы избежать чего-то или сопротивляться чему-то. Когда из сундука выходит токсичный газ, персонажи Филиппа и Эми совершают спасброски Телосложения. Телосложение — одна из шести характеристик, которые оценивают возможности существ. Она связана со здоровьем и выносливостью. При провале спасброска, персонажи становятся Парализованными газом. Ознакомьтесь с разделом «Состояния» далее в этой главе для получения дополнительной информации.



Сражение

Искатели приключений сталкиваются со многими опасными чудовищами и гнусными злодеями. В такие моменты часто происходит сражение.

Порядок сражения

Типичное боевое столкновение — это столкновение между двумя сторонами: яростные выпады, финты, парирование, маневрирование и сотворение заклинаний. Сражение в игре состоит из цикла раундов и ходов. В игровом мире раунд длится около 6 секунд. Во время раунда все участники сражения совершают ходы. Порядок ходов определяется в начале сражения, когда все совершают бросок Инициативы. Когда все совершат свои ходы, начинается новый раунд, и так происходит, пока одна сторона не победит другую.

Сражение шаг за шагом

Сражение проходит по следующим шагам:

1: **Определение положения.** Мастер определяет расположение всех персонажей и чудовищ. Учитывая походный строй искателей приключений или их заявленное положение в комнате или другой области, Мастер определяет, где находятся противники — как далеко и в каком направлении от группы.

2: **Определение Инициативы.** Все участники боевого столкновения совершают броски Инициативы, определяя порядок своих ходов.

3: **Совершение ходов.** Все участники битвы совершают ходы в порядке Инициативы. Когда все вовлечённые в сражение сделали свои ходы, раунд заканчивается. Повторяйте этот шаг до тех пор, пока бой не прекратится.

Инициатива

Инициатива определяет порядок ходов во время сражения. Когда начинается сражение, все его участники совершают бросок Инициативы: они совершают проверку Ловкости, чтобы определить свою позицию в порядке Инициативы. Мастер совершает броски за чудовищ. Для целой группы одинаковых существ Мастер совершает один бросок, поэтому они получают одинаковую Инициативу.

Застигнутые врасплох. Если участника боя застают врасплох в начале боя, этот участник совершает бросок Инициативы с Помехой. Например, если скрывающиеся в засаде существа начинают сражение, то враг не подозревающий об их существовании, будет застигнут врасплох.

Порядок Инициативы. Результат проверки участника боя называется Значением инициативы или просто Инициативой. Мастер располагает участников сражения в порядке убывания Инициативы. Это порядок, в котором они действуют в раунде. Порядок инициативы остаётся неизменным каждый раунд.

Ничья. При одинаковой Инициативе Мастер определяет порядок среди чудовищ, а игроки определяют порядок среди персонажей. Если у чудовища и персонажа игрока одинаковая Инициатива, порядок определяет Мастер.

Ваш ход

В свой ход вы можете переместиться на расстояние, не превышающее вашу Скорость, и совершить одно действие. Вы сами решаете, когда будете перемещаться — до или после действия.

Основные действия, которые вы можете совершить, описаны в разделе «Действия» ранее. В описании умений персонажа и блоках статистики чудовища можно найти информацию о вариантах действий. В разделе «Перемещение и положение» далее в этой главе приводятся правила перемещения.



Существа занимают пространство различных размеров. Этот Ускользающий зверь занимает пространство размером 10 на 10 футов, а искатели приключений — 5 на 5 футов

Общение. Во время своего хода вы можете общаться с помощью любых доступных вам средств — коротких фраз и жестов. При этом вы не тратите ни ваше действие, ни перемещение.

Для длительного общения, например, подробного объяснения или попытки убедить противника, требуется действие. Действие Влияние — это основной способ, которым вы можете повлиять на чудовище.

Взаимодействие с вещами. Вы можете свободно взаимодействовать с одним предметом или особенностью местности во время своего перемещения или действия. Например, вы можете открыть дверь во время перемещения, направляясь к врагу.

Если вы хотите взаимодействовать со вторым предметом, вы должны совершить действие Использование. Некоторые магические и другие особые предметы всегда используются действием, как указано в их описании.

Мастер может потребовать, чтобы вы совершили действие для деятельности, которая требует особого внимания или осложнена необычными обстоятельствами. Например, Мастер может потребовать от вас совершить действие Использование, чтобы открыть застрявшую дверь, или повернуть рычаг, чтобы опустить подъёмный мост.

Бездействие в свой ход. Вы можете отказаться от перемещения, совершения действия или другой активности в свой ход. Если вы не можете решить, что делать, попробуйте совершить действие Уклонение или действие Подготовка.

Завершение сражения

Сражение заканчивается, когда одна из сторон терпит поражение: существа убиты, выведены из строя, сдались в плен или сбежали. Также сражение может закончиться по взаимному решению обеих сторон.

Перемещение и положение

В свой ход вы можете переместиться на расстояние, не превышающее вашу Скорость. Вы можете не перемещаться вовсе.

Во время вашего перемещения вы можете лазать, ползать, прыгать и плавать (см. глоссарий правил). Эти различные способы перемещения могут комбинироваться с обычным перемещением или составлять всё ваше движение.

Как бы вы ни перемещались, вы вычитаете расстояние всех частей вашего движения из Скорости, пока либо оно не будет израсходовано, либо вы не закончите перемещение.

Скорость персонажа определяется во время создания персонажа. Скорость чудовища указывается в его блоке статистики. Ознакомьтесь с глоссарием правил для дополнительной информации о Скорости и её особых типах, таких как Скорость лазания, Скорость полёта или Скорость плавания.

Труднопроходимая местность

Участников сражения часто замедляет Труднопроходимая местность. Низкая мебель, щебень, подлесок, крутые лестницы, снег и мелкая трясина — примеры Труднопроходимой местности.

Игра на сетке

Если вы играете на квадратной сетке и используете миниатюры или другие жетоны, следуйте правилам ниже.

Квадраты. Сторона каждого квадрата равна 5 футам.

Скорость. Вместо перемещения на футы вы перемещаетесь по квадратам. Скорость при этом делится на отрезки по 5 футов. Вы можете перевести свою Скорость в квадраты, разделив её на 5. Например, Скорость 30 футов — это 6 квадратов. Если вы часто используете сетку, запишите свою скорость в квадратах на листе персонажей.

Вход в квадрат. Чтобы совершить вход в квадрат, у вас должно быть достаточное количество футов перемещения. Вы должны потратить 1 квадрат перемещения для входа в незанятый квадрат, примыкающий (перпендикулярно или по диагонали) к тому, где вы находитесь. Вход в квадрат с Труднопроходимой местностью стоит 2 квадрата. Другие эффекты могут сделать вход в квадрат ещё дороже.

Углы. При диагональном перемещении нельзя пересекать углы стен, больших деревьев и других объектов, занимающих весь квадрат.

Расстояния. Для определения расстояния на сетке между двумя объектами или существами начните подсчёт с квадрата, смежного с одним из них, и считайте до квадрата, в котором находится другой, включительно. Считайте по кратчайшему маршруту.

Каждый фут перемещения по Труднопроходимой местности стоит 1 дополнительный фут, даже если на место действуют сразу несколько эффектов Труднопроходимой местности.

Прерывание перемещения

Вы можете прервать ваше перемещение, совершив любое действие, Бонусное действие или Реакцию в этот же ход, а затем продолжить движение. Например, если ваша Скорость 30 футов, вы можете пробежать 10 футов, совершить действие, а затем переместиться на 20 футов.

Падение на землю

В свой ход вы можете стать Сбитым с ног (см. глоссарий правил), не тратя действие или любую из своих Скоростей, кроме случая если ваша Скорость равна 0.

Размер существа

Любое существо принадлежит к одной из категорий размера, которая определяет ширину квадрата, занимаемого существом на карте, как показано в таблице «Размер существа и занятое пространство». В этой таблице перечислены размеры от самого маленького (Крошечный) до самого большого (Громадный). Пространство существа — это площадь, контролируемая им в бою, а также пространство, необходимое ему для эффективного сражения.

Размер персонажа определяет вид, а размер чудовища указан в его блоке статистики.

Размер существа и занятое пространство

Размер	Пространство (футы)	Пространство (квадраты)
Крошечный	2½ на 2½ фута	по 4 на квадрат
Маленький	5 на 5 футов	1 квадрат
Средний	5 на 5 футов	1 квадрат
Большой	10 на 10 футов	4 квадрата (2 на 2)
Огромный	15 на 15 футов	9 квадратов (3 на 3)
Громадный	20 на 20 футов	16 квадратов (4 на 4)

Передвижение через других существ

В свой ход вы можете пройти через пространство союзника, Недееспособного существа (см. глоссарий правил), Крошечного существа или существа на два размера больше или меньше вас.

Пространство другого существа, кроме Крошечного и вашего союзника, считается Труднопроходимой местностью для вас.

Вы не можете добровольно завершить ход в пространстве, занятом другим существом. Если вы каким-то образом заканчиваете ход в пространстве с другим существом, вы становитесь Сбитым с ног (см. глоссарий правил), если только вы не Крошечный или ваш размер не больше другого существа.

Совершение атаки

Когда вы совершаете действие Атака, вы проводите одну атаку. Некоторые действия, Бонусные действия и Реакции также позволяют вам совершить атаку. Независимо от того, наносите ли вы удар Рукопашным оружием, стреляете из Дальнобойного оружия или атака — это часть заклинания, она устроена следующим образом:

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

2: Определение модификаторов. Мастер определяет, есть ли у цели Укрытие (см. следующий раздел), и есть ли у вас Преимущество или Помеха при броске атаки по ней. Кроме того, заклинания, особые умения и прочие эффекты могут давать бонусы и штрафы к вашему броску атаки.

3: Определение последствий атаки. Совершите бросок атаки, как описано ранее в этой главе. При попадании вы совершаете бросок урона, за исключением случаев, когда для данной атаки действуют иные правила. Некоторые атаки вызывают особые эффекты вдобавок к урону или вместо него.

Укрытие

Стены, деревья, существа и другие препятствия могут служить укрытием для цели, затрудняя нанесение урона. Как описано в таблице «Укрытие», существует три степени укрытия, каждая из которых даёт различные преимущества для цели.

Цель может получить преимущество от укрытия только тогда, когда атака или иной эффект исходит с противоположной стороны укрытия. Если цель находится за несколькими укрытиями, применяется только самая высокая степень защиты. Степени не суммируются. Например, если цель находится за существом, которое даёт Укрытие на половину, и стволом дерева, который даёт Укрытие на три четверти, то цель имеет Укрытие на три четверти.

Невидимые нападающие и цели

Вы совершаете с Помехой бросок атаки против цели, которую вы не видите. Это правило действует в тех случаях, когда вы угадываете местоположение цели или нацеливаетесь на существо, которое вы не видите, но можете слышать. Если цели нет в той области, на которую вы нацелились, вы промахиваетесь.

Когда существо не может видеть вас, вы совершаете с Преимуществом броски атаки по нему.

Когда вы скрыты и совершаете бросок атаки, вы выдаёте своё местоположение как при попадании, так и при промахе.

Укрытие

Степень	Преимущество для цели	Предоставляется...
На половину	Бонус +2 к КЗ и спасброску Ловкости	Другим существом или объектом, который закрывает собой цель не менее чем на половину
На три четверти	Бонус +5 к КЗ и спасброску Ловкости	Объектом, который закрывает собой цель не менее чем на три четверти
Полное	Не может быть выбрана целью напрямую	Объектом, который полностью закрывает собой цель

Дальнобойные атаки

Если вы совершаете дальнобойную атаку, вы стреляете из лука или арбалета, кидаете топор или другой снаряд, чтобы поразить врага на расстоянии. Многие заклинания также включают совершение дальнобойной атаки.

Дистанция

Вы можете совершать дальнобойные атаки только по целям, находящимся в пределах указанной дистанции. Если у дальнобойной атаки, например, заклинанием, указана только одна дистанция, вы не можете атаковать цель, находящуюся за пределами этой дистанции.

У некоторых дальнобойных атак, например, Длинным луком, указаны две дистанции. Меньшее число — это нормальная дистанция, а большее число — максимальная дистанция. Вы совершаете бросок атаки с Помехой, если цель находится за пределами нормальной дистанции, и не можете атаковать цель, находящуюся за пределами максимальной дистанции.

Дальнобойные атаки в ближнем бою

Провести дальнобойную атаку сложнее, когда рядом с вами находится противник. Вы совершаете с Помехой бросок дальнобойной атаки оружием, заклинанием или чем-то другим, если находитесь в пределах 5 футов от враждебного не Недееспособного существа (см. глоссарий правил).

Рукопашные атаки

Рукопашные атаки позволяют поразить врага, находящегося в пределах вашей досягаемости. Обычно рукопашная атака совершается зажатым в руке оружием или Безоружным ударом. Многие чудовища совершают рукопашные атаки когтями, зубами или другими частями тела. Несколько заклинаний также позволяют совершать рукопашные атаки.

Досягаемость

Досягаемость существа составляет 5 футов, поэтому при совершении рукопашной атаки оно может атаковать цели в пределах 5 футов. Некоторые существа обладают рукопашными атаками с досягаемостью более 5 футов, как указано в их описаниях.

Провоцированные атаки

Участники боя всегда ждут, когда враг расслабится. Неосторожно пройдя мимо своих врагов, вы рискуете вызвать Провоцированную атаку.

Избежание Провоцированных атак. Вы можете избежать Провоцированной атаки, совершив действие Отход. Вы также не вызываете Провоцированную атаку при Телепортации, или в том случае, если вас перемещают без использования вашего перемещения, действия, Бонусного действия или Реакции. Например, вы не вызываете Провоцированную атаку, если взрыв выбрасывает вас за пределы досягаемости противника или если вы падая, пролетаете мимо врага.

Совершение Провоцированной атаки. Вы можете совершить Провоцированную атаку, когда видимое вами существо покидает пределы вашей досягаемости. Реакцией вы совершаете одну рукопашную атаку оружием или Безоружным ударом по этому существу. Атака осуществляется непосредственно перед тем, как оно покинет пределы вашей досягаемости.

Сражение верхом

Согласное существо, как минимум на один размер больше вашего и обладающее подходящей анатомией, может служить скакуном по следующим правилам.

Посадка и спешивание

Во время перемещения вы можете сесть на существо в пределах 5 футов от вас или спешиться с него. Для этого требуется потратить количество перемещения, равное половине вашей Скорости (округляя в меньшую сторону). Например, если ваша скорость 30 футов, вам нужно потратить 15 футов перемещения, чтобы сесть на лошадь.

Управление скакуном

Вы можете управлять только объезженными скакунами. Для этого обычно подходят домашние лошади, мулы и другие подобные существа.

Инициатива управляемого скакуна такая же, как и у вас, пока вы верхом на нём. Он движется в ваш ход туда, куда вы укажете, и обладает тремя действиями: Отход, Рывок и Уклонение. Управляемый скакун может перемещаться и действовать даже в том ходу, на котором вы сели на него.

Напротив, независимый скакун — позволяющий вам на нём ездить, но игнорирующий ваши команды, — сохраняет своё место в порядке Инициативы, двигается и действует самостоятельно.



Паладин верхом на гигантском морском коньке отваживается спуститься в подводное царство

Падение со скакуна

Если некий эффект перемещает вашего скакуна против его воли, пока вы верхом на нём, вы должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, иначе упадёте со скакуна в незанятое пространство в пределах 5 футов от него и станете Сбитым с ног.

Когда вас или вашего скакуна пытаются Сбить с ног, пока вы сидите на нём, вы должны совершить такой же спасбросок.

Подводное сражение

Бой под водой следует следующим правилам.

Трудности в использовании оружия

Существо без Скорости плавания совершает с Помехой броски атаки рукопашным оружием под водой кроме случаев, когда оружие причиняет Колющий урон.

Броски атаки дальнобойным оружием под водой автоматически промахиваются по целям, находящимся за пределами нормальной дистанции оружия, а по цели в пределах нормальной дистанции совершаются с Помехой.

Сопротивление урону Огнём

Всё, что находится под водой, обладает Сопротивлением к урону Огнём (поясняется в разделе «Урон и лечение»).

Урон и лечение

Раны и угроза смерти — частые явления в D&D, описанные в следующих правилах.

Хиты

Хиты символизируют стойкость и волю к жизни. Существ с большим числом Хитов трудно убить. Ваш максимум Хитов — это количество Хитов, которые у вас есть, когда вы не ранены. Ваши текущие Хиты могут быть любым числом от максимума до 0, которое является наименьшим из возможных значений Хитов.

Каждый раз, когда вы получаете урон, он вычитается из ваших Хитов. Потеря Хитов никак не сказывается на ваших возможностях, пока Хиты не достигнут 0.

Если у вас половина Хитов и меньше, вы становитесь Окровавленным, что само по себе не имеет эффектов, но может привести к применению других игровых эффектов.

Броски урона

У каждого оружия, заклинания и наносящего урон умения чудовища указан наносимый ими урон. Вы бросаете кость урона, добавляете модификаторы и наносите цели получившийся урон. Даже если к урону применяется штраф, вы не можете нанести меньше 0 урона.

При совершении атаки оружием вы добавляете к урону модификатор характеристики — той же самой характеристики, что использовалась для броска атаки. В описании заклинания указано, какие кости бросать для определения урона и какие добавлять модификаторы. Если в правиле не указано иное, вы не добавляете ваш модификатор характеристики к фиксированному количеству урона, для которого не требуется бросок, например, к урону от Духовой трубки. Ознакомьтесь с информацией о костях урона оружием в главе 6 и о костях урона заклинаниями в главе 7.

Критические попадания

Когда вы совершаете Критическое попадание, то наносите дополнительный урон. Дважды бросьте кости урона от атаки, сложите их и добавьте все соответствующие модификаторы, как при обычном попадании. Например, если вы совершили критическое попадание кинжалом, —

Отдых

Даже искатели приключений не могут проводить всё своё время в приключениях. Им нужен отдых. Все существа могут совершать часовые Короткие отдыхи в середине дня и восьмичасовой Долгий отдых в его конце. Восстановление Хитов — одно из главных преимуществ отдыха. В глоссарии правил содержатся правила для Короткого и Долгого отдыха.

бросьте для урона 2к4, а не 1к4, затем добавьте модификатор соответствующей характеристики. Если атака включает в себя другие кости урона, например, с помощью умения Плута Коварная атака, вы также бросаете эти кости дважды.

Спасброски и урон

Для определения урона, наносимого посредством спасброска, используются следующие правила.

Урон по нескольким целям

Когда вы создаёте наносящий урон эффект, который вынуждает две или более цели одновременно совершить спасброски от него, совершите бросок урона один раз для всех целей. Например, когда Волшебник сотворяет Огненный шар, бросок урона от заклинания совершается один раз по всем существам, оказавшимся в области взрыва.

Половина урона

Многие эффекты спасброска наносят половину урона (округляя в меньшую сторону) цели при успехе. Уменьшенный вдвое урон равен половине того урона, который был бы нанесён при провале.

Типы урона

У любого урона есть свой тип, например, Огненный или Рубящий. Типы урона, перечисленные в глоссарии правил, не имеют собственных правил применения, однако другие, такие как Сопротивление, основаны на типах урона.

Сопротивление и Уязвимость

Некоторые существа и предметы имеют Сопротивление или Уязвимость к определённым типам урона. Если у вас есть Сопротивление какому-то типу урона, то наносимый вам урон этого типа уменьшается вдвое (округляя в меньшую сторону). Если у вас есть Уязвимость к какому-то типу урона, то наносимый вам урон этого типа увеличивается вдвое. Например, если у вас есть Сопротивление урону Холодом, то получаемый вами урон Холодом уменьшается вдвое, а если у вас есть Уязвимость к урону Огнём, то получаемый вами урон Огнём увеличивается вдвое.

Нет суммирования

Многократные Сопротивления или Уязвимости к одному и тому же типу урона не складываются. Например, если у вас есть Сопротивление к урону Некротической энергией, а также Сопротивление ко всему урону, получаемый вами урон Некротической энергией уменьшается вдвое.

Порядок применения

Модификаторы урона применяются так: сначала применяются корректировки, такие как бонусы, штрафы или множители, вторыми — Сопротивления, а третьими — Уязвимости.

Например, существо имеет Сопротивление ко всему урону, Уязвимость к урону Огнём и находится в пределах магической ауры, которая уменьшает весь урон на 5. Если существо получает 28 урона Огнём, сначала урон уменьшается на 5 (до 23), затем уменьшается вдвое из-за Сопротивления существа (и округляется в меньшую сторону до 11), а потом увеличивается вдвое из-за Уязвимости (до 22).

Иммунитет

Некоторые существа и предметы имеют Иммунитет к определённым типам урона и состояниям. Иммунитет к типу урона означает, что вы не получаете урон этого типа, а Иммунитет к состоянию означает, что это состояние не влияет на вас.

Лечение

Хиты могут быть восстановлены с помощью магии, такой как заклинание *Лечение ран* или с помощью *Зелья лечения*, а также Коротким или Долгим отдыхом (см. глоссарий правил).

Когда вы получаете лечение, добавьте восстановленные Хиты к вашим текущим Хитам. Ваши Хиты не могут превысить ваш максимум Хитов, поэтому все лишние Хиты не учитываются. Например, если вы получаете 8 Хитов лечения и у вас 14 Хитов, а ваш максимум Хитов — 20, вы получаете 6 Хитов, а не 8.

Опускание Хитов до 0

Если Хиты существа опустились до 0, оно либо тут же умирает, либо падает без сознания, как поясняется ниже.

Мгновенная смерть

Вот несколько причин, из-за которых существо может мгновенно умереть.

Смерть чудовища. Чудовище умирает, когда его Хиты опускаются до 0, хотя Мастер может позволить отдельному чудовищу игнорировать это правило и использовать правила, предназначенные для персонажей игроков.

Максимум Хитов равен 0. Существо умирает, если его максимум Хитов опускается до 0. Например, некоторые эффекты вытягивают жизненную энергию, уменьшая этим максимум Хитов существа.

Массивный урон. Когда урон опускает Хиты персонажа до 0, и ещё остаётся излишек урона, равный или превышающий максимальный уровень его Хитов, то персонаж умирает. Например, если у вашего персонажа с максимумом Хитов 12 сейчас 6 хитов, и он получает 18 урона, то Хиты персонажа опускаются до 0, но остаётся ещё 12 урона. Так как 12 урона равны максимуму Хитов, персонаж умирает.

Гибель персонажа

Если ваш персонаж умрёт, кто-то может оживить его магическим способом, например, с помощью заклинания *Оживление*. Или вы можете обсудить с Мастером создание нового персонажа, который присоединится к группе. В глоссарии правил содержится дополнительная информация о том, что значит «быть мёртвым».

Потеря сознания

Если ваши Хиты опускаются до 0 и вы не умираете мгновенно, вы становитесь Бессознательным (см. глоссарий правил), пока не восстановите

Нокаутирование существа

Когда вы опускаете Хиты существа до 0 рукопашной атакой, вы можете вместо этого уменьшить Хиты существа до 1 и сделать его Бессознательным. Затем оно начинает Короткий отдых, в конце которого это состояние на нём заканчивается. Состояние заканчивается досрочно, если существо восстанавливает любое количество Хитов или кто-то оказывает ему первую помощь, преуспев в проверке Мудрости (Медицины) Сл 10.

любое количество Хитов. Кроме этого, вы должны совершать Спасброски от смерти (см. ниже).

Спасброски от смерти

Каждый раз, когда вы начинаете свой ход с 0 Хитов, вы должны совершить Спасбросок от смерти, чтобы определить, двигаетесь ли вы к смерти или цепляетесь за жизнь. В отличие от других спасбросков, этот не привязан ни к какой из характеристик. Теперь вы находитесь в руках судьбы.

Три успеха/провала. Бросьте 1к20. Если результат будет «10» или выше, это успех. В противном случае, это провал. Сами по себе успех и провал не оказывают никакого эффекта. Трижды преуспев, вы становитесь Стабилизированным (см. раздел «Стабилизация персонажа» ниже). Трижды провалив спасбросок, 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.

При результате «1» или «20». Если вы совершаете спасбросок от смерти и выпадает «1», вы получаете два провала. Если вы совершаете спасбросок от смерти и выпадает «20», вы восстанавливаете 1 Хит.

Урон при 0 Хитов. Если вы получаете урон при 0 Хитов, вы получаете провал спасброска от смерти. При уроне от Критического попадания, вы получаете два провала спасброска от смерти. Если урон равен вашему максимуму Хитов или превышает его, вы умираете.

Стабилизация персонажа

Вы можете совершить действие Помощь, чтобы попытаться стабилизировать существо с 0 Хитов в пределах 5 футов, преуспев в проверке Мудрости (Медицина) Сл 10.

Стабилизированное существо не совершает Спасброски от смерти, даже если у него 0 Хитов, но оно все ещё остаётся Бессознательным. Если существо получает урон, оно перестаёт быть Стабилизированным и снова начинает совершать Спасброски от смерти. Стабилизированное существо, не получившее лечения, восстанавливает 1 Хит спустя 1к4 часов.

Временные хиты

Некоторые заклинания и другие эффекты дают Временные хиты — буфер, защищающий от потери настоящих Хитов, как поясняется ниже.

Временные хиты тратятся первыми

Если у вас есть Временные хиты и вы получаете урон, Временные хиты тратятся первыми, а оставшийся урон переносится на ваши Хиты. Например, если у вас есть 5 Временных хитов и вы получаете 7 урона, вы теряете все Временные хиты, а затем ещё 2 Хита.

Длительность

Временные хиты существуют, пока они не закончатся или вы не завершите Долгий отдых (см. глоссарий правил).

Временные хиты не складываются

Временные хиты не могут быть сложены вместе. Если у вас есть Временные хиты и вы получаете ещё, вы сами решаете, какие использовать: старые или новые. Например, если заклинание даёт вам 12 Временных хитов, когда у вас уже есть 10, у вас может быть или 12, или 10, но не 22 Временных хита.

Не Хиты и не лечение

Временные хиты не могут быть добавлены к вашим Хитам, лечение не может восстановить их, а получение Временных хитов не считается лечением. Поскольку Временные хиты не являются Хитами, существо может иметь все Хиты и при этом получать Временные хиты.

Если у вас 0 Хитов, получение Временных хитов не приведёт вас в сознание. Только настоящее лечение может спасти вас.

Состояния

Многие эффекты накладывают состояния — временный статус, который изменяет возможности получателя. Глоссарий правил содержит определение следующих состояний:

Бессознательный	Оглохший	Очарованный
Испуганный	Окаменевший	Ошеломлённый
Истощённый	Опутанный	Парализованный
Невидимый	Ослеплённый	Сбитый с ног
Недееспособный	Отравленный	Схваченный

Описание состояния определяет как оно влияет на получателя, а некоторые состояния применяются вместе с другими.

Длительность

Состояние длится то время, которое указано в эффекте, наложившем это состояние, или пока оно не будет прервано (например, состояние Сбитый с ног прерывается вставанием).

Нет суммирования

Если разные эффекты накладывают на существо одно и то же состояние, каждый из случаев имеет отдельную длительность, но эффекты состояния не становятся сильнее. Либо у вас есть какое-то состояние, либо его нет. Состояние Истощения является исключением. Его эффекты усиливаются, если у вас есть это состояние и вы получаете его снова.

Пример боя и урона

В этой сцене опасное событие затягивает в бой группу искателей приключений. Здесь демонстрируется пошаговый ход боя, при котором каждый игрок может описать действия своего персонажа в самые важные моменты боя.

В подземелье замка Равенлофт персонажи вступают в сражение!

Джаред (в роли Мастера): Жёлтый лишайник покрывает потолок этого прохода, а слева и справа находятся ниши.

Рассел (в роли Шрив): Я заглядываю в ближайшие ниши.

Джаред: В каждой из них покоятся скелеты людей. Тишину нарушает внезапный стук костей, скелеты вскакивают на ноги, окружая и готовясь атаковать вас! (8)

Рассел: Принял! Сколько здесь скелетов?

Джаред: Всего десять, и они настроены враждебно. Бросайте инициативу! (9)

Рассел: Десять скелетов? Черт возьми! У меня 16.

Мэйв (в роли Мирабеллы): У меня 8.

Филипп (в роли Гарета): Невероятная 2 у Гарета.

Эми (в роли Ауро): У меня 19!

Джаред: Плут действует быстро — но не так быстро, как скелеты! У них 20. Первые четыре бросаются на идущую впереди Шрив. (10)

Рассел: О, боже.

Джаред: Их броски атаки — 8, 16, 18 и 20.

Рассел: 8 и 16 меньше моего КЗ, но остальные попадают.

Джаред: Двое скелетов протыкают вас своими сломанными клинками, нанося в общей сложности 9 Колющего урона. (11)

Рассел: Это всё, на что вы способны?

Филипп: Никогда не говори такое Мастеру.

Джаред: Хах. Теперь двое атакуют Ауро. Первый бросок — чистая 1, промах. Второй бросок — 16.

Эми: Это попадание.

Джаред: Ты получаешь 4 Колющего урона, и ещё один атакует Мирабеллу — 14.

Мэйв: Попадание. Хотя... Нет, подождите! Я сотворяю *Щит*, так что они промахиваются. (12)

Джаред: Клинок скелета отскакивает от твоего щита, сотканного из магической силы. Затем ещё двое атакуют Гарета. Один промахивается с 5, но второй попадает сильным ударом с 21, нанося 7 Колющего урона.

Филипп: Он привлёк моё внимание!

Джаред: Всего было девять атак. В конце коридора стоит ещё один скелет. Он перемещается к вам и ждёт подходящей возможности. Теперь очередь Ауро.

Эми: Я атакую того, кто находится рядом со мной. 24 попадает?

Джаред: Серьёзный удар!

Эми: И он находится рядом с одним из моих союзников, верно?

Джаред: Да.

Эми: Тогда вместе с Коварной атакой это будет 22 урона! (13)

Джаред: Твой клинок пронзает пустую глазницу, и скелет с грохотом падает на землю, превратившись в безобидную кучу костей.

Эми: Затем я использую Хитрое действие, чтобы совершить Отход Бонусным действием, и отхожу на 20 футов от сражения.

Джаред: Очень хорошо. Шрив?

Рассел: Я бросаю свой меч и вытаскиваю боевой молот. Пора переломать чьи-то кости! Моя первая атака — 21 — попадает, и наносит 7 Дробящего урона. (14)

(8) **Начало сражения.** Описывая оживающих скелетов, Мастер готовится начать бой и мысленно прикидывает, где находятся участники, сверяясь с картой области и походным строем группы.

(9) **Бросок Инициативы.** Следующий шаг сражения — все участники совершают бросок Инициативы.

(10) **Совершение ходов.** Теперь каждый участник битвы совершает ходы в порядке Инициативы. Скелеты ходят первыми, потому что у них самая высокая Инициатива — 20.

(11) **Броски атаки.** Когда существо атакует, будь то удар мечом или выстрел из лука, игрок совершает бросок атаки. Атака попадает по цели, если сумма больше и равна Классу Защиты (КЗ) цели.

(12) **Заклинания и Реакции.** Мирабелла сотворяет заклинание *Щит*. Особое свойство этого заклинания в том, что заклинатель может сотворить его Реакцией даже не в свой ход (см. раздел «Действия» ранее в этой главе).

(13) **Особые умения.** Коварная атака Ауро позволяет нанести скелету дополнительный урон, а его Хитрое действие — совершить Отход Бонусным действием. Это примеры классовых умений (описанных в главе 3), которые позволяют персонажам отойти от правил.

(14) **Уязвимость.** Атака, наносящая Дробящий урон, смертельна для скелетов. Шрив знает это из прошлого опыта, именно поэтому она бросает свой меч и переключается на Дробящее оружие. Она наносит всего 7 урона, но, на самом деле, скелет получает 14 урона.



Джаред: Он пытается заблокировать твой удар, но его сила уничтожает скелета!

Рассел: Я замахиваюсь на следующего. 11 на попадание.

Джаред: Скелет уклоняется от атаки.

Рассел: Крысы. Я закончил свой ход.

Джаред: Мирабелла?

15 **Мэйв:** Сколько из них уместятся в куб со стороной 15 футов?

Джаред: Трое, если ты не хочешь задеть ещё и Шрива.

16 **Мэйв:** Кажется, это наилучший вариант. Я сотворяю *Волну грома* на этих троих, потратив ячейку заклинания 2-го уровня. Раздаётся громкий хлопок, и волна оглушающей силы проносится через скелетов. Им нужно совершить спасбросок Телосложения Сл 15.

Джаред: Они все проваливают его!

Мэйв: Поскольку я использовала ячейку 2-го уровня, заклинание наносит 15 урона Звуком и отбрасывает их на 10 футов.

Джаред: Их отбрасывает в стороны, и они разбиваются вдребезги.

Мэйв: Отлично! Четверо убиты, осталось шесть.

Джаред: И наконец-то настала очередь Гарета!

Филипп: Сколько из них находятся в пределах 30 футов от меня?

Джаред: Все шестеро.

17 **Филипп:** Я поднимаю свой Священный символ и прошу Пелора, Священное Солнце, испепелить этих скелетов. Им нужно совершить спасбросок Мудрости Сл 15.

Джаред (бросая кости): Ох, как же плохо... Никто из них даже близко не преуспел.

Филипп: Каждый из них получает 18 урона Излучением и...

Джаред: Никаких «и». Пелор обрушивает на этих скелетов свою мощь! На мгновение их силуэты вырисовываются во вспышке яркого света, а затем они исчезают, оставив после себя лишь сломанные мечи.

15 **Области воздействия.** Заклинания и многие другие эффекты в игре влияют на конкретную область, определяемую правилами, например, Куб со стороной 15 футов для заклинания *Волна грома*. Ознакомьтесь с глоссарием правил для получения дополнительной информации об областях воздействия.

16 **Спасброски.** Скелеты совершают спасбросок Телосложения, чтобы противостоять заклинанию *Волна грома*. Провалив его, они получают урон и отбрасываются, как указано в описании этого заклинания.

Урон и Хиты. У каждого из скелетов 13 Хитов, поэтому заклинания и атаки в этом примере наносят достаточно урона, чтобы уничтожить их. Если заклинание или атака нанесут меньше 13 урона, Мастер будет отслеживать урон, полученный каждым скелетом, пока их Хиты не снизятся до 0 и они не будут уничтожены.

17 **Спасброски.** Испепеление нежити Гарета — это классовое умение (см. главу 3). Как и в случае с заклинанием Мирабеллы *Волна грома*, Сжигание нежити заставляет скелетов совершить спасбросок.



Исследователи множества миров Хэнк, Бобби, Шейла, Диана, и Престо стоят на пороге своего следующего приключения

ГЛАВА 2

Создание персонажа

С помощью этой книги вы сможете «кирпичик за кирпичиком» создать персонажа для игры в Dungeons & Dragons. Ваш герой — это сочетание игровых характеристик, элементов ролевого отыгрыша и вашего воображения. Вы выбираете класс (например, Воин или Волшебник), предысторию (например, Моряк или Прислужник) и вид (например, Человек или Эльф). Затем вы придумываете особенности характера и внешность своего персонажа. После этого персонаж служит вашим аватаром в мультивселенной D&D.

Подготовка

Существует несколько вещей, которые вы должны сделать, прежде чем приступите к созданию персонажа.

Поговорите с вашим Мастером

Выясните у вашего Мастера, какого типа игра в D&D у вас будет. Если он черпает вдохновение, например, из греческих мифов, вы можете предпочесть одно направление развития своего персонажа, нежели если Мастер планирует лихие приключения в открытом море. Подумайте о том, каким искателем приключений вы бы хотели быть на такой игре. Если вы не знаете, с чего начать, посмотрите на иллюстрации персонажей из этой книги в поисках вдохновения.

Выберите для себя лист персонажа

На листе персонажа вы будете записывать основные данные о своём персонаже. В этой главе под термином «лист персонажа» мы подразумеваем то, что вы используете для отслеживания состояния вашего персонажа распечатанный лист персонажа, цифровой лист (как на D&D Beyond) или обычный лист бумаги. Выберите то, что подходит вам больше, а затем приступайте к созданию персонажа!

Нулевая сессия

Некоторые Мастера начинают кампанию с «нулевой сессии» — первой встречи, посвящённой созданию персонажей и обсуждению ожиданий, а также желательных и нежелательных тем. Нулевая сессия предоставляет прекрасную возможность пообщаться с другими игроками и Мастером, а также решить, знают ли ваши персонажи друг друга, как они познакомились и какие совместные приключения у них уже были.

Создание вашего персонажа

Создание персонажа осуществляется шаг за шагом. Каждый из них подробно рассмотрен далее в этой главе:

1: **Выберите класс.** Каждый искатель приключений представляет определённый класс. Класс в общих чертах описывает призвание персонажа, особые таланты, предпочтительную тактику.
2: **Определите происхождение.** Происхождение персонажа включает в себя две составляющих: предысторию и вид. Как персонаж провёл годы, которые предшествовали жизни искателя приключений? Какие у персонажа были предки? Вы также можете выбрать языки, известные вашему персонажу.
3: **Определите значения характеристик.** Многое из действий вашего персонажа в игре зависит от его шести характеристик.
4: **Выберите мировоззрение.** Мировоззрение — это моральный компас вашего персонажа.
5: **Заполните лист.** Заполните оставшиеся данные в вашем листе персонажа на основе выбранных вами опций.

На примере листа персонажа, приведённого на следующих страницах, многие пустые графы помечены числом, соответствующим одному из нижеследующих шагов.

Шаг 1: Выбор класса

Выберите класс и запишите его в свой лист персонажа. В таблице «Обзор классов» приводится краткая информация о классах. Вы можете ознакомиться с описанием классов в главе 3.

Обзор классов

Класс	Тема	Основная хар-ка	Сложность
Бард	Выступление	Харизма	Высокая
Варвар	Битва	Сила	Средняя
Воин	Оружие	Сила или Ловкость	Низкая
Волшебник	Книги заклинаний	Интеллект	Средняя
Друид	Природа	Мудрость	Высокая
Жрец	Боги	Мудрость	Средняя
Колдун	Оккультные знания	Харизма	Высокая
Монах	Безоружный бой	Ловкость и Мудрость	Высокая
Паладин	Защита	Сила и Харизма	Средняя
Плут	Скрытность	Ловкость	Низкая
Следопыт	Выживание	Ловкость и Мудрость	Средняя
Чародей	Могущество	Харизма	Высокая

5 ИМЯ ПЕРСОНАЖА

2 ПРЕДЫСТОРИЯ | 1 КЛАСС

2 ВИД | 1 ПОДКЛАСС

1 УРОВЕНЬ

ОПЫТ

КЛАСС ЗАЩИТЫ 5 ЩИТ

ХИТЫ ТЕКУЩИЕ | ВРЕМЕННЫЕ 5 МАКС

КОСТИ ХИТОВ ПОТРАЧЕНО 5 МАКС

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ 5 УСПЕХИ | ПРОВАЛЫ

DUNGEONS & DRAGONS

БОНУС ВЛАДЕНИЯ 2

ИНИЦИАТИВА 5

СКОРОСТЬ 2

РАЗМЕР 2

ПАССИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ 5

СИЛА
3 ЗНАЧЕНИЕ / МОДИФИКАТОР
- ○ ____ **Спасбросок**
- 5 ○ ____ Атлетика 2

ЛОВКОСТЬ
3 ЗНАЧЕНИЕ / МОДИФИКАТОР
- ○ ____ **Спасбросок**
- 5 ○ ____ Акробатика 2
- ○ ____ Ловкость рук
- ○ ____ Скрытность

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
3 ЗНАЧЕНИЕ / МОДИФИКАТОР
- ○ 5 **Спасбросок**

5 **ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ**

ИНТЕЛЛЕКТ
3 ЗНАЧЕНИЕ / МОДИФИКАТОР
- ○ ____ **Спасбросок**
- 5 ○ ____ История 2
- ○ ____ Природа
- ○ ____ Расследование
- ○ ____ Религия
- ○ ____ Тайная магия

МУДРОСТЬ
3 ЗНАЧЕНИЕ / МОДИФИКАТОР
- ○ ____ **Спасбросок**
- 5 ○ ____ Восприятие 2
- ○ ____ Выживание
- ○ ____ Медицина
- ○ ____ Проницательность
- ○ ____ Уход за животными

ХАРИЗМА
3 ЗНАЧЕНИЕ / МОДИФИКАТОР
- ○ ____ **Спасбросок**
- 5 ○ ____ Выступление 2
- ○ ____ Запугивание
- ○ ____ Обман
- ○ ____ Убеждение

5 ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ

Название	Бонус атаки/Сл	Урон и тип	Примечания

5 КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

2 ОСОБЕННОСТИ ВИДА

2 ЧЕРТЫ

ВЛАДЕНИЕ ЭКИПИРОВКОЙ

1 ОБУЧЕННОСТЬ ДОСПЕХАМ — Лёгкие | Средние | Тяжёлые | Щиты

2 ОРУЖИЕ

2 ИНСТРУМЕНТЫ

5 ЗАКЛИНАТЕЛЬНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

5	МОДИФИКАТОР ЗАКЛИНАТЕЛЬНОЙ ХАРАКТЕРИСТИКИ
5	СЛ СПАСБРОСКА ЗАКЛИНАНИЙ
5	БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЯМИ



5 ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ

	Всего	Потрачено
Уровень 1		
Уровень 2		
Уровень 3		
Уровень 4		
Уровень 5		
Уровень 6		
Уровень 7		
Уровень 8		
Уровень 9		

5 ЗАГОВОРЫ И ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Уровень	Название	Время сотворения	Дистанция	Концентрация, ритуал, материальный компонент	Примечания
				К Р М	

3 ВНЕШНОСТЬ

2 БИОГРАФИЯ И ХАРАКТЕР

Мировоззрение

4

2 ЯЗЫКИ

2 СНАРЯЖЕНИЕ

Настройка на магические предметы

2 МОНЕТЫ

ММ	СМ	ЭМ	ЗМ	ПМ

TM & © 2024 Wizards of the Coast LLC. Illustrations by Richard Whitters.
670D3898000001 EN

Сбалансированная группа

Классическая группа D&D состоит из Воина, Волшебника, Жреца и Плута. Это самые известные классы в игре, но, что более важно, вместе они обладают сбалансированным сочетанием возможностей для прохождения приключения. Вы можете сформировать группу с таким же составом или изменить его согласно следующим рекомендациям:

Жрец. Замените на Барда или Друида
Воин. Замените на Варвара, Монаха, Паладина или Следопыта
Плут. Замените на Барда или Следопыта
Волшебник. Замените на Барда, Колдуна или Чародея

Запишите свой уровень

Запишите уровень вашего персонажа на листе персонажа. Обычно персонаж начинает с 1-го уровня и зарабатывает новые, завершая приключения и получая Очки опыта (опыт).

Запишите свой Опыт. Запишите также ваши Очки опыта. У персонажа 1-го уровня — 0 Опыта.

Начиная с более высокого уровня. На усмотрение вашего Мастера вы можете начать игру с более высокого уровня. Если вы начинаете игру с 3-го уровня или выше, запишите на листе персонажа выбранный вами подкласс. Вы можете ознакомиться с дополнительной информацией об этом в разделе «Начиная игру на высоких уровнях» ниже в этой главе.

Отметьте обращение с доспехами

Ваш класс может дать вам навык в обращении с определёнными категориями доспехов. Отметьте на листе персонажа, с какими доспехами умеет обращаться ваш персонаж. Навык в обращении с определёнными видами доспехов означает, что вы можете эффективно носить эти доспехи, получая от них бонусы к защите. Категории доспехов описаны в главе 6.

Сделайте паузу

Потом у вас ещё будет время записать остальные детали, относящиеся к вашему классу. Выбор класса — самое важное решение при создании персонажа, поскольку оно повлияет на многие из ваших последующих выборов. Вы ещё несколько раз обратитесь к описанию класса в главе 3, прежде чем завершите создание персонажа.

Шаг 2: Определение происхождения

Чтобы определить происхождение вашего персонажа, вам нужно выбрать предысторию, вид и два языка.

Предыстория персонажа отражает место и род занятий, сильнее всего повлиявших на его становление. Сочетание предыстории, вида и языков является благодатной почвой для размышлений о первых днях жизни вашего персонажа.

Выберите предысторию

Выберите предысторию вашего персонажа и запишите её на листе персонажа. Вы можете выбрать любую предысторию из описанных в главе 4, а ваш Мастер может предложить дополнительные варианты.

Выбранная предыстория повлияет на шаг 3, когда вы будете определять значения характеристик вашего персонажа. Если у вас возникли сложности при выборе, таблица «Характеристики и предыстории» покажет, какую характеристику увеличивает та или иная предыстория. Обратите внимание на предыстории, дающие увеличение основной характеристики класса.

Характеристики и предыстории

Характеристика	Предыстории
Сила	Артист, Благородный, Моряк, Ремесленник, Солдат, Стражник, Фермер
Ловкость	Артист, Бродяга, Моряк, Писарь, Преступник, Проводник, Ремесленник, Солдат, Шарлатан
Телосложение	Мудрец, Отшельник, Преступник, Проводник, Солдат, Торговец, Фермер, Шарлатан
Интеллект	Благородный, Мудрец, Писарь, Прислужник, Преступник, Ремесленник, Стражник, Торговец
Мудрость	Бродяга, Отшельник, Писарь, Прислужник, Проводник, Моряк, Мудрец, Стражник, Фермер
Харизма	Артист, Благородный, Бродяга, Отшельник, Прислужник, Торговец, Шарлатан

Запишите черту. Каждая предыстория даёт вам черту, наделяющую персонажа особыми способностями. Черты описаны в главе 5. Запишите черту на листе персонажа.

Отметьте владения. Ваша предыстория даёт владение двумя навыками и одним инструментом. Запишите эту информацию на листе персонажа.

Ваш класс также даёт владения. Сверьтесь с описанием вашего класса в главе 3 и отметьте эти владения на листе персонажа.

На приведённом в качестве образца листе персонажа вы можете отметить владения навыками и спасбросками, закрасив кружок рядом с ними.

Таблица умений в описании вашего класса показывает ваш Бонус владения (описанный в главе 1), который равен +2 для персонажа 1-го уровня. Запишите это число на листе персонажа. На шаге 5 вы запишете другие значения, связанные с этими владениями.

Выберите начальное снаряжение

Ваши предыстория и класс предоставляют начальное снаряжение. Все деньги, полученные на этом шаге, могут быть немедленно потрачены на снаряжение из главы 6. Кроме того, вы можете бесплатно получить одну безделушку (см. таблицу «Безделушки» в конце этой главы).

Запишите выбранное снаряжение на листе персонажа. Снаряжение описано в главе 6, сейчас вы можете просто записать его, а ознакомиться с его особенностями в этой главе потом. На приведённом в качестве образца листе персонажа есть поля для записи количества монет, оставшихся после покупки снаряжения и собранных во время приключений.

Выберите вид

Выберите вид вашего персонажа. В главе 4 описаны следующие виды: Аасимар, Гном, Голиаф, Дварф, Драконорождённый, Орк, Полурослик, Тифлинг, Человек и Эльф. Запишите выбранный вид в свой лист персонажа. Затем запишите особенности вашего вида.

Размер и Скорость вашего персонажа определяются его видом. Запишите их в соответствующих полях вашего листа персонажа (вы можете записать первую букву вашего размера).

Придумайте ваше прошлое и настоящее

Позвольте выбранной предыстории и виду персонажа вдохновить вас на создание его прошлого. Теперь это прошлое стало частью вашего сегодняшнего персонажа. Исходя из этого, ответьте на следующие вопросы от лица персонажа:

- Кто вас вырастил?
- Кто был вашим лучшим другом в детстве?
- Было ли у вас домашнее животное?
- Влюблялись ли вы? Если да, то в кого?
- Присоединялись ли вы к организации, например, к гильдии или церкви? Если да, то состоите ли вы в ней до сих пор?
- Какие фрагменты вашего прошлого вдохновили вас отправиться навстречу приключениям?

Выберите языки

Вашему персонажу известно как минимум три языка: Общий и два языка из таблицы «Обычные языки», которые можно определить случайным образом или выбрать самому. Знание языка означает, что ваш персонаж может общаться, читать и писать на нём. Ваш класс и другие умения также могут дать вам знание языков.

В таблице «Обычные языки» перечислены языки, широко распространённые в мирах D&D. Любой персонаж игрока знает Общий, который возник в планарном мегаполисе Сигил — перекрёстке мультивселенной. Другие обычные языки появились вместе с первыми представителями наиболее известных видов и стали широко употребимы в мирах D&D.



Подумайте, как ваши решения предопределят путь приключений вашего персонажа

Обычные языки

1к12	Язык	Происхождение
—	Общий	Сигил
1	Общий жестовый	Сигил
2	Великаний	Великаны
3	Гномий	Гномы
4	Гоблинский	Гоблиноиды
5–6	Дварфийский	Дварфы
7	Драконий	Драконы
8	Орочий	Орки
9–10	Эльфийский	Эльфы
11–12	Язык полурослико в	Полурослики

В таблице «Редкие языки» перечислены секретные или пришедшие с других планов бытия языки. Они не так широко распространены в мирах Материального плана. Некоторые умения и особенности позволяют персонажу изучить редкий язык.

Редкие языки

Язык	Происхождение
Воровской жаргон	Различные преступные гильдии
Глубинная речь	Аберрации
Друидический	Круги Друидов
Инфернальный	Дьяволы Девяти преисподних
Небесный	Небожители
Первичный*	Элементали
Подземный	Подземье
Сильван	Страна Фей
Язык Бездны	Демоны Бездны

* Первичный включает в себя диалекты: Акван, Ауран, Игнан и Терран. Существа, знающие один из этих диалектов, могут общаться с теми, кто знает другой.

Шаг 3: Определение значений характеристик

Чтобы определить значения характеристик вашего персонажа, сперва вы должны получить набор из шести чисел с помощью инструкций ниже, а затем присвоить каждое число одной из шести ваших характеристик. В главе 1 объясняется значение каждой характеристики.

Получите значения характеристик

Определите значения характеристик одним из трёх способов, описанных далее. Ваш Мастер может попросить вас использовать какой-то конкретный метод.

Стандартный ряд значений. Используйте следующие шесть значений для ваших характеристик: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Случайный выбор. Бросьте четыре к6 и запишите сумму трёх наибольших результатов. Повторите это ещё пять раз, чтобы получить шесть чисел.

Приобретение за очки. У вас есть 27 очков, которые вы можете потратить на приобретение значений характеристик. Стоимость каждого значения показана в таблице «Приобретение характеристик за очки» ниже. Например, значение 14 стоит 7 очков из 27.

Приобретение характеристик за очки

Значение	Стоимость	Значение	Стоимость
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

Присвойте значения характеристик

После получения шести значений присвойте вашим Силе, Ловкости, Телосложению, Интеллекту, Мудрости и Харизме одно из них, держа в уме основную характеристику вашего класса. Также запишите модификаторы характеристик.

Если вы используете вариант «Стандартный ряд значений», обратитесь к таблице «Стандартные ряды значений для классов», в которой приведены варианты присвоения значений для каждого класса. В этой таблице самые высокие значения присваиваются основным характеристикам класса. Если вы использовали другой способ получения значений, то можете взять эту таблицу в качестве памятки о том, каким характеристикам присваивать самые высокие и низкие значения.

Стандартные ряды значений для классов

Класс	СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
Бард	8	14	12	13	10	15
Варвар	15	13	14	10	12	8
Воин	15	14	13	8	10	12
Волшебник	8	12	13	15	14	10
Друид	8	12	14	13	15	10
Жрец	14	8	13	10	15	12
Колдун	8	14	13	12	10	15
Монах	12	15	13	10	14	8
Паладин	15	10	13	8	12	14
Плут	12	15	13	14	10	8
Следопыт	12	15	13	8	14	10
Чародей	10	13	14	8	12	15

Скорректируйте значения характеристик

После присвоения значений скорректируйте их в соответствии с вашей предысторией. В вашей предыстории перечислены три характеристики: увеличьте значение одной из них на 2, а другой на 1, либо увеличьте все три значения на 1. Вы не можете таким образом увеличить значение характеристики выше 20.

Некоторые игроки увеличивают основную характеристику своего класса, в то время как другие предпочитают поднимать низкие значения.

Определите модификаторы характеристик

Наконец, определите ваши модификаторы характеристик с помощью таблицы «Значения характеристик и модификаторы». Запишите модификаторы рядом с значениями характеристик.

Значения характеристик и модификаторы

Значение	Модификатор	Значение	Модификатор
3	–4	12–13	+1
4–5	–3	14–15	+2
6–7	–2	16–17	+3
8–9	–1	18–19	+4
10–11	+0	20	+5

Опишите внешность и личность

Характеристики и их значения являются неотъемлемой частью правил, но могут значить и больше. После того, как вы присвоите значения своим характеристикам, подумайте, что эти значения могут сказать о внешности и личности вашего персонажа. Очень сильный персонаж с низкой Харизмой может выглядеть и вести себя иначе, чем харизматичный персонаж с низкой Силой. В следующих таблицах эпитетов приводятся примеры описания персонажей на основе высоких или низких значений характеристик.

Запишите информацию о внешности и личности на листе персонажа.

Предыстории и виды в ранее выпущенных книгах

В ранее выпущенных книгах по D&D описания предысторий не включали в себя корректировки значений характеристик. Если вы хотите использовать предысторию из ранних книг, скорректируйте значения характеристик: увеличьте значение одной из них на 2, а другой на 1, либо увеличьте все три значения на 1. Вы не можете таким образом увеличить значение характеристики выше 20.

Аналогично, в описаниях видов из выпущенных ранее книг включено увеличение характеристик. Если вы хотите использовать виды из этих книг, проигнорируйте эти увеличения и используйте только указанные в вашей предыстории.

В том случае, если выбранная вами предыстория не даёт вам черту, вы получаете Черту происхождения по вашему выбору.



Сила

1к4	Высокая Сила	1к4	Низкая Сила
1	Мускулистый	1	Тщедушный
2	Жилистый	2	Субтильный
3	Покровительственный	3	Застенчивый
4	Прямолинейный	4	Уклончивый



Ловкость

1к4	Высокая Ловкость	1к4	Низкая Ловкость
1	Гибкий	1	Дерганный
2	Динамичный	2	Неуклюжий
3	Непоседливый	3	Робкий
4	Уравновешенный	4	Неустойчивый



Телосложение

1к4	Высокое значение Телосложения	1к4	Низкое значение Телосложения
1	Энергичный	1	Хилый
2	Крепкий	2	Нежный
3	Дюжий	3	Апатичный
4	Непоколебимый	4	Хрупкий



Интеллект

1к4	Высокий Интеллект	1к4	Низкий Интеллект
1	Решительный	1	Простодушный
2	Логичный	2	Нелогичный
3	Осведомлённый	3	Невежда
4	Любопытный	4	Легкомысленный



Мудрость

1к4	Высокая Мудрость	1к4	Низкая Мудрость
1	Просветлённый	1	Опрометчивый
2	Деликатный	2	Рассеянный
3	Внимательный	3	Забывчивый
4	Настороженный	4	Наивный



Харизма

1к4	Высокая Харизма	1к4	Низкая Харизма
1	Очаровательный	1	Педантичный
2	Внушительный	2	Серьёзный
3	Шумный	3	Скрытный
4	Вдохновляющий	4	Бестактный

Существа без мировоззрения

У большинства существ, неспособных к рациональному мышлению, нет мировоззрения. Например, акулы — жестокие хищники, но они не злые. У них нет мировоззрения.

Шаг 4: Выбор мировоззрения

Выберите мировоззрение вашего персонажа из приведённых ниже вариантов и запишите его на листе персонажа.

Игра в D&D предполагает, что у персонажей игроков незлое мировоззрение. Если вы хотите создать злого персонажа, обсудите это сначала со своим Мастером.

Девять мировоззрений

Мировоззрение существа определяет его нравственные взгляды и идеалы. Мировоззрение — сочетание двух аспектов: один определяет моральные принципы (доброе, злое или нейтральное), а другой — отношение к порядку (принципиальное, хаотичное или нейтральное).

Приведённые ниже краткие описания мировоззрений описывают типичное поведение существа с тем или иным мировоззрением, при этом поведение отдельных личностей может отличаться.

Принципиально-доброе (ПД). Принципиально-добрые существа стараются поступать правильно — как того ожидает общество. Тот, кто борется с несправедливостью и без колебаний защищает невинных, чаще всего Принципиально-добрый.

Нейтрально-доброе (НД). Нейтрально-добрые существа делают лучшее из возможного, придерживаясь правил, но не ощущают себя связанными ими. Благожелательное лицо, оказывающее помощь другим согласно их потребностям, чаще всего Нейтрально-доброе.

Хаотично-доброе (ХД). Хаотично-добрые существа слушают только свою совесть, не обращая внимание на ожидания других. Мятежник, нападающий на сборщиков налогов жестокого барона и раздающий украденные деньги для бедных, чаще всего Хаотично-добрый.

Принципиально-нейтральное (ПН). Принципиально-нейтральные лица действуют в соответствии с законом, традициями или личной моралью. Тот, кто следует строгим жизненным правилам, не отвечая на просьбы нуждающихся и не поддаваясь искушению зла, чаще всего Принципиально-нейтральный.

Нейтральное (Н). Сохранять нейтральность — значит избегать вопросов морали, не принимать чью-либо сторону и делать то, что сейчас лучше всего. Тот, кому наскучили дебаты о морали, чаще всего Нейтральный.

Хаотично-нейтральное (ХН). Хаотично-нейтральные существа следуют своим прихотям и превыше всего ценят свою личную свободу. Бродящий по миру и живущий своим умом негодяй чаще всего Хаотично-нейтральный.

Принципиально-злое (ПЗ). Принципиально-злые существа последовательно берут, что хотят, оставаясь верными традициям, сюзерену и установленному порядку. Аристократ, угнетающий горожан в погоне за властью, чаще всего Принципиально-злой.

Нейтрально-злое (НЗ). Нейтрально-злое мировоззрение характерно для тех, кому не важ-



Мировоззрения можно представить в виде квадрата с существами, воплощающими эти мировоззрения

но,сколько вреда причиняет их погоня за желанным. Грабящий и убивающий по своей прихоти преступник чаще всего Нейтрально-злой.

Хаотично-злое (ХЗ). Хаотично-злые существа подвержены вспышкам насилия, на которое их побуждает ненависть или жажда крови. Злодей, идущий путём мести и опустошения, чаще всего Хаотично-злой.

Мировоззрение и личность

Мировоззрение помогает сформировать личность персонажа, его цели и основные убеждения. Взяв две части мировоззрения вашего персонажа, вы найдёте в приведённых ниже списках вдохновение для его черт характера.

Черты характера от мировоззрения

Мировоззрение	1к4	Черта характера
Хаотичное	1	Хвастливый
	2	Импульсивный
	3	Недисциплинированный
	4	Эгоцентричный
Доброе	1	Сострадательный
	2	Услужливый
	3	Честный
	4	Доброжелательный
Злое	1	Бесчестный
	2	Мстительный
	3	Жестокий
	4	Жадный
Принципиальное	1	Коллективный
	2	Верный
	3	Критичный
	4	Методичный
Нейтральное	1	Самолюбивый
	2	Беспристрастный
	3	Лаконичный
	4	Прагматичный

Шаг 5: Добавление деталей

Теперь заполните оставшуюся часть вашего листа персонажа.

Запишите классовые умения

Сверьтесь с таблицей классовых умений вашего класса в главе 3 и запишите умения 1-го уровня. Классовые умения описаны в той же главе.

Некоторые из них имеют варианты. Убедитесь, что вы ознакомились со всеми умениями и выбрали нужные варианты.

Запишите прочие значения

Запишите следующие значения в свой лист персонажа.

Спасброски. Запишите модификаторы для спасбросков, которыми вы владеете, добавив ваш Бонус владения к модификатору соответствующей характеристики. Некоторые игроки также записывают модификаторы для спасбросков, которыми они не владеют, указав модификатор соответствующей характеристики.

Навыки. Запишите модификаторы для навыков, которыми вы владеете, добавив ваш Бонус владения к модификатору связанной с этим навыком характеристики. Вы также можете записать модификаторы для навыков, которыми вы не владеете, указав модификатор соответствующей характеристики.

Пассивное Восприятие. Иногда, чтобы определить, заметил ли ваш персонаж что-то, Мастеру не обязательно просить вас совершить проверку Мудрости (Восприятие) — вместо этого он использует ваше Пассивное Восприятие. Пассивное Восприятие — это показатель осведомлённости об окружении, когда вы не находитесь в активном поиске. Чтобы определить значение Пассивного Восприятия, воспользуйтесь следующей формулой:

Пассивное Восприятие = 10 + модификатор проверки Мудрости (Восприятие)

Включите в расчёт все модификаторы, которые применяются к вашим проверкам Мудрости (Восприятие). Например, если значение Мудрости вашего персонажа равно 15, и он владеет навыком Восприятие, значение вашего Пассивного Восприятия равно 14 (10 + 2 за модификатор Мудрости + 2 за Бонус владения).

Хиты. Максимум Хитов на 1-м уровне определяется вашим классом и модификатором Телосложения, как показано в таблице «Хиты класса на 1-м уровне».

Хиты класса на 1-м уровне

Класс	Максимум Хитов
Варвар	12 + модификатор ТЕЛ
Воин, Паладин или Следопыт	10 + модификатор ТЕЛ
Бард, Друид, Жрец, Колдун, Монах или Плут	8 + модификатор ТЕЛ
Волшебник или Чародей	6 + модификатор ТЕЛ

На листе персонажа есть поля для отслеживания ваших текущих Хитов, когда вы получает урон, и Временных хитов, которые вы можете получить. Также на нём есть поле для отслеживания Спасбросков от смерти.

Кости хитов. В описании вашего класса указан тип Кости хитов вашего персонажа. Запишите его на листе персонажа. На 1-м уровне у вашего персонажа есть 1 Кость хитов. Вы можете потратить Кости хитов во время Короткого отдыха, чтобы восстановить Хиты. На листе персонажа есть поле для записи потраченных Костей хитов.

Инициатива. Запишите свой модификатор Ловкости в поле Инициатива на листе персонажа.

Класс Защиты. Ваш базовый Класс Защиты без доспехов или щита равен 10 + ваш модификатор Ловкости. Если ваше начальное снаряжение включает доспех или Щит (или и то, и другое), рассчитайте свой КЗ согласно правилам в главе 6. Некоторые классовые умения позволяют вам рассчитывать КЗ иным способом.

Атаки. Запишите на листе персонажа в разделе «Оружие и боевые заговоры» своё начальное вооружение. Бонус к броску атаки оружием рассчитывается одним из следующих способов, если в свойствах оружия не указано иное:

Бонус к рукопашной атаке = модификатор Силы + Бонус владения
Бонус к дальнобойной атаке = модификатор Ловкости + Бонус владения

Вы можете ознакомиться с уроном и свойствами вашего оружия в главе 6. Вы добавляете к броскам урона оружием модификатор той же самой характеристики, что и для бросков атаки.

Сотворение заклинаний. Запишите Сл спасброска против ваших заклинаний и модификатор атаки заклинаниями, вычислив их с помощью следующих формул:

Сл спасброска против заклинаний = 8 + модификатор заклинательной характеристики + Бонус владения
Бонус атаки заклинанием = модификатор заклинательной характеристики + Бонус владения

Ваш модификатор заклинательной характеристики для заклинания определяется тем умением, которое даёт вам возможность сотворить это заклинание.

Ячейки заклинаний, заговоры и подготовленные заклинания. Если ваш класс даёт вам умение Сотворение заклинаний или Магия договора, в вашей таблице классовых умений будет указано количество доступных ячеек заклинаний, известных заговоров и количество заклинаний, которые вы можете подготовить. Выберите заговоры, подготовьте заклинания и запишите их на листе персонажа вместе с количеством ячеек заклинаний.

Назовите вашего персонажа

Выберите имя для вашего персонажа и запишите его на листе персонажа. Вы можете взять любое имя. Принадлежало ли оно одному из ваших предков? Есть ли у него религиозное или иное значение? Вы сами выбрали себе имя?

Последние штрихи

Возможно, завершая создание своего персонажа, вы захотите добавить к его портрету дополнительные штрихи. Например, попробуйте ответить на следующие вопросы от лица вашего персонажа:

- Какого вы пола?
- О ком вы больше всего переживаете?
- Чего вы больше всего боитесь?
- Что вы хотите найти в своих приключениях: богатство, знания, славу, просветление, справедливость, власть или что-то иное?

Повышение уровня

Во время приключений ваш персонаж получает опыт, представленный Очками опыта (Опыт). Персонаж, набравший в сумме определённое количество Очков опыта, становится обладателем новых возможностей. Такое развитие называется повышением уровня.

В таблице «Развитие персонажа» указан Опыт, необходимый для повышения уровня, и Бонус владения персонажа на этом уровне. Когда сумма вашего Опыта становится равной или превышает число в столбце «Очки опыта», вы получаете соответствующий уровень.

Развитие персонажа

Уровень	Очки опыта	Бонус владения
1	0	+2
2	300	+2
3	900	+2
4	2 700	+2
5	6 500	+3
6	14 000	+3
7	23 000	+3
8	34 000	+3
9	48 000	+4
10	64 000	+4
11	85 000	+4
12	100 000	+4
13	120 000	+5
14	140 000	+5
15	165 000	+5
16	195 000	+5
17	225 000	+6
18	265 000	+6
19	305 000	+6
20	355 000	+6



На каждом этапе игры снаряжение искателей приключений улучшается с получением ими уровней

Получение уровня

Когда вы получаете уровень, выполните следующие действия:

1: Выберите класс. Большинство персонажей развивается в рамках одного и того же класса. Однако, вы можете получить уровень в другом классе. Для этого воспользуйтесь правилами в разделе «Мультиклассирование» далее в этой главе.

2: Скорректируйте Хиты и Кости хитов. Каждый раз, когда вы получаете уровень, вы получаете дополнительную Кость хитов. Бросьте эту кость, добавьте к результату ваш модификатор Телосложения и прибавьте получившуюся сумму к вашему максимуму Хитов (минимум 1). Вместо броска вы можете использовать значение, указанное в таблице «Стандартные Хиты класса».

Стандартные Хиты класса

Класс	Хиты за уровень
Варвар	7 + модификатор ТЕЛ
Воин, Паладин или Следопыт	6 + модификатор ТЕЛ
Бард, Друид, Жрец, Колдун, Монах или Плут	5 + модификатор ТЕЛ
Волшебник или Чародей	4 + модификатор ТЕЛ

3: Запишите новые классовые умения. Сверьтесь с вашей таблицей классовых умений в главе 3 и запишите умения, которые вы получаете на новом уровне класса. При необходимости выберите вариант нового умения.

4: Скорректируйте Бонус владения. Бонус владения вашего персонажа увеличивается на определённых уровнях, как показано в таблице «Развитие персонажа» и вашей таблице классовых умений в главе 3. Когда ваш Бонус владения увеличивается, увеличьте на листе персонажа все значения, которые включают в себя ваш Бонус владения.

5: Скорректируйте модификаторы характеристик. Если вы выбрали черту, которая увеличивает значения одной или нескольких ваших характеристик, модификатор характеристики также меняется, если новое значение — чётное число. Когда модификатор характеристики изменяется, скорректируйте на листе персонажа все числа, связанные этой характеристикой. Когда ваш модификатор Телосложения увеличивается на 1, ваш максимум Хитов увеличивается на 1 за каждый полученный вами уровень. Например, если персонаж получает 8-й уровень и увеличивает значение своего Телосложения с 17 до 18, его модификатор Телосложения увеличивается до +4. При этом максимум Хитов персонажа увеличивается на 8 в дополнение к Хитам, полученным за достижение 8-го уровня.

Бонусные черты на 20-м уровне

Когда персонажи достигнут 20-го уровня, Мастер может использовать черты как дальнейший способ развития, наделяя персонажей большим могуществом, когда рост в уровнях прекращается. При таком подходе каждый персонаж получает одну черту по своему выбору за каждые 30 000 Опыта, полученные сверх 355 000 Опыта. Для бонусных черт хорошо подходят Эпические дары, но игрок может выбрать любую черту, если его персонаж 20-го уровня соответствует её требованиям.

Этапы игры

С каждым новым уровнем персонажи приобретают новые способности, помогающие им справляться с более серьёзными опасностями. По мере повышения уровня персонажей меняется и ощущение игры, а ставки в кампании становятся выше. Можно представить сюжетную линию персонажа (и кампании) в виде четырёх этапов, описывающих путь персонажа с 1-го уровня до 20-го — от самого начала его карьеры искателя приключений до достижения эпических высот. Для этих этапов не существует особых правил — они описывают, как меняется игровой опыт по мере получения персонажами уровней.

1-й этап (уровни 1–4)

На 1-м этапе персонажи — новички в мире приключений, хотя уже выделяются из общей массы благодаря своим необыкновенным способностям. Они изучают начальные классовые умения и выбирают подкласс. Опасности, с которыми они сталкиваются, обычно угрожают местным фермам и деревням.

2-й этап (уровни 5–10)

На 2-м этапе персонажи становятся полноценными искателями приключений. Заклинатели получают такие культовые заклинания, как *Огненный шар*, *Молния* и *Оживление*. Большая часть боевых классов получает возможность совершать несколько атак за раунд. Теперь персонажи сталкиваются с опасностями, которые угрожают городам и королевствам.

3-й этап (уровни 11–16)

На 3-м этапе персонажи становятся настолько могущественными, что выделяются даже в среде искателей приключений. На 11-м уровне многим заклинателям становятся доступны меняющие реальность заклинания. Другие персонажи получают умения, позволяющие совершать ещё больше атак и совершать с их помощью ещё более впечатляющие вещи. Обычно такие искатели приключений сталкиваются с угрозами целому региону.

4-й этап (уровни 17–20)

На 4-м этапе персонажи достигают вершины своих классовых умений, становясь героическим воплощением своего архетипа. Во время их приключений на кону может оказаться судьба целого мира или даже всей мультивселенной.

Начиная игру на высоких уровнях

Ваш Мастер может начать игру с персонажами, чей уровень выше 1-го. Если ваша группа состоит из опытных игроков в D&D, рекомендуем вам начать с 3-го уровня.

Создание вашего персонажа

При создании персонажа более высокого уровня используются те же самые шаги по созданию персонажа, описанные в этой главе, и правила по получению уровней выше 1-го из раздела «Повышение уровня». Вы начинаете с минимальным количеством Опыта, который необходим для получения начального уровня. Например, если Мастер собирается провести игру с персонажами 10-го уровня, у вас будет 64 000 Опыта.

Начальное снаряжение

Мастер решает, получит ли ваш персонаж больше снаряжения, чем персонаж 1-го уровня — возможно, даже один или несколько магических предметов. Таблица «Начальное снаряжение на высоких уровнях» служит руководством для Мастера.

Кроме того, обсудите с вашим Мастером, какое снаряжение вы можете приобрести на свои начальные деньги. Например, огнестрельное оружие, описанное в главе 6, — слишком дорогостоящее для персонажей 1-го уровня, но и оно может быть доступно для покупки с разрешения Мастера.

Начальное снаряжение на высоких уровнях

Начальный уровень	Снаряжение и деньги	Магические предметы
2–4	Обычное начальное снаряжение	1 Обычный
5–10	500 ЗМ + 1к10 × 25 ЗМ и обычное начальное снаряжение	1 Обычный, 1 Необычный
11–16	5000 ЗМ + 1к10 × 250 ЗМ и обычное начальное снаряжение	2 Обычных, 3 Необычных, 1 Редкий
17–20	20 000 ЗМ + 1к10 × 250 ЗМ и обычное начальное снаряжение	2 Обычных, 4 Необычных, 3 Редких, 1 Очень редкий

Мультиклассирование

Мультиклассирование позволяет вам получать уровни в нескольких классах. Благодаря этому правилу у вас есть возможность при повышении уровня получить его в новом классе, а не в текущем. Таким образом, вы можете объединить умения этих классов, чтобы воплотить концепцию персонажа, которую один класс отразить не способен.

Требования

Для получения нового класса значения ваших основных характеристик как нового класса, так и всех текущих, должны быть как минимум 13. Например, значения Силы и Мудрости Варвара, решившего мультиклассироваться в Друида, должны быть 13 и выше, поскольку основная характеристика Варваров — Сила, а Друидов — Мудрость.

Опыт

Как показано в таблице «Развитие персонажа» в этой главе, количество Очков опыта для получения уровня зависит от суммы уровней вашего персонажа, а не от уровня в одном из классов. Например, если вы Жрец 6-го уровня / Воин 1-го уровня, вы должны набрать достаточно Опыта, чтобы достигнуть 8-го уровня, — тогда вы сможете получить второй уровень Воина или седьмой уровень Жреца.

Хиты и Кости хитов

Вы получаете Хиты своего нового класса, как описано для уровней после 1-го. Вы получаете Хиты класса на 1-м уровне, если только ваш общий уровень персонажа равен 1.

Запас ваших Костей хитов формируется из сложенных вместе Костей хитов от всех ваших классов. Вы можете объединить вместе кости одного типа, полученные от разных классов. Например, Воин и Паладин имеют к10 в качестве Кости хитов, поэтому если вы Воин 5-го уровня / Паладин 5-го уровня, у вас есть десять Костей хитов к10. Если ваши классы дают вам Кости хитов разных типов, отслеживайте их отдельно. Например, если вы Жрец 5-го уровня / Паладин 5-го уровня, у вас есть пять Костей хитов к8 и пять Костей хитов к10.

Бонус владения

Как показано в таблице «Развитие персонажа» в этой главе, ваш Бонус владения зависит от суммы уровней вашего персонажа, а не от уровня в одном из классов. Например, если вы Воин 3-го уровня / Плут 2-го уровня, ваш Бонус владения такой же, как у персонажа 5-го уровня, то есть равен +3.

Владения

Когда вы получаете первый уровень в новом классе, вы получаете лишь некоторые из его начальных владений, согласно описанию этого класса в главе 3.

Классовые умения

Когда вы получаете новый уровень в классе, вы получаете его умения для этого уровня. У некоторых умений существуют дополнительные правила для мультиклассовых персонажей. Уточните, есть ли информация об особенностях мультиклассирования в описании каждого из ваших классов.

Для Сотворения заклинаний, Дополнительной атаки и умений, предоставляющих вам альтернативные способы расчёта Класса Защиты (например, Защита без доспехов), применяются особые правила.

Класс Защиты

Если у вас есть несколько способов для расчёта Класса Защиты, вы можете одновременно использовать только один из них. Например, Монах/Чародей с умением Монаха Защита без доспехов и умением Чародея Драконья устойчивость должен использовать только одно из них для расчёта Класса Защиты.

Дополнительная атака

Если вы получаете умение Дополнительная атака более, чем от одного класса, то они не складываются. Вы не можете совершить более двух атак с помощью этого умения, если только у вас нет умения, которое явно утверждает обратное (например, умение Воина Две дополнительные атаки).

Таким же образом, воззвание Колдуна Жаждущий клинок, предоставляющее умение Дополнительная атака для вашего оружия договора, не увеличивает ваше число атак, если у вас уже есть Дополнительная атака.

Сотворение заклинаний

Ваша способность творить заклинания зависит как от суммы ваших уровней в заклинательных классах, так и от уровня в каждом из них. Если у вас есть умение Сотворение заклинаний более, чем от одного класса, воспользуйтесь приведёнными ниже правилами. Если у вас есть умение Сотворение заклинаний только от одного класса, следуйте правилам для этого класса.

Подготовленные заклинания. Вы определяете количество подготовленных заклинаний для каждого класса по отдельности, словно вы персонаж лишь только этого класса. Например, если вы Следопыт 4-го уровня / Чародей 3-го уровня, вы можете подготовить пять заклинаний Следопыта 1-го уровня и шесть заклинаний Чародея 1-го и 2-го уровней (наряду с четырьмя заговорами Чародея).

Каждое подготовленное вами заклинание связано с одним из ваших классов, и при его сотворении вы используете заклинательную характеристику этого класса.

Заговоры. Когда ваш заговор усиливается на высоких уровнях, это усиление зависит от общего уровня вашего персонажа, а не уровня в конкретном классе, если только в заклинании не указано иное.

Мультиклассовый заклинатель: Ячейки заклинаний на уровень заклинания

Уровень	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Ячейки заклинаний. Чтобы определить доступное вам количество ячеек заклинаний, сложите вместе следующее:

- Все ваши уровни Барда, Волшебника, Друида, Жреца и Чародея
- Половину ваших уровней Паладина и Следопыта (округляя в большую сторону)
- Одну треть ваших уровней Воина и Плута (округляя в меньшую сторону), если вы выбрали подклассы Мистический рыцарь или Мистический ловкач.

Найдите получившийся суммарный уровень в столбце «Уровень» таблицы «Мультиклассовый заклинатель». Вы используете ячейки для этого уровня, чтобы творить заклинания подходящего уровня любого класса, который предоставляет вам умение Сотворение заклинаний.

В таблице могут быть ячейки заклинаний более высокого уровня, чем подготовленные вами заклинания. Вы можете использовать эти ячейки только для сотворения заклинаний более низкого уровня. Если у сотворяемого заклинания низкого уровня, например, Огненных ладоней, есть усиленный эффект при сотворении с помощью ячейки заклинаний более высокого уровня, то вы можете использовать усиленный эффект.

Например, если вы Следопыт 4-го уровня / Чародей 3-го уровня, то вы считаетесь персонажем 5-го уровня при определении ваших ячеек заклинаний, суммируя все ваши уровни Чародея и половину уровней Следопыта. Как показано в таблице «Мультиклассовый заклинатель», у вас есть четыре ячейки заклинаний 1-го уровня, три ячейки 2-го уровня и две ячейки 3-го уровня. Однако вы не можете подготовить заклинания 3-го уровня, как и заклинания Следопыта 2-го уровня. Вы можете использовать ячейки заклинаний этих уровней для сотворения заклинаний, которые вы можете подготовить, потенциально усиливая их эффект.

Магия договора. Если у вас есть и умение Колдуна Магия договора, и умение Сотворение заклинаний, вы можете использовать ячейки заклинаний от Магии договора для сотворения заклинаний, подготовленных умением Сотворение заклинаний, и наоборот: вы можете использовать ячейки заклинаний от умения Сотворение заклинаний для сотворения подготовленных вами заклинаний Колдуна.



Персонаж с уровнями Паладина и Колдуна может черпать силы как в могущественной клятве, так и у потустороннего покровителя

Безделушки

При создании персонажа вы можете совершить один бросок по таблице «Безделушки» и получить Крошечную безделушку — простой предмет, окружённый тайной. Также эта таблица будет полезна и для Мастера. С её помощью он сможет наполнить различными предметами как помещение в подземелье, так и карманы существа.

Безделушки

1к100	Безделушка
01	Мумифицированная ладонь гоблина
02	Кристалл, слегка светящийся в лунном свете
03	Золотая монета, отчеканенная в неведомой стране
04	Дневник, написанный на неизвестном вам языке
05	Латунное кольцо, которое никогда не тускнеет
06	Старая шахматная фигура из стекла
07	Пара игральных костей, на которых вместо шестёрок нарисованы черепа
08	Идол жуткого существа, наводящий кошмары на спящих рядом с ним
09	Локон чьих-то волос
10	Документ на земельный надел в неизвестном вам государстве
11	Брусок из неизвестного вещества весом в 1 унцию
12	Истыканная иголками тряпичная куколка
13	Зуб неизвестного зверя
14	Здоровенная чешуйка, кажется принадлежавшая дракону
15	Ярко-зелёное перо
16	Старая гадальная карта с портретом кого-то похожего на вас
17	Стеклянный шар, внутри которого клубится дым
18	Яйцо весом в 1 фунт с ярко-красной скорлупой
19	Трубка, выпускающая пузыри
20	Стеклянная банка с куском плоти в собственном соку
21	Гномья музыкальная шкатулка, чья мелодия напоминает вам о детстве
22	Деревянная статуэтка чопорного полурослика
23	Латунный шар со странными рунами
24	Разноцветный каменный диск
25	Серебряная пиктограмма ворона
26	Мешочек с сорока семью зубами (один из них гнилой)
27	Всегда тёплый на ощупь кусок обсидиана
28	Коготь дракона на кожаном шнурке
29	Пара старых носков
30	Пустая книга, на страницах которой нельзя написать ни чернилами, ни мелом, ни углём, ни иными средствами
31	Серебряный значок в форме пятиконечной звезды
32	Нож, принадлежавший вашему родственнику
33	Стеклянный флакон, наполненный обрезками ногтей
34	Прямоугольное металлическое устройство с двумя крошечными чашечками на конце, которое искрит, если его намочить
35	Расшитая блёстками перчатка на руку человека
36	Жилет с сотней крошечных карманов
37	Невесомый камень
38	Набросок портрета гоблина
39	Пустой стеклянный флакон, пахнущий духами
40	Самоцвет, кажущийся всем, кроме вас, куском угля
41	Обрывок старого знамени
42	Знак отличия погибшего легионера
43	Серебряный колокольчик без язычка
44	Механическая канарейка внутри лампы
45	Миниатюрный сундук с вырезанными на его дне многочисленными ножками
46	Мёртвый спрайт в прозрачной стеклянной бутылке
47	Закрытая металлическая банка, в которой, судя по звуку, находится жидкость, песок, пауки или битое стекло (по вашему выбору)
48	Наполненный водой стеклянный шар с заводной рыбкой
49	Серебряная ложка с гравировкой «М» на ножке
50	Свисток из золотистого дерева
51	Мёртвый жук-скарабей размером с ладонь
52	Два игрушечных солдатика, один без головы
53	Коробочка с пуговицами разных размеров
54	Свеча, которую нельзя зажечь





1к100	Безделушка
55	Миниатюрная клетка без дверей
56	Старый ключ
57	Неразгаданная карта сокровищ
58	Рукоять сломанного меча
59	Кроличья лапка
60	Стеклянный глаз
61	Камея с уродливым лицом
62	Серебряный череп размером с монету
63	Гипсовая маска
64	Пирамидка из дурно пахнущего чёрного липкого благовония
65	Ночной колпак, дарующий вам чудесные сны
66	Один костяной калтроп
67	Золотой монокль без линзы
68	Куб со стороной в 1 дюйм и разноцветными гранями
69	Дверная ручка из хрусталя
70	Пакетик с розовой пылью
71	Два листа пергамента с нотной записью фрагмента прекрасной песни
72	Серебряная серьга-капля с настоящей слезинкой внутри
73	Яичная скорлупа, расписанная жуткими сценами страдания
74	Веер, на экране которого изображён сонный кот
75	Набор костяных трубок
76	Четырёхлистный клевер, вложенный в книгу о манерах и этикете
77	Лист пергамента с чертежом сложного механизма
78	Богато украшенные ножны, которые не подходят ни к одному клинку
79	Приглашение на вечеринку, где произошло убийство
80	Бронзовый пентакль с выгравированной в центре крысиной головой
81	Пурпурный платок с вышитым именем архимага
82	Половина плана храма, замка или иного здания
83	Кусочек свёрнутой ткани, которая при развороте превращается в стильную фуражку
84	Квитанция о вкладе в банк очень далёкого города
85	Дневник с семью отсутствующими страницами
86	Пустая серебряная табакерка с надписью «грёзы» на крышке
87	Железный священный символ неизвестного божества
88	Книга о взлёте и падении легендарного героя, в которой нет последней главы
89	Пузырёк драконьей крови
90	Древняя стрела эльфийской работы
91	Негнущаяся игла
92	Изящная брошь дварфийской работы
93	Пустая винная бутылка с красивой этикеткой: «Винодельня Винного Волшебника. Настойка „Красный дракон“, 331422-В».
94	Мозаичная плитка, покрытая разноцветной глазурью
95	Окаменевшая мышь
96	Чёрный пиратский флаг с черепом дракона и костями
97	Крохотный механический краб или паук, двигающийся, когда на него не смотрят
98	Стеклянная банка со смальцем и этикеткой «Грифоний жир»
99	Деревянная коробка с керамическим дном, в которой живёт червь с головами на обоих концах тела
00	Металлическая урна с прахом героя





Герои — Мерсион, Молливер, Храброе Сердце и Рингларан — защищают портал на другой план от дьявольских захватчиков

ГЛАВА 3

Классы персонажей

Класс персонажа предоставляет ему самые захватывающие возможности. В этой главе вы познакомитесь с двенадцатью классами, каждый из которых содержит четыре подкласса — их краткие описания приводятся ниже.

Бард. Исполняет заклинания, которые вдохновляют и лечат союзников или отвлекают врагов. Он вступил в *Коллегию...*

- *Танца*, чтобы использовать ловкость в бою.
- *Очарования*, чтобы плести чарующую магию Страны Фей.
- *Знания*, чтобы собирать знания и секреты магии.
- *Доблести*, чтобы овладеть оружием так же, как заклинаниями.

Варвар. Впадает в Ярость и вступает в рукопашную. Он следует *Пути...*

- *Берсерка*, чтобы беспрепятственно использовать грубое насилие.
- *Дикого сердца*, чтобы доказать родство с животными.
- *Мирового Древа*, чтобы приобщиться к жизненной силе вселенной.
- *Фанатика*, чтобы объединиться в ярости с богом.

Воин. Мастерски владеет любым оружием и доспехами. Он стал...

- *Мастером боевых искусств*, чтобы использовать особые боевые приёмы.
- *Чемпионом*, чтобы достичь пика боевого мастерства.
- *Мистическим рыцарем*, чтобы помогать себе в бою заклинаниями.
- *Пси-воином*, чтобы усиливать атаки психической силой.

Волшебник. Изучает тайную магию и мастерски владеет заклинаниями на любой лад. Он выбрал специализацию...

- *Оградителя*, чтобы защищать союзников и изгонять врагов.
- *Прорицателя*, чтобы постичь секреты мультивселенной.
- *Воплотителя*, чтобы создавать взрывные эффекты.
- *Иллюзиониста*, чтобы плести вводящие в заблуждение заклинания.

Друид. Использует магию природы для лечения, перевоплощения и управления стихиями. Он присоединился к *Кругу...*

- *Земли*, чтобы черпать магию из окружающей природы.
- *Луны*, чтобы принимать облики могущественных животных.
- *Моря*, чтобы управлять приливами и штормами.
- *Звёзд*, чтобы получить силу звёздного облика.

Жрец. Призывает божественную магию для лечения, поддержки и кары. Он освоил силы *Домена...*

- *Жизни*, чтобы стать мастером исцеления.
- *Света*, чтобы нести обжигающий и оберегающий свет.
- *Обмана*, чтобы морочить головы врагам.
- *Войны*, чтобы воодушевлять союзников и наказывать врагов.

Колдун. Творит заклинания, добытые из оккультных знаний. Он заключил договор с покровителем...

- *Архифеей*, чтобы научиться магии фей и телепортации.
- *Небожителем*, чтобы исцелять с помощью небесной магии.
- *Исчадием*, чтобы призывать зловещие силы.
- *Великим Древним*, чтобы вкусить запретных знаний.

Монах. Входит в схватку и выходит из неё, нанося быстрые и сильные удары. Он постиг путь *Воина...*

- *Милосердия*, чтобы одним касанием лечить и калечить.
- *Тени*, чтобы поставить себе на службу неуловимые тени.
- *Стихий*, чтобы овладеть силой стихий.
- *Открытой ладони*, чтобы мастерски овладеть безоружным боем.

Паладин. Карает врагов и защищает союзников божественной и грубой силой. Он принёс *Клятву...*

- *Преданности*, чтобы сравняться с ангелами справедливости.
- *Славы*, чтобы достичь высот героизма.
- *Древних*, чтобы сохранять жизнь, радость и природу.
- *Возмездия*, чтобы выслеживать нечестивых.

Плут. Наносит смертоносные Коварные атаки и тут же скрывается, чтобы избежать ответного удара. Он освоил навыки...

- *Мистического ловкача*, чтобы скрываться с помощью заклинаний.
- *Убийцы*, чтобы устраивать засады и работать с ядами.
- *Клинка душ*, чтобы наносить удары психическими клинками.
- *Вора*, чтобы научиться проникать в любое место и охотиться за сокровищами.

Следопыт. Сплетает воедино боевую доблесть, магию природы и навыки выживания. Он стал...

- *Повелителем зверей*, чтобы связать свой путь с первичным зверем.
- *Странником Фей*, чтобы нести веселье и ярость фей.
- *Сумрачным охотником*, чтобы выслеживать прячущихся во тьме врагов.
- *Охотником*, чтобы защищать природу любым оружием.

Чародей. Владеет врождённой магией, изменяет реальность по своей воле. Он стал проводником...

- *Аберрантного чародейства*, чтобы использовать странную психическую магию.
- *Заводного чародейства*, чтобы овладеть мощью вселенских сил порядка.
- *Драконьего чародейства*, чтобы дышать магией драконов.
- *Чародейства Дикой магии*, чтобы обуздать магию хаоса.



Бард

Зажигательный волшебник, музыкант и танцор

Ключевые атрибуты Барда

Основная характеристика	Харизма
Кость хитов	К8 за уровень Барда
Владение спасбросками	Ловкость и Харизма
Владение навыками	Выберите любые три навыка (см. главу 1)
Владение оружием	Простое оружие
Владение инструментами	Выберите три Музыкальных инструмента (см. главу 6)
Навык обращения с доспехами	Лёгкие доспехи
Начальное снаряжение	*Выберите вариант А или Б:* (А) Кожаный доспех, 2 Кинжала, Музыкальный инструмент по вашему выбору, Набор артиста и 19 ЗМ; или (Б) 90 ЗМ

Взывая к магии своей музыкой, танцами и стихами, Барды искусны в приободрении других, смягчении боли, обескураживании врагов и создании иллюзий. Барды верят, что мультивселенная была создана Словом, и отзвуки этих Слов Творения всё ещё звенят и мерцают на каждом плане бытия. Магия бардов пытается овладеть этими словами, находящимися за гранью этих языков.

Всё, что угодно, может вдохновить Барда на создание новой песни или сказки и привести его в восторг. Барды — мастера на все руки, включая комические выступления, работу с магией и исполнение музыки.

Их жизнь проходит в путешествиях, рассказе историй, изучении легенд — и за счёт благодарных зрителей, как и у любого другого артиста. Однако среди остальных их выделяют глубина знаний и мастерство владения магией.

Выбор Барда...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Барда».
- Получите умения Барда 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Барда».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Барда»: Кость хитов, владение одним навыком по вашему выбору, владение одним Музыкальным инструментом по вашему выбору и навык обращения с Лёгкими доспехами.
- Получите умения Барда 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Барда». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

Классовые умения Барда

Будучи Бардом вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Бард. Эти умения перечислены в таблице «Умения Барда».

1-й уровень: Бардовское вдохновение

Вы можете сверхъестественным образом вдохновлять других словами, музыкой или танцем. Это вдохновение представляет ваша Кость бардовского вдохновения к6.

Использование Бардовского вдохновения. Бонусным действием вы можете вдохновить другое существо в пределах 60 футов, которое может видеть или слышать вас. Это существо получает одну из ваших Костей бардовского вдохновения. У существа не может быть больше одной Кости бардовского вдохновения единовременно.

Если в течение следующего часа это существо провалит Тест к20, оно может один раз бросить Кость бардовского вдохновения и добавить результат к к20, потенциально обращая провал в успех. Кость бардовского вдохновения тратится при броске.

Количество использований. Вы можете предоставить Кость бардовского вдохновения количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один), восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

На больших уровнях. Ваша Кость бардовского вдохновения меняется по мере достижения определённых уровней Барда, как показано в столбце «Бардовская кость» таблицы «Умения Барда». Эта кость становится к8 на 5-м уровне, к10 на 10-м уровне и к12 на 15-м уровне.

1-й уровень: Сотворение заклинаний

Вы научились использовать своё бардовское искусство для сотворения заклинаний. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила для заклинаний Барда, список которых приводится после описания класса.

Заговоры. Вы знаете два заговора по вашему выбору из списка заклинаний Барда. Рекомендуется взять заклинания *Злая насмешка* и *Пляшущие огоньки*.

Каждый раз, когда вы получаете уровень Барда, вы можете заменить один из ваших заговоров на другой заговор по вашему выбору из списка заклинаний Барда.

Когда вы достигаете 4-го и 10-го уровней Барда, вы изучаете ещё по одному заговору из списка заклинаний Барда по вашему выбору, как показано в столбце «Заговоры» в таблице «Умения Барда».

Ячейки заклинаний. В таблице «Умения Барда» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

Умения Барда

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Бардовская кость	Заговоры	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Бардовское вдохновение, Сотворение заклинаний	К6	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Экспертность, Мастер на все руки	К6	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Подкласс Барда	К6	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	К6	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Источник вдохновения	К8	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Умение подкласса	К8	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Контрочарование	К8	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	К8	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	Экспертность	К8	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Тайны магии	К10	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	К10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	К10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	К10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Умение подкласса	К10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	К12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Увеличение характеристик	К12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	К12	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Превосходное вдохновение	К12	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Эпический дар	К12	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Слова Творения	К12	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите четыре заклинания 1-го уровня из списка заклинаний Барда. Рекомендуется взять заклинания *Диссонирующий шёпот*, *Лечащее слово*, *Очарование личности* и *Сверкающие брызги*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Барда, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Умения Барда». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания из списка заклинаний Барда, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Бард 3-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать шесть заклинаний 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Если другое умение Барда даёт вам всегда подготовленные заклинания, они не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но при этом они всё ещё считаются для вас заклинаниями Барда.

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень Барда, вы можете заменить одно заклинание из своего списка другим заклинанием Барда, для которого у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Барда является Харизма.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Музыкальный инструмент в качестве Заклинательной фокусировки для своих заклинаний Барда.

2-й уровень: Экспертность

Вы получаете Экспертность (см. глоссарий правил) в двух навыках по вашему выбору, которыми вы владеете. Рекомендуется взять Выступление и Убеждение, если вы владеете ими.

На 9-м уровне Барда вы также получаете Экспертность ещё в двух навыках по вашему выбору, которыми вы владеете.

2-й уровень: Мастер на все руки

Вы можете добавить половину своего Бонуса владения (округляя в меньшую сторону) к любой проверке характеристики, использующей навык, которым вы не владеете, и при которой ваш Бонус владения не используется иным образом.

Например, если вы совершаете проверку Силы (Атлетика) и у вас нет владения Атлетикой, вы можете добавить к этой проверке половину своего Бонуса владения.

3-й уровень: Подкласс Барда

Вы получаете подкласс Барда по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Коллегия доблести, Коллегия знаний, Колле-

Репертуар Барда

Ваш бард под ритм барабана воспевает подвиги древних героев? Бренчит на лютне и напевает романтические мелодии? Исполняет проникновенные арии? Декламирует драматические монологи из классических трагедий? Использует ритм народного танца для координации перемещений союзников в бою? Сочиняет озорные частушки?

При игре Бардом подумайте о том, какой стиль художественного исполнения вам нравится, какое настроение вы хотели бы создать и какие темы послужили вдохновением для ваших собственных творений. Вдохновляют ли ваши стихи моменты природной красоты или грустные размышления о потере? Вы предпочитаете возвышенные гимны или шумные трактирные песни? Вас привлекают тризны по павшим или радостные торжества? Вы танцуете весёлую джигу или исполняете сложный выразительный танец? Вы специализируетесь на каком-то одном стиле исполнения или стремитесь овладеть ими всеми?

гия очарования и Коллегия танца. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Барда. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Барда.

4-й уровень: Увеличение характеристик

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Барда.

5-й уровень: Источник вдохновения

Теперь вы восстанавливаете все ваши потраченные использования Бардовского вдохновения после окончания Короткого или Долгого отдыха.

Кроме того, вы можете потратить одну ячейку заклинаний (действие не требуется), чтобы восстановить одно потраченное использование Бардовского вдохновения.

7-й уровень: Контрочарование

Вы можете использовать музыкальные ноты или слова силы, чтобы разрушить влияющую на разум магию. Если вы или другое существо в пределах 30 футов проваливаете спасбросок против эффекта, делающего вас Очарованным или Испуганным, вы можете Реакцией вызвать переброс спасброска, и новый бросок совершается с Преимуществом.

10-й уровень: Тайны магии

Вы узнали секреты различных магических дисциплин. Каждый раз, когда вы получаете уровень Барда (включая и этот уровень) и количество Подготовленных заклинаний из таблицы «Умения Барда» увеличивается, вы можете выбрать любое ваше новое подготовленное заклинание из списков заклинаний Барда, Волшебника, Друида или Жреца (см. списки заклинаний в описаниях этих классов), и выбранные вами заклинания будут считаться для вас заклинаниями Барда. Кроме того, каждый раз, когда вы заменяете подготовленное заклинание этого класса, вы можете заменить его на заклинание из этих списков.



Бард создаёт магию, используя своё воображение и фантазию

18-й уровень: Превосходное вдохновение

Когда вы совершаете бросок Инициативы, вы восстанавливаете потраченные использования Бардовского вдохновения до двух, если у вас их меньше двух.

19-й уровень: Эпический дар

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар восстановления заклинаний.

20-й уровень: Слова Творения

Вы освоили два Слова Творения: слово жизни и слово смерти. У вас всегда подготовлены заклинания *Слово силы: исцеление* и *Слово силы: смерть*. Когда вы сотворяете любое из этих заклинаний, вы можете нацелиться на второе существо, если оно находится в пределах 10 футов от первой цели.

Список заклинаний Барда

В этом разделе представлен список заклинаний Барда. Заклинания разбиты по уровням в алфавитном порядке с указанием школы магии каждого из них. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: К — заклинание требует Концентрации; Р — заклинание можно сотворить как Ритуал; М — заклинание требует определённый Материальный компонент.

Заговоры (Заклинания Барда 0-го уровня)

Заклинание	Школа	Особое
Волшебная рука	Призыв	—
Дружба	Очарование	К
Защита от оружия	Ограждение	К
Звёздный светлячок	Воплощение	—
Злая насмешка	Очарование	—
Малая иллюзия	Иллюзия	—
Меткий удар	Прорицание	—
Пляшущие огоньки	Иллюзия	К
Починка	Преобразование	—
Раскат грома	Воплощение	—
Свет	Воплощение	—
Сообщение	Преобразование	—
Фокусы	Преобразование	—

Заклинания Барда 1-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Безмолвный образ	Иллюзия	К
Волна грома	Воплощение	—
Героизм	Очарование	К
Диссонирующий шёпот	Очарование	—
Дружба с животными	Очарование	—
Жуткий смех Таши	Очарование	К
Иллюзорные письмена	Иллюзия	М, Р
Лечащее слово	Ограждение	—
Лечение ран	Ограждение	—
Маскировка	Иллюзия	—
Невидимый слуга	Призыв	Р
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Огонь фей	Воплощение	К
Опознание	Прорицание	М, Р
Очарование личности	Очарование	—
Падение пёрышком	Преобразование	—
Понимание языков	Прорицание	Р
Порча	Очарование	К
Приказ	Очарование	—
Разговор с животными	Прорицание	Р
Сверкающие брызги	Иллюзия	—
Скороход	Преобразование	—
Усыпление	Очарование	К

Заклинания Барда 2-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Видение невидимого	Прорицание	—
Внушение	Очарование	К
Волшебные уста	Иллюзия	М, Р
Воображаемая сила	Иллюзия	К
Глухота/Слепота	Преобразование	—
Дребезги	Воплощение	—
Корона безумия	Очарование	К
Малое восстановление	Ограждение	—
Невидимость	Иллюзия	К
Облако кинжалов	Призыв	К
Область истины	Очарование	—
Обнаружение мыслей	Прорицание	К
Открывание	Преобразование	—
Отражения	Иллюзия	—
Подмога	Ограждение	—
Поиск животных или растений	Прорицание	Р
Поиск объекта	Прорицание	К
Почтовое животное	Очарование	Р
Раскалённый металл	Преобразование	К
Речь златоуста	Очарование	К
Тишина	Иллюзия	К, Р
Увеличение/Уменьшение	Преобразование	К
Удержание личности	Очарование	К
Улучшение характеристики	Преобразование	К
Умиротворение	Очарование	К

Заклинания Барда 3-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Гипнотический узор	Иллюзия	К
Замедление	Преобразование	К
Зловонное облако	Призыв	К
Множественное лечащее слово	Ограждение	—
Необнаружимость	Ограждение	М
Образ	Иллюзия	К
Охранная руна	Ограждение	М
Подсматривание	Прорицание	К, М
Послание	Прорицание	—
Притворная смерть	Некромантия	Р
Проклятие	Некромантия	К
Разговор с мёртвыми	Некромантия	—
Разговор с растениями	Преобразование	—
Рассеивание магии	Ограждение	—
Рост растений	Преобразование	—
Страх	Иллюзия	К
Хижина Леомунда	Воплощение	Р
Языки	Прорицание	—

Заклинания Барда 4-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Воображаемый убийца	Иллюзия	К
Высшая невидимость	Иллюзия	К
Источник лунного света	Воплощение	К
Мираж	Иллюзия	—
Очарование чудовища	Очарование	—
Переносящая дверь	Призыв	—
Поиск существа	Прорицание	К
Превращение	Преобразование	К
Принуждение	Очарование	К
Свобода перемещения	Ограждение	—
Смятение	Очарование	К

Заклинания Барда 5-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Высшее восстановление	Ограждение	М
Гейс	Очарование	—
Грёзы	Иллюзия	—
Знание легенд	Прорицание	М
Изменение памяти	Очарование	К
Круг телепортации	Призыв	М
Ментальная связь Рэри	Прорицание	Р
Множественное лечение ран	Ограждение	—
Наблюдение	Прорицание	К, М
Оживление	Некромантия	М
Оживление вещей	Преобразование	К
Планарные узы	Ограждение	М
Подчинение личности	Очарование	К
Притворство	Иллюзия	—
Пробуждение разума	Преобразование	М
Синаптический разряд	Очарование	—
Удержание чудовища	Очарование	К
Фальшивый двойник	Иллюзия	К
Царственное величие Йоланды	Очарование	К

Заклинания Барда 6-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Заданная иллюзия	Иллюзия	М
Истинный взор	Прорицание	М
Множественное внушение	Очарование	—
Неудержимая пляска Отто	Очарование	К
Пир героев	Призыв	М
Поиск пути	Прорицание	К, М
Разящее око	Некромантия	К
Стражи и обереги	Ограждение	М

Заклинания Барда 7-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Великолепный особняк Морденкайнена	Призыв	М
Воскрешение	Некромантия	М
Знак	Ограждение	М
Меч Морденкайнена	Воплощение	К, М
Проекция	Иллюзия	К, М
Радужные брызги	Воплощение	—
Регенерация	Преобразование	—
Слово силы: укрепление	Очарование	—
Таинственный мираж	Иллюзия	—
Телепортация	Призыв	—
Узилище	Воплощение	К, М
Эфирность	Призыв	—

Заклинания Барда 8-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Антипатия/симпатия	Очарование	—
Замешательство	Очарование	—
Находчивость	Очарование	—
Подчинение чудовища	Очарование	К
Слово силы: ошеломление	Очарование	—
Сокрытие разума	Ограждение	—

Заклинания Барда 9-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Истинное превращение	Преобразование	К
Предвидение	Прорицание	—
Радужная стена	Ограждение	—
Слово силы: исцеление	Очарование	—
Слово силы: смерть	Очарование	—



Подкласс «Коллегия доблести»

Подклассы Барда

Подкласс Барда — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. Барды создают свободные объединения, которые они называют коллегиями, чтобы сохранять свои традиции. В этом разделе представлены подклассы Коллегия доблести, Коллегия знаний, Коллегия очарования и Коллегия танца.

Коллегия доблести

Воспевайте подвиги древних героев

Барды Коллегии доблести — смелые рассказчики, сохраняющие историческую память о могущественных героях прошлого. Они воспевают деяния великих в сводчатых залах или перед публикой, собравшейся вокруг огромных костров. Эти Барды путешествуют, чтобы своими глазами увидеть грандиозные события и увековечить память о них. Своими песнями они вдохновляют новые поколения на достижение величия героев прошлого.

3-й уровень: Боевое вдохновение

Ваш острый ум может переломить ход битвы. Существо, получившее от вас Кость бардовского вдохновения, может использовать её для получения одного из следующих эффектов.

Защита. Когда по существу попадают броском атаки, оно может Реакцией бросить Кость бардовского вдохновения и добавить выпавшее значение к своему КЗ против этой атаки, потенциально обращая попадание в промах.

Наступление. Когда существо попадает по цели броском атаки, оно может бросить Кость бардовского вдохновения и прибавить результат броска к урону атакой по цели.

3-й уровень: Боевая подготовка

Вы получаете владение Воинским оружием и навык обращения со Средними доспехами и Щитами.

Кроме того, вы можете использовать Простое или Воинское оружие в качестве Заклинательной фокусировки для сотворения заклинаний из списка заклинаний Барда.

6-й уровень: Дополнительная атака

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а две атаки.

Кроме того, вы можете сотворить один из ваших заговоров со временем сотворения 1 действие вместо одной из атак.

14-й уровень: Боевая магия

После того, как вы сотворите заклинание со временем сотворения 1 действие, вы можете Бонусным действием совершить одну атаку оружием.

Коллегия знаний

Погружайтесь в глубины магических знаний

Барды Коллегии знаний собирают заклинания и тайны из любых источников — научных трудов, мистических обрядов и крестьянских баек. Члены коллегии собираются в библиотеках и университетах, где делятся полученными знаниями друг с другом. Они также встречаются на фестивалях или государственных мероприятиях, где могут разоблачать коррупционеров, обличать ложь и высмеивать самонадеянных представителей власти.

3-й уровень: Бонусные владения

Вы получаете владение тремя навыками по вашему выбору.

3-й уровень: Острое словцо

Вы научились использовать своё остроумие, чтобы сверхъестественным образом отвлекать, сбивать с толку и иным образом подрывать уверенность и компетентность других существ. Когда видимое вами существо в пределах 60 футов совершает бросок урона, преуспевает в проверке характеристики или попадает броском атаки, вы можете Реакцией потратить одно использование вашего Бардовского вдохновения, при этом бросьте Кость бардовского вдохновения и вычтите выпавший результат из броска существа, уменьшая урон или потенциально обращая успех в провал.

6-й уровень: Магические открытия

Вы изучаете два заклинания по вашему выбору. Эти заклинания могут быть из списков заклинаний Волшебника, Друида или Жреца в любой их комбинации (см. списки заклинаний в описаниях этих классов). Выбранное заклинание должно быть заговором или заклинанием, для которого у вас есть ячейки заклинаний, как показано в таблице «Умения Барда».

У вас всегда подготовлены выбранные заклинания, и каждый раз, когда вы получаете уровень Барда, вы можете заменить одно из этих заклинаний другим, соответствующим этим требованиям.

14-й уровень: Непревзойдённый навык

Когда вы проваливаете проверку характеристики или промахиваетесь броском атаки, вы можете потратить одно использование Бардовского вдохновения, при этом бросьте Кость бардовского вдохновения и добавьте результат к к20, потенциально обращая провал в успех. При провале Бардовское вдохновение не тратится.

Коллегия очарования

Плетите чарующую магию Фей

Коллегия очарования берёт своё начало в чарующей магии Страны Фей. Изучающие эту магию Барды вплетают в свои песни и истории нити красоты и ужаса, а самые могущественные из них могут примерить на себя мантию потустороннего величия. Их выступления вызывают тоску по



Подкласс «Коллегия знаний»



Подкласс «Коллегия очарования»

утраченной невинности, пробуждают неосознанные воспоминания о давних страхах и находят отклик в сердцах самых жестоких слушателей.

3-й уровень: Чарующая магия

У вас всегда подготовлены заклинания *Очарование личности* и *Отражения*.

Кроме того, сразу после сотворения заклинания школы Очарования или Иллюзии с тратой ячейки заклинаний, вы можете заставить видимое вами существо в пределах 60 футов совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале цель становится Очарованной или Испуганной (по вашему выбору) на 1 минуту. Она повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

Вы не можете использовать это преимущество повторно, пока не окончите Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив одно использование Бардовского вдохновения (действие не требуется).

3-й уровень: Мантия вдохновения

Вы можете вплести фейскую магию в песню или танец, чтобы приободрить других. Бонусным действием вы можете потратить использование Бардовского вдохновения и бросить Кость бардовского вдохновения. В этом случае выберите других существ в пределах 60 футов в количестве, не превышающем ваш модификатор Харизмы (минимум одно существо). Каждое из этих существ получает Временные хиты в количестве, равном удвоенному результату броска Кости бардовского вдохновения, и после этого каждое из них может Реакцией переместиться на расстояние, не превышающее его Скорость, не вызывая Провоцированных атак.

6-й уровень: Мантия величия

У вас всегда подготовлено заклинание *Приказ*. Бонусным действием вы сотворяете заклинание *Приказ* без траты ячейки заклинаний и принимаете неземной облик на 1 минуту, или пока не закончится ваша Концентрация. В течение этого времени вы можете Бонусным действием сотворять заклинание *Приказ* без траты ячейки заклинаний.

Любое Очарованное вами существо автоматически проваливает спасбросок против заклинания *Приказ*, сотворённого вами с помощью этого умения.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых. Вы также можете восстановить его использование, потратив ячейку заклинаний 3-го уровня или выше (действие не требуется).

14-й уровень: Несокрушимое величие

Бонусным действием вы можете принять волшебный величественный облик на 1 минуту, или пока не станете Недееспособным. В течение этого времени каждый раз, когда существо попадает по вам броском атаки, оно должно преуспеть в спасброске Харизмы против Сл спасброска ваших

заклинаний, и при провале существо подавляется вашим величием, а атака промахивается.

Вы не можете принять этот облик повторно, пока не окончите Короткий или Долгий отдых.

Коллегия танца

Двигайтесь в гармонии с мирозданием

Бардам Коллегии танца известно, что Слова Творения не найти в речах или песнях — они выражены в перемещениях небесных тел и потоках движений мельчайших существ. Эти Барды обретают гармонию с бурлящим мирозданием при помощи проворства, скорости и грации.

3-й уровень: Ослепительные фуэте

Пока вы не носите ни доспехов, ни Щита, вы получаете следующие преимущества.

Виртуоз танца. Вы совершаете с Преимуществом все проверки Харизмы (Выступление), связанные с вашим танцем.

Защита без доспехов. Ваш базовый Класс Защиты равен 10 плюс ваш модификатор Ловкости плюс ваш модификатор Харизмы.

Ловкие выпады. Когда вы тратите использование вашего Бардовского вдохновения частью действия, Бонусного действия или Реакции, вы можете совершить один Безоружный удар частью того же действия, Бонусного действия или Реакции.

Бардовский урон. Вы можете использовать вашу Ловкость вместо Силы, когда совершаете броски атаки Безоружными ударами. Когда вы наносите урон Безоружным ударом, вы можете нанести Дробящий урон, равный броску вашей Кости бардовского вдохновения плюс вашему модификатору Ловкости, вместо обычного урона. Этот бросок не тратит кость.

6-й уровень: Вдохновляющее перемещение

Когда видимый вами враг заканчивает свой ход в пределах 5 футов от вас, вы можете Реакцией потратить одно использование вашего Бардовского вдохновения, чтобы переместиться на расстояние, не превышающее половину вашей Скорости. После этого один из ваших союзников по вашему выбору в пределах 30 футов от вас также может Реакцией переместиться на расстояние, не превышающее половину его Скорости.

Ни одно из этих перемещений не вызывает Провоцированных атак.

6-й уровень: Совместный танец

Когда вы совершаете бросок Инициативы, вы можете потратить одно использование вашего Бардовского вдохновения, если не являетесь Недееспособным. В этом случае бросьте вашу Кость бардовского вдохновения. Вы и все союзники в пределах 30 футов, которые могут видеть и слышать вас, получаете бонус к Инициативе, равный результату броска.

14-й уровень: Ведущее уклонение

Если вы попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы вовсе не получаете урона при успехе или получаете только половину урона при провале. Если любые существа совершают такой же спасбросок Ловкости в пределах 5 футов, вы можете распространить это преимущество на их спасброски.

Вы не можете использовать это умение, если вы Недееспособны.



Подкласс «Коллегия танца»



Варвар

Свирепый воин, полный первобытной ярости

Ключевые атрибуты Варвара

Основная характеристика	Сила
Кость хитов	К12 за уровень Варвара
Владение спасбросками	Сила и Телосложение
Владение навыками	*Выберите два:* Атлетика, Восприятие, Выживание, Запугивание, Природа или Уход за животными
Владение оружием	Простое и Воинское оружие
Навык обращения с доспехами	Лёгкие и Средние доспехи и Щиты
Начальное снаряжение	*Выберите вариант А или Б:* (А) Секира, 4 Одноручных топора, Набор исследователя подземелий и 15 ЗМ; или (Б) 75 ЗМ

Варвары — это могучие воины, которых питают первозданные силы мультивселенной, проявляющиеся в виде Ярости. Ярость больше, чем просто эмоция или гнев. Она — воплощение свирепости хищника, неистовства бури и волнения моря.

Некоторые Варвары символизируют свою Ярость в виде свирепого духа или легендарного основателя рода. Для других это связь с болью и мучениями мира, безликое сплетение дикой магии или выражение их собственного внутреннего «я». Для каждого Варвара Ярость — это сила, которая не только лежит в основе их боевого мастерства, но и служит источником их сверхъестественных рефлексов и обострённых чувств.

Варвары часто становятся защитниками и лидерами своих поселений. Они очертя голову бросаются навстречу опасности вместо тех, кто находится под их защитой. Мужество Варваров перед лицом опасности делает из них идеальных искателей приключений.

Выбор Варвара...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Варвара».
- Получите умения Варвара 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Варвара».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Варвара»: Кость хитов, владение Воинским оружием и навык обращения с Щитами.
- Получите умения Варвара 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Варвара».

Классовые умения Варвара

Будучи Варваром вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Варвар. Эти умения перечислены в таблице «Умения Варвара».

1-й уровень: Ярость

Вы можете наделить себя первобытной силой, называемой Яростью, которая дарует вам необычайную мощь и стойкость. Вы можете Бонусным действием впасть в Ярость, если не носите Тяжёлых доспехов.

Вы можете впадать в Ярость количество раз, указанное для вашего уровня Варвара в столбце «Ярость» таблицы «Умения Варвара». Вы восстанавливаете одно потраченное использование после окончания Короткого отдыха, и все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Во время действия вашей Ярости применяются правила, описанные ниже.

Сопротивление урону. Вы имеете Сопротивление Дробящему, Колющему и Рубящему урону.

Урон от Ярости. Когда вы совершаете атаку оружием или Безоружным ударом, используя Силу, и наносите урон цели, вы получаете бонус к урону, который увеличивается по мере получения уровней Варвара, как показано в столбце «Урон от Ярости» таблицы «Умения Варвара».

Преимущество в Силе. Вы совершаете с Преимуществом проверки и спасброски Силы.

Отсутствие Концентрации и заклинаний. Вы не можете поддерживать Концентрацию и сотворять заклинания.

Длительность. Ярость длится до конца вашего следующего хода и заканчивается досрочно, если вы надели Тяжёлый доспех или стали Недееспособным. Если ваша Ярость все ещё действует в вашем следующем ходу, вы можете продлить её ещё на один раунд следующим образом:

- Совершив бросок атаки по врагу.
- Заставив врага совершить спасбросок.
- Совершив Бонусное действие, чтобы продлить Ярость.

Каждый раз после продления Ярости она длится до конца вашего следующего хода. Вы можете поддерживать Ярость не более 10 минут.

1-й уровень: Защита без доспехов

Пока вы не носите доспехов, ваш базовый Класс Защиты равен 10 + ваш модификатор Ловкости + ваш модификатор Телосложения. Вы получаете это преимущество, даже если используете Щит.

Умения Варвара

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Ярость	Урон от Ярости	Искусное владение
1	+2	Ярость, Защита без доспехов, Искусное владение оружием	2	+2	2
2	+2	Чувство опасности, Безрассудная атака	2	+2	2
3	+2	Подкласс Варвара, Первобытное знание	3	+2	2
4	+2	Увеличение характеристик	3	+2	3
5	+3	Дополнительная атака, Быстрое передвижение	3	+2	3
6	+3	Умение подкласса	4	+2	3
7	+3	Дикий инстинкт, Инстинктивный бросок	4	+2	3
8	+3	Увеличение характеристик	4	+2	3
9	+4	Жестокий удар	4	+3	3
10	+4	Умение подкласса	4	+3	4
11	+4	Непреклонная ярость	4	+3	4
12	+4	Увеличение характеристик	5	+3	4
13	+5	Улучшенный Жестокий удар	5	+3	4
14	+5	Умение подкласса	5	+3	4
15	+5	Непрерывная ярость	5	+3	4
16	+5	Увеличение характеристик	5	+4	4
17	+6	Улучшенный Жестокий удар	6	+4	4
18	+6	Неукротимая мощь	6	+4	4
19	+6	Эпический дар	6	+4	4
20	+6	Дикий чемпион	6	+4	4

1-й уровень: Искусное владение оружием

Благодаря тренировкам вы можете использовать свойства искусности двух типов Простого или Воинского оружия по вашему выбору — например, Секир и Одноручных топоров. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете отработать приёмы с оружием и изменить один из выбранных вами типов оружия.

Когда вы достигаете определённых уровней Варвара, вы получаете возможность использовать свойства искусности большего числа видов оружия, как показано в столбце «Искусное владение оружием» таблицы «Умения Варвара».

2-й уровень: Чувство опасности

Вы получаете сверхъестественную способность ощущать, что что-то не так, которая даёт шанс избежать опасности. Вы совершаете с Преимуществом спасброски Ловкости, если вы не являетесь Недееспособным.

2-й уровень: Безрассудная атака

Вы перестаёте заботиться о своей защите, чтобы вложить в атаку всю свою свирепость. Когда вы совершаете первый бросок атаки в свой ход, вы можете решиться на безрассудную атаку. В таком случае вы совершаете с Преимуществом броски атаки, использующие Силу, до начала вашего следующего хода, но и атаки по вам в течение этого времени совершаются с Преимуществом.

3-й уровень: Подкласс Варвара

Вы получаете подкласс Варвара по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Путь берсерка, Путь дикого сердца, Путь Мирового Древа и Путь фанатика. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Варвара. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Варвара.

3-й уровень: Первобытное знание

Вы получаете владение ещё одним навыком по вашему выбору из доступных Варварам на 1-м уровне.

Кроме того, пока действует ваша Ярость, вы можете использовать первобытную силу для выполнения определённых задач: каждый раз, когда вы совершаете проверку характеристики с навыком Акробатика, Восприятие, Выживание, Запугивание или Скрытность, вы можете совершить эту проверку как проверку Силы, даже если этот навык обычно используется другой характеристикой. Когда вы используете это умение, ваша Сила представляет бурлящую в вас первобытную мощь, которая усиливает вашу сноровку, выдержку и чувства.

4-й уровень: Увеличение характеристик

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Варвара.

5-й уровень: Дополнительная атака

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а две атаки.

5-й уровень: Быстрое передвижение

Ваша скорость увеличивается на 10 футов, пока вы не носите Тяжёлых доспехов.

7-й уровень: Дикий инстинкт

Ваши инстинкты настолько хороши, что вы совершаете с Преимуществом броски Инициативы.

7-й уровень: Инстинктивный бросок

Частью Бонусного действия, которым вы впадаете в Ярость, вы можете переместиться на расстояние, не превышающее половины вашей Скорости.

9-й уровень: Жестокий удар

Если вы используете Безрассудную атаку, вы можете отказаться от любого Преимущества на один использующий Силу бросок атаки по вашему выбору в ваш ход. Этот бросок атаки должен совершаться без Помехи. Если выбранный бросок атаки попадает по цели, она дополнительно получает 1к10 урона того же типа, что имеет оружие или Безоружный удар, и вы можете применить один эффект Жестокого удара по вашему выбору. У вас есть перечисленные ниже варианты.

Мощный удар. Цель отталкивается на 15 футов по прямой от вас. Затем вы можете переместиться по прямой к цели на расстояние, не превышающее половины вашей Скорости, не вызывая Провоцированных атак.

Калечащий удар. Скорость цели снижается на 15 футов до начала вашего следующего хода. Одновременно цель может находиться под влиянием только одного Калечащего удара — самого последнего.

11-й уровень: Непреклонная ярость

Ваша Ярость позволяет вам сражаться, несмотря на тяжелейшие раны. Если ваши Хиты опускаются до 0, действует ваша Ярость, и вы мгновенно не умерли, вы можете совершить спасбросок Телосложения Сл 10. При успехе количество ваших Хитов становится равным вашему удвоенному уровню Варвара.

Каждый раз, когда вы используете это умение после первого раза, Сл этого спасброска увеличивается на 5. Когда вы заканчиваете Короткий или Долгий отдых, Сл этого спасброска снова становится 10.

13-й уровень: Улучшенный Жестокий удар

Вы в совершенстве освоили новые яростные атаки. Теперь к вариантам вашего Жестокого удара добавляются следующие эффекты:

Ошеломляющий удар. Цель совершает с Помехой свой следующий спасбросок и не может совершать Провоцированные атаки до начала вашего следующего хода.

Раскалывающий удар. До начала вашего следующего хода следующий бросок атаки, совершённый другим существом по цели, получает бонус +5 к броску. Бросок атаки может получить только один бонус от Раскалывающего удара.



15-й уровень: Непрерывная ярость

Когда вы совершаете бросок Инициативы, вы можете восстановить все потраченные использования Ярости. Вы не можете восстановить использования Ярости таким образом повторно, пока не окончите Долгий отдых.

Кроме того, ваша Ярость настолько свирепа, что теперь она длится в течение 10 минут без необходимости продлевать её каждый раунд. Ваша Ярость заканчивается досрочно, если вы становитесь Бессознательным (а не только Недееспособным) или надеваете Тяжёлый доспех.

17-й уровень: Улучшенный Жестокий удар

Дополнительный урон вашего Жестокого удара увеличивается до 2к10. Кроме того, вы можете использовать два различных эффекта, когда вы используете ваш Жестокий удар.

18-й уровень: Неукротимая мощь

Если результат вашей проверки или спасброска Силы меньше, чем значение вашей Силы, вы можете использовать это значение вместо результата броска.

19-й уровень: Эпический дар

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар неотразимого нападения.

20-й уровень: Дикий чемпион

Вы становитесь воплощением первобытной силы. Ваши значения Силы и Телосложения увеличиваются на 4, но не выше 25.



Подкласс «Путь берсерка»

Подклассы Варвара

Подкласс Варвара — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Путь берсерка, Путь дикого сердца, Путь Мирового Древа и Путь фанатика.

Путь берсерка

Превратите ярость в неистовое бешенство

Варвары, следующие по Пути берсерка, направляют свою Ярость на причинение насилия. Их путь — путь неукротимой жестокости. Они восторгаются хаосом битвы, позволяя Ярости овладеть ими и придать сил.

3-й уровень: Бешенство

Если вы используете Безрассудную атаку во время действия вашей Ярости, вы наносите дополнительный урон первой цели, по которой попадаете атакой с использованием Силы в ваш ход. Чтобы определить дополнительный урон, бросьте к6 в количестве, равном вашему бонусу Урона от Ярости, и сложите результаты. Тип урона будет таким же, какой нанесли оружие или Безоружный удар, использованные для атаки.

6-й уровень: Бездумная ярость

Пока действует ваша Ярость, вы имеете Иммунитет к состояниям Очарованный и Испуганный. Если вы Очарованы или Испуганы, когда впадаете в Ярость, эти состояния оканчиваются на вас.

10-й уровень: Ответный удар

Когда вы получаете урон от существа в пределах 5 футов от вас, вы можете Реакцией совершить одну рукопашную атаку оружием или Безоружным ударом по этому существу.

14-й уровень: Пугающее присутствие

Бонусным действием вы можете вселить ужас в других своими первобытной силой и угрожающим присутствием. В этом случае каждое существо по вашему выбору в исходящей от вас 30-футовой Эманации должно совершить спасбросок Мудрости (Сл 8 + ваш модификатор Силы + ваш Бонус владения). При провале существо становится Испуганным на 1 минуту. Испуганная таким образом цель повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите использование вашей Ярости (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

Путь дикого сердца

Пребывайте в единстве с миром животных

Варвары, следующие по Пути дикого сердца, считают себя с животными одной крови. Они изучают магические способы общения с животными, а Ярость наполняет их сверхъестественной мощью и усиливает связь с животными.

3-й уровень: Говорящий с животными

Вы можете сотворять заклинания Животные чувства и Разговор с животными, но только как Ритуалы. Вашей заклинательной характеристикой для них является Мудрость.

3-й уровень: Ярость дикой природы

Ваша Ярость проявляется в первобытной силе животных. Каждый раз, когда вы впадаете в Ярость, вы получаете один из следующих эффектов по вашему выбору.

Волк. Пока действует ваша Ярость, ваши союзники совершают с Преимуществом броски атаки по любому врагу в пределах 5 футов от вас.

Медведь. Пока действует ваша Ярость, вы имеете Сопротивление всему урону, кроме урона Излучением, Некротической энергией, Психической энергией и Чистой силой.

Орёл. Частью Бонусного действия, которым вы впадаете в Ярость, вы можете совершить действия Отход и Рывок. Пока действует ваша Ярость, вы можете совершать оба этих действия Бонусным действием.

6-й уровень: Аспект дикой природы

Вы получаете одну из следующих особенностей по вашему выбору. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить свой выбор.

Лосось. Вы получаете Скорость плавания, равную вашей Скорости.

Пантера. Вы получаете Скорость лазания, равную вашей Скорости.

Сова. Вы получаете Тёмное зрение в пределах 60 футов. Если у вас уже есть Тёмное зрение, то его дистанция увеличивается на 60 футов.

10-й уровень: Говорящий с природой

Вы можете сотворять заклинание Общение с природой, но только как Ритуал. Заклинательной характеристикой для него является Мудрость.

14-й уровень: Сила дикой природы

Каждый раз, когда вы впадаете в Ярость, вы получаете один из следующих эффектов по вашему выбору.

Лев. Пока действует ваша Ярость, любой из ваших врагов в пределах 5 футов совершает с Помехой броски атаки по целям, кроме вас или другого Варвара с таким же эффектом.

Сокол. Пока действует ваша Ярость и вы не носите доспехов, вы получаете Скорость полёта, равную вашей Скорости.



Подкласс «Путь дикого сердца»



Подкласс «Путь Мирового Древа»

Баран. Пока действует ваша Ярость, вы можете сделать существо Большого размера или меньше Сбитым с ног, когда попадаете по цели рукопашной атакой.

Путь Мирового Древа

Путешествуйте по корням и ветвям мультивселенной

Варвары, следующие по Пути Мирового Древа, во время своей Ярости соединяются с космическим древом Иггдрасиль. Это дерево растёт среди Внешних планов, объединяя их друг с другом и с Материальным планом. Варвары этого Пути черпают жизненную силу из магии Древа и используют её для перемещения между планами.

3-й уровень: Жизненная сила Древа

Ваша Ярость получает доступ и использует жизненную силу Мирового Древа. Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Прилив жизненных сил. Когда вы впадаете в Ярость, то получаете Временные хиты в количестве, равном вашему уровню Варвара.

Живительная сила. В начале каждого вашего хода, пока действует ваша Ярость, вы можете выбрать другое существо в пределах 10 футов и дать ему Временные хиты. Чтобы определить количество Временных хитов, бросьте к6 в количестве, равном вашему бонусу Урона от Ярости, и сложите результаты. Когда ваша Ярость заканчивается, все оставшиеся Временные хиты исчезают.

6-й уровень: Ветви Древа

Пока действует ваша Ярость, каждый раз, когда видимое вами существо начинает свой ход в пределах 30 футов, вы можете Реакцией окружить его призрачными ветвями Мирового Древа. Цель должна преуспеть в спасброске Силы (Сл 8 + ваш модификатор Силы + ваш Бонус владения), иначе будет телепортирована в видимое вами незанятое пространство в пределах 5 футов от вас или другое ближайшее видимое вами незанятое пространство. После телепортации цели вы можете уменьшить её Скорость до 0 до конца текущего хода.

10-й уровень: Колотящие корни

Во время вашего хода от вас тянутся корни Мирового Древа, которые увеличивают досягаемость вашего Рукопашного оружия со свойствами Тяжёлое или Универсальное на 10 футов. Когда вы попадаете таким оружием в свой ход, то можете применить Толкающее или Опрокидывающее свойство искусности вместе с другим свойством искусности этого оружия.

14-й уровень: Путешествие по Древу

Когда вы впадаете в Ярость и пока она действует, вы можете Бонусным действием телепортироваться на расстояние не более 60 футов в видимое вами незанятое пространство.

Кроме того, один раз за Ярость вы можете увеличить дистанцию действия этой телепортации до 150 футов. В таком случае вы также можете взять с собой не более шести согласных существ,

находящихся в пределах 10 футов от вас. Каждое из этих существ телепортируется в незанятое пространство по вашему выбору в пределах 10 футов от места назначения.

Путь фанатика

Бушуйте в экстатическом единении с богом

Варвары, следующие по Пути фанатика, получают силу в дар от бога или пантеона. Они ощущают свою Ярость как наполняющий их мощью экстатический эпизод божественного единения. Эти Варвары часто становятся союзниками жрецов и других последователей своего бога или пантеона.

3-й уровень: Божественный гнев

Вы можете вложить в свои удары божественную силу. В каждый ваш ход, пока действует Ярость, первое существо, по которому вы попадаете оружием или Безоружным ударом, получает дополнительный урон, равный 1к6 + половина вашего уровня Варвара (округляя в меньшую сторону). Каждый раз, когда вы наносите этот дополнительный урон, выберите его тип: Излучение или Некротическая энергия.

3-й уровень: Воин богов

Божественная сущность помогает вам продолжать бой. У вас есть запас из четырёх к12, который вы можете потратить, чтобы исцелить себя. Бонусным действием вы можете потратить кости из этого запаса, бросить их и восстановить количество Хитов, равное сумме результатов.

Ваш запас восстанавливает все потраченные кости, когда вы заканчиваете Долгий отдых.

Максимальное количество костей в этом запасе увеличивается на одну, когда вы достигаете 6-го (5 костей), 12-го (6 костей) и 17-го (7 костей) уровней Варвара.

6-й уровень: Концентрация фанатика

Один раз за Ярость, когда вы проваливаете спасбросок, вы можете перебросить его с бонусом, равным вашему бонусу Урона от Ярости, при этом вы должны использовать новый результат.

10-й уровень: Фанатичное присутствие

Бонусным действием вы издаёте боевой клич, наполненный божественной энергией. Не более десяти других существ по вашему выбору в пределах 60 футов совершают с Преимуществом броски атаки и спасброски до начала вашего следующего хода.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите использование вашей Ярости (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

14-й уровень: Ярость богов

Когда вы впадаете в Ярость, то можете принять облик божественного воина. Этот облик существует 1 минуту или пока ваши Хиты не опустятся до 0. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

В этом облике вы получаете преимущества, описанные ниже.

Полёт. Вы получаете Скорость полёта, равную вашей Скорости, и можете парить.

Сопротивление. Вы имеете Сопротивление урону Некротической энергией, Психической энергией и Излучением.

Возвращение к жизни. Когда Хиты существа в пределах 30 футов опускаются до 0, вы можете Реакцией потратить одно использование Ярости, и количество Хитов этого существа становится равным вашему уровню Варвара.



Подкласс «Путь фанатика»



Воин

Мастер всех видов оружия и доспехов

Ключевые атрибуты Воина

Основная характеристика	Сила или Ловкость
Кость хитов	К10 за уровень Воина
Владение спасбросками	Сила и Телосложение
Владение навыками	*Выберите два:* Акробатика, Атлетика, Восприятие, Выживание, Запугивание, История, Проницательность, Убеждение или Уход за животными
Владение оружием	Простое и Воинское оружие
Навык обращения с доспехами	Лёгкие, Средние и Тяжёлые доспехи и Щиты
Начальное снаряжение	*Выберите вариант А, Б или В:* (А) Кольчуга, Двуручный меч, Цеп, 8 Метательных копий, Набор исследователя подземелий и 4 ЗМ; (Б) Проклёпанный кожаный доспех, Скимитар, Короткий меч, Длинный лук, 20 Стрел, Колчан, Набор исследователя подземелий и 11 ЗМ; или (В) 155 ЗМ

Воины правят полями сражений. Странствующие рыцари, королевские защитники, элитные солдаты и закалённые наёмники — все эти Воины разделяют непревзойдённое мастерство во владении оружием и доспехами. Все они давно знакомы со смертью, которую несли другим и которой сами бесстрашно смотрели в лицо.

Воины владеют различными оружейными приёмами, хорошо экипированы и всегда имеют под рукой подходящий инструмент для любой боевой ситуации. Аналогичным образом, они искусны в использовании всех видов доспехов. Но это лишь начальный уровень подготовки Воинов, ведь каждый из них специализируется на определённом стиле боя. Кто-то сосредотачивается на стрельбе из лука, другие — на сражении сразу двумя видами оружия, а кто-то — на усилении своих боевых навыков с помощью магии. Такое сочетание широкого таланта и глубокой специализации превращает Воинов в превосходных бойцов.

Выбор Воина...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Воина».
- Получите умения Воина 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Воина».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Воина»: Кость хитов, владение Воинским оружием и навык обращения с Лёгкими и Средними доспехами и Щитами.
- Получите умения Воина 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Воина».

Классовые умения Воина

Будучи Воином, вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Воин. Эти умения перечислены в таблице «Умения Воина».

1-й уровень: Боевой стиль

Вы отточили своё боевое мастерство и получаете черту Боевого стиля по вашему выбору (см. главу 5). Рекомендуется взять черту Оборона.

Каждый раз, когда вы получаете уровень Воина, вы можете заменить выбранную черту на другую черту Боевого стиля.

1-й уровень: Второе дыхание

У вас есть источник физической и психической выносливости, из которого вы можете черпать силу в трудный момент. Бонусным действием вы можете использовать его, чтобы восстановить количество Хитов, равное 1к10 + ваш уровень Воина.

Вы можете использовать это умение дважды. Вы восстанавливаете одно потраченное использование после окончания Короткого отдыха, и все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Когда вы достигаете определённых уровней Воина, вы получаете больше использований этого умения, как показано в столбце «Второе дыхание» в таблице «Умения Воина».

1-й уровень: Искусное владение оружием

Благодаря тренировкам вы можете использовать свойства искусности трёх типов Простого или Воинского оружия по вашему выбору. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете отработать другие приёмы и изменить один из выбранных вами типов оружия.

Когда вы достигаете определённых уровней Воина, вы получаете возможность использовать свойства искусности большего количества видов, как показано в столбце «Искусное владение оружием» таблицы «Умения Воина».

2-й уровень: Всплеск действий

На короткое мгновение вы можете выйти за пределы своих обычных возможностей. В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие, кроме действия Магия.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых. Начиная с 17-го уровня, вы можете использовать его дважды перед отдыхом, но только один раз за ход.

2-й уровень: Тактическое мышление

Вы тактически мыслите как на поле боя, так и за его пределами. Когда вы проваливаете проверку характеристики, то можете потратить одно использование вашего Второго дыхания, чтобы попытаться преуспеть. Вместо восстановления Хитов вы бросаете 1к10 и добавляете результат к проверке характеристики, потенциально обращая

Умения Воина

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Второе дыхание	Искусное владение оружием
1	+2	Боевой стиль, Второе дыхание, Искусное владение оружием	2	3
2	+2	Всплеск действий (одно использование), Тактическое мышление	2	3
3	+2	Подкласс Воина	2	3
4	+2	Увеличение характеристик	3	4
5	+3	Дополнительная атака, Тактическое перемещение	3	4
6	+3	Увеличение характеристик	3	4
7	+3	Умение подкласса	3	4
8	+3	Увеличение характеристик	3	4
9	+4	Упорный (одно использование), Мастер тактики	3	4
10	+4	Умение подкласса	4	5
11	+4	Две дополнительные атаки	4	5
12	+4	Увеличение характеристик	4	5
13	+5	Упорный (два использования), Выверенные атаки	4	5
14	+5	Увеличение характеристик	4	5
15	+5	Умение подкласса	4	5
16	+5	Увеличение характеристик	4	6
17	+6	Всплеск действий (два использования), Упорный (три использования)	4	6
18	+6	Умение подкласса	4	6
19	+6	Эпический дар	4	6
20	+6	Три дополнительные атаки	4	6

провал в успех. Если вы не преуспеваете в проверке, то вы не тратите это использование Второго дыхания.

3-й уровень: Подкласс Воина

Вы получаете подкласс Воина по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Мастер боя, Мистический рыцарь, Пси-воин и Чемпион.

Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Воина. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Воина.

4-й уровень: Увеличение характеристик

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 6-м, 8-м, 12-м, 14-м и 16-м уровнях Воина.

5-й уровень: Дополнительная атака

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а две атаки.

5-й уровень: Тактическое перемещение

Каждый раз, когда вы Бонусным действием используете ваше Второе дыхание, то можете переместиться на расстояние, не превышающее половину вашей Скорости, не вызывая Провоцированных атак.

9-й уровень: Упорный

При провале спасброска вы можете перебросить его и добавить бонус, равный вашему уровню Воина. Вы должны использовать новый результат и не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Начиная с 13-го уровня вы можете использовать это умение дважды до Долгого отдыха, а начиная с 17-го уровня — трижды.

9-й уровень: Мастер тактики

Когда вы атакуете оружием со свойством искусности, которое вы можете использовать, то можете заменить это свойство на Отталкивающее, Ослабляющее или Замедляющее по вашему выбору.

11-й уровень: Две дополнительные атаки

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а три атаки.

13-й уровень: Выверенные атаки

Вы изучаете своих противников и извлекаете уроки из каждой совершённой вами атаки. Если вы совершаете бросок атаки по существу и промахиваетесь, вы совершаете с Преимуществом свой следующий бросок атаки по этому существу до конца вашего следующего хода.

19-й уровень: Эпический дар

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар боевой удали.

20-й уровень: Три дополнительные атаки

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а четыре атаки.



Воин встаёт между союзником и яростным натиском чёрного дракона

Подклассы Воина

Подкласс Воина — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Мастер боя, Мистический рыцарь, Пси-воин и Чемпион.

Мастер боя

Освойте изощрённые боевые приёмы

Мастера боя изучают искусство войны и осваивают боевые приёмы, передаваемые из поколения в поколение. Наиболее выдающиеся из них — это всесторонне развитые личности, которые сочетают свои тщательно отточенные боевые навыки с академическим образованием в областях истории, теории и искусства.

3-й уровень: Боевое превосходство

Полученный вами боевой опыт помог отточить ваши боевые техники. Вы изучаете приёмы, подпитываемые особыми костями, которые называются Кости превосходства.

Приёмы. Вы изучаете три приёма из раздела «Варианты приёмов» (далее в описании этого подкласса) по вашему выбору. Многие приёмы тем или иным образом усиливают атаки. Вы можете использовать только один приём за атаку.

Вы изучаете два дополнительных приёма по вашему выбору, когда достигаете 7-го, 10-го и 15-го уровней Воина. Каждый раз, когда вы изучаете новые приёмы, вы также можете заменить один известный вам приём на другой.

Кости превосходства. У вас есть четыре Кости превосходства к8. Когда вы используете Кость превосходства, она тратится. Вы восстанавливаете все потраченные Кости превосходства, когда заканчиваете Короткий или Долгий отдых.

Вы получаете дополнительную Кость превосходства, когда достигаете 7-го (пять костей) и 15-го (шесть костей) уровней Воина.

Спасброски. Если приём требует совершения спасброска, его Сл равна 8 + ваш модификатор Силы или Ловкости (по вашему выбору) + ваш Бонус владения.

3-й уровень: Ученик войны

Вы получаете владение одним типом Ремесленных инструментов по вашему выбору и владение одним навыком по вашему выбору из доступных Воинам на 1-м уровне.

7-й уровень: Познай своего врага

Бонусным действием вы можете определить сильные и слабые стороны видимого вами существа в пределах 30 футов. Вы можете узнать наличие у этого существа Иммунитетов, Сопротивлений и Уязвимостей, а также какие они.



Подкласс «Мастер боя»

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив одну Кость превосходства (действие не требуется).

10-й уровень: Улучшенное Боевое превосходство

Ваши Кости превосходства становятся к10.

15-й уровень: Неослабевающий

Один раз за ход, когда вы используете приём, то можете бросить 1к8 и использовать этот результат вместо траты Кости превосходства.

18-й уровень: Абсолютное Боевое превосходство

Ваши Кости превосходства становятся к12.

Варианты приёмов

Приёмы представлены в алфавитном порядке.

Активное уклонение. Бонусным действием вы можете потратить одну Кость превосходства и совершить действие Отход. Вы также бросаете эту кость и добавляете результат к вашему КЗ до начала вашего следующего хода.

Атака с выпадом. Бонусным действием вы можете потратить одну Кость превосходства и совершить действие Рывок. Если вы переместились как минимум на 5 футов по прямой к цели непосредственно перед попаданием рукопашной атакой, вы можете частью этого действия Атака в этот ход добавить Кость превосходства к броску урона этой атаки.

Атака с манёвром. Когда вы попадаете по существу броском атаки, то можете потратить одну Кость превосходства и провести манёвр, перемещая одного вашего товарища на другую позицию. Добавьте бросок Кости превосходства к броску урона атаки и выберите согласное существо, которое может видеть или слышать вас. Это существо может Реакцией переместиться на расстояние, не превышающее половину его Скорости, и не вызывает Провоцированную атаку цели вашей атаки.

Атака с угрозой. Когда вы попадаете по существу броском атаки, то можете потратить одну Кость превосходства, чтобы попытаться испугать цель. Добавьте Кость превосходства к броску урона атаки. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Испуганной до конца вашего следующего хода.

Атака с финтом. Бонусным действием вы можете потратить одну Кость превосходства, чтобы совершить финт, выбрав целью одно существо в пределах 5 футов. Вы совершаете с Преимуществом следующий бросок атаки по этой цели в этом ходу. Если эта атака попадает, то добавьте Кость превосходства к броску урона этой атаки.

Засада. Когда вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность) или бросок Инициативы, то можете потратить Кость превосходства и добавить её к броску, если не являетесь Недееспособным.

Командирский напор. Когда вы совершаете проверку Харизмы (Выступление, Запугивание или Убеждение), вы можете потратить одну Кость превосходства и добавить эту кость к броску.

Обезоруживающая атака. Когда вы попадаете по существу броском атаки, то можете потратить одну Кость превосходства и попытаться обезоружить цель. Добавьте бросок Кости превосходства к броску урона атаки. Цель должна преуспеть в спасброске Силы, иначе выронит один объект, который держит, по вашему выбору, при этом объект упадёт в пространстве цели.

Опрокидывающая атака. Когда вы попадаете по существу броском атаки оружием или Безоружным ударом, то можете потратить одну Кость превосходства и добавить её к броску урона этой атаки. Если цель Большого размера или меньше, она должна преуспеть в спасброске Силы, иначе станет Сбитой с ног.

Ответный удар. Когда существо промахивается по вам броском рукопашной атаки, вы можете Реакцией потратить одну Кость превосходства, чтобы совершить бросок рукопашной атаки оружием или Безоружным ударом по существу. Если вы попадаете, добавьте Кость превосходства к урону атаки.

Отвлекающий удар. Когда вы попадаете по существу броском атаки, то можете потратить одну Кость превосходства, чтобы отвлечь цель. Добавьте бросок Кости превосходства к броску урона атаки. Любое существо, кроме вас, совершает с Преимуществом следующий бросок атаки по цели до начала вашего следующего хода.

Парирование. Когда другое существо наносит вам урон броском рукопашной атаки, вы можете Реакцией потратить одну Кость превосходства и уменьшить получаемый урон на число, равное броску Кости превосходства + вашему модификатору Силы или Ловкости (по вашему выбору).

Подмена. Когда вы в свой ход находитесь в пределах 5 футов от другого существа, то можете потратить одну Кость превосходства и не менее 5 футов перемещения, чтобы поменяться местами с этим существом, при этом оно должно быть согласным и не быть Недееспособным. Это перемещение не вызывает Провоцированных атак.

Бросьте Кость превосходства. До начала вашего следующего хода вы или это существо (по вашему выбору) получаете бонус к КЗ, равный результату броска.

Провоцирующая атака. Когда вы попадаете по существу броском атаки, то можете потратить одну Кость превосходства, чтобы попытаться спровоцировать цель на атаку. Добавьте Кость превосходства к броску урона атаки. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе будет совершать с Помехой атаки по всем целям, кроме вас, до конца вашего следующего хода.

Сплочение. Бонусным действием вы можете потратить одну Кость превосходства, чтобы поддержать решимость спутника. Выберите союзника в пределах 30 футов, который может видеть или слышать вас. Это существо получает Временные хиты в количестве, равном броску Кости превосходства + половине вашего уровня Воина (округляя вниз).

Тактическая оценка. Когда вы совершаете проверку Интеллекта (История или Расследование) или Мудрости (Проницательность), то можете потратить Кость превосходства и добавить её к этой проверке характеристики.

Толкающая атака. Когда вы попадаете по существу броском атаки с использованием оружия или Безоружным ударом, то можете потратить одну Кость превосходства, чтобы попытаться отбросить цель назад. Добавьте Кость превосходства к броску урона атаки. Если цель Большого размера или меньше, она должна преуспеть в спасброске Силы, иначе её оттолкнёт по прямой на расстояние не более 15 футов от вас.

Точная атака. Когда вы промахиваетесь броском атаки, то можете потратить одну Кость превосходства, бросить эту кость и добавить результат к броску атаки, потенциально обращая промах в попадание.

Удар командующего. Когда в свой ход вы совершаете действие Атака, то можете вместо одной из своих атак направить удар одного из ваших спутников. В этом случае выберите согласное существо, которое может видеть или слышать вас, и потратьте одну Кость превосходства. Это существо может немедленно Реакцией совершить одну атаку оружием или Безоружный удар, и добавить к урону вашу Кость превосходства при попадании.

Широкая атака. Когда вы попадаете по существу броском рукопашной атаки оружием или Безоружным ударом, вы можете потратить одну Кость превосходства, чтобы попытаться нанести урон другому существу. Выберите другое существо в пределах 5 футов от первоначальной цели и в пределах вашей досягаемости. Если исходный бросок атаки попал бы по второму существу, оно получит урон, равный броску Кости превосходства. Тип урона будет таким же, какой нанесла первоначальная атака.

Мистический рыцарь

Дополняйте боевые навыки тайной магией

Мистические рыцари сочетают присущее всем Воинам боевое мастерство с тщательным изучением магии.

Заклинания дополняют и расширяют их боевые навыки, обеспечивают дополнительную защиту и укрепляют их доспехи, а также позволяют им поразить множество врагов за раз взрывной магией.



Подкласс «Мистический рыцарь»

3-й уровень: Сотворение заклинаний

Вы научились сотворять заклинания. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила в качестве Мистического рыцаря.

Заговоры. Вы знаете три заговора по вашему выбору из списка заклинаний Волшебника (см. список заклинаний Волшебника в разделе описания этого класса). Рекомендуется взять заклинания *Луч холода* и *Электрошок*. Каждый раз, когда вы получаете уровень Воина, вы можете заменить один из ваших заговоров на другой заговор по вашему выбору из списка заклинаний Волшебника.

Когда вы достигаете 10-го уровня Воина, вы изучаете ещё один заговор Волшебника по вашему выбору.

Ячейки заклинаний. В таблице «Заклинания Мистического рыцаря» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

Заклинания мистического рыцаря

Уровень Воина	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний			
		1	2	3	4
3	3	2	—	—	—
4	4	3	—	—	—
5	4	3	—	—	—
6	4	3	—	—	—
7	5	4	2	—	—
8	6	4	2	—	—
9	6	4	2	—	—
10	7	4	3	—	—
11	8	4	3	—	—
12	8	4	3	—	—
13	9	4	3	2	—
14	10	4	3	2	—
15	10	4	3	2	—
16	11	4	3	3	—
17	11	4	3	3	—
18	11	4	3	3	—
19	12	4	3	3	1
20	13	4	3	3	1

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите три заклинания 1-го уровня из списка заклинаний Волшебника. Рекомендуется взять заклинания *Огненные ладони*, *Прыжок* и *Щит*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Воина, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Заклинания Мистического рыцаря». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Волшебника, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Воин 7-го уровня,

ваш список подготовленных заклинаний может включать пять заклинаний 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень Воина, вы можете заменить одно заклинание из своего списка другим заклинанием Волшебника, для которого у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Волшебника является Интеллект.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Магическую фокусировку в качестве Заклинательной фокусировки для своих заклинаний Волшебника.

3-й уровень: Связь с оружием

Вы изучаете ритуал, который магически связывает вас и одно оружие. Вы проводите ритуал в течение 1 часа, который можно совершить во время Короткого отдыха. Оружие должно находиться в пределах вашей досягаемости на протяжении всего ритуала, по окончании которого вы прикасаетесь к оружию и формируете связь с ним. Ритуал не сработает, если другой Воин установил с этим оружием связь или оно — магический предмет, на который настроено другое существо.

Как только связь с оружием установлена, вы не можете быть лишены этого оружия, за исключением случаев, когда вы Недееспособны. Если оно находится с вами на одном плане бытия, вы можете Бонусным действием призвать это оружие, мгновенно телепортируя его в вашу руку.

Вы можете установить связь не более чем с двумя оружиями, но можете призвать Бонусным действием только одно оружие одновременно. Если вы пытаетесь установить связь с третьим оружием, вы должны разорвать связь с одним из двух других.

7-й уровень: Боевая магия

Когда вы совершаете действие Атака в свой ход, то можете заменить одну из атак сотворением одного из ваших заговоров Волшебника со временем сотворения 1 действие.

10-й уровень: Мистический удар

Вы изучаете, как с помощью ударов оружием снизить сопротивляемость цели вашим заклинаниям. Когда вы попадаете броском атаки оружием по существу, оно получает Помеху на следующий спасбросок против заклинания, сотворённого вами до конца вашего следующего хода.

15-й уровень: Волшебный рывок

Когда вы используете ваш Всплеск действий, то можете телепортироваться на расстояние до 30 футов в видимое вами незанятое пространство. Вы можете телепортироваться до или после дополнительного действия.



Подкласс «Пси-воин»

18-й уровень: Улучшенная Боевая магия

Когда вы совершаете действие Атака в свой ход, то можете заменить две атаки сотворением одного из ваших заклинаний Волшебника 1-го или 2-го уровня со временем сотворения 1 действие.

Пси-воин

Приумножьте физическую мощь психической силой

Пси-воины пробуждают силу своего разума, чтобы увеличить физическую мощь. Они подчиняют эту психическую силу, чтобы с её помощью усилить удары своего оружия, создать психические барьеры и внезапно ударить телекинетической энергией.

3-й уровень: Психическая сила

В вас сокрыт источник психической силы. Её представляют ваши Кости психической энергии, которые подпитывают силы этого подкласса. Таблица «Кости энергии Пси-воина» показывает, сколько у вас таких костей и какого они типа, когда вы достигаете определённых уровней Воина.

Кости энергии Пси-воина

Уровень Воина	Кость	Количество
3	K6	4
5	K8	6
9	K8	8
11	K10	8
13	K10	10
17	K12	12

Все умения этого подкласса, использующие Кости психической энергии, используют только кости этого подкласса. Некоторые из ваших способностей тратят Кость психической энергии, как указано в их описании, и вы не можете использовать способность, требующую потратить такую кость, если все Кости психической энергии будут потрачены.

Вы восстанавливаете одну потраченную Кость психической энергии, когда заканчиваете Короткий отдых, и восстанавливаете все из них после окончания Долгого отдыха.

Защитное поле. Когда вы или другое видимое вами существо в пределах 30 футов от вас получаете урон, вы можете Реакцией потратить одну Кость психической энергии, бросить её и уменьшить получаемый урон на значение, равное результату броска + вашему модификатору Интеллекта (минимум 1), создав телекинетический щит на мгновение.

Психический удар. Вы можете наделить ваше оружие психической силой. Один раз в каждый свой ход вы можете сразу после нанесения урона атакой цели в пределах 30 футов потратить Кость психической энергии и нанести цели урон Чистой силой, равный результату броска этой кости + вашему модификатору Интеллекта.

Телекинетическое перемещение. Вы можете переместить объект или существо силой мысли. Действием Магия выберите одну видимую вами цель в пределах 30 футов, при этом цель может быть незакреплённым объектом Большого размера или меньше, а также любым согласным существом, кроме вас самих. Вы переносите цель на расстояние до 30 футов в видимое вами незанятое пространство. В качестве альтернативы, вы можете вместо этого перенести её в вашу руку или из неё, если цель — Крошечный объект.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых или не потратите Кость психической энергии (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

7-й уровень: Адепт-телекинетик

Вы освоили новые способы использования своих телекинетических способностей, описанные ниже.

Усиленный пси-прыжок. Бонусным действием вы получаете Скорость полёта, равную вашей удвоенной Скорости, до конца текущего хода. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых или не потратите Кость психической энергии (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

Телекинетический толчок. Когда вы наносите цели урон вашим Психическим ударом, то можете заставить её совершить спасбросок Силы (Сл 8 + ваш модификатор Интеллекта + ваш Бонус владения). При провале вы можете сделать цель Сбитой с ног или переместить её по горизонтали на расстояние не более 10 футов.

10-й уровень: Защищённый разум

Вы получаете Сопротивление урону Психической энергией. Более того, если в начале вашего хода вы Очарованы или Испуганы, то можете потратить Кость психической энергии (действие не требуется) и окончить на себе все эффекты, дающие вам эти состояния.

15-й уровень: Оплот силы

Вы можете защитить себя и других с помощью телекинетической силы. Бонусным действием вы можете выбрать существ в пределах 30 футов, включая себя, в количестве, не превышающем ваш модификатор Интеллекта (минимум одно существо). Каждое из выбранных существ имеет Укрытие наполовину в течение 1 минуты или пока вы не станете Недееспособным.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите Кость психической энергии (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

18-й уровень: Мастер телекинеза

У вас всегда подготовлено заклинание *Телекинез*. Вы можете сотворить его с помощью этого умения без траты ячейки заклинаний и использования компонентов, и вашей заклинательной характеристикой для этого заклинания является Интеллект. В каждый свой ход, пока вы поддерживаете Концентрацию на этом заклинании,

включая тот ход, когда вы его сотворили, вы можете Бонусным действием совершить одну атаку оружием.

Вы не можете сотворить это заклинание с помощью этого умения повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите Кость психической энергии (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

Чемпион

Стремитесь к физическому превосходству в бою

Чемпионы сосредотачиваются на развитии воинского мастерства в своём неослабевающем стремлении к победам. Их суровые тренировки и физическое превосходство позволяют им наносить сокрушительные удары, противостоять опасностям и завоёвывать славу. И в спортивном состязании, и в кровавой битве Чемпионы стремятся получить венец победителя.

3-й уровень: Улучшенные критические попадания

Ваши броски атаки оружием и Безоружные удары могут совершить Критическое попадание при результате «19» или «20» броска к20.

3-й уровень: Выдающийся атлет

Благодаря вашему атлетизму вы совершаете с Преимуществом броски Инициативы и проверки Силы (Атлетика).

Сразу после того, как вы совершите Критическое попадание, вы можете переместиться на расстояние, не превышающее половину вашей Скорости, не вызывая Провоцированных атак.

7-й уровень: Дополнительный Боевой стиль

Вы получаете ещё одну черту Боевого стиля по вашему выбору.

10-й уровень: Героический воин

Жажда битвы ведёт вас вперёд к победе. Во время сражения вы можете дать себе Героическое вдохновение каждый раз, когда начинаете свой ход без него.

15-й уровень: Превосходные критические попадания

Ваши броски атаки оружием и Безоружные удары наносят Критическое попадание при результате «18», «19» или «20» броска к20.

18-й уровень: Уцелевший

Вы достигаете вершины боевой стойкости, что даёт вам следующие преимущества:

Вызов смерти. Вы совершаете с Преимуществом Спасброски от смерти. Более того, при результате Спасброска от смерти «18», «19» или «20», вы получаете преимущества результата «20».

Героическое восстановление. В начале каждого вашего хода вы восстанавливаете количество Хитов, равное 5 + ваш модификатор Телосложения, если вы Окровавлены и ваши Хиты не меньше 1.



Подкласс «Чемпион»



Волшебник

Образованный маг, владеющий тайными силами

Ключевые атрибуты Волшебника

Основная характеристика	Интеллект
Кость хитов	К6 за уровень Волшебника
Владение спасбросками	Интеллект и Мудрость
Владение навыками	*Выберите два:* История, Медицина, Природа, Проницательность, Расследование, Религия, Тайная магия
Владение оружием	Простое оружие
Навык обращения с доспехами	Отсутствует
Начальное снаряжение	*Выберите вариант А или Б:* (А) 2 Кинжала, Магическая фокусировка (Боевой посох), Мантия, Книга заклинаний, Набор учёного и 5 ЗМ; или (Б) 55 ЗМ

Волшебники славятся своими дотошными изысканиями в области устройства магии. Своими заклинаниями они способны создавать огненные вихри и искрящиеся молнии, затуманивать разум и зрелищно перевоплощаться. Они способны призвать чудовищ с других планов бытия, заглянуть в будущее или создать защитный барьер. Самые могущественные заклинания Волшебников превращают одно вещество в другое, вызывают падение метеоритов с неба и даже открывают порталы в другие миры.

Большинство Волшебников разделяет научный подход к магии. Они исследуют её теоретические основы и, в частности, разделение магии по школам. Такие известные личности, как Бигби, Таша, Морденкайнен и Йоланда, в процессе своих изысканий изобрели культовые заклинания, которыми пользуется вся мультивселенная.

Волшебники редко живут обычной жизнью, но если такое происходит, они становятся мудрецами или преподавателями. Другие представители этого класса становятся советниками, служат в войсках, ведут преступную жизнь или стремятся к власти.

Но жажда знаний может выманить из уютных библиотек и лабораторий даже самых несмелых Волшебников и проложить им путь к обвалившимся руинам и затерянным городам. Большинство Волшебников верит, что их предшественникам были известны утерянные в веках секреты древних цивилизаций, которые могли бы открыть путь к силе, превосходящей любую современную магию.

Выбор Волшебника...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Волшебника».
- Получите умения Волшебника 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Волшебника».

При мультиклассировании

- Получите Кость хитов из таблицы «Ключевые атрибуты Волшебника».
- Получите умения Волшебника 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Волшебника». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

Классовые умения Волшебника

Будучи Волшебником вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Волшебник. Эти умения перечислены в таблице «Умения Волшебника».

1-й уровень: Сотворение заклинаний

Изучив тайную магию, вы научились сотворять заклинания. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила для заклинаний Волшебника, список которых приводится после описания класса.

Заговоры. Вы знаете три заговора Волшебника по вашему выбору. Рекомендуется взять заклинания *Волшебная рука*, *Луч холода* и *Свет*. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете заменить один из ваших заговоров от этого умения на другой заговор Волшебника по вашему выбору.

Когда вы достигаете 4-го и 10-го уровней Волшебника, вы изучаете ещё по одному заговору из списка заклинаний Волшебника по вашему выбору, как показано в столбце «Заговоры» в таблице «Умения Волшебника».

Книга заклинаний. Кульминацией вашего магического обучения стало создание собственной уникальной книги заклинаний. Это Крошечный объект весом 3 фунта, содержащий 100 страниц, и только вы или существо, сотворившее заклинание Опознание, можете прочитать её. Вы определяете материалы и то, как выглядит ваша книга, например, как позолоченный гримуар или как пачка сшитых бечёвкой листов пергамента.

Книга содержит известные вам заклинания 1-го уровня и выше. В начале в ней записано шесть заклинаний Волшебника 1-го уровня по вашему выбору. Рекомендуется взять заклинания *Волна грома*, *Волшебная стрела*, *Доспехи мага*, *Обнаружение магии*, *Падение пёрышком* и *Усыпление*.

Каждый раз, когда вы получаете уровень Волшебника выше 1-го, добавьте в вашу книгу заклинаний ещё два заклинания Волшебника по вашему выбору. Каждое из этих выбранных заклинаний должно быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний, как показано в таблице «Умения Волшебника». Эти заклинания — результат регулярно проводимых вами исследований тайной магии.

Ячейки заклинаний. В таблице «Умения Волшебника» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го

Умения Волшебника

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Заговоры	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Сотворение заклинаний, Знаток ритуалов, Магическое восстановление	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Академические знания	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Подкласс Волшебника	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Запоминание заклинания	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Умение подкласса	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Умение подкласса	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Умение подкласса	5	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Увеличение характеристик	5	21	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	5	22	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Мастерство заклинателя	5	23	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Эпический дар	5	24	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Фирменные заклинания	5	25	4	3	3	3	3	2	2	1	1

уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите четыре заклинания из вашей книги заклинаний. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Волшебника, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Умения Волшебника». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Волшебника, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Волшебник 3-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать шесть заклинаний 1-го или 2-го уровня из вашей книги заклинаний в любой комбинации.

Если другое умение Волшебника даёт вам всегда подготовленные заклинания, они не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но при этом они всё ещё считаются для вас заклинаниями Волшебника.

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить свой список подготовленных заклинаний, заменив любое количество заклинаний другими заклинаниями из вашей книги заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Волшебника является Интеллект.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Магическую фокусировку в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Волшебника.

1-й уровень: Знаток ритуалов

Вы можете сотворить любое заклинание в качестве Ритуала, которое есть в вашей книге заклинаний, если оно имеет метку «Ритуал». Вам не нужно подготавливать это заклинание, чтобы сотворить его таким образом, но вы должны прочитать его из книги.

1-й уровень: Магическое восстановление

Вы можете восстановить часть магической энергии, штудируя вашу книгу заклинаний. Когда вы заканчиваете Короткий отдых вы можете выбрать потраченные ячейки заклинаний для восстановления. Суммарный уровень восстанавливаемых ячеек не должен превышать половины вашего уровня Волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из них не может быть 6-го уровня или выше. Например, если вы Волшебник 4-го уровня, вы можете восстановить не более двух уровней ячеек заклинаний: одну ячейку заклинаний 2-го уровня или две ячейки заклинаний 1-го уровня.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

2-й уровень: Академические знания

Параллельно с изучением магии, вы становитесь специалистом в другой области знаний. Выберите

Заполнение книги заклинаний и её замена

Заклинания, добавляемые в книгу заклинаний по мере получения уровней, отражают ваши личные магические изыскания, но во время приключений вы можете найти и другие заклинания, которые можно добавить в книгу. Например, вы можете обнаружить заклинание Волшебника на *Свитке заклинаний*, а затем скопировать его в свою книгу.

Копирование заклинания в книгу. Если вы находите заклинание Волшебника 1-го уровня или выше, вы можете скопировать его в вашу книгу заклинаний, если вы можете подготовить заклинание этого уровня и у вас достаточно времени. Каждый уровень заклинания требует 2 часа и 50 ЗМ, чтобы переписать заклинание в книгу. После этого вы можете подготавливать это заклинание, как и другие заклинания из вашей книги заклинаний.

Копирование заклинаний из книги. Вы можете скопировать заклинание из вашей книги заклинаний в другую книгу. Процесс похож на копирование нового заклинания в вашу книгу, но быстрее, так как вы уже знаете, как сотворять это заклинание. В этом случае каждый уровень копируемого заклинания требует лишь 1 час и 10 ЗМ.

Если вы потеряете вашу книгу заклинаний, вы можете таким же образом записать ваши подготовленные заклинания Волшебника в новую книгу заклинаний. Чтобы восстановить остальные заклинания в новой книге, вам придётся найти новые заклинания. Именно поэтому многие волшебники делают копию своей книги заклинаний.



Королева эльфов Йоланда наводит ужас на красного дракона своим заклинанием *Царственное величие Йоланды*

один из следующих навыков, которыми вы владеете: История, Медицина, Природа, Расследование, Религия или Тайная магия. Вы получаете Экспертность в выбранном навыке.

3-й уровень: Подкласс Волшебника

Вы получаете подкласс Волшебника по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Воплотитель, Иллюзионист, Оградитель и Прорицатель. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Волшебника. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Волшебника.

4-й уровень: Увеличение характеристик

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Волшебника.

5-й уровень: Запоминание заклинания

Каждый раз, когда вы заканчиваете Короткий отдых, вы можете пробежаться по вашей книге заклинаний и заменить одно подготовленное с помощью умения Сотворение заклинаний заклинание 1-го уровня и выше на другое заклинание 1-го уровня и выше из вашей книги заклинаний.

18-й уровень: Мастерство заклинателя

Вы настолько освоили некоторые заклинания, что теперь можете сотворять их неограниченно. Выберите по одному заклинанию 1-го и 2-го уровня со временем сотворения 1 действие в вашей книге заклинаний. Эти заклинания всегда подготовлены, и вы можете сотворять их на их самом низком уровне без траты ячейки заклинаний. Если вы хотите сотворить такие заклинания на более высоком уровне, вы должны потратить ячейку заклинаний.

Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, то можете пробежаться по своей книге заклинаний и заменить одно из этих заклинаний на другое подходящее заклинание такого же уровня из вашей книги заклинаний.

19-й уровень: Эпический дар

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар восстановления заклинаний.

20-й уровень: Фирменные заклинания

Выберите два заклинания 3-го уровня из вашей книги заклинаний в качестве фирменных. Эти заклинания всегда подготовлены, и вы можете сотворить каждое на 3-м уровне без траты ячейки заклинаний. В этом случае вы не можете сотворить их таким образом повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых. Если вы хотите сотворить такие заклинания на более высоком уровне, вы должны потратить ячейку заклинаний.

Список заклинаний волшебника

В этом разделе представлен список заклинаний Волшебника. Заклинания разбиты по уровням в алфавитном порядке с указанием школы магии каждого из них. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: К — заклинание требует Концентрации; Р — заклинание можно сотворить как Ритуал; М — заклинание требует определённый Материальный компонент.

Заговоры (заклинания Волшебника 0-го уровня)

Заклинание	Школа	Особое
Брызги кислоты	Воплощение	—
Волшебная рука	Призыв	—
Дружба	Очарование	К
Защита от оружия	Ограждение	К
Леденящее прикосновение	Некромантия	—
Луч холода	Воплощение	—
Малая иллюзия	Иллюзия	—
Меткий удар	Прорицание	—
Огненный снаряд	Воплощение	—
Пляшущие огоньки	Иллюзия	К
Погребальный звон	Некромантия	—
Починка	Преобразование	—
Раскат грома	Воплощение	—
Расщепление разума	Очарование	—
Свет	Воплощение	—
Сообщение	Преобразование	—
Стихийность	Преобразование	—
Фокусы	Преобразование	—
Электрошок	Воплощение	—
Ядовитые брызги	Некромантия	—

Заклинания Волшебника 1-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Безмолвный образ	Иллюзия	К
Ведьмин снаряд	Воплощение	К
Волна грома	Воплощение	—
Волшебная стрела	Воплощение	—
Доспехи мага	Ограждение	—
Жуткий смех Таши	Очарование	К
Защита от добра и зла	Ограждение	К, М
Иллюзорные письмена	Иллюзия	М, Р
Ледяной кинжал	Призыв	—
Луч болезни	Некромантия	—
Маскировка	Иллюзия	—
Невидимый слуга	Призыв	Р
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Обретение фамильяра	Призыв	М, Р
Огненные ладони	Воплощение	—
Опознание	Прорицание	М, Р
Очарование личности	Очарование	—
Падение пёрышком	Преобразование	—
Парящий диск Тензера	Призыв	Р
Понимание языков	Прорицание	Р
Поспешное отступление	Преобразование	К
Прыжок	Преобразование	—
Псевдожизнь	Некромантия	—
Сверкающие брызги	Иллюзия	—
Сигнал тревоги	Ограждение	Р
Скороход	Преобразование	—
Смазка	Призыв	—
Туманное облако	Призыв	К
Усыпление	Очарование	К
Цветной шарик	Воплощение	М
Щит	Ограждение	—

Заклинания Волшебника 2-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Вечный огонь	Воплощение	М
Видение невидимого	Прорицание	—
Внушение	Очарование	К
Волшебная аура Нистула	Иллюзия	—
Волшебные уста	Иллюзия	М, Р
Волшебный замок	Ограждение	М
Воображаемая сила	Иллюзия	К
Гадание	Прорицание	М, Р
Глухота/слепота	Преобразование	—
Дребезги	Воплощение	—
Дыхание дракона	Преобразование	К
Кислотная стрела Мельфа	Воплощение	—
Корона безумия	Очарование	К
Левитация	Преобразование	К
Луч слабости	Некромантия	К
Магическое оружие	Преобразование	—
Мистическая бодрость	Ограждение	—
Невидимость	Иллюзия	К
Нетленные останки	Некромантия	М, Р
Облако кинжалов	Призыв	К
Обнаружение мыслей	Прорицание	К
Открывание	Преобразование	—
Отражения	Иллюзия	—
Палящий луч	Воплощение	—
Паутина	Призыв	К
Паучье лазание	Преобразование	К
Поиск объекта	Прорицание	К
Порыв ветра	Воплощение	К
Пронзание разума	Прорицание	К
Пылающий шар	Воплощение	К
Размытый образ	Иллюзия	К
Смена обличья	Преобразование	К
Тёмное зрение	Преобразование	—
Трюк с верёвкой	Преобразование	—
Туманный шаг	Призыв	—
Тьма	Воплощение	К
Увеличение/уменьшение	Преобразование	К
Удержание личности	Очарование	К
Улучшение характеристики	Преобразование	К

Заклинания Волшебника 3-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Вызов Нежити	Некромантия	К, М
Вызов Феи	Призыв	К, М
Газообразная форма	Преобразование	К
Гипнотический узор	Иллюзия	К
Замедление	Преобразование	К
Защита от энергии	Ограждение	К
Зловонное облако	Призыв	К
Контрзаклинание	Ограждение	—
Магический круг	Ограждение	М
Мерцание	Преобразование	—
Метель	Призыв	К
Молния	Воплощение	—
Необнаружимость	Ограждение	М
Образ	Иллюзия	К
Огненный шар	Воплощение	—
Охранная руна	Ограждение	М
Подводное дыхание	Преобразование	Р
Поднятие мертвеца	Некромантия	—
Подсматривание	Прорицание	К, М
Полёт	Преобразование	К
Послание	Прорицание	—
Призрачный скакун	Иллюзия	Р
Прикосновение вампира	Некромантия	К
Притворная смерть	Некромантия	Р
Проклятие	Некромантия	К
Разговор с мёртвыми	Некромантия	—
Рассеивание магии	Ограждение	—
Снятие проклятья	Ограждение	—
Страх	Иллюзия	К
Ускорение	Преобразование	К
Хижина Леомунда	Воплощение	Р
Языки	Прорицание	—

Заклинания Волшебника 4-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Верный пёс Морденкайнена	Призыв	—
Власть над водами	Преобразование	К
Воображаемый убийца	Иллюзия	К
Вызов Аберрации	Призыв	К, М
Вызов Конструкта	Призыв	К, М
Вызов элементаля	Призыв	К, М
Высшая невидимость	Иллюзия	К
Град	Воплощение	—
Едкий шар	Воплощение	—
Изгнание	Ограждение	К
Изготовление	Преобразование	—
Изменение формы камня	Преобразование	—
Кабинет Морденкайнена	Ограждение	—
Каменная кожа	Преобразование	К, М
Магический глаз	Прорицание	К
Мираж	Иллюзия	—
Огненная стена	Воплощение	К
Огненный щит	Воплощение	—
Очарование чудовища	Очарование	—
Переносящая дверь	Призыв	—
Поиск существа	Прорицание	К
Потайной сундук Леомунда	Призыв	М
Превращение	Преобразование	К
Предсказание	Прорицание	М, Р
Призыв малых элементалей	Призыв	К
Смятение	Очарование	К
Упругий шар Отилюка	Ограждение	К
Усыхание	Некромантия	—
Чёрные щупальца Эварда	Призыв	К



Заклинания Волшебника 5-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Вызов Дракона	Призыв	К, М
Гейс	Очарование	—
Грёзы	Иллюзия	—
Длань Бигби	Воплощение	К
Знание легенд	Прорицание	М
Изменение памяти	Очарование	К
Каменная стена	Воплощение	К
Конус холода	Воплощение	—
Круг силы	Ограждения	К
Круг телепортации	Призыв	М
Ментальная связь Рэри	Прорицание	Р
Облако смерти	Призыв	К
Оживление вещей	Преобразование	К
Планарные узы	Ограждение	М
Подчинение личности	Очарование	К
Предсказание	Прорицание	К, М
Призыв Элементаля	Призыв	К
Притворство	Иллюзия	—
Связь с иным планом	Прорицание	Р
Силовая стена	Воплощение	К
Синаптический разряд	Очарование	—
Сияющая буря Джалларзи	Воплощение	К
Создание прохода	Преобразование	—
Сотворение	Иллюзия	—
Телекинез	Преобразование	К
Удар стального ветра	Призыв	М
Удержание чудовища	Очарование	К
Фальшивый двойник	Иллюзия	К
Царственное величие Йоланды	Очарование	К

Заклинания Волшебника 6-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Бурлящий котёл Таши	Призыв	М
Волшебный сосуд	Некромантия	М
Вызов Исчадия	Призыв	К, М
Движение почвы	Преобразование	К
Заданная иллюзия	Иллюзия	М
Истинный взор	Прорицание	М
Круг смерти	Некромантия	М
Ледяная стена	Воплощение	К
Ледяной шар Отилюка	Воплощение	—
Магические врата	Призыв	К
Мгновенные вызовы Дромиджа	Призыв	М, Р
Множественное внушение	Очарование	—
Неудержимая пляска Отто	Очарование	К
Окаменение	Преобразование	К
Предосторожность	Ограждение	М
Разящее око	Некромантия	К
Распад	Преобразование	—
Солнечный луч	Воплощение	К
Сотворение нежити	Некромантия	М
Стражи и обереги	Ограждение	М
Сфера неуязвимости	Ограждение	К
Цепная молния	Воплощение	—

Заклинания Волшебника 7-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Великолепный особняк Морденкайнена	Призыв	М
Замедленный огненный шар	Воплощение	К
Знак	Ограждение	М
Изменение тяготения	Преобразование	К
Изоляция	Преобразование	М
Меч Морденкайнена	Воплощение	К, М
Перст смерти	Некромантия	—
Планарный переход	Призыв	М
Подобие	Иллюзия	М
Проекция	Иллюзия	К, М
Радужные брызги	Воплощение	—
Таинственный мираж	Иллюзия	—
Телепортация	Призыв	М
Узилище	Воплощение	К, М
Эфирность	Призыв	—

Заклинания Волшебника 8-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Антипатия/симпатия	Очарование	—
Власть над погодой	Преобразование	К
Воспламеняющаяся туча	Призыв	К
Демиплан	Призыв	—
Замешательство	Очарование	—
Клон	Некромантия	М
Лабиринт	Призыв	К
Подчинение чудовища	Очарование	К
Поле антимагии	Ограждение	К
Слово силы: ошеломление	Очарование	—
Сокрытие разума	Ограждение	—
Солнечный ожог	Воплощение	—
Телепатия	Прорицание	—

Заклинания Волшебника 9-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Врата	Призыв	К, М
Желание	Призыв	—
Заточение	Ограждение	М
Истинное превращение	Преобразование	К
Метеоритный дождь	Воплощение	—
Остановка времени	Преобразование	—
Предвидение	Прорицание	—
Преображение	Преобразование	К, М
Проекция в астрал	Некромантия	М
Радужная стена	Ограждение	—
Слово силы: смерть	Очарование	—
Смертный ужас	Иллюзия	К



Волшебник Леомунд изучает свою книгу, чтобы подготовить заклинания

Подклассы Волшебника

Подкласс Волшебника — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Воплотитель, Иллюзионист, Оградитель и Прорицатель.

Воплотитель

Создавайте взрывы стихий

Вы сосредоточились на изучении магии, которая создаёт мощные стихийные эффекты — пронизывающий холод, обжигающее пламя, раскатистый гром, потрескивающую молнию и жгучую кислоту. Некоторые Воплотители находят себя в армии: они становятся артиллеристами, которые поражают вражеские войска издалека. Другие используют свою мощь, чтобы защитить других, а третьи преследуют свои собственные цели.

3-й уровень: Специалист школы Воплощения

Выберите два заклинания Волшебника школы Воплощения, не выше 2-го уровня, и бесплатно добавьте их в свою книгу.

Каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы можете бесплатно добавить одно заклинание Волшебника школы Воплощения в свою книгу без затрат. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний.

3-й уровень: Могущественный заговор

Ваши наносящие урон заговоры влияют даже на тех существ, которые избегают основной тяжести эффекта. Когда вы сотворяете заговор на существо и промахиваетесь броском атаки или цель преуспевает в спасброске против этого заговора, цель всё равно получает половину урона от заговора (при наличии), но не страдает от дополнительных эффектов этого заговора.

6-й уровень: Построение заклинаний

Вы можете создать относительно безопасные участки внутри ваших воплощений. Когда вы сотворяете заклинание школы Воплощения, влияющее на других видимых вами существ, вы можете выбрать их количество, равное 1 + уровень заклинания. Выбранные существа автоматически преуспевают в своих спасбросках от этого заклинания и не получают урон, если обычно при успехе должны получить половину урона.

10-й уровень: Усиленное воплощение

Каждый раз, когда вы сотворяете заклинание Волшебника школы Воплощения, вы можете добавить ваш модификатор Интеллекта к одному броску урона этого заклинания.



Подкласс «Воплотитель»

14-й уровень: Перегрузка

Вы можете увеличить силу своих заклинаний. Когда вы сотворяете наносящее урон заклинание Волшебника с тратой ячейки заклинаний с 1-го по 5-й уровень, вы можете нанести максимальный урон этим заклинанием в ход его сотворения.

В первый раз вы можете использовать это умение без вреда для себя. Если вы используете это умение повторно до окончания Долгого отдыха, то сразу после сотворения заклинания вы получаете 2к12 урона Некротической энергией за каждый уровень ячейки заклинания. Этот урон игнорирует Сопротивление и Иммунитет.

Каждый раз, когда вы используете это умение до окончания Долгого отдыха, урон Некротической энергией за каждый уровень заклинания увеличивается на 1к12.

Иллюзионист

Сплетайте тонкую иллюзию обмана

Вы специализируетесь на магии, которая ослепляет чувства и обманывает разум, а созданные вами всевозможнейшие иллюзии выглядят абсолютно реальными.

3-й уровень: Специалист школы Иллюзии

Выберите два заклинания Волшебника школы Иллюзии, не выше 2-го уровня, и бесплатно добавьте их в свою книгу.

Каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы можете бесплатно добавить одно заклинание Волшебника школы Иллюзии в свою книгу без затрат. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний.

3-й уровень: Улучшенные иллюзии

Вы можете сотворять заклинания школы Иллюзии без использования Вербальных компонентов, и если сотворяемое вами заклинание школы Иллюзии имеет дистанцию не менее 10 футов, она увеличивается на 60 футов.

Вы также изучаете заговор *Малая иллюзия*. Если вы уже знаете этот заговор, вы изучаете другой заговор Волшебника по вашему выбору. Этот заговор не учитывается при подсчёте количества известных вам заговоров. Вы можете сотворять *Малую иллюзию* Бонусным действием и создавать одновременно звук и образ при сотворении этого заговора.

6-й уровень: Иллюзорные существа

У вас всегда подготовлены заклинания *Вызов Зверя* и *Вызов Феи*. Каждый раз, когда вы сотворяете одно из этих заклинаний, вы можете изменить его школу на школу Иллюзии, при этом вызванное существо будет выглядеть призрачным. Вы можете сотворить каждое из этих заклинаний в варианте школы Иллюзии без траты ячейки заклинаний, но при этом Хиты существ уменьшаются вдвое. Вы не сможете сотворить любое из этих заклинаний без траты ячейки заклинаний таким образом повторно, пока не закончите Долгий отдых.

10-й уровень: Собственная иллюзорность

Когда существо попадает по вам броском атаки, вы можете Реакцией поместить свою иллюзорную копию между атакующим и вами. Эта атака автоматически промахивается по вам, после чего иллюзия рассеивается.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых. Вы также можете потратить ячейку заклинаний 2-го уровня или выше, чтобы восстановить использование этого умения (действие не требуется).

14-й уровень: Иллюзорная реальность

Вы научились вплетать теневую магию в ваши иллюзии, делая их почти реальными. Когда вы сотворяете заклинание школы Иллюзии с ячейкой заклинаний, вы можете выбрать один неподвижный немагический объект, являющийся частью этой иллюзии, и сделать его реальным. Вы можете сделать это Бонусным действием в свой ход, пока длится заклинание. Объект остаётся реальным 1 минуту, в течение которой он не может наносить урон или давать состояния. Например, вы можете создать иллюзию моста через пропасть, а затем сделать её реальным и пересечь.

Оградитель

Защищайте друзей и изгоняйте врагов

Вы сосредоточились на изучении магии, которая блокирует, изгоняет и защищает — прекращает вредные эффекты, изгоняет зло и защищает слабых. Оградители нужны, когда требуется изгнать злых духов, оградить область от магического шпионажа или закрыть портал на другой план бытия. Группы искателей приключений ценят Оградителей за предоставляемую ими защиту от различных видов враждебной магии и других атак.



Подкласс «Иллюзионист»



Подкласс «Оградитель»

3-й уровень: Специалист школы Ограждения

Выберите два заклинания Волшебника школы Ограждения, не выше 2-го уровня, и бесплатно добавьте их в свою книгу. Каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы можете бесплатно добавить одно заклинание Волшебника школы Ограждения в свою книгу без затрат. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний.

3-й уровень: Волшебный оберег

Вы можете сплести вокруг себя магическую защиту. Когда вы сотворяете заклинание школы Ограждения с тратой ячейки заклинаний, вы можете одновременно использовать часть магии этого заклинания, чтобы создать вокруг себя волшебный оберег до окончания Долгого отдыха. Максимум Хитов оберега равен вашему удвоенному уровню Волшебника + вашему модификатору Интеллекта. Каждый раз, когда вы получаете урон, вместо вас урон получает оберег, и если вы имеете Сопротивления или Уязвимости, примените их, прежде чем уменьшить Хиты оберега. Если урон уменьшает Хиты оберега до 0, вы получаете весь оставшийся урон. Если у оберега 0 Хитов, он не может поглощать урон, но его магия сохраняется.

Каждый раз, когда вы сотворяете заклинание школы Ограждения с тратой ячейки заклинаний, оберег восстанавливает количество Хитов, равное удвоенному уровню этой ячейки заклинаний. В качестве альтернативы, вы можете Бонусным действием потратить ячейку заклинаний, и оберег восстановит количество Хитов, равное удвоенному уровню этой ячейки заклинаний.

Вы не можете создать этот оберег повторно, пока не закончите Долгий отдых.

6-й уровень: Подготовленный оберег

Когда видимое вами существо в пределах 30 футов получает урон, вы можете Реакцией поглотить этот урон вашим Волшебным оберегом. Если этот урон снизит Хиты оберега до 0, оставшийся урон получает прикрытое оберегом существо, и если оно имеет Сопротивления или Уязвимости, примените их, прежде чем уменьшить Хиты оберега.

10-й уровень: Разрушитель заклинаний

У вас всегда подготовлены заклинания *Контрзаклинание* и *Рассеивание магии*. Кроме того, вы можете сотворять *Рассеивание магии* Бонусным действием и добавлять ваш Бонус владения к его проверке характеристики.

Когда вы сотворяете любое из этих заклинаний с тратой ячейки заклинаний, эта ячейка заклинаний не тратится, если это заклинание не смогло оказать эффект.

14-й уровень: Сопротивление заклинаниям

Вы совершаете с Преимуществом спасброски против заклинаний и получаете Сопротивление урону от заклинаний.

Прорицатель

Узрите секреты мультивселенной

Те, кто хочет получить ясное представление о прошлом, настоящем и будущем, ищут совета Прорицателя. Прорицатели стремятся развеять завесу пространства, времени и сознания. Такой волшебник использует заклинания распознавания, дистанционного наблюдения, сверхъестественного знания и предвидения.

3-й уровень: Специалист школы Прорицания

Выберите два заклинания Волшебника школы Прорицания, не выше 2-го уровня, и бесплатно добавьте их в свою книгу.

Каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы можете бесплатно добавить одно заклинание Волшебника школы Прорицания в свою книгу без затрат. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний.

3-й уровень: Знамение

В ваше сознание проникают проблески будущего. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, бросьте две к20 и запишите результаты бросков. Когда вы или видимое вами существо выполняете Тест к20, вы можете заменить результат броска на один из предсказанных результатов. Вы должны сделать это до броска и можете заменить бросок таким образом только один раз за ход.

Каждый предсказанный результат можно использовать только один раз. Вы теряете любые неиспользованные предсказанные результаты после окончания Долгого отдыха.

6-й уровень: Эксперт школы Прорицания

Сотворение заклинаний Прорицания даётся вам так легко, что вы используете лишь малую часть своей мощи. Когда вы сотворяете заклинание Прорицания с тратой ячейки заклинаний 2-го уровня и выше, вы восстанавливаете одну потраченную ячейку заклинаний. Восстанавливаемая вами ячейка должна быть ниже уровнем, чем потраченная заклинанием, и не может быть выше 5-го уровня.

10-й уровень: Третий глаз

Вы можете улучшить свои силы восприятия. Бонусным действием выберите одно из описанных ниже преимуществ, которое будет длиться до начала Короткого или Долгого отдыха. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых.

Тёмное зрение. Вы получаете Тёмное зрение в пределах 120 футов.

Великое понимание. Вы можете читать на любом языке.

Видение невидимого. Вы можете сотворять *Видение невидимого* без траты ячейки заклинаний.

14-й уровень: Великое знамение

Видения в ваших грёзах становятся более ясными и рисуют более точную картину грядущего. Бросайте три к20 для вашего умения Знамение, а не два.





Друид

Служитель природы, владеющий первобытной силой

Ключевые атрибуты Друида

Основная характеристика	Мудрость
Кость хитов	К8 за уровень Друида
Владение спасбросками	Интеллект и Мудрость
Владение навыками	*Выберите два:* Восприятие, Выживание, Медицина, Природа, Проницательность, Религия, Тайная магия или Уход за животными
Владение оружием	Простое оружие
Владение инструментами	Набор травника
Навык обращения с доспехами	Лёгкие доспехи и Щиты
Начальное снаряжение	*Выберите вариант А или Б:* (А) Кожаный доспех, Щит, Серп, Фокусировка друидов (Боевой посох), Набор путешественника, Набор травника и 9 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Друиды принадлежат к древним кругам, взывающим к силам природы. Используя магию, повелевающую растениями, животными и четырьмя стихиями, Друиды исцеляют, превращаются в животных и управляют разрушительными силами стихий.

Ставя природу превыше всего, представители этого класса черпают свою магию из неё самой, её божества или обоих сразу, при этом Друиды нередко объединяются в группы, дабы совершать ритуалы, отмечающие наступление новых сезонов и другие природные циклы.

Друиды заботятся о хрупком экологическом балансе, лежащем в основе растительного и животного мира, и следят, чтобы народы жили в гармонии с природой. Зачастую они выступают стражами священных мест или присматривают за участками нетронутой природы. Когда же возникает серьёзная угроза, они могут взять на себя более активную роль и стать искателями приключений.

Выбор Друида...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Друида».
- Получите умения Друида 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Друида».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Друида»: Кость хитов и навык обращения с Лёгкими доспехами и Щитами.
- Получите умения Друида 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Друида». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

Классовые умения Друида

Будучи Друидом вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Друид. Эти умения перечислены в таблице «Умения Друида».

1-й уровень: Сотворение заклинаний

Вы научились сотворять заклинания, изучив мистические силы природы. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила для заклинаний Друида, список которых приводится после описания класса.

Заговоры. Вы знаете два заговора по вашему выбору из списка заклинаний Друида. Рекомендуется взять заклинания *Искусство друидов* и *Сотворение пламени*.

Каждый раз, когда вы получаете уровень Друида, вы можете заменить один из ваших заговоров на другой заговор по вашему выбору из списка заклинаний Друида.

Когда вы достигаете 4-го и 10-го уровней Друида, вы изучаете ещё по одному заговору из списка заклинаний Друида по вашему выбору, как показано в столбце «Заговоры» в таблице «Умения Друида».

Ячейки заклинаний. В таблице «Умения Друида» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите четыре заклинания Друида 1-го уровня. Рекомендуется взять заклинания *Волна грома*, *Дружба с животными*, *Лечение ран* и *Огонь фей*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Друида, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Умения Друида». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Друида, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Друид 3-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать шесть заклинаний 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Если другое умение Друида даёт вам всегда подготовленные заклинания, они не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но при этом они всё ещё считаются для вас заклинаниями Друида.

Умения Друида

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Дикий облик	Заговоры	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Сотворение заклинаний, Друидический язык, Первозданный орден	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Дикий облик, Дикий спутник	2	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Подкласс Друида	2	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	2	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Дикое восстановление	2	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Умение подкласса	3	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Ярость стихий	3	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	3	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Умение подкласса	3	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	3	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	3	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Умение подкласса	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	Улучшенная ярость стихий	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Увеличение характеристик	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	4	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Заклинания зверя	4	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Эпический дар	4	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Архидруид	4	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить свой список подготовленных заклинаний, заменив любое количество заклинаний другими заклинаниями Друида, для которых у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Друида является Мудрость.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Друида.

1-й уровень: Друидический язык

Вы знаете тайный язык Друидов — Друидический. Изучая этот древний язык, вы также открыли для себя магию общения с животными: у вас всегда подготовлено заклинание Разговор с животными.

Вы можете использовать Друидический язык, чтобы оставлять тайные послания. Вы и все, кому известен этот язык, автоматически замечаете такие послания. Другие замечают их преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, но не могут расшифровать послания без помощи магии.

1-й уровень: Первозданный орден

Вы выбрали для себя одну из следующих священных ролей:

Волхв. Вы знаете один дополнительный заговор из списка заклинаний Друида. Кроме того, ваша мистическая связь с природой даёт вам бонус к вашим проверкам Интеллекта (Тайная магия или Природа). Бонус равен вашему модификатору Мудрости (минимум +1).

Смотритель. Вы прошли боевую подготовку и получаете владение Воинским оружием и навык обращения со Средними доспехами.

2-й уровень: Дикий облик

С помощью силы природы вы можете принять облик животного. Бонусным действием вы перевоплощаетесь в один из обликов Зверей, изученных вами для этого умения (см. раздел «Известные облики» ниже). Вы остаётесь в этом облике количество часов, равное половине вашего уровня Друида, или пока не используете Дикий облик повторно, не станете Недееспособным или не умрёте. Бонусным действием вы можете вернуться в обычный облик досрочно.

Количество использований. Вы можете использовать Дикий облик дважды. Вы восстанавливаете одно потраченное использование после окончания Короткого отдыха, и все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Вы получаете дополнительные использования, когда достигаете определённых уровней Друида, как показано в столбце «Дикий облик» таблицы «Умения Друида»

Известные облики. Вы знаете четыре облика Зверей для этого умения и выбираете их из блоков статистики Зверей с Показателем опасности, не превышающим 1/4 и без Скорости полёта (варианты блоков статистики находятся в приложении В). Рекомендуется взять **Волка**, **Ездовую лошадь**, **Крысу** и **Паука**. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете заменить один из известных вам обликов другим подходящим.

Когда вы достигаете определённых уровней Друида, количество известных вам обликов и максимальный Показатель опасности для них увеличиваются, как показано в таблице «Звериные облики». Кроме того, начиная с 8-го уровня вы можете принимать облик существа, имеющего Скорость полёта.

При выборе известных обликов вы можете искать подходящих Зверей в *«Бестиарии»* или где-либо ещё с разрешения Мастера.

Звериные облики

Уровень Друида	Известные облики	Максимальный ПО	Скорость полёта
2	4	1/4	Нет
4	6	1/2	Нет
8	8	1	Да

Правила при перевоплощении. Находясь в облике животного, вы сохраняете свою личность, воспоминания и способность говорить. Также применяются следующие правила:

Временные хиты. Принимая Дикий облик, вы получаете количество Временных хитов, равное вашему уровню Друида.

Игровая статистика. Ваша игровая статистика заменяется блоком статистики Зверя, но вы оставляете свой тип существа, Хиты, Кости хитов, значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, классовые умения, языки и черты. Вы также сохраняете ваши владения навыками и спасбросками и используете для них ваш Бонус владения, при этом получаете владения нового облика. Если модификатор навыка или спасброска в блоке статистики Зверя выше вашего, используйте его.

Без сотворения заклинаний. Вы не можете сотворять заклинания, но перевоплощение не прерывает вашу Концентрацию на них и не мешает уже сотворённым заклинаниям каким-либо образом.

Объекты. Ваша способность манипулировать объектами определяется конечностями облика, а не вашими собственными. Кроме того, вы выбираете, упадёт ли ваше снаряжение на землю в вашем пространстве, сольётся с вашим новым обликом или будет надето на него. Надетое снаряжение действует как обычно, но Мастер решает, насколько практичным оно может быть для существа, исходя из его размера и формы. Снаряжение не меняет размер и форму под новый облик, и всё снаряжение, которое не может быть надето, должно остаться на земле или слиться с обликом. Слившееся с обликом снаряжение не оказывает эффекта, пока вы находитесь в этом облике.

2-й уровень: Дикий спутник

Вы можете призвать на помощь духа природы в облике животного. Действием Магия вы можете потратить ячейку заклинаний или одно использование Дикого облика, чтобы сотворить заклинание *Обретение фамильяра* без использования Материальных компонентов.

Когда вы сотворяете заклинание таким образом, фамильяр считается Феей и исчезает после окончания Долгого отдыха.

3-й уровень: Подкласс Друида

Вы получаете подкласс Друида по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Круг звёзд, Круг земли, Круг луны и Круг моря. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Друида. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Друида.

4-й уровень: Увеличение характеристик

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Друида.

5-й уровень: Дикое восстановление

Один раз в каждый свой ход, если у вас не осталось использований Дикого облика, вы можете дать себе одно использование, потратив ячейку заклинаний (действие не требуется).

Кроме того, вы можете потратить одно использование Дикого облика (действие не требуется), чтобы дать себе ячейку заклинаний 1-го уровня, но не можете сделать это повторно, пока не закончите Долгий отдых.

7-й уровень: Ярость стихий

Сквозь вас протекают силы стихий. Вы получаете один из следующих вариантов по вашему выбору.

Могущественное колдовство. Когда вы наносите урон заговором Друида, добавьте к урону ваш модификатор Мудрости.

Удар природы. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу броском атаки оружием или атакой Зверя в Диком облике, вы можете нанести цели дополнительно 1к8 урона Звуком, Огнём, Холодом или Электричеством (выберите при попадании).



Сила природы проходит сквозь друида, даруя ему магию

15-й уровень: Улучшенная ярость стихий

Выбранный вами вариант Ярости стихий становится ещё мощнее, как описано ниже.

Могущественное колдовство. Когда вы сотворяете заговор Друида с дистанцией 10 футов и больше, дистанция увеличивается на 300 футов.

Удар природы. Дополнительный урон, наносимый вашим Ударом природы, увеличивается до 2к8.

18-й уровень: Заклинания зверя

Пока вы используете Дикий облик, вы можете сотворять заклинания, кроме заклинаний с Материальным компонентом, расходуемым заклинанием, или с указанной в описании заклинания ценой.

19-й уровень: Эпический дар

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар межпространственного перемещения.

20-й уровень: Архидруид

Вас наполняет жизненная сила природы, которая даёт вам перечисленные ниже преимущества.

Неувядающий Дикий облик. Каждый раз, когда вы совершаете бросок Инициативы и у вас не осталось использований Дикого облика, вы восстанавливаете одно потраченное использование.

Прирождённый волхв. Вы можете преобразовать использования Дикого облика в ячейку заклинаний (действие не требуется). Выберите количество непотраченных использований Дикого облика и преобразуйте их в одну ячейку заклинаний, при этом каждое использование повышает уровень ячейки на 2. Например, если вы преобразуете два использования Дикого облика, вы создаёте ячейку заклинаний 4-го уровня. Вы не можете использовать это преимущество повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Долголетие. Пронизывающая вас природная магия замедляет ваше старение. За каждые прошедшие десять лет ваше тело стареет только на один год.

Список заклинаний Друида

В этом разделе представлен список заклинаний Друида. Заклинания разбиты по уровням в алфавитном порядке с указанием школы магии каждого из них. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: *К* — заклинание требует Концентрации; *Р* — заклинание можно сотворить как Ритуал; *М* — заклинание требует определённый Материальный компонент.

Заговоры (Заклинания Друида 0-го уровня)

Заклинание	Школа	Особое
Дубинка	Преобразование	—
Звёздный светлячок	Воплощение	—
Искусство друидов	Преобразование	—
Наставление	Прорицание	К
Починка	Преобразование	—
Раскат грома	Воплощение	—
Сообщение	Преобразование	—
Сопротивление	Ограждение	К
Сотворение пламени	Призыв	—
Стихийность	Преобразование	—
Терновый кнут	Преобразование	—
Уход за умирающим	Некромантия	—
Ядовитые брызги	Некромантия	—

Заклинания Друида 1-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Волна грома	Воплощение	—
Добряника	Призыв	—
Дружба с животными	Очарование	—
Защита от добра и зла	Ограждение	К, М
Ледяной кинжал	Призыв	—
Лечащее слово	Ограждение	—
Лечение ран	Ограждение	—
Обнаружение болезней и яда	Прорицание	К, Р
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Огонь фей	Воплощение	К
Опутывание	Призыв	К
Очарование личности	Очарование	—
Очищение пищи и питья	Преобразование	Р
Прыжок	Преобразование	—
Разговор с животными	Прорицание	Р
Скороход	Преобразование	—
Сотворение или уничтожение воды	Преобразование	—
Туманное облако	Призыв	К

Заклинания Друида 2-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Бесследное передвижение	Ограждение	К
Вечный огонь	Воплощение	М
Вызов Зверя	Призыв	К, М
Гадание	Прорицание	Р, М
Горящий клинок	Воплощение	К
Дубовая кожа	Преобразование	—
Животные чувства	Прорицание	К, Р
Защита от яда	Ограждение	—
Лунный луч	Воплощение	К
Малое восстановление	Ограждение	—
Подмога	Ограждение	—
Поиск животных или растений	Прорицание	Р
Поиск ловушек	Прорицание	—
Поиск объекта	Прорицание	К
Поросль шипов	Преобразование	К
Порыв ветра	Воплощение	К
Почтовое животное	Очарование	Р
Пылающий шар	Воплощение	К
Раскалённый металл	Преобразование	К
Тёмное зрение	Преобразование	—
Увеличение/уменьшение	Преобразование	К
Удержание личности	Очарование	К
Улучшение характеристики	Преобразование	К

Заклинания Друида 3-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Аура живучести	Ограждение	К
Возрождение	Некромантия	М
Вызов Феи	Призыв	К, М
Дневной свет	Воплощение	—
Защита от энергии	Ограждение	К
Метель	Призыв	К
Подводное дыхание	Преобразование	Р
Призыв животных	Призыв	К
Призыв молнии	Призыв	К
Притворная смерть	Некромантия	Р
Разговор с растениями	Преобразование	—
Рассеивание магии	Ограждение	—
Рост растений	Преобразование	—
Слияние с камнем	Преобразование	Р
Стена ветров	Воплощение	К
Стихийное оружие	Преобразование	К
Хождение по воде	Преобразование	Р

Заклинания Друида 4-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Власть над водами	Преобразование	К
Вызов Элементаля	Призыв	К, М
Гигантское насекомое	Призыв	К
Град	Воплощение	—
Изменение формы камня	Преобразование	—
Источник лунного света	Воплощение	К
Каменная кожа	Преобразование	К, М
Мираж	Иллюзия	—
Огненная стена	Воплощение	К
Огненный щит	Воплощение	—
Очарование чудовища	Очарование	—
Подчинение зверя	Очарование	К
Поиск существа	Прорицание	К
Превращение	Преобразование	К
Предсказание	Прорицание	Р, М
Призыв лесных обитателей	Призыв	К
Призыв малых Элементалей	Призыв	К
Свобода перемещения	Ограждение	—
Смятение	Очарование	К
Усыхание	Некромантия	—
Цепкая лоза	Призыв	К

Заклинания Друида 5-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Высшее восстановление	Ограждение	М
Гейс	Очарование	—
Древесный путь	Призыв	К
Заражение	Некромантия	—
Каменная стена	Воплощение	К
Конус холода	Воплощение	—
Множественное лечение ран	Ограждение	—
Наблюдение	Прорицание	К, М
Нашествие насекомых	Призыв	К
Общение с природой	Прорицание	Р
Планарные узы	Ограждение	М
Преграда жизни	Ограждение	К
Призыв Элементаля	Призыв	К
Пробуждение разума	Преобразование	М
Реинкарнация	Некромантия	М

Заклинания Друида 6-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Движение почвы	Преобразование	К
Исцеление	Ограждение	—
Окаменение	Преобразование	К
Пир героев	Призыв	М
Поиск пути	Прорицание	К, М
Призыв Феи	Призыв	К
Путешествие через растения	Призыв	—
Солнечный луч	Воплощение	К
Терновая стена	Призыв	К
Хождение по ветру	Преобразование	—

Заклинания Друида 7-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Знак	Ограждение	М
Изменение тяготения	Преобразование	К
Огненная буря	Воплощение	—
Планарный переход	Призыв	М
Регенерация	Преобразование	—
Таинственный мираж	Иллюзия	—

Заклинания Друида 8-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Антипатия/симпатия	Очарование	—
Власть над погодой	Преобразование	К
Воспламеняющаяся туча	Призыв	К
Замешательство	Очарование	—
Землетрясение	Преобразование	К
Превращение в животных	Преобразование	—
Солнечный ожог	Воплощение	—
Цунами	Призыв	К

Заклинания Друида 9-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Гроза гнева	Призыв	К
Истинное воскрешение	Некромантия	М
Предвидение	Прорицание	—
Преображение	Преобразование	К, М

Подклассы Друида

Подкласс Друида — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. Друиды образуют свободные сообщества, которые они называют кругами. В этом разделе представлены подклассы Круг звёзд, Круг земли, Круг луны и Круг моря.

Круг звёзд

Постигните сокрытые в созвездиях тайны

Круг звёзд с незапамятных времён отслеживал небесные узоры и открывал тайны, спрятанные среди созвездий. С помощью этих тайн Друиды стремятся подчинить силы космоса своей воле.

3-й уровень: Звёздная карта

Благодаря кропотливому изучению неба вы создали звёздную карту. Вы можете использовать этот Крошечный объект в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Друида. Совершите бросок по таблице «Звёздная карта», чтобы определить её вид, или выберите сами.

Пока вы владеете картой, у вас подготовлены заклинания *Наставление* и *Направляющий снаряд*, и вы можете сотворять *Направляющий снаряд* без траты ячейки заклинаний. Вы можете сотворить его таким образом количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Если вы потеряете карту, вы можете провести церемонию длительностью 1 час, чтобы магическим образом создать замену. Эта церемония может быть проведена во время Короткого или Долгого отдыха, и она уничтожит предыдущую карту.

Звёздная карта

1к6	Вид карты
1	Свиток с изображениями созвездий
2	Каменная табличка с отверстиями
3	Шкура совомедведя с тиснением в виде символов звёзд
4	Атлас в обложке из чёрного дерева
5	Кристалл с выгравированными звёздными узорами
6	Стеклянный диск с вытравленными изображениями созвездий

3-й уровень: Звёздный облик

Бонусным действием вы можете потратить использование Дикого облика, чтобы вместо перевоплощения принять Звёздный облик.

Находясь в звёздном облике, вы сохраняете свою игровую статистику, но ваше тело наполняется светом, а ваши суставы начинают мерцать, как звёзды, и соединяются друг с другом линиями, как на звёздной карте. Этот облик испускает Яркий свет в пределах 10 футов и Тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Звёздный облик длится 10 минут. Он заканчивается досрочно, если вы

отмените его (действие не требуется), станете Недееспособным или используете это умение повторно.

Каждый раз, когда вы принимаете звёздный облик, выберите созвездие из описанных ниже, начинающее мерцать на вашем теле, при этом выбор даёт вам определённые преимущества, пока вы находитесь в этом облике.

Лучник. На вас появляется созвездие лучника. Когда вы переходите в этот облик и Бонусным действием в ваших последующих ходах, пока действует облик, вы можете совершить дальнобойную атаку заклинанием, выпустив светящуюся стрелу по одному существу в пределах 60 футов. При попадании атака наносит урон Излучением, равный 1к8 + ваш модификатор Мудрости.

Чаша. На вас появляется созвездие животворящей чаши. Каждый раз, когда вы сотворяете заклинание с тратой ячейки заклинаний, которое восстанавливает существу Хиты, вы или другое существо в пределах 30 футов можете восстановить количество Хитов, равное 1к8 + ваш модификатор Мудрости.

Дракон. На вас появляется созвездие мудрого дракона. Когда вы совершаете проверку Интеллекта, проверку Мудрости или спасбросок Телосложения для поддержания Концентрации, при результате к20 «9» и ниже можете считать, что выпало «10».

6-й уровень: Космическое знамение

Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете свериться со своей Звёздной картой в поисках предзнаменований и бросить любую кость. До окончания следующего Долгого отдыха вы получаете особую Реакцию, в зависимости от чётного или нечётного результата броска:

Благо (чёт). Каждый раз, когда видимое вами существо в пределах 30 футов собирается выполнить Тест к20, вы можете Реакцией бросить 1к6 и прибавить выпавшее значение к результату броска существа.

Напасть (нечет). Каждый раз, когда видимое вами существо в пределах 30 футов собирается выполнить Тест к20, вы можете Реакцией бросить 1к6 и вычесть выпавшее значение из результата броска существа.

Вы можете совершить эту Реакцию количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один) и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

10-й уровень: Мерцающие созвездия

Созвездия вашего Звёздного облика улучшаются. 1к8 Лучника и Чаши становятся 2к8, и, пока действует созвездие Дракона, вы имеете Скорость полёта 20 футов и можете парить.

Кроме того, находясь в Звёздном облике, вы можете изменить мерцающее на вашем теле созвездие в начале каждого вашего хода.



Подкласс «Круг звёзд»



Подкласс «Круг земли»

14-й уровень: Состоящий из звёзд

Находясь в Звёздном облике, вы становитесь частично бестелесным, что даёт вам Сопротивление Дробящему, Колющему и Рубящему урону.

Круг земли

Воспевайте связь с миром природы

Круг земли состоит из мистиков и мудрецов, поколениями обеспечивающих сохранность древних знаний и обрядов. Их собрания проводятся в священном круге деревьев или стоячих камней, где на Друидическом языке звучат изначальные секреты самого мироздания. Мудрейшие представители круга служат духовными лидерами своих общин.

3-й уровень: Заклинания Круга земли

Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, выберите один тип земли: засушливая, полярная, умеренная или тропическая. Обратитесь к таблице ниже, соответствующей выбранному типу — у вас всегда подготовлены заклинания, перечисленные для вашего уровня Друида и ниже.

Засушливая земля

Уровень Друида	Заклинания круга
3	*Огненные ладони, Огненный снаряд, Размытый образ*
5	*Огненный шар*
7	*Усыхание*
9	*Каменная стена*

Полярная земля

Уровень Друида	Заклинания круга
3	*Луч холода, Туманное облако, Удержание личности*
5	*Метель*
7	*Град*
9	*Конус холода*

Умеренная земля

Уровень Друида	Заклинания круга
3	*Туманный шаг, Усыпление, Электрошок*
5	*Молния*
7	*Свобода перемещения*
9	*Древесный путь*

Тропическая земля

Уровень Друида	Заклинания круга
3	*Брызги кислоты, Луч болезни, Паутина*
5	*Зловонное облако*
7	*Превращение*
9	*Нашествие насекомых*



Друид в облике Волка воет на луну

3-й уровень: Помощь земли

Действием Магия вы можете потратить использование вашего Дикого облика и выбрать точку в пределах 60 футов. На короткое время в Сфере радиусом 10 футов с центром в выбранной точке появляются дарующие энергию цветы и вытягивающие жизнь тернии. Каждое существо в Сфере по вашему выбору должно совершить спасбросок Телосложения против Сл спасброска ваших заклинаний, получая 2к6 урона Некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Одно существо по вашему выбору в этой области восстанавливает 2к6 Хитов.

Урон и лечение увеличиваются на 1к6, когда вы достигаете 10-го (3к6) и 14-го (4к6) уровней Друида.

6-й уровень: Природное восстановление

Вы можете сотворить одно из заклинаний 1-го уровня и выше, подготовленных вами умением Заклинания Круга земли, без траты ячейки заклинаний и должны закончить Долгий отдых, прежде чем сможете сделать это повторно.

Кроме того, когда вы заканчиваете Короткий отдых, вы можете выбрать потраченные ячейки заклинаний для восстановления. Суммарный уровень восстанавливаемых ячеек не должен превышать половины вашего уровня Друида (округляя в большую сторону), и ни одна из них не может быть 6-го уровня или выше. Например, если вы Друид 6-го уровня, вы можете восстановить не более трёх уровней ячеек заклинаний. Вы можете восстановить или одну ячейку заклинаний 3-го уровня, или ячейки заклинаний 1-го и 2-го уровня, или три ячейки заклинаний 1-го уровня. Вы не можете восстановить ячейки заклинаний с помощью этого умения повторно, пока не завершите Долгий отдых.

10-й уровень: Природный оберег

Вы имеете Иммунитет к состоянию Отравленный и Сопротивление типу урона, соответствующему выбранному типу земли умения Заклинания Круга земли, как показано в таблице «Природный оберег».

Природный оберег

Тип земли	Сопрот-е	Тип земли	Сопрот-е
Засушливая	Огонь	Умеренная	Электричество
Полярная	Холод	Тропическая	Яд

14-й уровень: Природное убежище

Действием Магия вы можете потратить использование Дикого облика и вызвать призрачные деревья и плющ на земле в Кубе со стороной 15 футов в пределах 120 футов. Они существуют в течение 1 минуты, пока вы не станете Недееспособным или не умрёте. Вы и ваши союзники в этой области имеете Укрытие наполовину, а ваши союзники также получают текущее Сопротивление вашего Природного оберега.

Бонусным действием вы можете переместить Куб на расстояние не более 60 футов по земле в пределах 120 футов от вас.

Круг луны

Защищайте природу в животном облике

Друиды Круга луны черпают силу из лунной магии для трансформации себя. Собрания их круга, где они делятся новостями и проводят ритуалы, проходят под светом луны.

Друиды этого круга изменчивы, как луна: они могут скользить в ночи, как большие кошки, а на следующий день парить над верхушками деревьев, как орлы, а затем продираться сквозь чащу, как медведь, отпугивая забредшее чудовище. В крови этих Друидов — дикая сущность природы.

3-й уровень: Облики круга

Вы можете направлять лунную магию, когда вы принимаете Дикий облик, что даёт вам перечисленные ниже преимущества.

Показатель опасности. Максимальный Показатель опасности для облика равен одной трети вашего уровня Друида (округляя в меньшую сторону).

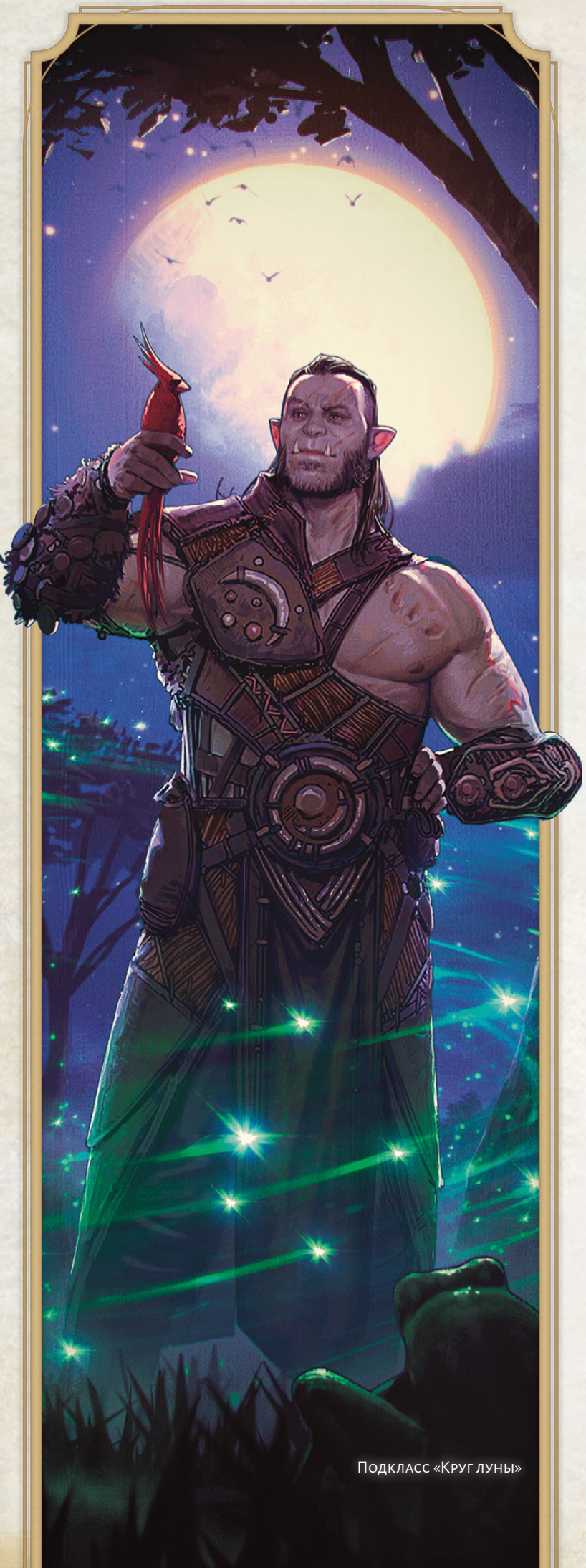
Класс защиты. Пока вы находитесь в облике Зверя, ваш КЗ равен 13 плюс ваш модификатор Мудрости, если эта сумма выше КЗ облика.

Временные хиты. Вы получаете количество Временных хитов, равное вашему трёхкратному уровню Друида.

3-й уровень: Заклинания Круга луны

Когда вы достигаете уровня Друида, указанного в таблице «Заклинания Круга луны», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Кроме того, вы можете сотворять заклинания этого умения в Диком облике.



Подкласс «Круг луны»

Заклинания Круга луны

Уровень Друида	Заклинания круга
3	*Звёздный светлячок, Лечение ран, Лунный луч*
5	*Призыв животных*
7	*Источник лунного света*
9	*Множественное лечение ран*

6-й уровень: Улучшенные облики круга

Находясь в Диком облике, вы получаете следующие преимущества.

Лунное сияние. Каждая из ваших атак в Диком облике может наносить обычный тип урона или урон Излучением. Вы выбираете тип каждый раз, когда попадаете этими атаками.

Повышенная крепкость. Вы можете добавить ваш модификатор Мудрости к вашим спасброскам Телосложения.

10-й уровень: Шаг в лунный свет

Вы магическим образом перемещаете себя, вновь появляясь во вспышке лунного света. Бонусным действием вы телепортируетесь в видимое вами незанятое пространство в пределах 30 футов и совершаете с Преимуществом следующий бросок атаки до конца этого хода.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха. Вы также можете восстановить использования, потратив ячейку заклинаний 2-го уровня и выше за каждое использование, которое вы хотите восстановить (действие не требуется).

14-й уровень: Лунный облик

Вас наполняет сила луны, которая даёт вам следующие преимущества.

Улучшенное Лунное сияние. Один раз за ход вы можете нанести дополнительно 2к10 урона Излучением цели при попадании атакой Дикого облика.

Общий лунный свет. Каждый раз, когда вы используете Шаг в лунный свет, вы также можете телепортировать одно согласное существо. Это существо должно находиться в пределах 10 футов, и вы телепортируете его в видимое вами незанятое пространство в пределах 10 футов от вашей точки назначения.

Круг моря

Слейтесь воедино с приливами и штормами

Друиды Круга моря черпают силы из бурных океанов и штормов. Некоторые из них считают себя воплощением природного гнева и стремятся отомстить тем, кто разрушает природу. Другие стремятся к мистическому единению с природой и настраиваются на приливы и отливы, следуют за стремительными течениями и волнами и прислушиваются к непостижимому шёпоту и рёву ветров.

3-й уровень: Заклинания Круга моря

Когда вы достигаете уровня Друида, указанного в таблице «Заклинания Круга моря», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Круга моря

Уровень Друида	Заклинания круга
3	*Волна грома, Дребезги, Луч холода, Порыв ветра, Туманное облако*
5	*Молния, Подводное дыхание*
7	*Власть над водами, Град*
9	*Призыв элементаля, Удержание чудовища*

3-й уровень: Гнев моря

Бонусным действием вы можете потратить использование Дикого облика, чтобы создать 5-футовую Эманацию вокруг вас в виде брызг океанской воды на 10 минут. Она заканчивается досрочно, если вы отменяете её (действие не требуется), создаёте повторно или становитесь Недееспособным.

Когда вы создаёте Эманацию, Бонусным действием в ваших последующих ходах, вы можете выбрать другое существо, видимое вами в Эманации. Это существо должно преуспеть в спасброске Телосложения против Сл спасброска ваших заклинаний, иначе получит урон Холодом, и, если это существо Большого размера или меньше, его оттолкнёт на расстояние не более 15 футов от вас. Чтобы определить нанесённый урон, бросьте к6 в количестве, равном вашему модификатору Мудрости (минимум одна кость).

6-й уровень: Родство с морями

Радиус Эманации, создаваемой вашим Гневом моря, увеличивается до 10 футов.

Кроме того, вы получаете Скорость плавания, равную вашей Скорости ходьбы.

10-й уровень: Бурерождённый

Ваш Гнев моря предоставляет ещё два преимущества, описанных ниже, когда эффект активен.

Полёт. Вы получаете Скорость полёта, равную вашей Скорости.

Сопротивление. Вы имеете Сопротивление урону Звуком, Холодом и Электричеством.

14-й уровень: Дар океана

Вы можете создать Эманацию вашего Гнева моря не вокруг себя, а вокруг одного согласного существа в пределах 60 футов. Это существо получает все преимущества Эманации и использует ваши Сл спасброска заклинаний и модификатор Мудрости для них.

Кроме того, вы можете создать Эманацию одновременно вокруг другого существа и вокруг себя, потратив при создании не одно, а два использования Дикого облика.



Подкласс «Круг моря»



Жрец

Чудотворец на службе божественных сил

Ключевые атрибуты Жреца

Основная характеристика	Мудрость
Кость хитов	К8 за уровень Жреца
Владение спасбросками	Мудрость и Харизма
Владение навыками	*Выберите два:* История, Медицина, Проницательность, Религия или Убеждение
Владение оружием	Простое оружие
Навык обращения с доспехами	Лёгкие и Средние доспехи, Щиты
Начальное снаряжение	*Выберите вариант А или Б:* (А) Кольчужная рубаха, Щит, Булава, Священный символ, Набор священника и 7 ЗМ; или (Б) 110 ЗМ

Жрецы черпают силу из божественных царств и используют её для сотворения чудес. Благословлённый божеством, пантеоном или другой бессмертной сущностью этот класс может прикоснуться к божественной магии Внешних планов — обители богов — и направить её на поддержку мирян и борьбу с врагами.

Поскольку их сила — божественный дар, Жрецы часто связаны с храмами, посвящёнными богу или другой бессмертной силе, даровавшей им своё волшебство. Овладение божественной магией не требует особого обучения, однако Жрецы могут изучать и практиковать молитвы и обряды, помогающие им черпать силу из Внешних планов.

Не каждый служитель храма или святилища является Жрецом. Большинство священников ведут простую жизнь в служении церкви, не владеют магией и проявляют свою набожность в молитвах и ритуалах. Многие смертные утверждают, что говорят от имени богов, но лишь Жрецы могут управлять силой этих божеств.

Выбор Жреца...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Жреца».
- Получите умения Жреца 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Жреца».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Жреца»: Кость хитов и навык обращения с Лёгким и Средним доспехами и Щитами.
- Получите умения Жреца 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Жреца». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

Классовые умения Жреца

Будучи Жрецом вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Жрец. Эти умения перечислены в таблице «Умения Жреца».

1-й уровень: Сотворение заклинаний

Вы научились использовать молитву и медитацию для сотворения заклинаний. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила для заклинаний Жреца, список которых приводится после описания класса.

Заговоры. Вы знаете три заговора по вашему выбору из списка заклинаний Жреца. Рекомендуется взять заклинания *Наставление*, *Священное пламя* и *Чудотворство*.

Каждый раз, когда вы получаете уровень Жреца, вы можете заменить один из ваших заговоров на другой заговор по вашему выбору из списка заклинаний Жреца.

Когда вы достигаете 4-го и 10-го уровней Жреца, вы изучаете ещё по одному заговору из списка заклинаний Жреца по вашему выбору, как показано в столбце «Заговоры» в таблице «Умения Жреца».

Ячейки заклинаний. В таблице «Умения Жреца» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите четыре заклинания Жреца 1-го уровня. Рекомендуется взять заклинания *Благословение*, *Лечение ран*, *Направляющий снаряд* и *Щит веры*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Жреца, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Умения Жреца». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Жреца, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Жрец 3-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать шесть заклинаний 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Если другое умение Жреца даёт вам всегда подготовленные заклинания, они не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но при этом они всё ещё считаются для вас заклинаниями Жреца.

Умения Жреца

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Проведение божественности	Заговоры	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Сотворение заклинаний, Божественный орден	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Проведение божественности	2	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Подкласс Жреца	2	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	2	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Испепеление нежити	2	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Умение подкласса	3	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Благословлённые удары	3	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	3	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Божественное вмешательство	3	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	3	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	3	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Улучшенные Благословлённые удары	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Увеличение характеристик	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Умение подкласса	3	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	—	4	5	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Эпический дар	4	5	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Великое божественное вмешательство	4	5	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить свой список подготовленных заклинаний, заменив любое количество заклинаний другими заклинаниями Жреца, для которых у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Жреца является Мудрость.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Священный символ в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Жреца.

1-й уровень: Божественный орден

Вы выбрали для себя одну из перечисленных ниже священных ролей.

Защитник. Вы прошли боевую подготовку и получаете владение Воинским оружием и навык обращения с Тяжёлыми доспехами.

Чудотворец. Вы знаете один дополнительный заговор из списка заклинаний Жреца. Кроме того, ваша мистическая связь с божественным даёт вам бонус к вашим проверкам Интеллекта (Тайная магия или Религия). Бонус равен вашему модификатору Мудрости (минимум +1).

2-й уровень: Проведение божественности

Вы можете направлять божественную энергию напрямую с Внешних планов для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами, описанными ниже: Божественная искра и Изгнание нежити. Каждый раз, когда вы используете Проведение божественности этого класса, выберите, какой эффект Проведения божественности этого класса вы создаёте. Вы получаете дополнительные варианты эффектов на более высоких уровнях Жреца.

Вы можете использовать Проведение божественности этого класса дважды. Вы восстанавливаете одно потраченное использование после окончания Короткого отдыха, и все потраченные использования после окончания Долгого отдыха. Вы получаете дополнительные использования, когда достигаете определённых уровней Жреца, как показано в столбце «Проведение божественности» таблицы «Умения Жреца».

Если эффект Проведения божественности требует совершения спасброска, его Сл равна Сл спасброска ваших заклинаний от умения Сотворение заклинаний этого класса.

Божественная искра. Действием Магия вы указываете своим Священным символом на другое видимое вами существо в пределах 30 футов и сосредотачиваете на нём божественную энергию. Бросьте 1к8 и добавьте свой модификатор Мудрости. Вы либо восстанавливаете этому существу количество Хитов, равное этой сумме, либо заставляете существо совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон Некротической энергией или Излучением (по вашему выбору), равный этой сумме. При успехе существо получает половину этого урона (округляя в меньшую сторону).

Вы бросаете дополнительную к8, когда достигаете 7-го (2к8), 13-го (3к8) и 18-го (4к8) уровней Жреца.

Изгнание нежити. Действием Магия вы демонстрируете свой Священный символ и порицаете Нежить. Каждая Нежить по вашему выбору в пределах 30 футов должна совершить спасбросок Мудрости. При провале существо становится Испуганным и Недееспособным на 1 минуту. В течение этого времени каждый свой ход существо пытается переместиться как можно дальше от вас. Этот эффект заканчивается на существе досрочно, если оно получает урон, вы становитесь Недееспособным или умираете.

3-й уровень: Подкласс Жреца

Вы получаете подкласс Жреца по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Домен войны, Домен жизни, Домен света и Домен обмана. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Жреца. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Жреца.

4-й уровень: Увеличение характеристик

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Жреца.

5-й уровень: Испепеление нежити

Каждый раз, когда вы используете Изгнание нежити, вы можете бросить к8 в количестве, равном вашему модификатору Мудрости (минимум 1к8), и сложить результаты. Каждая Нежить, провалившая спасбросок против этого использования Изгнания нежити, получает урон Излучением, равный сумме результатов. Этот урон не заканчивает эффект изгнания.

7-й уровень: Благословлённые удары

В битве вас наполняет божественная сила. Вы получаете один из следующих вариантов по вашему выбору (если вы получаете один из этих вариантов от подкласса Жреца из старой книги, используйте только тот вариант, который вы выбрали для этого умения).

Божественный удар. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете броском атаки с использованием оружия, вы можете нанести цели дополнительно 1к8 урона Излучением или Некротической энергией (по вашему выбору).

Могущественное колдовство. Когда вы наносите урон заговором Жреца, добавьте к урону ваш модификатор Мудрости.

10-й уровень: Божественное вмешательство

Вы можете призвать своё божество или пантеон вмешаться от вашего имени. Действием Магия выберите любое заклинание Жреца 5-го уровня или ниже, не требующее Реакции для сотворения. Частью этого действия вы сотворяете это заклинание без траты ячейки заклинаний и использования Материальных компонентов. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

14-й уровень: Улучшенные Благословлённые удары

Выбранный вами вариант Благословлённых ударов становится ещё более мощным.

Божественный удар. Дополнительный урон вашего Божественного удара увеличивается до 2к8.

Могущественное колдовство. Когда вы сотворяете заговор Жреца и наносите им урон существу, вы можете увеличить вашу живучесть или живучесть другого существа в пределах 60 футов, давая Временные хиты в количестве, равном вашему удвоенному модификатору Мудрости.

19-й уровень: Эпический дар

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар судьбы.

20-й уровень: Великое божественное вмешательство

Вы можете призывать ещё более могущественное вмешательство божественных сил. Когда вы используете ваше умение Божественное вмешательство, то можете выбрать заклинание *Желание*. В таком случае вы не сможете использовать Божественное вмешательство повторно, пока не закончите 2к4 Долгих отдыхов.

Список заклинаний Жреца

В этом разделе представлен список заклинаний Жреца. Заклинания разбиты по уровням в алфавитном порядке с указанием школы магии каждого из них. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: *К* — заклинание требует Концентрации; *Р* — заклинание можно сотворить как Ритуал; *М* — заклинание требует определённый Материальный компонент.

Заговоры (заклинания Жреца 0-го уровня)

Заклинание	Школа	Особое
Наставление	Прорицание	К
Погребальный звон	Некромантия	—
Починка	Преобразование	—
Свет	Воплощение	—
Священное пламя	Воплощение	—
Слово сияния	Воплощение	—
Сопротивление	Ограждение	К
Уход за умирающим	Некромантия	—
Чудотворство	Преобразование	—

Заклинания Жреца 1-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Благословение	Очарование	К, М
Защита от добра и зла	Ограждение	К, М
Лечащее слово	Ограждение	—
Лечение ран	Ограждение	—
Нанесение ран	Некромантия	—
Направляющий снаряд	Воплощение	—
Обнаружение болезней и яда	Прорицание	К, Р
Обнаружение добра и зла	Прорицание	К
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Очищение пищи и питья	Преобразование	Р
Порча	Очарование	К
Приказ	Очарование	—
Сотворение или уничтожение воды	Преобразование	—
Убежище	Ограждение	—
Щит веры	Ограждение	К

Заклинания Жреца 2-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Вечный огонь	Воплощение	М
Гадание	Прорицание	Р, М
Глухота/слепота	Преобразование	—
Духовное оружие	Воплощение	К
Защита от яда	Ограждение	—
Малое восстановление	Ограждение	—
Молебен лечения	Ограждение	—
Нетленные останки	Некромантия	Р, М
Область истины	Очарование	—
Охраняющая связь	Ограждение	М
Подмога	Ограждение	—
Поиск ловушек	Прорицание	—
Поиск объекта	Прорицание	К
Тишина	Иллюзия	К, Р
Удержание личности	Очарование	К
Улучшение характеристики	Преобразование	К
Умиротворение	Очарование	К

Заклинания Жреца 3-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Аура живучести	Ограждение	К
Возрождение	Некромантия	М
Дневной свет	Воплощение	—
Духовные стражи	Призыв	К
Защита от энергии	Ограждение	К
Магический круг	Ограждение	М
Маяк надежды	Ограждение	К
Множественное лечащее слово	Ограждение	—
Охранная руна	Ограждение	М
Поднятие мертвеца	Некромантия	—
Подсматривание	Прорицание	К, М
Послание	Прорицание	—
Притворная смерть	Некромантия	Р
Проклятие	Некромантия	К
Разговор с мёртвыми	Некромантия	—
Рассеивание магии	Ограждение	—
Слияние с камнем	Преобразование	Р
Снятие проклятья	Ограждение	—
Сотворение пищи и воды	Призыв	—
Хождение по воде	Преобразование	Р
Языки	Прорицание	—

Заклинания Жреца 4-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Аура жизни	Ограждение	К
Аура очищения	Ограждение	К
Власть над водами	Преобразование	К
Защита от смерти	Ограждение	—
Изгнание	Ограждение	К
Изменение формы камня	Преобразование	—
Поиск существа	Прорицание	К
Предсказание	Прорицание	Р, М
Свобода перемещения	Ограждение	—
Страж веры	Призыв	—

Заклинания Жреца 5-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Вызов Небожителя	Призыв	К, М
Высшее восстановление	Ограждение	М
Гейс	Очарование	—
Заражение	Некромантия	—
Знание легенд	Прорицание	М
Круг силы	Ограждение	К
Множественное лечение ран	Ограждение	—
Наблюдение	Прорицание	К, М
Нашествие насекомых	Призыв	К
Небесный огонь	Воплощение	—
Общение	Прорицание	Р
Оживление	Некромантия	М
Планарные узы	Ограждение	М
Рассеивание добра и зла	Ограждение	К
Святилище	Ограждение	М

Заклинания Жреца 6-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Запрет	Ограждение	Р, М
Истинный взор	Прорицание	М
Исцеление	Ограждение	—
Пир героев	Призыв	М
Планарный союзник	Призыв	—
Поиск пути	Прорицание	К, М
Поражение	Некромантия	—
Слово возврата	Призыв	—
Солнечный луч	Воплощение	К
Сотворение нежити	Некромантия	М
Стена клинков	Воплощение	К



Ежедневная молитва жреца дарует ему заклинания

Заклинания Жреца 7-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Божественное слово	Воплощение	—
Воскрешение	Некромантия	М
Знак	Ограждение	М
Огненная буря	Воплощение	—
Планарный переход	Призыв	М
Призыв Небожителя	Призыв	К
Регенерация	Преобразование	—
Слово силы: укрепление	Очарование	—
Эфирность	Призыв	—

Заклинания Жреца 8-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Аура святости	Ограждение	К, М
Власть над погодой	Преобразование	К
Землетрясение	Преобразование	К
Поле антимагии	Ограждение	К
Солнечный ожог	Воплощение	—

Заклинания Жреца 9-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Врата	Призыв	К, М
Истинное воскрешение	Некромантия	М
Множественное исцеление	Ограждение	—
Проекция в астрал	Некромантия	М
Слово силы: исцеление	Очарование	—

Подклассы Жреца

Подкласс Жреца — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. Каждый подкласс Жреца назван согласно домену бытия, пользующемуся благосклонностью бога, пантеона или религиозного ордена. В этом разделе представлены подклассы Домен войны, Домен жизни, Домен света и Домен обмана.

Домен войны

Вдохновляйте на подвиги и карайте врагов

Война многолика. Она может сделать обычных людей героями. Она может принести отчаяние и ужас, когда жестокость и трусость затмевают проявления достоинства и мужества. Жрецы, использующие магию Домена войны, преуспевают в сражениях, вдохновляют других на славную битву или воздают насилием в качестве молитвы.

Боги Домена войны присматривают за воинами и вознаграждают их за великие подвиги. Среди них можно встретить как защитников чести и благородства, так и богов разрушения и наживы. Некоторые боги войны занимают более нейтральную позицию: поощряют войну во всех её проявлениях и поддерживают всех воителей без исключения.

3-й уровень: Направленный удар

Когда вы или существо в пределах 30 футов промахиваетесь броском атаки, то можете потратить использование вашего Проведения божественности и дать этому броску бонус +10, потенциально обращая промах в попадание. Если вы используете это умение, чтобы дать бонус броску атаки другого существа, вы должны совершить Реакцию.

3-й уровень: Заклинания Домена войны

Ваша связь с этим божественным доменом даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний. Когда вы достигаете уровня Жреца, указанного в таблице «Заклинания Домена войны», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Домена войны

Уровень Жреца	Подготовленные заклинания
3	*Божественное оружие, Магическое оружие, Направляющий снаряд, Щит веры*
5	*Духовные стражи, Мантия крестоносца*
7	*Огненный щит, Свобода перемещения*
9	*Удар стального ветра, Удержание чудовища*

3-й уровень: Боевой священник

Бонусным действием вы можете совершить одну атаку оружием или Безоружный удар. Вы можете совершить это Бонусное действие количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один). Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

6-й уровень: Благословение бога войны

Вы можете потратить использование вашего Проведения божественности, чтобы сотворить *Щит веры* или *Божественное оружие* без траты ячейки заклинаний. Когда вы сотворяете заклинание таким образом, оно не требует Концентрации. Вместо этого заклинание длится 1 минуту и заканчивается досрочно, если вы сотворите это заклинание повторно, станете Недееспособным или умрёте.



Подкласс «Домен войны»

17-й уровень: Воплощение битвы

Вы получаете Сопротивление Дробящему, Колющему и Рубящему урону.

Домен жизни

Утешьте страдания этого мира

Домен жизни сосредоточен на позитивной энергии, поддерживающей всё живое в мультивселенной. Жрецы этого домена являются мастерами лечения, использующими эту жизненную силу для исцеления различной боли.

Всё сущее зависит от связанной с этим доменом позитивной энергии, поэтому его может выбрать Жрец практически любой религиозной традиции. Этот домен особенно связан с божествами земледелия, богами здоровья или выносливости, а также богами дома и общины. Практикующие лечение религиозные ордены также обращаются к магии этого домена.

3-й уровень: Поборник жизни

Когда заклинание, которое вы сотворяете с тратой ячейки заклинаний, восстанавливает существу Хиты, это существо восстанавливает дополнительные Хиты в тот же ход, когда вы сотворяете это заклинание. Количество дополнительных Хитов равно 2 + уровень использованной ячейки.

3-й уровень: Заклинания Домена жизни

Ваша связь с этим божественным доменом даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний. Когда вы достигаете уровня Жреца, указанного в таблице «Заклинания Домена жизни», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Домена жизни

Уровень Жреца	Подготовленные заклинания
3	*Благословение, Лечение ран, Малое восстановление, Подмога*
5	*Возрождение, Множественное лечащее слово*
7	*Аура жизни, Защита от смерти*
9	*Высшее восстановление, Множественное лечение ран*

3-й уровень: Сохранение жизни

Действием Магия вы демонстрируете свой Священный символ и тратите использование вашего Проведения божественности, чтобы вызвать исцеляющую энергию, которая может восстановить количество Хитов, равное вашему пятикратному уровню Жреца. Выберите Окровавленных существ в пределах 30 футов (можно выбрать себя) и разделите эти Хиты между ними. Это умение может восстановить существу не больше половины его максимума Хитов.

6-й уровень: Благословенный целитель

Заклинания исцеления, которые вы сотворяете на других, также лечат вас. Сразу после сотворения

заклинания с тратой ячейки заклинаний, которое восстанавливает Хиты одному или нескольким существам помимо вас, вы восстанавливаете количество Хитов, равное 2 + уровень этой ячейки заклинаний.

17-й уровень: Высшее исцеление

Когда вы должны бросить одну или несколько костей, чтобы восстановить Хиты существу с помощью заклинания или Проведения божественности, не бросайте эти кости, а вместо этого используйте максимальное значение каждой из этих костей. Например, вместо восстановления существу заклинанием 2к6 Хитов вы восстанавливаете 12.

Домен обмана

Устраивайте пакости и бросайте вызов авторитетам

Домен обмана предлагает магию обмана, иллюзий и скрытности. Владеющие этой магией Жрецы раскачивают мир, подкалывают гордецов, глумятся над тиранами, освобождают пленников и попирают бессмысленные традиции. Прямой конфронтации они предпочитают уловки и розыгрыши.

Боги обмана — это озорники и подстрекатели, которые постоянно бросают вызов как божественным, так и земным порядкам. Они олицетворяют силы перемен и социальных потрясений, а также покровительствуют ворам, негодяям, игрокам, мятежникам и освободителям. Действующие втайне религиозные ордены, в том числе стремящиеся свергнуть деспотичные правительства или иерархии, черпают силу в Домене обмана.

3-й уровень: Благословение обманщика

Действием Магия вы можете дать себе или согласному существу в пределах 30 футов Преимущество к проверкам Ловкости (Скрытность). Это благословение действует, пока вы не закончите Долгий отдых или не используйте это умение повторно.

3-й уровень: Двуличность

Бонусным действием вы можете потратить использование своего Проведения божественности, чтобы создать идеальную визуальную иллюзию себя в видимом вами незанятом пространстве в пределах 30 футов. Иллюзия неосязаема и не занимает пространство. Она длится 1 минуту, но заканчивается досрочно, если вы рассеете её (действие не требуется) или станете Недееспособным. Иллюзия может двигаться и повторять ваши мимику и жесты. Пока она существует, вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Сотворение заклинаний. Вы можете сотворять заклинания так, как если бы находились в пространстве иллюзии, но при этом всё равно должны использовать свои собственные чувства.

Отвлечение. Когда вы и ваша иллюзия находитесь в пределах 5 футов от видящего иллюзию существа, вы совершаете с Преимуществом броски атаки по этому существу, поскольку его отвлекает иллюзия.

Перемещение. Бонусным действием вы можете переместить иллюзию на расстояние не более 30 футов в видимое вами незанятое пространство в пределах 120 футов от вас.





Подкласс «Домен обмана»

3-й уровень: Заклинания Домена обмана

Ваша связь с этим божественным доменом даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний. Когда вы достигаете уровня Жреца, указанного в таблице «Заклинания Домена обмана», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Домена обмана

Уровень Жреца	Подготовленные заклинания
3	*Бесследное передвижение, Маскировка, Невидимость, Очарование личности*
5	*Гипнотический узор, Необнаружимость*
7	*Переносящая дверь, Смятение*
9	*Изменение памяти, Подчинение личности*

6-й уровень: Обманная рокировка

Каждый раз, когда вы Бонусным действием создаёте или перемещаете иллюзию своей Двуличности, вы можете телепортироваться, поменявшись местами с иллюзией.

17-й уровень: Улучшенная двуличность

Иллюзия вашей Двуличности стала ещё могущественнее в следующих отношениях.

Совместное отвлечение. Вы и ваши союзники совершаете с Преимуществом броски атаки по существам в пределах 5 футов от иллюзии.

Исцеляющая иллюзия. Когда иллюзия заканчивается, вы или существо в пределах 5 футов от иллюзии по вашему выбору восстанавливаете количество Хитов, равное вашему уровню Жреца.

Домен света

Несите свет, разгоняющий тьму

Домен света сосредоточен на божественной силе, приносящей откровение и пылающий огонь. Вооружённые этой силой Жрецы — просветлённые души, исполненные сиянием и силой проницательного взора их божеств, преследующие важную задачу развеивания лжи и выжигания тьмы.

Домен света связан с богами истины, бдительности, красоты, проницательности и обновления. Некоторые из этих богов отождествляются с солнцем или возничим, направляющим путь светила по небу. Другие — это разоблачающие обман стражи. Третьи же — божества красоты и артистизма, которые учат, что искусство — это проводник в духовном развитии.

3-й уровень: Заклинания Домена света

Ваша связь с этим божественным доменом даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний. Когда вы достигаете уровня Жреца, указанного в таблице «Заклинания Домена света», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Домена света

Уровень Жреца	Подготовленные заклинания
3	*Видение невидимого, Огненные ладони, Огонь фей, Палящий луч*
5	*Дневной свет, Огненный шар*
7	*Магический глаз, Огненная стена*
9	*Наблюдение, Небесный огонь*

3-й уровень: Сияние рассвета

Действием Магия вы демонстрируете свой Священный символ и тратите использование своего Проведения божественности, чтобы испустить вспышку света исходящей от вас 30-футовой Эманацией. Любая магическая Тьма — например, созданная заклинанием *Тьма*, — рассеивается в этой области. Кроме того, каждое существо по вашему выбору в этой области должно совершить спасбросок Телосложения, получая 2к10 + ваш уровень Жреца урона Излучением при провале или половину этого урона при успехе.

3-й уровень: Защищающая вспышка

Когда видимое вами существо в пределах 30 футов совершает бросок атаки, вы можете Реакцией наложить Помеху на этот бросок, вызвав вспышку света перед тем как атака попадёт или промахнётся.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один). Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

6-й уровень: Улучшенная защищающая вспышка

Вы восстанавливаете все потраченные использования Защищающей вспышки после окончания Короткого или Долгого отдыха.

Каждый раз, когда вы используете Защищающую вспышку, вы можете дать Временные хиты цели, которую вы защищаете вспышкой, в количестве, равном 2к6 + ваш модификатор Мудрости.

17-й уровень: Корона света

Действием Магия вы начинаете излучать ауру солнечного света, которая существует в течение 1 минуты или пока вы её не рассеете (действие не требуется). Вы излучаете Яркий свет в пределах 60 футов и Тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Ваши враги в этой области Яркого света совершают с Помехой спасброски против вашего Сияния рассвета и любого заклинания, наносящего урон Излучением или Огнём.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.



Подкласс «Домен света»



Колдун

Оккультист, заключивший загадочную сделку

Ключевые атрибуты Колдуна

Основная характеристика	Харизма
Кость хитов	К8 за уровень Колдуна
Владение спасбросками	Мудрость и Харизма
Владение навыками	*Выберите два:* Тайная магия, Обман, История, Запугивание, Расследование, Природа или Религия
Владение оружием	Простое оружие
Навык обращения с доспехами	Лёгкие доспехи
Начальное снаряжение	*Выберите вариант А или Б:* (А) Кожаный доспех, Серп, 2 Кинжала, Магическая фокусировка (сфера), Книга (оккультные знания), Набор учёного и 15 ЗМ; или (Б) 100 ЗМ

Колдуны ищут тайные знания, лежащие в основе мультивселенной. Их поиск магической силы начинается с чтения запретных томов, простеньких воззваний к силе сущностей, живущих за границами бытия, или обнаружения таинственных мест, где ощущается влияние таких сущностей. Рано или поздно, каждый Колдун оказывается связан договором с могущественным покровителем. Опираясь на древние знания об ангелах, архифеях, демонах, дьяволах, каргах и чужеродных существах Дальнего предела, они собирают частицы тайного знания вместе, чтобы укрепить собственную мощь.

Колдуны считают своих покровителей средством для достижения магической силы. Одни из них уважают, чтят или даже любят своих покровителей, другие служат собственным благодетелям с неохотой, а третьи стремятся подорвать авторитет своих патронов с помощью силы, дарованной ими.

После заключения договора тягу Колдуна к знаниям и власти невозможно утолить простой учёбой. Большинство из них проводят свои дни в погоне за великой силой и тайными знаниями и часто участвуют в различных приключениях.

Выбор Колдуна...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Колдуна».
- Получите умения Колдуна 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Колдуна».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Колдуна»: Кость хитов и навык обращения с Лёгкими доспехами.
- Получите умения Колдуна 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Колдуна». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

Классовые умения Колдуна

Будучи Колдуном вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Колдун. Эти умения перечислены в таблице «Умения Колдуна».

1-й уровень: Таинственные воззвания

Вы обнаружили Таинственные воззвания — фрагменты запретных знаний, наделяющие вас неугасимыми магическими способностями или преподающими вам другие уроки. Вы получаете одно воззвание по вашему выбору, например, Договор гримуара. Они описаны далее в описании класса в разделе «Варианты Таинственных воззваний».

Требования. Если у воззвания есть требования, вы должны соответствовать им, чтобы изучить это воззвание. Например, если у воззвания есть требование «Колдун 5-го уровня и выше», вы можете выбрать его, только когда достигнете 5-го уровня Колдуна.

Замена и получение воззваний. Каждый раз, когда вы получаете уровень Колдуна, вы можете заменить одно воззвание на другое, требованиям которого вы соответствуете. Вы не можете заменить воззвание, если его наличие является требованием для другого имеющегося у вас воззвания.

Когда вы получаете определённые уровни Колдуна, вы получаете больше воззваний по вашему выбору, как показано в столбце «Воззвания» таблицы «Умения Колдуна».

Вы не можете выбрать одно и то же воззвание более одного раза, если в его описании не указано иное.

1-й уровень: Магия договора

После проведения оккультной церемонии вы заключили договор с таинственным существом, чтобы обрести магические силы. Эта сущность — лишь голос в тени, её личность неизвестна, но она одарила вас вполне конкретной вещью: способностью творить заклинания. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила для заклинаний Колдуна, список которых приводится после описания класса.

Заговоры. Вы знаете два заговора Колдуна по вашему выбору. Рекомендуется взять заклинания *Мистический заряд* и *Фокусы*. Каждый раз, когда вы получаете уровень Колдуна, вы можете заменить один из ваших заговоров от этого умения на другой заговор Колдуна по вашему выбору.

Умения Колдуна

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Таинственные воззвания	Заговоры	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний	Уровень ячейки
1	+2	Таинственные воззвания, Магия договора	1	2	2	1	1
2	+2	Магическая изворотливость	3	2	3	2	1
3	+2	Подкласс Колдуна	3	2	4	2	2
4	+2	Увеличение характеристик	3	3	5	2	2
5	+3	—	5	3	6	2	3
6	+3	Умение подкласса	5	3	7	2	3
7	+3	—	6	3	8	2	4
8	+3	Увеличение характеристик	6	3	9	2	4
9	+4	Связь с покровителем	7	3	10	2	5
10	+4	Умение подкласса	7	4	10	2	5
11	+4	Таинственный арканум (заклинание 6-го уровня)	7	4	11	3	5
12	+4	Увеличение характеристик	8	4	11	3	5
13	+5	Таинственный арканум (заклинание 7-го уровня)	8	4	12	3	5
14	+5	Умение подкласса	8	4	12	3	5
15	+5	Таинственный арканум (заклинание 8-го уровня)	9	4	13	3	5
16	+5	Увеличение характеристик	9	4	13	3	5
17	+6	Таинственный арканум (заклинание 9-го уровня)	9	4	14	4	5
18	+6	—	10	4	14	4	5
19	+6	Эпический дар	10	4	15	4	5
20	+6	Таинственный мастер	10	4	15	4	5

Когда вы достигаете 4-го и 10-го уровней Колдуна, вы изучаете ещё по одному заговору Колдуна по вашему выбору, как показано в столбце «Заговоры» в таблице «Умения Колдуна».

Ячейки заклинаний. В таблице «Умения Колдуна» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний с 1-го по 5-й уровни. В таблице также показан уровень этих ячеек, и все они имеют одинаковый уровень. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки Магии договора после окончания Короткого или Долгого отдыха.

Например, если вы Колдун 5-го уровня, у вас есть две ячейки заклинаний 3-го уровня. Чтобы сотворить заклинание 1-го уровня Ведьмин снаряд, вы должны потратить одну из этих ячеек и сотворить его в качестве заклинания 3-го уровня.

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите два заклинания Колдуна 1-го уровня. Рекомендуется взять заклинания *Очарование личности* и *Сглаз*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Колдуна, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Умения Колдуна». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Колдуна, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть не выше уровня, показанного в столбце «Уровень ячейки». Например, когда вы достигаете 6-го уровня, вы изучаете новое заклинание Колдуна, которое может быть с 1-го по 3-й уровень.

Если другое умение Колдуна даёт вам всегда подготовленные заклинания, они не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но при этом они всё ещё считаются для вас заклинаниями Колдуна.

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень Колдуна, вы можете заменить одно заклинание из своего списка другим заклинанием Колдуна подходящего уровня.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Колдуна является Харизма.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Магическую фокусировку в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Колдуна.

2-й уровень: Магическая изворотливость

Вы можете провести эзотерический обряд, который занимает 1 минуту. Когда он заканчивается, вы восстанавливаете потраченные ячейки заклинаний Магии договора в количестве, не превышающем половины от вашего максимума (округляя в большую сторону). Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

3-й уровень: Подкласс Колдуна

Вы получаете подкласс Колдуна по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Покровительство Архифеи, Покровительство Великого Древнего, Покровительство Исчадия и Покровительство Небожителя. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Колдуна. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Колдуна.

4-й уровень: Увеличение характеристик

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Колдуна.

9-й уровень: Связь с покровителем

Раньше вы связывались со своим покровителем через посредников. Теперь вы можете общаться напрямую — у вас всегда подготовлено заклинание Связь с иным планом. Благодаря этому умению вы можете сотворить это заклинание без траты ячейки заклинаний, чтобы связаться со своим покровителем, и автоматически преуспеваете в спасброске этого заклинания.

Вы не можете сотворить это заклинание с помощью этого умения повторно, пока не закончите Долгий отдых.

11-й уровень: Таинственный арканум

Ваш покровитель дарит вам магическую тайну, называемую арканумом. Выберите одно заклинание Колдуна 6-го уровня в качестве арканума.

Вы можете один раз сотворить своё заклинание арканума без траты ячейки заклинаний и должны закончить Долгий отдых, прежде чем сможете сотворить его таким образом повторно.

Как показано в таблице «Умения Колдуна», вы получаете другое заклинание Колдуна по вашему выбору, которое можно сотворить таким образом: заклинания 7-го, 8-го и 9-го уровней на 13-м, 15-м и 17-м уровнях Колдуна соответственно. Вы восстанавливаете все использования вашего Таинственного арканума после окончания Долгого отдыха.

Каждый раз, когда вы получаете уровень Колдуна, вы можете заменить одно из своих заклинаний арканума другим заклинанием Колдуна того же уровня.

19-й уровень: Эпический дар

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар судьбы.

20-й уровень: Таинственный мастер

Когда вы используете своё умение Магическая изворотливость, вы восстанавливаете все потраченные ячейки заклинаний Магии договора.

Варианты таинственных воззваний

Варианты таинственных воззваний представлены в алфавитном порядке.

Ведьмачий взор

Требование: Колдун 15-го уровня и выше

У вас есть Истинное зрение в пределах 30 футов.

Взор двух умов

Требование: Колдун 5-го уровня и выше

Вы можете Бонусным действием коснуться согласного существа и воспринимать всё его чувствами до конца вашего следующего хода. Пока существо находится на том же плане бытия, что и вы, вы можете Бонусным действием поддерживать эту связь в последующие ходы, увеличивая её длительность до конца вашего следующего хода. Связь прерывается, если вы перестаёте поддерживать её таким образом.

Воспринимая окружение через чувства другого существа, вы получаете преимущества от особых чувств, которыми оно обладает, и можете сотворять заклинания в своём пространстве или пространстве этого существа, если находитесь в пределах 60 футов друг от друга.

Видения далёких королевств

Требование: Колдун 9-го уровня и выше

Вы можете сотворить *Магический глаз* без траты ячейки заклинаний.

Восходящий шаг

Требование: Колдун 5-го уровня и выше

Вы можете сотворить *Левитацию* на себя без траты ячейки заклинаний.

Дар глубин

Требование: Колдун 5-го уровня и выше

Вы можете дышать под водой и получаете Скорость плавания, равную вашей Скорости.

Вы также можете один раз сотворить *Подводное дыхание* без траты ячейки заклинаний. Вы восстанавливаете способность сотворять его таким образом после окончания Долгого отдыха.

Дар защитников

Требование: Колдун 9-го уровня и выше, воззвание Договор гримуара

Когда вы призываете вашу *Книгу теней*, в ней появляется новая страница. С вашего разрешения существо может совершить действие, чтобы написать своё имя на этой странице, которая вмещает количество имен, равное вашему модификатору Харизмы (минимум одно имя).

Когда Хиты любого существа, чьё имя записано на странице, снижаются до 0, и оно мгновенно не убито, то вместо этого Хиты существа магическим образом снижаются до 1. После срабатывания этой магии, ни одно существо не может получить это преимущество, пока вы не закончите Долгий отдых.

Действием Магия вы можете стереть имя со страницы, прикоснувшись к ней.

Дар мастера цепи

Требование: Колдун 5-го уровня и выше, воззвание Договор цепи

Когда вы сотворяете *Обретение фамильяра*, вы наделяете вызванного фамильяра частью своей сверхъестественной силы и даёте ему следующие преимущества:

Воздушный или водный. Фамильяр получает Скорость полёта или Скорость плавания (по вашему выбору), равную 40 футам.

Быстрая атака. Бонусным действием вы можете приказать фамильяру совершить действие Атака.

Урон Некротической энергией или Излучением. Каждый раз, когда фамильяр наносит Дробящий, Колющий или Рубящий урон, вы можете сделать так, чтобы он вместо этого нанёс урон Излучением или Некротической энергией.

Сл спасброска ваших заклинаний. Если фамильяр заставляет существо совершить спасбросок, оно использует Сл спасброска ваших заклинаний.

Сопротивление. Когда фамильяр получает урон, вы можете Реакцией дать ему Сопротивление этому урону.

Договор гримуара

Сшивая вместе нити тени, вы призываете в свою руку книгу в конце Короткого или Долгого отдыха. Эта *Книга теней* (вы сами определяете её внешний вид) содержит таинственную магию, доступную только вам, и даёт вам перечисленные ниже преимущества. Книга исчезает, если вы призываете другую книгу с помощью этого умения или умираете.

Заговоры и ритуалы. Когда книга появляется, выберите три заговора и два заклинания 1-го уровня с меткой Ритуал. Эти Заклинания могут быть из списка заклинаний любого класса, и это должны быть неподготовленные вами заклинания. Пока книга находится у вас, эти выбранные заклинания подготовлены и считаются для вас заклинаниями Колдуна.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать книгу в качестве Заклинательной фокусировки.

Договор клинка

Бонусным действием вы можете призвать в свою руку оружие договора — связанное с вами простое или воинское рукопашное оружие по вашему выбору, — или создать связь с магическим оружием, к которому вы прикоснулись, при этом вы не можете установить связь с магическим оружием, если на него настроен кто-то другой или другой Колдун связан с ним. Пока связь не закончится, у вас есть владение этим оружием и вы можете использовать его в качестве Заклинательной фокусировки.

Каждый раз, когда вы совершаете атаку связанным оружием, вы можете использовать свой модификатор Харизмы для бросков атаки и урона вместо Силы или Ловкости, а также можете нанести оружием урон Излучением, Некротической энергией, Психической энергией или его обычным типом урона.

Ваша связь с оружием заканчивается, если вы совершите Бонусное действие этого умения повторно, оружие будет находиться дальше 5 футов от вас в течение 1 минуты и более или вы умрёте. Призванное оружие исчезает, когда заканчивается связь.

Договор цепи

Вы изучаете заклинание *Обретение фамильяра* и можете сотворить его действием Магия без траты ячейки заклинаний.

Когда вы сотворяете это заклинание, то выбираете один из обычных обликов вашего фамильяра или один из следующих особенных: **Бес**, **Псевдодракон**, **Квазит**, **Скелет**, **Слаад головастик**, **Сфинкс чудес**, **Спрайт** или **Ядовитая змея** (блоки статистики этих существ находятся в приложении В).

Кроме того, когда вы совершаете действие Атака, вы можете отказаться от одной из ваших атак, чтобы позволить вашему фамильяру его Реакцией совершить одну собственную атаку.

Доспех теней

Вы можете сотворить *Доспехи мага* на себя без траты ячейки заклинаний.

Дьявольский взгляд

Требования: Колдун 2-го уровня и выше

Вы можете нормально видеть в области Тусклого света и Тьмы, как магической, так и немагической, в пределах 120 футов.

Жаждущий клинок

Требование: Колдун 5-го уровня и выше, воззвание Договор клинка

Вы получаете умение Дополнительная атака, но только для вашего оружия договора. С помощью этого умения, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, то можете совершить не одну, а две атаки этим оружием.

Маска многих лиц

Требование: Колдун 2-го уровня и выше

Вы можете сотворить *Маскировку* без траты ячейки заклинаний.

Мастер бесчисленных обликов

Требование: Колдун 5-го уровня и выше

Вы можете сотворить *Смену обличья* без траты ячейки заклинаний.

Мистическая кара

Требование: Колдун 5-го уровня и выше, воззвание Договор клинка

Один раз за ход, когда вы попадаете по существу вашим оружием договора, то можете потратить ячейку заклинаний Магии договора, чтобы нанести цели дополнительно 1к8 урона Чистой силой плюс ещё 1к8 за каждый уровень ячейки заклинаний, и можете сделать цель Сбитой с ног, если она — Огромного размера или меньше.

Мистический разум

Вы совершаете с Преимуществом спасброски Телосложения для поддержания Концентрации.

Мистическое копьё

Требования: Колдун 2-го уровня и выше, заговор Колдуна, наносящий урон

Выберите один из известных вам заговоров Колдуна, наносящий урон и имеющий дистанцию 10 и более футов. Когда вы сотворяете это заклинание, его дистанция увеличивается на количество футов, равное вашему тридцатикратному уровню Колдуна.

Повторяемость. Вы можете получить это воззвание более одного раза. В таком случае каждый раз выбирайте другой подходящий заговор.

Могильный шёпот

Требование: Колдун 7-го уровня и выше

Вы можете сотворить заклинание *Разговор с мертвыми* без траты ячейки заклинаний.

Мощь исчадия

Требование: Колдун 2-го уровня и выше

Вы можете сотворить *Псевдожизнь* на себя без траты ячейки заклинаний. Когда вы сотворяете заклинание с помощью этого умения, то не бросаете кость для получения Временных хитов, а автоматически получаете наибольшее значение на кости.

Мучительный взрыв

Требования: Колдун 2-го уровня и выше, заговор Колдуна, наносящий урон

Выберите один из известных вам заговоров Колдуна, наносящий урон. Вы можете добавить свой модификатор Харизмы к броскам урона этого заклинания.

Повторяемость. Вы можете получить это воззвание более одного раза. В таком случае каждый раз выбирайте другой подходящий заговор.

Один среди теней

Требование: Колдун 5-го уровня и выше

Находясь в области Тусклого света или Тьмы, вы можете сотворить *Невидимость* на себя без траты ячейки заклинаний.

Отталкивающий заряд

Требование: Колдун 2-го уровня и выше, заговор Колдуна, наносящий урон броском атаки

Выберите один из известных вам заговоров Колдуна, который требует броска атаки. Когда вы попадаете по существу Большого размера или меньше этим заговором, то можете оттолкнуть его от себя по прямой на расстояние не более 10 футов.

Повторяемость. Вы можете получить это воззвание более одного раза. В таком случае каждый раз выбирайте другой подходящий заговор.

Пожирающий клинок

Требования: Колдун 12-го уровня и выше, воззвание Жаждущий клинок

Дополнительная атака вашего воззвания Жаждущий клинок предоставляет две дополнительные атаки вместо одной.

Потусторонний прыжок

Требование: Колдун 2-го уровня и выше

Вы можете сотворить *Прыжок* на себя без траты ячейки заклинаний.

Пьющий жизнь

Требование: Колдун 9-го уровня и выше, воззвание Договор клинка

Один раз за ход, когда вы попадаете по существу оружием договора, вы можете нанести существу дополнительно 1к6 урона Излучением, Некротической энергией или Психической энергией (по вашему выбору), и можете потратить одну из своих Костей хитов, чтобы бросить её и восстановить количество хитов, равное результату плюс вашему модификатору Телосложения (минимум 1 Хит).

Туманные видения

Требование: Колдун 2-го уровня и выше

Вы можете сотворить *Безмолвный образ* без траты ячейки заклинаний.

Уроки Первых

Требование: Колдун 2-го уровня и выше

Вы получили знания от древней сущности мультивселенной, позволяющие вам получить одну черту Происхождения по вашему выбору (см. главу 5).

Повторяемость. Вы можете получить это воззвание более одного раза. В таком случае каждый раз выбирайте другую черту Происхождения.

Список заклинаний Колдуна

В этом разделе представлен список заклинаний Колдуна. Заклинания разбиты по уровням в алфавитном порядке с указанием школы магии каждого из них. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: *К* — заклинание требует Концентрации; *Р* — заклинание можно сотворить как Ритуал; *М* — заклинание требует определённый Материальный компонент.

Заговоры (заклинания Колдуна 0-го уровня)

Заклинание	Школа	Особое
Волшебная рука	Призыв	—
Дружба	Очарование	К
Защита от оружия	Ограждение	К
Леденящее прикосновение	Некромантия	—
Малая иллюзия	Иллюзия	—
Меткий удар	Прорицание	—



Заклинание	Школа	Особое
Мистический заряд	Воплощение	—
Погребальный звон	Некромантия	—
Раскат грома	Воплощение	—
Расщепление разума	Очарование	—
Фокусы	Преобразование	—
Ядовитые брызги	Некромантия	—

Заклинания Колдуна 1-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Адское возмездие	Воплощение	—
Ведьмин снаряд	Воплощение	К
Доспех Агатиса	Ограждение	—
Жуткий смех Таши	Очарование	К
Защита от добра и зла	Ограждение	К, М
Иллюзорные письмена	Иллюзия	Р, М
Невидимый слуга	Призыв	Р
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Очарование личности	Очарование	—
Понимание языков	Прорицание	Р
Порча	Очарование	К
Поспешное отступление	Преобразование	К
Разговор с животными	Прорицание	Р
Руки Хадара	Призыв	—
Сглаз	Очарование	К

Заклинания Колдуна 2-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Внушение	Очарование	К
Корона безумия	Очарование	К
Луч слабости	Некромантия	К
Невидимость	Иллюзия	К
Облако кинжалов	Призыв	К
Отражения	Иллюзия	—
Паучье лазание	Преобразование	К
Пронзание разума	Прорицание	К
Речь златоуста	Очарование	К
Туманный шаг	Призыв	—
Тьма	Воплощение	К
Удержание личности	Очарование	К

Заклинания Колдуна 3-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Вызов Нежити	Некромантия	К, М
Вызов Феи	Призыв	К, М
Газообразная форма	Преобразование	К
Гипнотический узор	Иллюзия	К
Голод Хадара	Призыв	К
Контрзаклинание	Ограждение	—
Магический круг	Ограждение	М
Образ	Иллюзия	К
Полёт	Преобразование	К
Прикосновение вампира	Некромантия	К
Рассеивание магии	Ограждение	—
Снятие проклятья	Ограждение	—
Страх	Иллюзия	К
Языки	Прорицание	—

Заклинания Колдуна 4-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Вызов Аберрации	Призыв	К, М
Изгнание	Ограждение	К
Мираж	Иллюзия	—
Очарование чудовища	Очарование	—
Переносящая дверь	Призыв	—
Усыхание	Некромантия	—

Заклинания Колдуна 5-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Грёзы	Иллюзия	—
Круг телепортации	Призыв	М
Наблюдение	Прорицание	К, М
Планарные узы	Ограждение	М
Связь с иным планом	Прорицание	Р
Синаптический разряд	Очарование	—
Сияющая буря Джалларзи	Воплощение	К
Удержание чудовища	Очарование	К
Фальшивый двойник	Иллюзия	К

Заклинания Колдуна 6-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Бурлящий котёл Таши	Призыв	М
Вызов Исчадия	Призыв	К, М
Истинный взор	Прорицание	М
Круг смерти	Некромантия	М
Магические врата	Призыв	К
Разящее око	Некромантия	К
Сотворение нежити	Некромантия	М

Заклинания Колдуна 7-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Перст смерти	Некромантия	—
Планарный переход	Призыв	М
Узилище	Воплощение	К, М
Эфирность	Призыв	—

Заклинания Колдуна 8-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Демиплан	Призыв	—
Замешательство	Очарование	—
Находчивость	Очарование	—
Подчинение чудовища	Очарование	К
Слово силы: ошеломление	Очарование	—

Заклинания Колдуна 9-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Врата	Призыв	К, М
Заточение	Ограждение	М
Истинное превращение	Преобразование	К
Предвидение	Прорицание	—
Проекция в астрал	Некромантия	М
Слово силы: смерть	Очарование	—
Смертный ужас	Иллюзия	К

Подклассы Колдуна

Подкласс Колдуна — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Покровительство Архифеи, Покровительство Великого Древнего, Покровительство Исчадия и Покровительство Небожителя.

Покровительство Архифеи

Заключите сделку с капризной феей

Ваш договор черпает силу из Страны Фей. Когда вы выбираете этот подкласс, то можете заключить сделку с одной из архифей, например, с Морозным принцем, правительницей Сумеречного Двора — Королевой Воздуха и Тьмы, Титанией из Летнего двора или с древней каргой. Вы также можете обратиться к целому ряду других фей, плетущих паутину одолжений и обязательств. Кем бы ни оказался ваш покровитель — он наверняка будет загадочным и капризным.

3-й уровень: Заклинания Архифеи

Магия вашего покровителя даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний, — когда вы достигаете уровня Колдуна, указанного в таблице «Заклинания Архифеи», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Архифеи

Уровень Колдуна	Заклинания
3	*Воображаемая сила, Огонь фей, Туманный шаг, Умиротворение, Усыпление*
5	*Мерцание, Рост растений*
7	*Высшая невидимость, Подчинение Зверя*
9	*Подчинение личности, Притворство*

3-й уровень: Шаги феи

Ваш покровитель наделил вас способностью перемещаться через границы планов. Вы можете сотворить Туманный шаг без траты ячейки заклинаний количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Кроме того, каждый раз, когда вы сотворяете это заклинание, вы можете выбрать дополнительно один из следующих эффектов.

Освежающий шаг. Сразу после вашей телепортации вы или одно видимое вами существо в пределах 10 футов получаете 1к10 Временных хитов.

Дразнящий шаг. Существа в пределах 5 футов от покинутого вами пространства должны преуспеть в спасброске Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний, иначе будут совершать с Помехой броски атаки по существам, кроме вас, до начала вашего следующего хода.

6-й уровень: Туманное исчезновение

Вы можете сотворить Туманный шаг Реакцией в ответ на получение урона.

Кроме того, теперь вам становятся доступны следующие варианты Шагов феи:

Скрывающий шаг. Вы Невидимы до начала вашего следующего хода или пока не совершите бросок атаки, не нанесёте урон или не сотворите заклинание.

Устрашающий шаг. Существа в пределах 5 футов от покинутого вами пространства или пространства, где вы появляетесь (по вашему выбору), должны преуспеть в спасброске Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний, иначе получат 2к10 урона Психической энергией.

10-й уровень: Чарующая защита

Ваш покровитель научил вас защите собственного разума и тела. Вы имеете Иммунитет к состоянию Очарованный.

Сразу после того, как видимое вами существо попадает по вам броском атаки, вы можете Реакцией уменьшить получаемый вами урон наполовину (округляя в меньшую сторону) и заставить атакующего совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале атакующий получает урон Психической энергией, равный полученному вами урону. Вы не можете использовать эту Реакцию повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите ячейку заклинаний Магии договора (действие не требуется), чтобы восстановить использование этой Реакции.

14-й уровень: Завораживающая магия

Ваш покровитель даровал вам способность сплетать вашу магию с телепортацией. Сразу после сотворения заклинания школы Очарования или Иллюзии действием с тратой ячейки заклинаний вы можете сотворить *Туманный шаг* частью того же действия и без траты ячейки заклинаний.

Покровительство Великого Древнего

Раскройте запретные знания о неописуемых сущностях

Когда вы выбираете этот подкласс, вы можете связать себя с невыразимой сущностью из Дальнего предела или древним богом, например, Скованным Богом Тариздуном, Заргоном Возвращающимся, Хадаром Тёмным Голодом или Великим Ктулху. Вы также можете воззвать к нескольким силам, не связывая себя ни с одной из них.

Мотивы этих сущностей непостижимы, а Великому Древнему, возможно, безразлично ваше существование. Несмотря на это, постигнутые вами тайны позволяют вам пользоваться его странной магией.



Подкласс «Покровительство Архифеи»

3-й уровень: Пробуждённый разум

Вы можете установить телепатическую связь между своим разумом и разумом другого существа. Бонусным действием выберите одно видимое вами существо в пределах 30 футов. Вы и выбранное существо можете телепатически общаться друг с другом, пока расстояние между вами не превышает количество миль, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 миля). Чтобы вы могли понимать друг друга, каждый из вас должен мысленно говорить на языке, известном другому.

Эта телепатическая связь длится количество минут, равное вашему уровню Колдуна. Она заканчивается досрочно, если с помощью этого умения вы установите связь с другим существом.

3-й уровень: Заклинания Великого Древнего

Магия вашего покровителя даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний, — когда вы достигаете уровня Колдуна, указанного в таблице «Заклинания Великого Древнего», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Великого Древнего

Уровень Колдуна	Заклинания
3	*Воображаемая сила, Диссонирующий шёпот, Жуткий смех Таши, Обнаружение мыслей*
5	*Голод Хадара, Подсматривание*
7	*Вызов Аберрации, Смятение*
9	*Изменение памяти, Телекинез*

3-й уровень: Психические заклинания

Когда вы сотворяете заклинание Колдуна, наносящее урон, то можете изменить его тип урона на урон Психической энергией. Кроме того, при сотворении заклинания Колдуна из школы Очарования или Иллюзии, вы можете сделать это без использования Вербальных или Соматических компонентов.

6-й уровень: Прозорливый боец

Когда вы устанавливаете телепатическую связь с существом с помощью вашего Пробуждённого разума, то можете заставить это существо совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале существо совершает с Помехой броски атак по вам, а вы совершаете с Преимуществом броски атак по этому существу, пока действует эта связь.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых или не потратите ячейку заклинаний Магии договора (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

10-й уровень: Мистический сглаз

Ваш чужеродный покровитель дарует вам могущественное проклятие. У вас всегда подготовлено заклинание *Сглаз*. Когда вы сотворяете *Сглаз* и выбираете характеристику, цель также совершает с Помехой спасброски выбранной характеристики на время длительности заклинания.

10-й уровень: Ментальный щит

Ваши мысли нельзя прочитать с помощью телепатии или других средств, если вы сами этого не позволите. Вы также получаете Сопротивление урону Психической энергией, и каждый раз, когда существо наносит вам урон Психической энергией, то оно получает такое же количество урона, что и вы.

14-й уровень: Создание раба

Когда вы сотворяете заклинание *Вызов Аберрации*, вы можете изменить его так, чтобы оно не требовало Концентрации. В таком случае длительность этого заклинания составит 1 минуту, а вызванная Аберрация имеет количество Временных хитов, равное вашему уровню Колдуна плюс вашему модификатору Харизмы.

Кроме того, когда Аберрация в первый раз в ход попадает по существу под действием вашего *Сглаза*, она наносит цели дополнительный урон Психической энергией, равный бонусному урону этого заклинания.

Покровительство Исчадия

Заключите сделку с Нижними планами

Ваш договор черпает силу из Нижних планов — проклятых царств. Вы можете заключить сделку с повелителем демонов, таким как Демогоргон или Оркус, архидьяволом, таким как Асмодей, или особенно могущественным исчадием преисподних, балором, юголотом или ночной каргой. У этого покровителя злые намерения — развращение или разрушение всего сущего, в том числе и вас, — и то, насколько вы сможете противостоять этим намерениям, определит ваш путь.

3-й уровень: Благословение Темнейшего

Когда вы снижаете Хиты врага до 0, вы получаете Временные хиты, равные вашему модификатору Харизмы плюс вашему уровню Колдуна (минимум 1 Временный хит). Вы также получаете это преимущество, если кто-то другой снижает количество Хитов врага в пределах 10 футов от вас до 0.

3-й уровень: Заклинания Исчадия

Магия вашего покровителя даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний, — когда вы достигаете уровня Колдуна, указанного в таблице «Заклинания Исчадия», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Исчадия

Уровень Колдуна	Заклинания
3	*Внушение, Огненные ладони, Палящий луч, Приказ*
5	*Зловонное облако, Огненный шар*
7	*Огненная стена, Огненный щит*
9	*Гейс, Нашествие насекомых*





Подкласс «Покровительство Исчадия»

6-й уровень: Удача Темнейшего

Вы можете воззвать к своему адскому покровителю, чтобы изменить судьбу в вашу пользу. Когда вы совершаете проверку характеристики или спасбросок, вы можете использовать это умение, чтобы добавить к вашему броску 1к10. Вы можете сделать это после того, как увидите результат броска, но до того, как произойдет любой из его эффектов.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один), но не более одного раза за бросок. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

10-й уровень: Устойчивость Исчадия

Каждый раз после окончания Короткого или Долгого отдыха выберите один тип урона, кроме урона Чистой силой. Вы имеете Сопротивление этому типу урона, пока вы не выберете с помощью этого умения другой тип.

14-й уровень: Бросок сквозь ад

Один раз за ход, когда вы попадаете по существу броском атаки, вы можете попытаться мгновенно переместить цель через Нижние планы. Цель должна преуспеть в спасброске Харизмы против Сл спасброска ваших заклинаний, иначе она исчезнет и будет пронесена через кошмарный мир. Цель, если она не Исчадие, получает 8к10 урона Психической энергией и становится Недееспособной до конца вашего следующего хода, после чего возвращается в ранее занимаемое ей или ближайшее незанятое пространство.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите ячейку заклинаний Магии договора (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

Покровительство Небожителя

Призовите силу небес

Ваш договор черпает силу из Верхних планов — царств вечного блаженства. Вы можете заключить соглашение с эмпиреем, коатлем, сфинксом, единорогом или другой небесной сущностью. Вы также можете воззвать ко множеству подобных существ, цели которых вы разделяете. Ваш договор позволяет приобщиться к частице священного света, озаряющего мультивселенную.

3-й уровень: Заклинания Небожителя

Магия вашего покровителя даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний, — когда вы достигаете уровня Колдуна, указанного в таблице «Заклинания Небожителя», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Небожителя

Уровень Колдуна	Заклинания
3	*Лечение ран, Малое восстановление, Направляющий снаряд, Подмога, Свет, Священное пламя*
5	*Возрождение, Дневной свет*
7	*Огненная стена, Страж веры*
9	*Вызов Небожителя, Высшее восстановление*

3-й уровень: Лечащий свет

Вы получаете способность направлять небесную энергию для лечения ран. У вас есть запас к6 для подпитки этого лечения. Количество костей в запасе равно 1 плюс ваш уровень Колдуна.

Бонусным действием вы можете исцелить себя или одно видимое вами существо в пределах 60 футов, потратив кости из этого запаса. Максимальное количество костей, которое вы можете потратить за один раз, равно вашему модификатору Харизмы (минимум одна кость). Бросьте потраченные вами кости и восстановите количество хитов, равное результату бросков. Ваш запас восстанавливает все потраченные кости, когда вы заканчиваете Долгий отдых.

6-й уровень: Сияющая душа

Ваша связь с покровителем сделала вас проводником сияющей энергии. Вы получаете Сопротивление урону Излучением. Один раз за ход, когда сотворённое вами заклинание наносит урон Излучением или Огнём, вы можете добавить свой модификатор Харизмы к урону, наносимому этим заклинанием одной из целей заклинания.

10-й уровень: Небесное сопротивление

Вы получаете Временные хиты каждый раз, когда используете вашу Магическую изворотливость или заканчиваете Короткий или Долгий отдых. Эти Временные хиты равны вашему уровню Колдуна плюс вашему модификатору Харизмы. Кроме того, выберите не более пяти видимых вами существ, когда получаете эти хиты. Каждое из этих существ получает Временные хиты, равные половине вашего уровня Колдуна плюс вашему модификатору Харизмы.

14-й уровень: Жгучее возмездие

Когда вы или союзник в пределах 60 футов собираетесь совершить Спасбросок от смерти, вы можете высвободить сияющую энергию, чтобы спасти существо. Оно восстанавливает количество Хитов, равное половине его максимума Хитов, и может закончить состояние Сбитый с ног на себе. Каждое существо по вашему выбору в пределах 30 футов от исцелённого существа, получает урон Излучением, равный 2к8 плюс ваш модификатор Харизмы, и становится Ослеплённым до конца текущего хода.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.



Подкласс «Покровительство Небожителя»



Монах

Предельно сосредоточенный мастер боевых искусств

Ключевые атрибуты Монаха

Основная характеристика	Ловкость и Мудрость
Кость хитов	К8 за уровень Монаха
Владение спасбросками	Сила и Ловкость
Владение навыками	*Выберите два:* Акробатика, Атлетика, История, Проницательность, Религия, Скрытность
Владение оружием	Простое оружие и Воинское оружие, имеющее свойство Лёгкое
Владение инструментами	*Выберите один вид из Ремесленных инструментов или Музыкальный инструмент* (см. главу 6)
Навык обращения с доспехами	Отсутствует
Начальное снаряжение	*Выберите вариант А или Б:* (А) Копьё, 5 Кинжалов, Ремесленные инструменты или Музыкальный инструмент, выбранный в строке «Владение инструментами» выше, Набор исследователя подземелий и 11 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Монахи практикуют суровую боевую подготовку и дисциплину ума, чтобы найти связь с мультивселенной и получить доступ к внутренним источникам силы. Различные Монахи представляют эту силу по-разному: в виде дыхания, энергии, жизненной силы, эссенции или самого себя. Эта сила присутствует во всём, что делает Монах, будь то впечатляющая демонстрация воинской доблести или более тонкие проявления защиты и скорости.

Монахи сосредотачиваются на своей внутренней силе для получения экстраординарных и даже сверхъестественных результатов. Они демонстрируют невероятную скорость и силу своих вооружённых и безоружных атак. В руках Монаха даже самое простое оружие может стать совершенным орудием боевого мастерства.

Многие Монахи обнаруживают, что размеренная жизнь в аскезе помогает развить физическую и умственную сосредоточенность, необходимую для использования их силы. Другие верят, что погружение в яркую суматоху жизни поможет укрепить их решимость и дисциплину.

Обычно, Монахи относятся к приключениям, как к личным испытаниям своего физического и ментального развития. Ими движет желание преуспеть в чем-то более важном, нежели убийстве чудовищ и получении сокровищ: они стремятся превратить себя в живое оружие.

Выбор Монаха…

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Монаха».
- Получите умения Монаха 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Монаха».

При мультиклассировании

- Получите атрибут Кость хитов из таблицы «Ключевые атрибуты Монаха».
- Получите умения Монаха 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Монаха».

Классовые умения Монаха

Будучи Монахом вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Монах. Эти умения перечислены в таблице «Умения Монаха».

1-й уровень: Боевые искусства

Ваша практика боевых искусств позволила вам овладеть стилями сражения с использованием Безоружных ударов и следующего Монашеского оружия:

- Простое рукопашное оружие
- Воинское рукопашное оружие, имеющее свойство Лёгкое

Пока вы безоружны или используете только Монашеское оружие, и не носите ни доспехов, ни Щита, вы получаете следующие преимущества:

Бонусный Безоружный удар. Бонусным действием вы можете совершить один Безоружный удар.

Кость Боевых искусств. Вы можете бросать к6 вместо обычного урона ваших Безоружных ударов и атак Монашеским оружием. Эта кость меняется по мере получения уровней Монаха, как показано в столбце «Боевые искусства» таблицы «Умения Монаха».

Ловкие атаки. Вы можете использовать ваш модификатор Ловкости вместо модификатора Силы при совершении бросков атаки и урона Безоружными ударами и Монашеским оружием. Кроме того, когда вы используете варианты Захват и Толчок вашего Безоружного удара, то можете использовать ваш модификатор Ловкости вместо модификатора Силы для определения Сл спасброска.

1-й уровень: Защита без доспехов

Пока вы не носите ни доспехов, ни Щита, ваш базовый Класс Защиты равен 10 + ваш модификатор Ловкости + ваш модификатор Мудрости.

2-й уровень: Монашеская сосредоточенность

Ваша сосредоточенность и боевая подготовка позволяют вам управлять внутренним источником необычайной энергии. Эту энергию представляют Очки сосредоточенности. Количество ваших Очков зависит от вашего уровня Монаха, как показано в столбце «Очки сосредоточенности» таблицы «Умения Монаха».

Умения Монаха

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Боевые искусства	Очки сосредоточенности	Движение без доспехов
1	+2	Боевые искусства, Защита без доспехов	1к6	—	—
2	+2	Монашеская сосредоточенность, Движение без доспехов, Феноменальный метаболизм	1к6	2	+10 футов
3	+2	Отражение атак, Подкласс Монаха	1к6	3	+10 футов
4	+2	Увеличение характеристик, Медленное падение	1к6	4	+10 футов
5	+3	Дополнительная атака, Ошеломляющий удар	1к8	5	+10 футов
6	+3	Усиленные удары, Умение подкласса	1к8	6	+15 футов
7	+3	Увёртливость	1к8	7	+15 футов
8	+3	Увеличение характеристик	1к8	8	+15 футов
9	+4	Акробатичное перемещение	1к8	9	+15 футов
10	+4	Повышенная сосредоточенность, Самовосстановление	1к8	10	+20 футов
11	+4	Умение подкласса	1к10	11	+20 футов
12	+4	Увеличение характеристик	1к10	12	+20 футов
13	+5	Отражение энергий	1к10	13	+20 футов
14	+5	Обученный выживать	1к10	14	+25 футов
15	+5	Полная сосредоточенность	1к10	15	+25 футов
16	+5	Увеличение характеристик	1к10	16	+25 футов
17	+6	Умение подкласса	1к12	17	+25 футов
18	+6	Совершенная защита	1к12	18	+30 футов
19	+6	Эпический дар	1к12	19	+30 футов
20	+6	Тело и разум	1к12	20	+30 футов

Вы можете тратить эти очки для улучшения или подпитки некоторых умений Монаха. Вначале вам известно три таких умения, описанных ниже: Шквал ударов, Терпеливая защита и Поступь ветра.

Когда вы тратите Очко сосредоточенности, оно становится недоступным, пока вы не закончите Короткий или Долгий отдых и не восстановите все потраченные очки.

Некоторые использующие Очки сосредоточенности умения требуют, чтобы цель совершила спасбросок. Сл этого спасброска равна 8 + ваш модификатор Мудрости + ваш Бонус владения.

Шквал ударов. Вы можете потратить 1 Очко сосредоточенности и Бонусным действием совершить два Безоружных удара.

Терпеливая оборона. Бонусным действием вы можете совершить действие Отход. В качестве альтернативы вы можете потратить 1 Очко сосредоточенности и Бонусным действием совершить действия Отход и Уклонение.

Поступь ветра. Бонусным действием вы можете совершить действие Рывок. В качестве альтернативы вы можете потратить 1 Очко сосредоточенности и Бонусным действием совершить действия Отход и Рывок, при этом дальность и высота ваших прыжков в этом ходу удваиваются.

2-й уровень: Движение без доспехов

Пока вы не носите ни доспехов, ни Щита, ваша Скорость увеличивается на 10 футов. Это бонус увеличивается, когда вы достигаете определённых уровней Монаха, как показано в таблице «Умения Монаха».

2-й уровень: Феноменальный метаболизм

Когда вы совершаете бросок Инициативы, то можете восстановить все потраченные Очки сосредоточенности. В таком случае также бросьте вашу Кость боевых искусств и восстановите количество Хитов, равное вашему уровню Монаха + выпавшему значению.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

3-й уровень: Отражение атак

Когда по вам попадает бросок атаки, и его урон включает Дробящий, Колющий или Рубящий урон, вы можете Реакцией уменьшить весь урон от этой атаки по вам. Урон снижается на 1к10 + ваш модификатор Ловкости + ваш уровень Монаха.

Если вы снизите этот урон до 0, то можете потратить 1 Очко сосредоточенности и перенаправить часть силы удара. В таком случае выберите видимое вами существо в пределах 5 футов, если атака была рукопашной, или в пределах 60 футов и не имеющее Полное укрытие, если атака была дальнобойной. Это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получит урон, равный двум броскам вашей Кости боевых искусств плюс вашему модификатору Ловкости. Тип урона будет таким же, какой нанесла атака.

3-й уровень: Подкласс Монаха

Вы получаете подкласс Монаха по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Воин милосердия, Воин открытой ладони, Воин стихий и Воин тени. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Монаха. До конца вашего пути

вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Монаха.

4-й уровень: Увеличение характеристик

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Монаха.

4-й уровень: Медленное падение

Если вы упали, вы можете Реакцией уменьшить любой полученный от падения урон на величину, равную вашему пятикратному уровню Монаха.

5-й уровень: Дополнительная атака

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а две атаки.

5-й уровень: Ошеломляющий удар

Один раз за ход, когда вы попадаете по существу Безоружным ударом или Монашеским оружием, то можете потратить 1 Очко сосредоточенности и попытаться нанести ошеломляющий удар. Цель должна совершить спасбросок Телосложения. При провале она становится Ошеломлённой до начала вашего следующего хода. При успехе Скорость цели уменьшается вдвое до начала вашего следующего хода, а следующий бросок атаки по этой цели до этого момента совершается с Преимуществом.

6-й уровень: Усиленные удары

Каждый раз, когда вы наносите урон Безоружным ударом, он может нанести урон обычного типа или Чистой силой по вашему выбору.

7-й уровень: Увёртливость

Если вы попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы вовсе не получаете урона при успехе или получаете только половину урона при провале.

Вы не получаете преимуществ от этого умения, если вы Недееспособны.

9-й уровень: Акробатичное перемещение

Пока вы не носите ни доспехов, ни Щита, вы получаете способность в свой ход перемещаться по вертикальным поверхностям и поверхности жидкости, не падая во время движения.

10-й уровень: Повышенная сосредоточенность

Ваши Шквал ударов, Терпеливая оборона и Поступь ветра получают следующие преимущества:

Шквал ударов. Вы можете потратить 1 Очко сосредоточенности, чтобы использовать Шквал ударов и совершить три Безоружных удара вместо двух.

Терпеливая оборона. Когда вы тратите Очко сосредоточенности, чтобы использовать Терпеливую оборону, то получаете Временные хиты в количестве, равном двум броскам вашей Кости боевых искусств.

Поступь ветра. Когда вы тратите Очко сосредоточенности, чтобы использовать Поступь ветра, то можете выбрать согласное существо Большого размера или меньше в пределах 5 футов. Вы перемещаете это существо вместе с собой до конца вашего хода. Перемещение этого существа не вызывает Провоцированных атак.

10-й уровень: Самовосстановление

Своей непреклонной волей в конце каждого своего хода вы можете закончить на себе одно из следующих состояний: Испуганный, Отравленный или Очарованный.

Кроме того, отсутствие воды и пищи не увеличивает ваши уровни Истощения.

13-й уровень: Отражение энергий

Теперь вы можете использовать своё умение Отражение атак против атак, наносящих урон любого типа, а не только Дробящего, Колющего или Рубящего.

14-й уровень: Обученный выживать

Дисциплинированность вашего тела и разума дарует вам владение всеми спасбросками.

Кроме того, каждый раз, когда вы проваливаете спасбросок, то можете потратить 1 Очко сосредоточенности и перебросить его, при этом вы должны использовать новый результат.

15-й уровень: Полная сосредоточенность

Когда вы совершаете бросок Инициативы и не используете Феноменальный метаболизм, вы восстанавливаете потраченные Очки сосредоточенности до 4-х, если у вас 3 Очка сосредоточенности или меньше.

18-й уровень: Совершенная защита

В начале своего хода вы можете потратить 3 Очка сосредоточенности и защитить себя от вреда на 1 минуту или пока вы не станете Недееспособным. На протяжении этого времени вы имеете Сопротивление всему урону, кроме урона Чистой силой.

19-й уровень: Эпический дар

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар неотразимого нападения.

20-й уровень: Тело и разум

Вы отточили владение своим телом и разумом. Ваши значения Ловкости и Мудрости увеличиваются на 4, но не выше 25.



Подкласс «Воин милосердия»

Подклассы Монаха

Подкласс Монаха — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Воин милосердия, Воин открытой ладони, Воин стихий и Воин тени.

Воин милосердия

Управляйте силами жизни и смерти

Воины милосердия способны манипулировать жизненной силой других. Эти Монахи — странствующие целители, готовые быстро положить конец мучениям своих врагов. Они часто носят маски и предстают перед другими безликими предвестниками жизни и смерти.

3-й уровень: Калечащая рука

Один раз за ход, когда вы попадаете по существу Безоружным ударом и наносите урон, то можете потратить 1 Очко сосредоточенности и нанести дополнительный урон Некротической энергией, равный одному броску вашей Кости боевых искусств плюс вашему модификатору Мудрости.

3-й уровень: Исцеляющая рука

Действием Магия вы можете потратить 1 Очко сосредоточенности, прикоснуться к существу и восстановить количество Хитов, равное броску вашей Кости боевых искусств плюс вашему модификатору Мудрости.

Когда вы используете ваш Шквал ударов, то можете заменить один из Безоружных ударов использованием этого умения без траты Очка сосредоточенности на лечение.

3-й уровень: Орудия милосердия

Вы получаете владение навыками Медицина и Проницательность, а также владение Набором травника.

6-й уровень: Прикосновение целителя

Ваши Калечащая рука и Исцеляющая рука получают описанные ниже улучшения.

Калечащая рука. Когда вы используете Калечащую руку на существе, вы также можете дать этому существу состояние Отравленный до конца вашего следующего хода.

Исцеляющая рука. Когда вы используете Исцеляющую руку, вы также можете закончить на исцеляемом вами существе одно из следующих состояний: Оглохший, Ослеплённый, Отравленный, Ошеломлённый или Парализованный.

11-й уровень: Шквал исцеления и боли

Когда вы используете Шквал ударов, то можете заменить каждый из Безоружных ударов использованием Исцеляющей руки без траты Очков сосредоточенности на лечение.

Кроме того, когда вы совершаете Безоружный удар с помощью Шквала ударов и наносите урон, вы можете использовать Калечащую руку с этим ударом без траты Очка сосредоточенности на неё.

Вы по-прежнему можете использовать Калечащую руку только один раз за ход.

Вы можете использовать эти преимущества в сумме количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один). Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

17-й уровень: Рука абсолютного милосердия

Ваше мастерство в управлении жизненной энергией помогло вам познать высшее милосердие. Действием Магия вы можете прикоснуться к трупу существа, умершего в течение последних 24 часов, и потратить 5 Очков сосредоточенности. После этого существо возвращается к жизни с количеством Хитов, равным 4к10 + ваш модификатор Мудрости. Если существо умерло с перечисленными далее состояниями, оно оживает без них: Оглохший, Ослеплённый, Отравленный, Ошеломлённый или Парализованный.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Воин открытой ладони

Станьте мастером в техниках рукопашного боя

Воины открытой ладони — мастера рукопашного боя. Они изучают техники, позволяющие толкать врагов и сбивать их с ног, а также управлять энергией своего тела, чтобы защитить себя.

3-й уровень: Техника открытой ладони

Каждый раз, когда вы попадаете по существу атакой, полученной от Шквала ударов, то можете наложить на цель один из следующих эффектов:

Сбить с толку. Цель не может совершать Провоцированные атаки до начала своего следующего хода.

Толкнуть. Цель должна преуспеть в спасброске Силы, иначе будет отброшена на расстояние не более 15 футов от вас.

Повалить. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе станет Сбитой с ног.

6-й уровень: Здоровое тело

Вы получаете способность исцелять себя. Бонусным действием вы можете бросить вашу Кость боевых искусств. Вы восстанавливаете количество Хитов, равное выпавшему значению + ваш модификатор Мудрости (минимум 1 Хит).

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

11-й уровень: Проворный шаг

Когда вы совершаете любое Бонусное действие, без использования Поступи ветра, вы можете использовать Поступь ветра сразу после этого Бонусного Действия.

17-й уровень: Дрожащая ладонь

Вы получаете способность создавать в чужом теле смертельные вибрации. Когда вы попадаете по существу Безоружным ударом, то можете потратить 4 Очка сосредоточенности, чтобы запустить незаметные вибрации, которые будут длиться количество дней, равное вашему уровню Монаха. Они безвредны, пока вы не закончите их действием. В качестве альтернативы, когда вы совершаете в свой ход действие Атака, то можете отказаться от одной из атак, чтобы закончить вибрации. Чтобы закончить их, вы и цель должны находиться на одном плане бытия. Когда вы заканчиваете вибрации, цель должна совершить спасбросок Телосложения, получая 10к12 урона Чистой силой при провале или половину этого урона при успехе.

Одновременно под действием этого умения может находиться только одно существо. Вы можете закончить вибрации, не причиняя вреда (действие не требуется).



Подкласс «Воин открытой ладони»



Подкласс «Воин стихий»

Воин стихий

Управляете ударами и потоками стихийной силы

Воины стихий устанавливают связь с силой Стихийных планов. С помощью своей предельной сосредоточенности эти монахи ненадолго укрощают энергию Стихийного хаоса, чтобы придать себе сил как в бою, так и вне его.

3-й уровень: Родство со стихиями

В начале своего хода вы можете потратить 1 Очко сосредоточенности, чтобы наполнить себя мощью стихий. Энергия действует 10 минут или пока вы не станете Недееспособным. Пока действует это умение, мощь стихий дарует следующие преимущества:

Досягаемость. Когда вы совершаете Безоружный удар, ваша досягаемость увеличивается на 10 футов, благодаря исходящей от вас энергии стихий.

Удары стихий. Когда вы попадаете вашим Безоружным ударом, вы можете нанести им урон Звуком, Кислотой, Огнём, Холодом или Электричеством (по вашему выбору) вместо его обычного типа урона. Когда вы наносите Безоружным ударом урон одним из типов урона, описанных выше, то можете заставить цель совершить спасбросок Силы. При провале вы можете переместить цель на расстояние не более 10 футов к вам или от вас, благодаря вихрю стихийной энергии вокруг неё.

3-й уровень: Управление стихиями

Вы знаете заклинание *Стихийность*. Заклинательной характеристикой для него является Мудрость.

6-й уровень: Стихийный выброс

Действием Магия вы можете потратить 2 Очка сосредоточенности, чтобы вызвать выброс стихийной энергии Сферой радиусом 20 футов с центром в точке в пределах 120 футов.

Выберите тип урона из следующего списка: Звук, Кислота, Огонь, Холод или Электричество.

Каждое существо в Сфере должно преуспеть в спасброске Ловкости. При провале существо получает урон выбранного типа, равный трём броскам вашей Кости боевых искусств. При успехе существо получает половину этого урона.

11-й уровень: Поступь стихий

Пока действует Родство со стихиями, у вас также есть Скорость полёта и Скорость плавания, равные вашей Скорости.

17-й уровень: Воплощение стихий

Пока действует ваше Родство со стихиями, вы также получаете следующие преимущества:

Сопротивление урону. Вы получаете Сопротивление одному типу урона по вашему выбору: Звук, Кислота, Огонь, Холод или Электричество. Вы можете изменить этот выбор в начале каждого своего хода.

Поступь разрушения. Когда вы используете вашу Поступь ветра, ваша Скорость увеличива-

ется на 20 футов до конца этого хода. В течение этого времени любое существо по вашему выбору получает урон, равный броску вашей Кости боевых искусств, когда вы входите в пространство в пределах 5 футов от него. Выберите тип урона из следующего списка: Звук, Кислота, Огонь, Холод или Электричество. Существо может получить этот урон только один раз за ход.

Усиленные удары. Один раз в каждый свой ход вы можете нанести цели дополнительный урон, равный одному броску вашей Кости боевых искусств, когда вы попадаете по ней Безоружным ударом. Тип дополнительного урона будет таким же, какой нанесла атака.

Воин тени

Хитрите и скрывайтесь при помощи силы теней

Воины тени используют хитрость и скрытность, подчинив себе силу Царства Теней. Темнота — их лучший друг: они способны призвать мрак, чтобы спрятаться в нём, прыгать из одной тени в другую и даже принимать призрачный облик.

3-й уровень: Теневые искусства

Вы научились черпать силы из Царства Теней и получаете следующие преимущества:

Тьма. Вы можете потратить 1 Очко сосредоточенности, чтобы сотворить заклинание *Тьма* без использования компонентов. Когда вы сотворяете его с помощью этого умения, то можете видеть внутри области действия заклинания. Пока действует заклинание, вы можете переместить его область Тьмы в пространство в пределах 60 футов от вас в начале каждого своего хода.

Тёмное зрение. Вы получаете Тёмное зрение в пределах 60 футов. Если у вас уже есть Тёмное зрение, то его дистанция увеличивается на 60 футов.

Призрачные обманки. Вы знаете заклинание Малая иллюзия. Заклинательной характеристикой для него является Мудрость.

6-й уровень: Шаг в тень

Когда вы находитесь полностью в области Тьмы или Тусклого света, то можете Бонусным действием телепортироваться в видимое вами незанятое пространство в пределах 60 футов, также находящееся в области Тьмы или Тусклого света. После телепортации вы совершаете с Преимуществом следующую рукопашную атаку до конца текущего хода.

11-й уровень: Улучшенный шаг в тень

Вы можете использовать вашу связь с Царством Теней, чтобы усилить вашу телепортацию. Когда вы используете Шаг в тень, то можете потратить 1 Очко сосредоточенности и убрать требование к нахождению начальной и конечной точек телепортации в области Тьмы или Тусклого света. Сразу после телепортации вы можете частью этого Бонусного действия совершить Безоружный удар.

17-й уровень: Покров теней

Пока вы находитесь полностью в области Тьмы или Тусклого света, то можете действием Магия потратить 3 Очка сосредоточенности, чтобы укутать себя тенями на 1 минуту, пока вы не станете Недееспособным или не закончите свой ход в области Яркого света. Пока вы окутаны этими тенями, вы получаете следующие преимущества:

Невидимость. Вы становитесь Невидимым.

Частичная бестелесность. Вы можете проходить сквозь занятые пространства, как будто они Труднопроходимая местность. Если вы заканчиваете свой ход в занятом пространстве, вы перемещаетесь в последнее незанятое пространство, где находились до этого.

Шквал теней. Вы можете использовать ваш Шквал ударов без траты Очков сосредоточенности.



Подкласс «Воин тени»



Паладин

Благочестивый воитель, давший священную клятву

Ключевые атрибуты Паладина

Основная характеристика	Сила и Харизма
Кость хитов	К10 за уровень Паладина
Владение спасбросками	Мудрость и Харизма
Владение навыками	*Выберите два:* Атлетика, Запугивание, Проницательность, Медицина, Убеждение или Религия.
Владение оружием	Простое и Воинское оружие
Навык обращения с доспехами	Лёгкие, Средние и Тяжёлые доспехи, Щиты
Начальное снаряжение	*Выберите вариант А или Б:* (А) Кольчуга, Щит, Длинный меч, 6 Метательных копий, Священный символ, Набор священника и 9 ЗМ; или (Б) 150 ЗМ

Всех Паладинов объединяют данные ими клятвы — противостоять силам погибели и развращения. Клятва, данная перед алтарём божества, на священной поляне духам природы или в момент отчаяния и горя, когда свидетелями были лишь мёртвые — это могущественное обязательство. Эта клятва и есть источник силы, который превращает благочестивого воителя в божественного защитника.

Паладины тренируют боевые навыки и осваивают различное оружие и доспехи. Однако их военная подготовка — ничто, по сравнению с магической силой, способной исцелять раненых, карать врагов и защищать беззащитных и верных союзников.

Неудивительно, что жизнь Паладинов наполнена приключениями, ибо все они сражаются на передовой вселенской битвы с силами, стремящимися уничтожить мир. Среди всех армий мира редко можно встретить настоящих Воинов, но ещё меньше тех, кому по плечу призвание Паладина. Услышав зов, эти праведники оставляют свою прежнюю жизнь и берутся за оружие и магию.

Выбор Паладина...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Паладина».
- Получите умения Паладина 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Паладина».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Паладина»: Кость хитов, владение Воинским оружием и навык обращения с Лёгкими и Средними доспехами, а также Щитами.
- Получите умения Паладина 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Паладина». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

Классовые умения Паладина

Будучи Паладином вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Паладин. Эти умения перечислены в таблице «Умения Паладина».

1-й уровень: Возложение рук

Ваше благословенное прикосновение может лечить раны. У вас есть запас целительной силы, который восстанавливается после окончания Долгого отдыха. С его помощью вы можете восстановить количество Хитов, равное вашему пятикратному уровню Паладина.

Бонусным действием вы можете прикоснуться к существу (включая себя) и, зачерпнув целительную силу из запаса, восстановить существу Хиты в количестве, не превышающем оставшихся в запасе.

Вы также можете потратить 5 Хитов из запаса целительной силы и снять с существа состояние Отравленный вместо восстановления его Хитов.

1-й уровень: Сотворение заклинаний

Вы научились использовать молитву и медитацию для сотворения заклинаний. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила для заклинаний Паладина, список которых приводится после описания класса.

Ячейки заклинаний. В таблице «Умения Паладина» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите два заклинания Паладина 1-го уровня. Рекомендуется взять заклинания *Героизм* и *Палящая кара*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Паладина, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Умения Паладина». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Паладина, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Паладин 5-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать шесть заклинаний 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Если другое умение Паладина даёт вам всегда подготовленные заклинания, они не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но при этом они всё ещё считаются для вас заклинаниями Паладина.

Умения Паладина

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Проведение божественности	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний				
					1	2	3	4	5
1	+2	Возложение рук, Сотворение заклинаний, Искусное владение оружием	2	2	2	—	—	—	—
2	+2	Боевой стиль, Кара Паладина	2	3	2	—	—	—	—
3	+2	Проведение божественности, Подкласс Паладина	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Дополнительная атака, Верный скакун	2	6	4	2	—	—	—
6	+3	Аура защиты	2	6	4	2	—	—	—
7	+3	Умение подкласса	2	7	4	3	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	2	7	4	3	—	—	—
9	+4	Порицание врагов	2	9	4	3	2	—	—
10	+4	Аура отваги	2	9	4	3	2	—	—
11	+4	Сияющие удары	3	10	4	3	3	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	3	10	4	3	3	—	—
13	+5	—	3	11	4	3	3	1	—
14	+5	Восстанавливающее прикосновение	3	11	4	3	3	1	—
15	+5	Умение подкласса	3	12	4	3	3	2	—
16	+5	Увеличение характеристик	3	12	4	3	3	2	—
17	+6	—	3	14	4	3	3	3	1
18	+6	Расширение ауры	3	14	4	3	3	3	1
19	+6	Эпический дар	3	15	4	3	3	3	2
20	+6	Умение подкласса	3	15	4	3	3	3	2

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете заменить одно заклинание из своего списка другим заклинанием Паладина, для которого у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Паладина является Харизма.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Священный символ в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Паладина.

1-й уровень: Искусное владение оружием

Благодаря тренировкам вы можете использовать свойства искусности двух типов оружия, которыми вы владеете, по вашему выбору — например, Длинных мечей и Метательных копий.

Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить выбранные вами типы оружия. Например, вы можете переключиться на использование свойств искусности Алебард и Цепов.

2-й уровень: Боевой стиль

Вы получаете черту Боевого стиля по вашему выбору (см. главу 5). Вместо одной из этих черт вы можете выбрать приведённый ниже вариант.

Благословенный воин. Вы изучаете два заговора Жреца по вашему выбору (см. список заклинаний Жреца в разделе описания этого класса). Рекомендуется взять заклинания *Наставление* и *Священное пламя*. Эти заговоры считаются для вас заклинаниями Паладина, а вашей заклинательной характеристикой для них является Харизма. Каждый раз, когда вы получаете уровень Паладина, вы можете заменить один из этих заговоров на другой заговор Жреца.

2-й уровень: Кара Паладина

У вас всегда подготовлено заклинание *Божественная кара*. Кроме того, вы можете сотворить его без траты ячейки заклинания и должны закончить Долгий отдых, прежде чем сможете сотворить его таким образом повторно.

3-й уровень: Проведение божественности

Вы можете направлять божественную энергию напрямую с Внешних планов для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с одним таким эффектом, описанным ниже: Божественное чувство. Другие умения Паладина дают вам дополнительные варианты эффектов Проведения божественности. Каждый раз, когда вы используете Проведение божественности этого класса вы выбираете создаваемый эффект этого класса.

Вы можете использовать Проведение божественности этого класса дважды. Вы восстанавливаете одно потраченное использование после окончания Короткого отдыха, и все потраченные использования после окончания Долгого отдыха. Вы получаете дополнительное использование, когда достигаете 11-го уровня Паладина.

Если эффект Проведения божественности требует совершения спасброска, его Сл равна Сл спасброска ваших заклинаний от умения Сотворение заклинаний этого класса.

Божественное чувство. Бонусным действи-

ем вы можете расширить своё восприятие для обнаружения Исчадий, Небожителей и Нежити. В течение следующих 10 минут или пока вы не станете Недееспособным, вы знаете местоположение всех этих существ в пределах 60 футов и их тип. В этих пределах вы также обнаруживаете присутствие любого освящённого или осквернённого места или объекта, как если бы он находился под действием заклинания *Святилище*.

3-й уровень: Подкласс Паладина

Вы получаете подкласс Паладина по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Клятва возмездия, Клятва древних, Клятва преданности и Клятва славы. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Паладина. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Паладина.

4-й уровень: Увеличение характеристик

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Паладина.

5-й уровень: Дополнительная атака

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а две атаки.

5-й уровень: Верный скакун

Вы можете призвать на свою сторону потустороннего скакуна. У вас всегда подготовлено заклинание *Обретение скакуна*.

Вы также можете один раз сотворить его без траты ячейки заклинаний, и вы восстанавливаете способность сделать это вновь после окончания Долгого отдыха.

6-й уровень: Аура защиты

Вы излучаете незримую защитную ауру в виде Эманации с радиусом 10 футов с центром на себе. Аура не действует, пока вы Недееспособны.

Вы и ваши союзники в области действия ауры получаете бонус к спасброскам, равный вашему модификатору Харизмы (минимальный бонус +1).

В присутствии другого Паладина существо может получить преимущество только от одной Ауры защиты, выбирая одну из тех, в области действия которой находится.

9-й уровень: Порицание врагов

Действием Магия вы можете потратить одно использование Проведения божественности этого класса, чтобы повергнуть врагов в благоговейный трепет. С помощью вашего Священного символа или оружия вы можете нацелиться на видимых вами существ в пределах 60 футов в количестве, равном вашему модификатору Харизмы (минимум одно существо). Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Испуганной на 1 минуту или пока не получит урон. Будучи Испуганным таким образом, существо в свои ходы сможет только или переместиться, или совершить действие, или совершить Бонусное действие.

Нарушение клятвы

Паладин старается соответствовать высочайшим этическим нормам, но даже самые преданные своему делу могут пасть. Иногда он нарушает свою клятву.

Нарушивший обет Паладин обычно ищет прощение во всенощном бдении в знак раскаяния или принимает пост. После обряда прощения он начинает заново.

Если ваш Паладин нарушает свою клятву и не раскаивается, поговорите со своим Мастером. Вероятно, вам следует выбрать более подходящий подкласс для вашего Паладина или даже совсем отказаться от этого класса и взять другой.

10-й уровень: Аура отваги

Вы и ваши союзники в области действия вашей Ауры защиты имеете Иммунитет к состоянию Испуганный. Когда Испуганный союзник входит в область действия ауры, это состояние перестаёт действовать на него, пока он находится внутри области.

11-й уровень: Сияющие удары

Теперь ваши удары заряжены сверхъестественной силой. Когда вы попадаете по цели броском атаки, используя Рукопашное оружие или Безоружный удар, цель дополнительно получает 1к8 урона Излучением.

14-й уровень: Восстанавливающее прикосновение

Когда вы используете Возложение рук на существе, вы также можете снять с него одно или несколько из следующих состояний: Испуганный, Оглохший, Ослеплённый, Очарованный, Ошеломлённый или Парализованный. Вы должны потратить 5 Хитов из исцеляющего запаса Возложения рук за каждое снятое вами состояние вместо восстановления Хитов существа.

18-й уровень: Расширение ауры

Ваша Аура защиты становится Эманацией с радиусом 30 футов.

19-й уровень: Эпический дар

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар истинного зрения.

Список заклинаний Паладина

В этом разделе представлен список заклинаний Паладина. Заклинания разбиты по уровням в алфавитном порядке с указанием школы магии каждого из них. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: *К* — заклинание требует Концентрации; *Р* — заклинание можно сотворить как Ритуал; *М* — заклинание требует определённый Материальный компонент.

Заклинания Паладина 1-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Благословение	Очарование	К, М
Божественная кара	Воплощение	—
Божественное благоволение	Преобразование	—
Вызов на дуэль	Очарование	К
Героизм	Очарование	К
Гневная кара	Некромантия	—
Громовая кара	Воплощение	—
Защита от добра и зла	Ограждение	К, М
Лечение ран	Ограждение	—
Обнаружение болезней и яда	Прорицание	К, Р
Обнаружение добра и зла	Прорицание	К
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Очищение пищи и питья	Преобразование	Р
Палящая кара	Воплощение	—
Приказ	Очарование	—
Щит веры	Ограждение	К

Заклинания Паладина 2-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Защита от яда	Ограждение	—
Магическое оружие	Преобразование	—
Малое восстановление	Ограждение	—
Молебен лечения	Ограждение	—
Нетленные останки	Некромантия	Р, М
Область истины	Очарование	—
Обретение скакуна	Призыв	—
Охраняющая связь	Ограждение	М
Подмога	Ограждение	—
Поиск объекта	Прорицание	К
Сияющая кара	Преобразование	К

Заклинания Паладина 3-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Аура живучести	Ограждение	К
Возрождение	Некромантия	М
Дневной свет	Воплощение	—
Магический круг	Ограждение	М
Мантия крестоносца	Преобразование	К
Ослепляющая кара	Воплощение	—
Рассеивание магии	Ограждение	—
Снятие проклятья	Ограждение	—
Сотворение пищи и воды	Призыв	—
Стихийное оружие	Преобразование	К



Преданность паладина своему делу проявляется в волшебной силе

Заклинания Паладина 4-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Аура жизни	Ограждение	К
Аура очищения	Ограждение	К
Защита от смерти	Ограждение	—
Изгнание	Ограждение	К
Оглушающая кара	Очарование	—
Поиск существа	Прорицание	К

Заклинания Паладина 5-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Вызов Небожителя	Призыв	К, М
Высшее восстановление	Ограждение	М
Гейс	Очарование	—
Изгоняющая кара	Призыв	К
Круг силы	Ограждение	К
Оживление	Некромантия	М
Разрушительная волна	Воплощение	—
Рассеивание добра и зла	Ограждение	К

Подклассы Паладина

Подкласс Паладина — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Клятва возмездия, Клятва древних, Клятва преданности и Клятва славы.

Каждый из этих подклассов представляет комплекс клятв, которым начинает следовать Паладин при вступлении в класс. На 3-м уровне он даёт заключительную клятву, что служит кульминацией обучения Паладина. Некоторые представители этого класса не могут считать себя настоящими Паладинами, пока не принесут эту клятву. Для других она лишь формальность, официально закрепляющая веление их сердец.

Клятва возмездия

Покарайте злодеев любой ценой

Клятва возмездия — это торжественное обязательство карать злодеев за их тяжкие преступления. Во времена, когда армии зла убивают беспомощных обывателей, тиран бросает вызов воле богов, гильдия воров становится слишком жестокой, а дракон буйствует в сельской местности, появляются паладины и дают Клятву возмездия, дабы бороться с несправедливостью.

Эти паладины разделяют следующие догматы:

- Будь беспощаден к злодеям.
- Борись с несправедливостью и её корнями.
- Помогай тем, кто пострадал от несправедливости.

3-й уровень: Заклинания Клятвы возмездия

Магия вашей клятвы даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний, — когда вы достигаете уровня Паладина, указанного в таблице «Заклинания Клятвы возмездия», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Клятвы возмездия

Уровень Паладина	Заклинания
3	*Метка охотника, Порча*
5	*Туманный шаг, Удержание личности*
9	*Защита от энергии, Ускорение*
13	*Изгнание, Переносящая дверь*
17	*Наблюдение, Удержание чудовища*

3-й уровень: Обет вражды

Когда вы совершаете действие Атака, то можете потратить одно использование вашего Проведения божественности и объявить видимое вами существо в пределах 30 футов заклятым врагом. Вы совершаете с Преимуществом броски атаки по этому существу в течение 1 минуты или пока вы повторно не используете это умение.



Подкласс «Клятва возмездия»



Подкласс «Клятва древних»

Если Хиты этого существа опускаются до 0 до окончания обета, вы можете перенести обет на другое существо в пределах 30 футов (действие не требуется).

7-й уровень: Неумолимый мститель

Ваша сверхъестественная сосредоточенность помогает вам предотвратить бегство врага. Когда вы попадаете Провоцированной атакой по существу, то можете снизить его Скорость до 0 до конца текущего хода. Затем частью этой Реакции вы можете переместиться на расстояние, не превышающее половину вашей Скорости. Это перемещение не вызывает Провоцированные атаки.

15-й уровень: Мстительная душа

Сразу после того, как существо под действием вашего Обета вражды попадает или промахивается броском атаки, вы можете Реакцией совершить по нему рукопашную атаку, если оно в пределах досягаемости.

20-й уровень: Ангел возмездия

Бонусным действием вы получаете описанные ниже преимущества на 10 минут или пока вы не окончите их (действие не требуется). Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив ячейку заклинаний 5-го уровня (действие не требуется).

Полёт. На вашей спине вырастают призрачные крылья, вы получаете Скорость полёта 60 футов и можете парить.

Ужасающая аура. Каждый раз, когда враг начинает свой ход в области действия вашей Ауры защиты, он должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Испуганным на 1 минуту или пока не получит урон. Броски атаки по Испуганному таким образом существу совершаются с Преимуществом.

Клятва древних

Сохраняйте свет и всё живое в мире

Клятва древних так же стара, как и первые эльфы. Давшие эту клятву Паладины оберегают свет и превозносят красоту и животворящие начала превыше чести, мужества и справедливости. Они часто украшают свои доспехи и одежду изображениями листьев, рогами и цветами, демонстрируя свою решимость охранять жизнь и свет.

Эти паладины разделяют следующие догматы:

- Разжигай пламя надежды.
- Служи убежищем для всего живого.
- Смейся от души и наслаждайся искусством.

3-й уровень: Гнев природы

Действием Магия вы можете потратить одно использование вашего Проведения божественности, чтобы призвать призрачные лозы, опутывающие ближайших существ. Каждое видимое вами существо по вашему выбору в пределах 15 футов должно преуспеть в спасброске Силы, иначе станет Опутанным на 1 минуту. Опутанное суще-

ство повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

3-й уровень: Заклинания Клятвы древних

Магия вашей клятвы даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний, — когда вы достигаете уровня Паладина, указанного в таблице «Заклинания Клятвы древних», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Клятвы древних

Уровень Паладина	Заклинания
3	*Опутывающий удар, Разговор с животными*
5	*Лунный луч, Туманный шаг*
9	*Защита от энергии, Рост растений*
13	*Град, Каменная кожа*
17	*Древесный путь, Общение с природой*

7-й уровень: Аура опеки

Магия древних становится настолько сильной, что образует мистический оберег, ослабляющий энергии извне Материального плана, при этом вы и ваши союзники в области действия вашей Ауры защиты имеете Сопротивление урону Излучением, Некротической энергией и Психической энергией.

15-й уровень: Бессмертный страж

Когда ваши Хиты снижаются до 0, и вы мгновенно не убиты, вместо этого вы можете снизить Хиты до 1 и восстановить Хиты в количестве, равном вашему трёхкратному уровню Паладина. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Кроме того, вас нельзя состарить магическим образом, и вы прекращаете внешне стареть.

20-й уровень: Древний чемпион

Бонусным действием вы можете наполнить вашу Ауру защиты первозданной силой, которая даёт вам описанные ниже преимущества на 1 минуту или пока вы не окончите их (действие не требуется). Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив ячейку заклинаний 5-го уровня (действие не требуется).

Подавление сопротивления. Враги в области действия вашей ауры совершают с Помехой спасброски против ваших заклинаний и эффектов Проведения божественности.

Регенерация. В начале каждого вашего хода вы восстанавливаете 10 Хитов.

Стремительные заклинания. Каждый раз, когда вы сотворяете заклинание со временем сотворения 1 действие, вместо этого вы можете сотворить его Бонусным действием.

Клятва преданности

Поддерживайте идеалы порядка и справедливости

Клятва преданности связывает Паладинов с идеалами порядка и справедливости. Представители этого подкласса соответствуют образу рыцаря в сияющих доспехах. Они стараются соответствовать высочайшим этическим нормам, а некоторые из них — к худу ли, к добру ли — стараются навязать их всему миру.

Многие из давших клятву преданы богам добра и принципа и используют догматы своих божеств в качестве мерила собственного посвящения. Идеалами для других служат ангелы — небесные крылья часто изображены на шлемах и гербах.

Эти паладины разделяют следующие догматы:

- Пусть слово твоё будет незыблемо.
- Защищай слабых и не бойся действовать.
- Пусть твои благородные дела служат примером для других.

3-й уровень: Заклинания Клятвы преданности

Магия вашей клятвы даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний, — когда вы достигаете уровня Паладина, указанного в таблице «Заклинания Клятвы преданности», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Клятвы преданности

Уровень Паладина	Заклинания
3	*Защита от добра и зла, Щит веры*
5	*Область истины, Подмога*
9	*Маяк надежды, Рассеивание магии*
13	*Свобода перемещения, Страж веры*
17	*Общение, Небесный огонь*

3-й уровень: Священное оружие

Когда вы совершаете действие Атака, то можете потратить одно использование вашего Проведения божественности, чтобы наполнить одно Рукопашное оружие в ваших руках энергией Позитивного плана. В течение 10 минут или пока вы повторно не используете это умение, вы добавляете ваш модификатор Харизмы к броскам атаки, совершённым этим оружием (минимум 1), и при каждом попадании можете нанести этим оружием обычный урон или урон Излучением.

Оно также испускает Яркий свет в пределах 20 футов и Тусклый свет в пределах ещё 20 футов.

Вы можете прекратить этот эффект досрочно (действие не требуется). Этот эффект также заканчивается, если вы не несёте оружие.

7-й уровень: Аура преданности

Вы и ваши союзники в области действия вашей Ауры защиты имеете Иммунитет к состоянию Очарованный. Когда Очарованный союзник входит в область действия ауры, это состояние перестаёт действовать на него, пока он находится внутри области.



Подкласс «Клятва преданности»

15-й уровень: Кара защиты

Теперь ваша магическая кара излучает защитную энергию. Каждый раз, когда вы сотворяете *Божественную кару*, вы и ваши союзники в области действия вашей Ауры защиты получаете Укрытие наполовину. Аура имеет это преимущество до начала вашего следующего хода.

20-й уровень: Священный ореол

Бонусным действием вы можете наполнить вашу Ауру защиты святой силой, которая даёт вам описанные ниже преимущества на 10 минут или пока вы не окончите их (действие не требуется). Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив ячейку заклинаний 5-го уровня (действие не требуется).

Священный оберег. Когда Исчадия или Нежить заставляют вас совершить спасбросок, вы совершаете его с Преимуществом.

Урон Излучением. Каждый раз, когда враг начинает свой ход в области действия ауры, это существо получает урон Излучением, равный вашему модификатору Харизмы плюс вашему Бонусу владения.

Солнечный свет. Область действия ауры наполнена Ярким светом, являющимся солнечным.

Клятва славы

Стремитесь к вершинам героизма

Давшие Клятву славы Паладины верят, что им и их товарищам суждено покрыть себя славой и совершить героические подвиги. Они усердно тренируются и воодушевляют своих союзников, готовя себя к моменту, когда судьба призовёт их.

Эти паладины разделяют следующие догматы:

- Стремись прославиться своими деяниями.
- Встречай трудности с открытым забралом.
- Вдохновляй других стяжать славу.

3-й уровень: Воодушевляющая кара

Сразу после сотворения *Божественной кары* вы можете потратить одно использование вашего Проведения божественности, чтобы распределить Временные хиты существам в пределах 30 футов по вашему выбору (можно выбрать себя). Вы распределяете общее количество Временных хитов, равное 2к8 плюс ваш уровень Паладина, разделяя их между выбранными существами по своему усмотрению.

3-й уровень: Заклинания Клятвы славы

Магия вашей клятвы даёт вам несколько всегда подготовленных заклинаний, — когда вы достигаете уровня Паладина, указанного в таблице «Заклинания Клятвы славы», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

3-й уровень: Несравненный атлет

Бонусным действием вы можете потратить одно использование вашего Проведения божественно-

Заклинания Клятвы славы

Уровень Паладина	Заклинания
3	*Героизм, Направляющий снаряд*
5	*Магическое оружие, Улучшение характеристики*
9	*Защита от энергии, Ускорение*
13	*Принуждение, Свобода перемещения*
17	*Знание легенд, Царственное величие Йоланды*

сти, чтобы усилить свою атлетичность. В течение 1 часа вы совершаете с Преимуществом проверки Силы (Атлетика) и Ловкости (Акробатика), а расстояние ваших Прыжков в длину и Прыжков в высоту увеличивается на 10 футов (это дополнительное расстояние тратит перемещение).

7-й уровень: Аура рвения

Ваша Скорость увеличивается на 10 футов.

Кроме того, каждый раз, когда союзник начинает свой ход в области действия вашей Ауры защиты или в первый раз за ход входит в неё, его Скорость увеличивается на 10 футов до конца его следующего хода.

15-й уровень: Блестящая оборона

Вы можете перейти из защиты во внезапную атаку. Когда по вам или другому видимому вами существу в пределах 10 футов попадают броском атаки, вы можете Реакцией дать цели бонус к КЗ против этой атаки, потенциально обращая попадание в промах. Бонус равен вашему модификатору Харизмы (минимум +1). Если эта атака промахивается, вы можете частью этой Реакции совершить одну атаку оружием по атакующему, находящемуся в досягаемости вашего оружия.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

20-й уровень: Живая легенда

Вы черпаете силу в легендах о своих великих деяниях, правдивых или преувеличенных.

Бонусным действием вы получаете описанные ниже преимущества на 10 минут. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив ячейку заклинаний 5-го уровня (действие не требуется).

Харизматичный. Вы излучаете сверхъестественное очарование и совершаете с Преимуществом все проверки Харизмы.

Переброс спасброска. При провале спасброска вы можете Реакцией перебросить его. Вы должны использовать новый результат.

Неотвратимый удар. Один раз в каждый свой ход, когда вы совершаете бросок атаки оружием и промахиваетесь, вместо этого вы можете попасть этой атакой.



Подкласс «Клятва славы»



Плут

Изворотливый и неуловимый мастер маскировки

Ключевые атрибуты Плута

Основная характеристика	Ловкость
Кость хитов	К8 за уровень Плута
Владение спасбросками	Ловкость и Интеллект
Владение навыками	*Выберите четыре:* Акробатика, Атлетика, Восприятие, Запугивание, Ловкость рук, Обман, Проницательность, Расследование, Скрытность или Убеждение
Владение оружием	Простое оружие и Воинское оружие, имеющее свойство Фехтовальное или Лёгкое
Владение инструментами	Воровские инструменты
Навык обращения с доспехами	Лёгкие доспехи
Начальное снаряжение	*Выберите вариант А или Б:* (А) Кожаный доспех, 2 Кинжала, Короткий меч, Короткий лук, 20 Стрел, Колчан, Воровские инструменты, Набор взломщика и 8 ЗМ; или (Б) 100 ЗМ

В любой ситуации плуты используют хитрость, скрытность и уязвимые места врагов, чтобы одержать над ними верх. Их настоящий талант — способность найти выход практически из любой проблемы. Некоторые из них даже изучают магические трюки, расширяя свой арсенал доступных способностей. Одни Плуты сведущи в искусстве скрытности и обмана, в то время как другие совершенствуют полезные в подземельях навыки, такие как верхолазание, вскрытие замков, поиск и обезвреживание ловушек.

В сражении Плуты руководствуются умением, а не грубой силой. Они скорее совершат одну точную атаку, чем нанесут противнику град ударов.

Некоторые Плуты начинают свой путь в преступном мире, другие же используют свои знания, чтобы бороться с криминалом. Но в каких бы отношениях с законом ни состоял представитель этого класса, обычным служителям закона и ворам не сравниться с утончённым великолепием величайших Плутов.

Выбор Плута...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Плута».
- Получите умения Плута 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Плута».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Плута»: Кость хитов, владение одним навыком из списка навыков Плута по вашему выбору, владение Воровскими инструментами и навык обращения с Лёгкими доспехами.
- Получите умения Плута 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Плута».

Классовые умения Плута

Будучи Плутом вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Плут. Эти умения перечислены в таблице «Умения Плута».

1-й уровень: Экспертность

Вы получаете Экспертность в двух навыках по вашему выбору, которыми вы владеете. Рекомендуется взять Ловкость рук и Скрытность, если вы владеете ими.

На 6-м уровне Плута вы также получаете Экспертность ещё в двух навыках по вашему выбору, которыми вы владеете.

1-й уровень: Коварная атака

Вы знаете, как нанести точный удар и воспользоваться отвлечением врага. Один раз за ход вы можете нанести дополнительно 1к6 урона одному существу, по которому вы попали броском атаки, совершённым с Преимуществом, используя Дальнобойное или Фехтовальное оружие. Тип дополнительного урона совпадает с типом урона вашего оружия.

Вам не нужно совершать бросок атаки с Преимуществом, если хотя бы один из ваших союзников находится в 5 футах от цели, он не является Недееспособным, и вы совершаете бросок атаки без Помехи.

Дополнительный урон увеличивается, по мере получения уровней Плута, как показано в столбце «Коварная атака» таблицы «Умения Плута».

1-й уровень: Воровской жаргон

Вы нахватались различных выражений в обществе, в котором вы практиковали свои плутовские таланты. Вы знаете Воровской жаргон и ещё один язык по вашему выбору из языковых таблиц в главе 2.

1-й уровень: Искусное владение оружием

Благодаря тренировкам вы можете использовать свойства искусности двух типов оружия, которыми вы владеете, по вашему выбору — например, Кинжалов и Коротких луков.

Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить выбранные вами типы оружия. Например, вы можете переключиться на использование свойств искусности Скимитаров и Коротких мечей.

Умения Плута

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Коварная атака
1	+2	Экспертность, Коварная атака, Воровской жаргон, Искусное владение оружием	1к6
2	+2	Хитрое действие	1к6
3	+2	Подкласс Плута, Точное прицеливание	2к6
4	+2	Увеличение характеристик	2к6
5	+3	Хитрый удар, Невероятное уклонение	3к6
6	+3	Экспертность	3к6
7	+3	Увёртливость, Надёжный талант	4к6
8	+3	Увеличение характеристик	4к6
9	+4	Умение подкласса	5к6
10	+4	Увеличение характеристик	5к6
11	+4	Улучшенный Хитрый удар	6к6
12	+4	Увеличение характеристик	6к6
13	+5	Умение подкласса	7к6
14	+5	Бесчестные удары	7к6
15	+5	Скользкий ум	8к6
16	+5	Увеличение характеристик	8к6
17	+6	Умение подкласса	9к6
18	+6	Неуловимость	9к6
19	+6	Эпический дар	10к6
20	+6	Улыбка фортуны	10к6

2-й уровень: Хитрое действие

Ваша сообразительность и ловкость позволяют вам быстро двигаться и действовать. В свой ход вы можете Бонусным действием совершить одно из следующих действий: Засада, Отход или Рывок.

3-й уровень: Подкласс Плута

Вы получаете подкласс Плута по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Вор, Клинок душ, Мистический ловкач и Убийца. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Плута. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Плута.

3-й уровень: Точное прицеливание

Бонусным действием вы даёте себе Преимущество на следующий бросок атаки в текущем ходу. Вы можете использовать это умение, только если не перемещались в этом ходу, и после его использования ваша Скорость становится равной 0 до конца текущего хода.

4-й уровень: Увеличение характеристик

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 10-м, 12-м и 16-м уровнях Плута.

5-й уровень: Хитрый удар

Вы придумали особо хитрые способы применения вашей Коварной атаки. Когда вы наносите урон от Коварной атаки, то можете добавить один из нижеперечисленных эффектов Хитрого удара. Стоимость каждого эффекта обозначена количеством костей урона от Коварной атаки, от использования которых вы должны отказаться, чтобы применить эффект. Вы убираете эти кости перед броском, а эффект наступает сразу после нанесения урона от атаки. Например, если вы добавляете эффект Отравление, уберите 1к6 из Коварной атаки перед броском.

Если эффект Хитрого удара требует совершения спасброска, его Сл равна 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш Бонус владения.

Отравление (стоимость: 1к6). Вы добавляете к своему удару токсин, заставляя цель совершить спасбросок Телосложения. При провале она становится Отравленной на 1 минуту. Отравленная таким образом цель повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

Чтобы использовать этот эффект, вы должны иметь при себе Инструменты отравителя.

Подсечка (стоимость: 1к6). Если цель Большого размера или меньше, она должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе станет Сбитой с ног.

Отступление (стоимость: 1к6). Сразу после атаки вы перемещаетесь на расстояние, не превышающее половину вашей Скорости, не вызывая Провоцированных атак.

5-й уровень: Невероятное уклонение

Когда видимое вами существо попадает по вам броском атаки, вы можете Реакцией уменьшить наносимый вам этой атакой урон вдвое (округляя в меньшую сторону).

7-й уровень: Увёртливость

Вы научились ловко избегать некоторых опасностей. Если вы попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы вовсе не получаете урона при успехе или получаете только половину урона при провале. Вы не можете использовать это умение, если вы Недееспособны.

7-й уровень: Надёжный талант

Каждый раз, когда вы совершаете проверку характеристики навыка или инструмента, которыми вы владеете, при результате к20 «9» и ниже можете считать, что выпало «10».

11-й уровень: Улучшенный Хитрый удар

Вы можете использовать не более двух эффектов Хитрого удара, когда наносите урон от Коварной атаки, убирая кости за каждый отдельный эффект.

14-й уровень: Бесчестные удары

Вы освоили новые, ещё более изощрённые способы применения вашей Коварной атаки. Теперь вам становятся доступны нижеперечисленные варианты Хитрого удара.

Шок (стоимость: 2к6). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе в свой следующий ход она сможет только или переместиться, или совершить действие, или совершить Бонусное действие.

Нокаут (стоимость: 6к6). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе станет Бессознательной на 1 минуту или пока не получит урон. Эта Бессознательная цель повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

Ослепление (стоимость: 3к6). Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе станет Ослеплённой до конца своего следующего хода.

15-й уровень: Скользкий ум

Ваш хитрый ум исключительно трудно контролировать извне. Вы получаете владение спасбросками Мудрости и Харизмы.

18-й уровень: Неуловимость

Вы настолько увёртливый, что противники редко берут над вами верх. Броски атаки по вам не могут совершаться с Преимуществом, за исключением случаев, когда вы Недееспособны.

19-й уровень: Эпический дар

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар ночного духа.

20-й уровень: Улыбка фортуны

Вы получаете сверхъестественную способность преуспевать, когда это нужнее всего. При провале Теста к20 вы можете изменить результат броска на «20».

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Короткий или Долгий отдых.





Подкласс «Вор»

Подклассы Плута

Подкласс Плута — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Вор, Клинок душ, Мистический ловкач и Убийца.

Вор

Охотьтесь за сокровищами как классический искатель приключений

Вы олицетворяете идеальный образ искателя приключений — смесь взломщика, охотника за сокровищами и исследователя. В дополнение к выдающемуся проворству и способности становиться незаметным, вы обретаете полезные навыки для проникновения в древние руины и использования найденных там магических предметов с наибольшей эффективностью.

3-й уровень: Быстрые руки

Бонусным действием вы можете совершить одно из следующего:

Ловкость рук. Совершите проверку Ловкости (Ловкость рук) для вскрытия замка, обезвреживания Ловушки с использованием Воровских инструментов или кражи вещей из чужого кармана.

Использование объекта. Совершите действие Использование или Магия, чтобы воспользоваться магическим предметом, для которого требуется такое действие.

3-й уровень: Форточник

Вы научились проникать в особо труднодоступные места и получили следующие преимущества:

Альпинист. Вы получаете Скорость лазания, равную вашей Скорости.

Прыгун. При определении дистанции ваших прыжков вы можете использовать вашу Ловкость, а не Силу.

9-й уровень: Высокая скрытность

Вы получаете следующий вариант Хитрого удара.

Скрытная атака (стоимость: 1к6). Если вы Невидимы благодаря действию Засада, эта атака не заканчивает состояние Невидимый на вас, если вы завершаете этот ход за Укрытием на три четверти или Полным укрытием.

13-й уровень: Использование магических предметов

Вы научились использовать магические предметы с максимальной эффективностью, что даёт вам следующие преимущества.

Настройка. Одновременно вы можете быть настроены не более, чем на четыре предмета.

Заряды. Каждый раз, когда вы используете тратящее заряды свойство магического предмета, бросайте 1к6. При результате «6» вы используете свойство без траты зарядов.

Свитки. Вы можете прочесть любые *Свитки заклинаний*, используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики. Если записанное на свитке заклинание — заговор или заклина-

ние 1-го уровня, вы можете сотворить его без проверки. Если свиток содержит заклинание более высокого уровня, сначала вы должны преуспеть в проверке Интеллекта (Тайная магия) Сл 10 плюс уровень заклинания. При успехе вы сотворяете заклинание со свитка. При провале свиток рассыпается в пыль.

17-й уровень: Воровские рефлексы

Вы стали экспертом по засадам и поспешном отступлении в случае опасности. В первом раунде любого сражения вы можете совершить два хода. Первый ход вы совершаете согласно своей обычной Инициативе, а второй ход — с Инициативой на 10 меньше.

Клинок душ

Поражайте врагов психическими клинками

Клинок душ наносит удары при помощи своего разума, разрезая материальные и психические преграды. Эти Плуты открывают в себе экстрасенсорный дар и используют его в своих незаконных делах. Ваши психические способности могли преследовать вас с самого детства, но полностью проявили себя после пережитого в приключениях стресса. Вы также могли обнаружить уединённый орден адептов психоники и потратить годы, изучая способы пробуждения вашей силы.

3-й уровень: Психическая сила

В вас сокрыт источник психической силы. Её представляют ваши Кости психической энергии, которые подпитывают некоторые силы этого подкласса. Таблица «Кости энергии Клинка душ» показывает, сколько у вас таких костей и какого они типа, когда вы достигаете определённых уровней Плута.

Кости энергии Клинка душ

Уровень Плута	Кость	Количество
3	к6	4
5	к8	6
9	к8	8
11	к10	8
13	к10	10
17	к12	12

Все умения этого подкласса, использующие Кости психической энергии, используют только кости этого подкласса. Некоторые из ваших способностей тратят Кость психической энергии, как указано в их описании, и вы не можете использовать способность, требующую потратить такую кость, если все Кости психической энергии будут потрачены.

Вы восстанавливаете одну потраченную Кость психической энергии, когда заканчиваете Короткий отдых, и восстанавливаете все из них после окончания Долгого отдыха.

Пси-усиленная сноровка. Если вы проваливаете проверку характеристики навыка или инструмента, которым вы владеете, то можете совершить бросок одной Кости психической энергии и добавить выпавшее значение к проверке, потенциально обращая провал в успех. Вы тратите кость только в том случае, если бросок успешен.

Психический шёпот. Вы можете установить телепатическую связь с другими. Действием Магия выберите одно или несколько видимых вами существ в количестве, не превышающем ваш Бонус владения, а затем бросьте одну Кость психической энергии. Выбранные вами существа могут телепатически разговаривать с вами,





Подкласс «Клинок душ»

а вы с ними, в течение количества часов, равного выпавшему значению. Для отправки или получения сообщения (действие не требуется) вы и другие существа должны находиться в пределах 1 мили друг от друга. Существо может закончить телепатическую связь в любой момент (действие не требуется).

Вы не тратите Кость психической энергии, когда используете эту способность первый раз после окончания Долгого отдыха. Во всех остальных случаях вы тратите кость при использовании этой способности.

3-й уровень: Психические клинки

Вы можете призывать мерцающие клинки психической энергии. Каждый раз, когда вы совершаете действие Атака или совершаете Провоцированную атаку, вы можете воплотить в свободной руке Психический клинок и атаковать им. Магический клинок обладает следующими особенностями:

Категория оружия: Простое рукопашное
Урон при попадании: 1к6 + модификатор характеристики, используемой для броска атаки, урона Психической энергией
Свойства: Фехтовальное, Метательное (Дистанция 60/120 футов)
Свойство искусности: Отвлекающее (вы можете использовать это свойство, и оно не учитывается при подсчёте количества свойств вашего Искусного владения оружием)

Клинок мгновенно исчезает после попадания или промаха по цели, а также не оставляет следов на цели при нанесении урона.

После атаки этим клинком в свой ход, вы можете Бонусным действием совершить рукопашную или дальнобойную атаку оружием, используя второй психический клинок, если у вас свободна другая рука для его создания. Кость урона этой бонусной атаки равна 1к4, а не 1к6.

9-й уровень: Клинки души

Теперь вы можете использовать следующие способности ваших Психических клинков.

Самонаводящиеся удары. Если вы совершаете бросок атаки своими Психическими клинками и промахиваетесь по цели, то можете бросить одну Кость психической энергии и добавить выпавшее значение к броску атаки. Вы тратите кость только в том случае, если атака попадает.

Психическая телепортация. Бонусным действием вы проявляете Психический клинок, тратите одну Кость психической энергии и бросаете её, после чего бросаете клинок в видимое вами незанятое пространство на расстояние в футах, не превышающее 10-кратное выпавшее значение этой кости. Затем вы телепортируетесь в это пространство, а клинок исчезает.

13-й уровень: Психическая завеса

Вы можете соткать скрывающую вас завесу психических помех.

Действием Магия вы становитесь Невидимым на 1 час или пока не отмените этот эффект (действие не требуется). Невидимость заканчивается досрочно сразу после нанесения существу урона

или попытки заставить существо совершить спасбросок.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите Кость психической энергии (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

17-й уровень: Раздирание разума

Вы можете обрушить свои Психические клинки на разум существа. Когда вы используете свои Психические клинки, чтобы нанести урон от Коварной атаки существу, вы можете заставить это существо совершить спасбросок Мудрости (Сл 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш Бонус владения). При провале цель становится Ошеломлённой на 1 минуту. Ошеломлённая таким образом цель повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите Кость психической энергии (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

Мистический ловкач

Усиливайте скрытность с помощью магии

Некоторые Плуты усиливают свои прекрасно отточенные навыки маскировки и проворство с помощью магических трюков, полезных в их ремесле. Одни Мистические ловкачи используют свой талант для совершения карманных краж и взлома, другие — для розыгрышей.

3-й уровень: Сотворение заклинаний

Вы научились сотворять заклинания. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила в качестве Мистического ловкача.

Заговоры. Вы знаете три заговора: *Волшебная рука* и два других по вашему выбору из списка заклинаний Волшебника (см. список заклинаний Волшебника в разделе описания этого класса). Рекомендуется взять заклинания *Расщепление разума* и *Малая иллюзия*.

Каждый раз, когда вы получаете уровень Плута, вы можете заменить один из ваших заговоров, за исключением *Волшебной руки*, на другой заговор Волшебника по вашему выбору.

Когда вы достигаете 10-го уровня Плута, вы изучаете ещё один заговор Волшебника по вашему выбору.

Ячейки заклинаний. В таблице «Заклинания Мистического ловкача» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите три заклинания Волшебника 1-го уровня. Реко-



Подкласс «Мистический ловкач»

Заклинания Мистического ловкача

Уровень Плута	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний			
		1	2	3	4
3	3	2	—	—	—
4	4	3	—	—	—
5	4	3	—	—	—
6	4	3	—	—	—
7	5	4	2	—	—
8	6	4	2	—	—
9	6	4	2	—	—
10	7	4	3	—	—
11	8	4	3	—	—
12	8	4	3	—	—
13	9	4	3	2	—
14	10	4	3	2	—
15	10	4	3	2	—
16	11	4	3	3	—
17	11	4	3	3	—
18	11	4	3	3	—
19	12	4	3	3	1
20	13	4	3	3	1

мендуется взять заклинания *Маскировка*, *Очарование личности* и *Туманное облако*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Плута, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Заклинания Мистического ловкача». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Волшебника, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице «Заклинания Мистического ловкача». Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Плут 7-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать пять заклинаний 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень Плута, вы можете заменить одно заклинание из своего списка другим заклинанием Волшебника, для которого у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Волшебника является Интеллект.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Магическую фокусировку в качестве Заклинательной фокусировки для своих заклинаний Волшебника.

3-й уровень: Улучшенная Волшебная рука

Когда вы сотворяете *Волшебную руку*, то можете сделать это Бонусным действием и сделать её Невидимой. Вы можете управлять этой рукой Бонусным действием и совершать через неё проверки Ловкости (Ловкость рук).

9-й уровень: Магическая засада

Если вы Невидимы при сотворении заклинания с целью на существе, то оно совершает с Помехой любой спасбросок от этого заклинания в этом ходу.

13-й уровень: Многогранный ловкач

Вы получаете способность отвлекать цели с помощью вашей *Волшебной руки*. Когда вы используете эффект Подсечка вашего Хитрого удара на существе, вы также можете использовать этот эффект на другом существе в пределах 5 футов от призрачной руки.

17-й уровень: Вор заклинаний

Вы получаете способность магическим образом украсть у другого заклинателя знания о том, как творить заклинание.

Сразу после сотворения существом заклинания, нацеленного на вас или в области действия которого вы оказались, вы можете Реакцией заставить это существо совершить спасбросок Интеллекта. Его Сл равна Сл спасброска ваших заклинаний. При провале вы отрицаете эффект заклинания на себе, крадёте информацию о нём, если оно не ниже 1-го уровня и не выше уровня заклинания, которое вы можете сотворить (оно не обязано быть заклина-



нием Волшебника). В течение следующих 8 часов у вас подготовлено это заклинание. Лишившееся заклинания существо не может сотворять его на протяжении 8 часов.

Вы не можете украсть заклинание с помощью этого умения повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Убийца

Упражняйтесь в мрачном искусстве смерти

Убийцы обучены действовать в тайне, использовать яды и применять маскировку, что позволяет им со смертоносной эффективностью устранять врагов. Хотя многие из Плутов, избравших этот путь, — наёмные убийцы, шпионы или охотники за головами, возможности этого подкласса будут также востребованы искателями приключений, которым предстоит столкнуться с разнообразными чудовищными врагами.

3-й уровень: Ликвидация

Вы стали экспертом по нападению из засады, что даёт вам следующие преимущества.

Инициатива. Вы совершаете броски Инициативы с Преимуществом.

Внезапные атаки. В первом раунде каждого сражения вы совершаете с Преимуществом броски атаки по любому существу, которое ещё не совершало ход. Если во время этого раунда ваша Коварная атака наносит урон цели, эта цель получает дополнительный урон того же типа, что и у вашего оружия, равный вашему уровню Плута.

3-й уровень: Инструменты Убийцы

Вы получаете Набор для грима и Инструменты отравителя, а также владение ими.

9-й уровень: Мастерство проникновения

Вы стали экспертом в следующих техниках, с помощью которых можно проникнуть в тыл противника:

Мастерское подражание. Вы можете безошибочно подражать чужой речи, почерку или тому, и другому, потратив не менее 1 часа на их изучение.

Прицеливание на ходу. При использовании Точного прицеливания ваша Скорость не снижается до 0.

13-й уровень: Покрытое ядом оружие

Когда вы используете эффект Отравление вашего Хитрого удара, цель также получает 2к6 урона Ядом каждый раз, когда проваливает спасбросок. Этот урон игнорирует Сопротивление урону Ядом.

17-й уровень: Смертельный удар

Когда вы попадаете Коварной атакой в первом раунде сражения, ваша цель должна преуспеть в спасброске Телосложения (Сл 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш Бонус владения), иначе урон этой атаки по этой цели будет удвоен.



Подкласс «Убийца»



Следопыт

Странствующий воитель, владеющий магией природы

Ключевые атрибуты Следопыта

Основная характеристика	Ловкость и Мудрость
Кость хитов	К10 за уровень Следопыта
Владение спасбросками	Сила и Ловкость
Владение навыками	*Выберите три:* Атлетика, Восприятие, Выживание, Природа, Проницательность, Расследование, Скрытность или Уход за животными
Владение оружием	Простое и Воинское оружие
Навык обращения с доспехами	Лёгкие и Средние доспехи, Щиты
Начальное снаряжение	*Выберите вариант А или Б:* (А) Проклёпанный кожаный доспех, Скимитар, Короткий меч, Длинный лук, 20 Стрел, Колчан, Друидическая фокусировка (веточка омелы), Набор исследователя и 7 ЗМ; или (Б) 150 ЗМ

Следопыты несут свой бесконечный дозор среди непроходимых лесов и на широких равнинах вдали от городской суеты. Они учатся выслеживать свою добычу, бесшумно перемещаясь по дикой местности, скрываясь среди скал и растительности подобно хищнику.

Связанные с природой Следопыты также могут творить заклинания, прибегая к её первозданной дикой силе. Их таланты и магические способности призваны защитить мир от разрушительных действий чудовищ и тиранов.

Выбор Следопыта…

На 1-м уровне

- Получите все особенности из таблицы «Ключевые атрибуты Следопыта».
- Получите умения Следопыта 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Следопыта».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Следопыта»: Кость хитов, владение Воинским оружием, владение одним навыком из списка навыков Следопыта по вашему выбору, навык обращения с Лёгкими и Средними доспехами, а также Щитами.
- Получите умения Следопыта 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Следопыта». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

Классовые умения Следопыта

Будучи Следопытом вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Следопыта. Эти умения перечислены в таблице «Умения Следопыта».

1-й уровень: Сотворение заклинаний

Вы научились использовать магию природы для сотворения заклинаний. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила для заклинаний Следопыта, список которых приводится после описания класса.

Ячейки заклинаний. В таблице «Умения Следопыта» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите два заклинания Следопыта 1-го уровня. Рекомендуется взять заклинания *Лечение ран* и *Опутывающий удар*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Следопыта, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Умения Следопыта». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Следопыта, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Следопыт 5-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать шесть заклинаний 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Если другое умение Следопыта даёт вам всегда подготовленные заклинания, они не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но при этом они всё ещё считаются для вас заклинаниями Следопыта.

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете заменить одно заклинание из своего списка другим заклинанием Следопыта, для которого у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Следопыта является Мудрость.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Друидическую фокусировку в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Следопыта.

Умения Следопыта

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Избранный враг	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний				
					1	2	3	4	5
1	+2	Сотворение заклинаний, Избранный враг, Искусное владение оружием	2	2	2	—	—	—	—
2	+2	Боевой стиль, Искусный исследователь	2	3	2	—	—	—	—
3	+2	Подкласс Следопыта	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Дополнительная атака	3	6	4	2	—	—	—
6	+3	Всепролазность	3	6	4	2	—	—	—
7	+3	Умение подкласса	3	7	4	3	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	3	7	4	3	—	—	—
9	+4	Экспертность	4	9	4	3	2	—	—
10	+4	Неутомимый	4	9	4	3	2	—	—
11	+4	Умение подкласса	4	10	4	3	3	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	4	10	4	3	3	—	—
13	+5	Упорный охотник	5	11	4	3	3	1	—
14	+5	Природная завеса	5	11	4	3	3	1	—
15	+5	Умение подкласса	5	12	4	3	3	2	—
16	+5	Увеличение характеристик	5	12	4	3	3	2	—
17	+6	Меткий охотник	6	14	4	3	3	3	1
18	+6	Дикие чувства	6	14	4	3	3	3	1
19	+6	Эпический дар	6	15	4	3	3	3	2
20	+6	Гроза врагов	6	15	4	3	3	3	2

1-й уровень: Избранный враг

У вас всегда подготовлено заклинание *Метка охотника*.

Вы можете дважды сотворить его без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете все потраченные использования этого умения после окончания Долгого отдыха.

Количество сотворений этого заклинания без траты ячейки заклинаний увеличивается, когда вы достигаете определённых уровней Следопыта, как показано в столбце «Избранный враг» в таблице «Умения Следопыта».

1-й уровень: Искусное владение оружием

Благодаря тренировкам вы можете использовать свойства искусности двух типов оружия, которыми вы владеете, по вашему выбору — например, Длинных луков и Коротких мечей.

Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить выбранные вами типы оружия. Например, вы можете переключиться на использование свойств искусности Скимитаров и Длинных мечей.

2-й уровень: Искусный исследователь

Вы много путешествовали и благодаря этому получаете следующие преимущества:

Экспертность. Выберите один из навыков, которым вы владеете, но в котором у вас нет Экспертности. Вы получаете Экспертность в этом навыке.

Языки. Вы знаете два языка по вашему выбору из языковых таблиц в главе 2.

2-й уровень: Боевой стиль

Вы получаете черту Боевого стиля по вашему выбору (см. главу 5). Вместо одной из этих черт вы можете выбрать приведённый ниже вариант.

Друидический воин. Вы изучаете два заговора Друида по вашему выбору (см. список заклинаний Друида в разделе описания этого класса). Рекомендуется взять заклинания *Наставление* и *Звёздный светлячок*. Эти заговоры считаются для вас заклинаниями Следопыта, а вашей заклинательной характеристикой для них является Мудрость. Каждый раз, когда вы получаете уровень Следопыта, вы можете заменить один из этих заговоров на другой заговор Друида.

3-й уровень: Подкласс Следопыта

Вы получаете подкласс Следопыта по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Охотник, Повелитель зверей, Странник фей и Сумрачный охотник.

Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Следопыта. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Следопыта.

4-й уровень: Увеличение характеристик

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Следопыта.

5-й уровень: Дополнительная атака

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а две атаки.

6-й уровень: Всепролазность

Ваша Скорость увеличивается на 10 футов, если на вас не надет Тяжёлый доспех. Вы также получаете Скорость лазания и Скорость плавания, равные вашей Скорости.

9-й уровень: Экспертность

Выберите два навыка, которыми вы владеете, но в которых у вас нет Экспертности. Вы получаете Экспертность в этих навыках.

10-й уровень: Неутомимый

Силы природы помогают вам в ваших путешествиях, и дают следующие преимущества:

Временные хиты. Вы можете действием Магия дать себе Временные хиты в количестве, равном 1к8 + ваш модификатор Мудрости (минимум 1 хит). Вы можете использовать это действие количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Снижение истощения. Каждый раз, когда вы заканчиваете Короткий отдых, ваш уровень Истощения (при наличии) снижается на 1.

13-й уровень: Упорный охотник

Получение урона не может прервать вашу Концентрацию на Метке охотника.

14-й уровень: Природная завеса

Вы призываете духов природы, которые магическим образом скрывают вас. Вы можете Бонусным действием стать Невидимым до конца вашего следующего хода.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

17-й уровень: Меткий охотник

Вы совершаете с Преимуществом броски атаки по существу, отмеченному вашей *Меткой охотника*.

18-й уровень: Дикие чувства

Благодаря вашей связи с силами природы вы получаете Слепое зрение в пределах 30 футов.

19-й уровень: Эпический дар

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар межпространственного перемещения.

20-й уровень: Гроза врагов

Теперь вы используете к10 вместо к6 в качестве кости урона вашей *Метки охотника*.

Список заклинаний Следопыта

В этом разделе представлен список заклинаний Следопыта. Заклинания разбиты по уровням в алфавитном порядке с указанием школы магии каждого из них. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: *К* — заклинание требует Концентрации; *Р* — заклинание можно сотворить как Ритуал; *М* — заклинание требует определённый Материальный компонент.

Заклинания Следопыта 1-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Град шипов	Призыв	—
Добряника	Призыв	—
Дружба с животными	Очарование	—
Лечение ран	Ограждение	—
Метка охотника	Прорицание	К
Обнаружение болезней и яда	Прорицание	К, Р
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Опутывание	Призыв	К
Опутывающий удар	Призыв	К
Прыжок	Преобразование	—
Разговор с животными	Прорицание	Р
Сигнал тревоги	Ограждение	Р
Скороход	Преобразование	—
Туманное облако	Призыв	К

Заклинания Следопыта 2-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Бесследное передвижение	Ограждение	К
Вызов Зверя	Призыв	К, М
Дубовая кожа	Преобразование	—
Животные чувства	Прорицание	К, Р
Завеса стрел	Преобразование	—
Защита от яда	Ограждение	—
Магическое оружие	Преобразование	—
Малое восстановление	Ограждение	—
Подмога	Ограждение	—
Поиск животных или растений	Прорицание	Р
Поиск ловушек	Прорицание	—
Поиск объекта	Прорицание	К
Поросль шипов	Преобразование	К
Порыв ветра	Воплощение	К
Почтовое животное	Очарование	Р
Тёмное зрение	Преобразование	—
Тишина	Иллюзия	К, Р
Улучшение характеристики	Преобразование	К

Заклинания Следопыта 3-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Возрождение	Некромантия	М
Вызов Феи	Призыв	К, М
Дневной свет	Воплощение	—
Защита от энергии	Ограждение	К
Молниевая стрела	Преобразование	—
Необнаружимость	Ограждение	М
Подводное дыхание	Преобразование	Р
Призыв животных	Призыв	К
Призыв шквала снарядов	Призыв	—
Разговор с растениями	Преобразование	—



Заклинание	Школа	Особое
Рассеивание магии	Ограждение	—
Рост растений	Преобразование	—
Слияние с камнем	Преобразование	Р
Стена ветров	Воплощение	К
Стихийное оружие	Преобразование	К
Хождение по воде	Преобразование	Р

Заклинания Следопыта 4-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Вызов элементаля	Призыв	К, М
Каменная кожа	Преобразование	К, М
Подчинение зверя	Очарование	К
Поиск существа	Прорицание	К
Призыв лесных обитателей	Призыв	К
Свобода перемещения	Ограждение	—
Цепкая лоза	Призыв	К

Заклинания Следопыта 5-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Быстрый колчан	Преобразование	К, М
Высшее восстановление	Ограждение	М
Древесный путь	Призыв	К
Общение с природой	Прорицание	Р
Призыв залпа	Призыв	—
Удар стального ветра	Призыв	М

Подклассы Следопыта

Подкласс Следопыта — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Охотник, Повелитель зверей, Странник фей и Сумрачный охотник.

Охотник

Защищайте природу и людей от гибели

С помощью своих способностей Охотника вы повсюду преследуете добычу, дабы защитить природу и народы всего мира от Сил, желающих погубить их.

3-й уровень: Знания охотника

Вы можете попросить силы природы раскрыть сильные и слабые стороны вашей добычи. Пока существо отмечено вашей Меткой охотника, вы знаете к чему именно у него есть Иммунитет, Сопротивление или Уязвимость.

3-й уровень: Добыча охотника

Вы выбираете и получаете один из нижеперечисленных вариантов умения. Каждый раз, когда вы заканчиваете Короткий или Долгий отдых, вы можете заменить выбранный вариант на другой.

Убийца колоссов. Ваше упорство может измотать даже самых стойких врагов. Когда вы попадаете по существу оружием, оно наносит цели дополнительно 1к8 урона, если Хиты цели ниже максимума. Вы можете нанести этот дополнительный урон только один раз за ход.

Сокрушитель орды. Один раз в каждый свой ход, когда вы совершаете атаку оружием, вы можете совершить ещё одну атаку тем же оружием против другого существа в пределах 5 футов от первоначальной цели и досягаемости этого оружия, которое вы ещё не атаковали в этом ходу.

7-й уровень: Оборонительная тактика

Вы выбираете и получаете один из нижеперечисленных вариантов умения. Каждый раз, когда вы заканчиваете Короткий или Долгий отдых, вы можете заменить выбранный вариант на другой.

Побег от орды. Провоцированные атаки по вам совершаются с Помехой.

Защита от мультиатаки. Когда существо попадает по вам броском атаки, оно совершает с Помехой все последующие броски атаки по вам в этот ход.

11-й уровень: Добыча опытного охотника

Один раз за ход, когда вы наносите урон существу, отмеченному вашей *Меткой Охотника*, вы также можете нанести этим заклинанием дополнительный урон другому видимому вами существу в пределах 30 футов от первого.

15-й уровень: Защита опытного охотника

Когда вы получаете урон, то можете Реакцией дать себе Сопротивление этому урону и любому другому урону этого типа до конца текущего хода.

Повелитель зверей

Станьте единым с первичным зверем

Повелитель зверей устанавливает мистическую связь с особенным животным, опираясь на глубокую связь с миром и магией природы.

3-й уровень: Первичный спутник

Вы магическим образом вызываете первичного зверя, который черпает силу из вашей связи с природой. Выберите его блок статистики: **Земной зверь**, **Морской зверь** или **Небесный зверь**. Вы также определяете, к какому виду животного относится зверь в соответствии с его блоком статистики. Какой бы вид вы ни выбрали, зверь покрыт узором, указывающим на его сверхъестественное происхождение.

Зверь дружелюбен к вам и вашим спутникам и подчиняется вашим командам. Он исчезает, если вы умираете.

Земной зверь

Средний Зверь, Нейтральный

КЗ 13 + ваш модификатор Мудрости
Хиты 5 + ваш пятикратный уровень Следопыта (количество Костей хитов [к8] зверя равно вашему уровню Следопыта)
Скорость 40 футов, Лазания 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	14	+2	+2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	15	+2	+2
Инт	8	−1	−1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	11	+0	+0

Чувства Тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 12
Языки Понимает языки, на которых вы говорите
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Особенности

Первичная связь. Вы добавляете свой Бонус владения ко всем проверкам характеристик и спасброскам, которые совершает зверь.

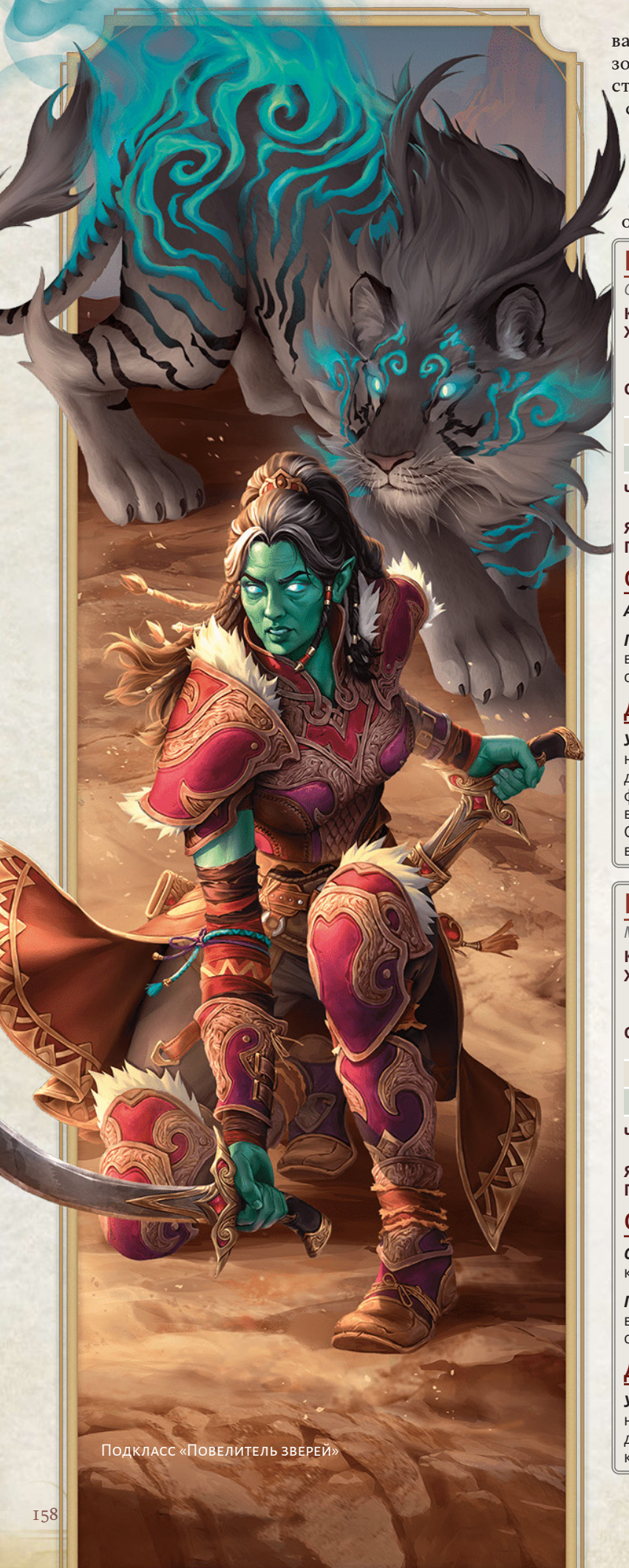
Действия

Удар зверя. *Бросок рукопашной атаки:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к8 + 2 + ваш модификатор Мудрости Дробящего, Колющего или Рубящего урона (по вашему выбору при вызове зверя).

Если зверь переместился как минимум на 20 футов по прямой к цели непосредственно перед попаданием, цель получает дополнительно 1к6 такого же урона и, если она Большого размера или меньше, становится Сбитой с ног.



Подкласс «Охотник»



Подкласс «Повелитель зверей»

Зверь в бою. В сражении зверь действует на вашем ходу. Он может перемещаться и использовать свою Реакцию самостоятельно, но единственное действие, которое он может совершать в свой ход — Уклонение, за исключением случаев, когда вы Бонусным действием приказываете ему совершить действие из его блока статистики или что-то другое. Когда вы совершаете действие Атака, то можете также пожертвовать одной из ваших атак, чтобы приказать зверю

Морской зверь

Средний Зверь, Нейтральный

КЗ 13 + ваш модификатор Мудрости
Хиты 5 + ваш пятикратный уровень Следопыта (количество Костей хитов [к8] зверя равно вашему уровню Следопыта)
Скорость 5 футов, Плавания 60 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	14	+2	+2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	15	+2	+2
Инт	8	−1	−1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	11	+0	+0

Чувства Тёмное зрение 90 футов, пассивное Восприятие 12
Языки Понимает языки, на которых вы говорите
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Особенности

Амфибия. Зверь может дышать и воздухом, и под водой.

Первичная связь. Вы добавляете свой Бонус владения ко всем проверкам характеристик и спасброскам, которые совершает зверь.

Действия

Удар зверя. *Бросок рукопашной атаки:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к6 + 2 + ваш модификатор Мудрости Дробящего или Колющего урона (по вашему выбору при вызове зверя), и цель становится Схваченной (Сл высвобождения равна Сл спасброска ваших заклинаний).

Небесный зверь

Маленький Зверь, Нейтральный

КЗ 13 + ваш модификатор Мудрости
Хиты 4 + ваш пятикратный уровень Следопыта (количество Костей хитов [к6] зверя равно вашему уровню Следопыта)
Скорость 10 футов, Полёта 60 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	6	−2	−2	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	13	+1	+1
Инт	8	−1	−1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	11	+0	+0

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 12
Языки Понимает языки, на которых вы говорите
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Особенности

Облёт. Зверь не вызывает Провоцированные атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Первичная связь. Вы добавляете свой Бонус владения ко всем проверкам характеристик и спасброскам, которые совершает зверь.

Действия

Удар зверя. *Бросок рукопашной атаки:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к4 + 3 + ваш модификатор Мудрости Рубящего урона.

совершить действие Удар зверя. Если вы Недееспособны, то он действует сам по себе и может использовать любое действие по своему усмотрению, а не только Уклонение.

Восстановление или замена зверя. Если зверь погибает, то в течение часа вы можете действием Магия прикоснуться к нему и потратить ячейку заклинаний. Спустя 1 минуту зверь возвращается к жизни, восстанавливая все свои Хиты.

Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете вызвать другого первичного зверя, который появляется в незанятом пространстве в пределах 5 футов. Вы выбираете его внешний вид и блок статистики. Если у вас уже есть зверь, вызванный этим умением, то он исчезает, когда появляется новый.

7-й уровень: Исключительная дрессировка

Когда вы Бонусным действием приказываете своему Первичному спутнику совершить действие, вы также можете приказать ему совершить своим Бонусным действием Отход, Помощь, Рывок или Уклонение.

Кроме того, каждый раз, когда он попадает атакой и наносит урон, он может нанести урон обычного типа или Чистой силой по вашему выбору.

11-й уровень: Звериная ярость

Когда вы приказываете своему Первичному спутнику совершить действие Удар зверя, он может использовать его дважды.

Кроме того, когда зверь в первый раз в ход попадает по существу под действием вашей *Метки охотника*, он наносит дополнительный урон Чистой силой, равный бонусному урону этого заклинания.

15-й уровень: Общие заклинания

Когда вы сотворяете заклинание, нацеленное на себя, вы также можете распространить его влияние на вашего Первичного спутника, находящегося в пределах 30 футов.

Странник фей

Вооружайтесь весельем и яростью фей

Благодаря благословению архифеи или преображающей силе Страны Фей от вас исходит таинственное фейское обаяние. Каким бы образом вы не получили фейскую магию, теперь вы — Странник фей. Ваш задорный смех согревает сердца угнетённых, а ваша воинская доблесть вселяет ужас в души врагов, ибо велика радость фей и ужасна их ярость.

3-й уровень: Ужасающие удары

Вы можете усилить удары своего оружия с помощью разрушающей разум магии, почерпнутой из мрачных глубин Страны Фей. Когда вы попадаете по существу оружием, вы можете нанести ему дополнительно 1к4 урона Психической энергией, при этом цель может получить этот дополнительный урон только один раз за ход.

Дополнительный урон увеличивается до 1к6, когда вы достигаете 11-го уровня Следопыта.



Подкласс «Странник фей»

3-й уровень: Заклинания Странника фей

Когда вы достигаете уровня Следопыта, указанного в таблице «Заклинания Странника фей», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Странника фей

Уровень Следопыта	Заклинание
3	*Очарование личности*
5	*Туманный шаг*
9	*Вызов Феи*
13	*Переносящая дверь*
17	*Фальшивый двойник*

Вы также обладаете благословением фей. Выберите его из таблицы «Дары Страны Фей» или определите случайным образом.

Дары Страны Фей

1к6	Дар
1	Во время Короткого или Долгого отдыха вокруг вас порхают иллюзорные бабочки.
2	На рассвете в ваших волосах распускаются цветы.
3	Вы едва заметно пахнете корицей, лавандой, мускатным орехом или другой приятной травой или специей.
4	Ваша тень танцует, когда никто не смотрит прямо на неё.
5	На вашей голове растут небольшие или ветвистые рога.
6	На рассвете ваши волосы и кожа меняют свой цвет.

3-й уровень: Потустороннее очарование

Каждый раз, когда вы совершаете проверку Харизмы, вы получаете бонус, равный вашему модификатору Мудрости (минимум +1).

Вы также получаете владение одним из навыков по вашему выбору: Выступление, Обман или Убеждение.

7-й уровень: Заманивающий трюк

Магия Страны Фей оберегает ваш разум. Вы совершаете с Преимуществом спасброски, чтобы избежать или окончить состояния Очарованный или Испуганный.

Кроме того, всякий раз, когда вы или видимое вами существо в пределах 120 футов преуспевает в спасброске, совершаемом, чтобы избежать или окончить состояния Очарованный или Испуганный, вы можете Реакцией заставить другое видимое вами в пределах 120 футов существо совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале цель становится Очарованной или Испуганной (по вашему выбору) на 1 минуту. Она повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

11-й уровень: Фейское подкрепление

Вы можете сотворить *Вызов Феи* без использования материального компонента. Вы также можете один раз сотворить его без траты ячейки заклинаний, и вы восстанавливаете способность сделать это вновь после окончания Долгого отдыха.

Каждый раз, когда вы начинаете сотворять это заклинание, вы можете изменить его так, чтобы оно не требовало концентрации. В таком случае длительность этого заклинания составит 1 минуту.

15-й уровень: Странствующий в туманах

Вы можете сотворить *Туманный шаг* без траты ячейки заклинаний. Вы можете сделать это количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Кроме того, каждый раз, когда вы сотворяете *Туманный шаг*, вы можете взять с собой одно видимое вами согласное существо в пределах 5 футов. Это существо телепортируется в незанятое пространство по вашему выбору в пределах 5 футов от места назначения.

Сумрачный охотник

Сражайтесь с врагами магией теней

Чувствуя себя как дома в самых тёмных уголках мира, Сумрачные охотники с помощью магии Царства Теней сражаются с прячущимися во мраке врагами.

3-й уровень: Грозный налётчик

Вы овладели искусством устраивать устрашающие налёты, которое даёт вам следующие преимущества:

Прыжок налётчика. В начале вашего первого хода каждого сражения ваша Скорость увеличивается на 10 футов до конца этого хода.

Ужасающий удар. Когда вы атакуете существо и попадаете по нему оружием, вы можете нанести дополнительно 2к6 урона Психической энергией. Вы можете использовать это преимущество только один раз за ход и количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один), и вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Бонус к Инициативе. Когда вы совершаете бросок Инициативы, вы можете добавить к результату ваш модификатор Мудрости.

3-й уровень: Заклинания Сумрачного охотника

Когда вы достигаете уровня Следопыта, указанного в таблице «Заклинания Сумрачного охотника», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заклинания Сумрачного охотника

Уровень Следопыта	Заклинания
3	*Маскировка*
5	*Трюк с верёвкой*
9	*Страх*
13	*Высшая невидимость*
17	*Притворство*

3-й уровень: Теневой взор

Вы получаете Тёмное зрение в пределах 60 футов. Если у вас уже есть Тёмное зрение, когда вы получаете это умение, то его дистанция увеличивается на 60 футов.

Вы также искусно скрываетесь от существ, которые полагаются на Тёмное зрение. Полностью находясь во Тьме, вы Невидимы для любого существа, которое пытается увидеть вас в этой Тьме, полагаясь на Тёмное зрение.

7-й уровень: Железный разум

Вы отточили свою способность сопротивляться меняющим разум силам. Вы получаете владение спасбросками Мудрости. Если вы уже владеете ими, то вместо этого вы получаете владение спасбросками Интеллекта или Харизмы (по вашему выбору).

11-й уровень: Охотничья ярость

Ваш Ужасающий удар наносит 2к8 урона Психической энергией. Кроме того, когда вы используете эффект Ужасающий удар вашего умения Грозный налётчик, то также можете дополнительно применить один из следующих эффектов:

Внезапный удар. Вы можете совершить ещё одну атаку тем же оружием по другому существу в пределах 5 футов от первоначальной цели и досягаемости этого оружия.

Массовый страх. Цель и каждое существо в пределах 10 футов от неё должны совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале существо становится Испуганным до начала вашего следующего хода.

15-й уровень: Теневое уклонение

Когда существо совершает бросок атаки по вам, вы можете Реакцией наложить на этот бросок Помеху. После промаха или попадания этой атаки вы можете телепортироваться в видимое вами незанятое пространство в пределах 30 футов.



Подкласс «Сумеречный охотник»



Чародей

Блистательный маг, полный врождённого волшебства

Ключевые атрибуты Чародея

Основная характеристика	Харизма
Кость хитов	К6 за уровень Чародея
Владение спасбросками	Телосложение и Харизма
Владение навыками	*Выберите два:* Запугивание, Обман, Проницательность, Религия, Тайная магия или Убеждение
Владение оружием	Простое оружие
Навык обращения с доспехами	Отсутствует
Начальное снаряжение	*Выберите вариант А или Б:* (А) Копьё, 2 Кинжала, Магическая фокусировка (кристалл), Набор исследователя подземелий и 28 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Чародеи умеют обращаться с врождённой магией, которая запечатлена в самой их сути. Многие Чародеи не знают, откуда происходит их сила, а остальные ссылаются на странные события, имевшие место в их жизни или истории семьи. Дар Чародея может пробудить дриада при рождении ребёнка, благословение дракона или гром среди ясного неба. Причиной также может стать благословение божества, контакт со странной магией другого плана бытия или мимолётный взгляд на внутреннее устройство мироздания. Какими бы ни были истоки этой хаотичной магии, она оставляет неизгладимый отпечаток на Чародее, который может передаваться из поколения в поколение.

Чародеи не учатся магии. Беспокойная и чистая сила магии — часть их естества. Необходимое для Чародея искусство — уметь брать в руки и направлять эту врождённую магию, что позволяет Чародею открывать новые и ошеломляющие способы высвобождения своей силы. По мере того, как Чародей овладевает своей врождённой магией, он становится более восприимчивым к её источнику, развивая особые способности.

Чародеи редко встречаются в мире. В некоторых семьях в каждом поколении рождается ровно один Чародей, однако чаще всего талант чародейства проявляется по счастливой случайности. Получившие эту магическую силу вскоре обнаруживают, что её невозможно скрыть. Чародейская магия хочет, чтобы её использовали.

Выбор Чародея...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Чародея».
- Получите умения Чародея 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Чародея».

При мультиклассировании

- Получите Кость хитов из таблицы «Ключевые атрибуты Чародея».
- Получите умения Чародея 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Чародея». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

Классовые умения Чародея

Будучи Чародеем вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Чародей. Эти умения перечислены в таблице «Умения Чародея».

1-й уровень: Сотворение заклинаний

Вы научились использовать свою внутреннюю магию для сотворения заклинаний. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в главе 7. Информация ниже описывает, как использовать эти правила для заклинаний Чародея, список которых приводится после описания класса.

Заговоры. Вы знаете четыре заговора Чародея по вашему выбору. Рекомендуется взять заклинания *Свет*, *Фокусы*, *Чародейский выброс* и *Электрошок*. Каждый раз, когда вы получаете уровень Чародея, вы можете заменить один из ваших заговоров от этого умения на другой заговор Чародея по вашему выбору.

Когда вы достигаете 4-го и 10-го уровней Чародея, вы изучаете ещё по одному заговору Чародея по вашему выбору, как показано в столбце «Заговоры» в таблице «Умения Чародея».

Ячейки заклинаний. В таблице «Умения Чародея» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите два заклинания Чародея 1-го уровня. Рекомендуется взять заклинания *Обнаружение магии* и *Огненные ладони*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Чародея, как показано в столбце «Подготовленные заклинания» таблицы «Умения Чародея». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания Чародея, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки закли-

Умения Чародея

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Очки чародейства	Заговоры	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Сотворение заклинаний, Врождённое чародейство	—	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Источник магии, Метамагия	2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Подкласс Чародея	3	4	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	4	5	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Чародейское восстановление	5	5	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Умение подкласса	6	5	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Воплощение чародейства	7	5	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	8	5	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	9	5	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Метамагия	10	6	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	11	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	12	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	13	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Умение подкласса	14	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	15	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Увеличение характеристик	16	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Метамагия	17	6	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Умение подкласса	18	6	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Эпический дар	19	6	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Мистический апофеоз	20	6	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

наний. Например, если вы Чародей 5-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать шесть заклинаний 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Если другое умение Чародея даёт вам всегда подготовленные заклинания, они не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но при этом они всё ещё считаются для вас заклинаниями Чародея.

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень Чародея, вы можете заменить одно заклинание из своего списка другим заклинанием Чародея, для которого у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Чародея является Харизма.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать Магическую фокусировку в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Чародея.

1-й уровень: Врождённое чародейство

Некое событие в вашем прошлом оставило на вас неизгладимый след, наполнив вас с трудом сдерживаемой магией. Бонусным действием вы можете высвободить эту магию на 1 минуту, в течение которой вы получаете следующие преимущества:

- Сл спасброска заклинаний для ваших заклинаний Чародея увеличивается на 1.
- Вы совершаете с Преимуществом броски атаки вашими заклинаниями Чародея.

Вы можете использовать это умение дважды и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

2-й уровень: Источник магии

Вы можете черпать энергию из источника магии внутри вас. Этот источник представляют Очки чародейства, позволяющие вам создавать различные магические эффекты.

У вас есть 2 Очка чародейства, и их количество становится больше с получением уровней, как показано в столбце «Очки чародейства» таблицы «Умения Чародея». У вас не может быть больше Очков чародейства, чем указано в таблице для вашего уровня. Вы восстанавливаете все потраченные Очки чародейства после окончания Долгого отдыха.

Вы можете тратить свои Очки чародейства для подпитки описанных ниже вариантов, а также других умений (например, Метамагии), использующих эти Очки.

Преобразование ячеек заклинаний в Очки чародейства. Вы можете потратить ячейку заклинаний, чтобы получить Очки чародейства в количестве, равном уровню ячейки (действие не требуется).

Создание ячеек заклинаний. Бонусным действием вы можете превратить непотраченные Очки чародейства в одну ячейку заклинаний. В таблице «Создание ячеек заклинаний» показаны стоимость создания ячейки заклинаний определённого уровня и минимальный уровень Чародея, необходимый для создания этой ячейки. Вы не можете создать ячейку заклинаний выше 5-го уровня.

Любая созданная вами с помощью этого умения ячейка заклинаний исчезает после окончания Долгого отдыха.

Создание ячеек заклинаний

Уровень ячейки	Стоимость Очков чародейства	Минимальный уровень Чародея
1	2	2
2	3	3
3	5	5
4	6	7
5	7	9

2-й уровень: Метамагия

С помощью текущей внутри вас магии вы можете видоизменять свои заклинания в зависимости от ситуации. Вы получаете два варианта Метамагии по вашему выбору из приведённого ниже раздела «Варианты Метамагии». Эти варианты можно использовать для кратковременного изменения сотворяемых вами заклинаний. Для использования варианта вы должны потратить количество Очков чародейства, равное его стоимости.

При сотворении заклинания вы можете использовать только один вариант Метамагии, если в описании вариантов не указано иное.

Каждый раз, когда вы получаете уровень Чародея, вы можете заменить один из ваших вариантов Метамагии на другой неизвестный вам. Вы получаете ещё два варианта на 10-м уровне Чародея и ещё два на 17-м уровне Чародея.

3-й уровень: Подкласс Чародея

Вы получаете подкласс Чародея по вашему выбору. Ниже описания этого класса находятся подклассы Аберрантное чародейство, Драконье чародейство, Заводное чародейство и Чародейство дикой магии. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Чародея. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Чародея.

4-й уровень: Увеличение характеристик

Вы получаете черту Увеличение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Чародея.

5-й уровень: Чародейское восстановление

Когда вы заканчиваете Короткий отдых, вы можете восстановить потраченные Очки чародейства в количестве, не превышающем половины вашего уровня Чародея (округляя в меньшую сторону).

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

7-й уровень: Воплощение чародейства

Если у вас не осталось использований Врождённого чародейства, вы можете использовать его, потратив 2 Очка чародейства при совершении Бонусного действия.

Кроме того, пока действует ваше Врождённое чародейство, вы можете использовать не более двух ваших вариантов Метамагии на каждое сотворяемое вами заклинание.

19-й уровень: Эпический дар

Вы получаете черту Эпического дара (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар межпространственного перемещения.

20-й уровень: Мистический апофеоз

Пока действует ваше Врождённое чародейство, вы можете использовать один вариант Метамагии каждый ваш ход без траты на него Очков чародейства.

Варианты Метамагии

Для вашего умения Метамагия доступны нижеперечисленные варианты. Они представлены в алфавитном порядке.

Аккуратное заклинание

Стоимость: 1 Очко чародейства

Когда вы сотворяете заклинание, заставляющее других существ совершить спасбросок, вы можете защитить некоторых из них от всей мощи заклинания. Для этого потратьте 1 Очко чародейства и выберите этих существ в количестве, не превышающем ваш модификатор Харизмы (минимум одно существо). Выбранные существа автоматически преуспевают в спасброске против этого заклинания и не получают урона, если должны были получить половину урона при успехе.



Ищущее заклинание
Стоимость: 1 Очко чародейства

Если вы совершили бросок атаки заклинанием и промахнулись, вы можете потратить 1 Очко чародейства, чтобы перебросить к20, при этом вы должны использовать новый результат.

Вы можете использовать Ищущее заклинание, даже если вы уже применили другой вариант Метамагии во время сотворения заклинания.

Непреодолимое заклинание
Стоимость: 2 Очка чародейства

Когда вы сотворяете заклинание, заставляющее существо совершить спасбросок, вы можете потратить 2 Очка чародейства, чтобы дать одной из целей заклинания Помеху на спасброски от этого заклинания.

Неуловимое заклинание
Стоимость: 1 Очко чародейства

Когда вы сотворяете заклинание, вы можете потратить 1 Очко чародейства, чтобы сотворить его без использования Вербальных, Соматических или Материальных компонентов, за исключением Материальных компонентов, расходуемых заклинанием, или с указанной в описании заклинания ценой.

Преобразованное заклинание
Стоимость: 1 Очко чародейства

Когда вы сотворяете заклинание с типом урона из перечисленных далее, вы можете потратить 1 Очко чародейства, чтобы изменить этот тип урона на другой из списка: Звук, Кислота, Огонь, Холод, Электричество, Яд.

Продлённое заклинание
Стоимость: 1 Очко чародейства

Когда вы сотворяете заклинание с длительностью 1 минута или дольше, вы можете потратить 1 Очко чародейства, чтобы удвоить его длительность, но не дольше 24 часов.

Если этот вариант влияет на заклинание, требующее Концентрации, вы совершаете с Преимуществом любой спасбросок для поддержания этой Концентрации.

Далёкое заклинание
Стоимость: 1 Очко чародейства

Когда вы сотворяете заклинание с дистанцией 5 футов и более, вы можете потратить 1 Очко чародейства, чтобы удвоить дистанцию этого заклинания. Также, когда вы сотворяете заклинание с дистанцией Касание, вы можете потратить 1 Очко чародейства, чтобы сделать дистанцию равной 30 футам.

Удвоенное заклинание
Стоимость: 1 Очко чародейства

Когда вы сотворяете заклинание, которое можно нацелить на дополнительное существо при сотворении ячейкой заклинания более высокого уровня (например, Очарование личности), вы можете потратить 1 Очко чародейства, чтобы повысить действующий уровень заклинания на 1.

Усиленное заклинание
Стоимость: 1 Очко чародейства

Когда вы бросаете кости урона заклинания, вы можете потратить 1 Очко чародейства, чтобы перебросить кости в количестве, не превышающем ваш модификатор Харизмы (минимум одну), при этом вы должны использовать новые результаты.

Вы можете использовать Усиленное заклинание, даже если вы уже применили другой вариант Метамагии во время сотворения заклинания.

Ускоренное заклинание
Стоимость: 2 Очка чародейства

Когда вы сотворяете заклинание со временем сотворения 1 действие, вы можете потратить 2 Очка чародейства, чтобы изменить это время сотворения на Бонусное действие в этот раз.

Вы не можете изменять заклинание таким образом, если в текущем ходу уже сотворили заклинание 1-го уровня или выше, и не сможете сотворить заклинание 1-го уровня или выше в этом ходу, если изменили заклинание таким образом.

Список заклинаний Чародея

В этом разделе представлен список заклинаний Чародея. Заклинания разбиты по уровням в алфавитном порядке с указанием школы магии каждого из них. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: *К* — заклинание требует Концентрации; *Р* — заклинание можно сотворить как Ритуал; *М* — заклинание требует определённый Материальный компонент.

Заговоры (заклинания Чародея 0-го уровня)

Заклинание	Школа	Особое
Брызги кислоты	Воплощение	—
Волшебная рука	Призыв	—
Дружба	Очарование	К
Защита от оружия	Ограждение	К
Леденящее прикосновение	Некромантия	—
Луч холода	Воплощение	—
Малая иллюзия	Иллюзия	—
Меткий удар	Прорицание	—
Огненный снаряд	Воплощение	—
Пляшущие огоньки	Иллюзия	К
Починка	Преобразование	—
Раскат грома	Воплощение	—
Расщепление разума	Очарование	—
Свет	Воплощение	—
Сообщение	Преобразование	—
Стихийность	Преобразование	—
Фокусы	Преобразование	—
Чародейский выброс	Воплощение	—
Электрошок	Воплощение	—
Ядовитые брызги	Некромантия	—

Заклинания Чародея 1-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Безмолвный образ	Иллюзия	К
Ведьмин снаряд	Воплощение	К
Волна грома	Воплощение	—
Волшебная стрела	Воплощение	—
Доспехи мага	Ограждение	—
Ледяной кинжал	Призыв	—
Луч болезни	Некромантия	—
Маскировка	Иллюзия	—
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Огненные ладони	Воплощение	—
Очарование личности	Очарование	—
Падение пёрышком	Преобразование	—
Понимание языков	Прорицание	Р
Поспешное отступление	Преобразование	К
Прыжок	Преобразование	—
Псевдожизнь	Некромантия	—
Сверкающие брызги	Иллюзия	—
Смазка	Призыв	—
Туманное облако	Призыв	К
Усыпление	Очарование	К
Цветной шарик	Воплощение	М
Щит	Ограждение	—

Заклинания Чародея 2-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Видение невидимого	Прорицание	—
Внушение	Очарование	К
Воображаемая сила	Иллюзия	К
Глухота/слепота	Преобразование	—
Горящий клинок	Воплощение	К
Дребезги	Воплощение	—
Дыхание дракона	Преобразование	К
Корона безумия	Очарование	К
Левитация	Преобразование	К
Магическое оружие	Преобразование	—
Мистическая бодрость	Ограждение	—
Невидимость	Иллюзия	К
Облако кинжалов	Призыв	К
Обнаружение мыслей	Прорицание	К
Открывание	Преобразование	—
Отражения	Иллюзия	—
Палящий луч	Воплощение	—
Паутина	Призыв	К
Паучье лазание	Преобразование	К
Порыв ветра	Воплощение	К
Пронзание разума	Прорицание	К
Пылающий шар	Воплощение	К
Размытый образ	Иллюзия	К
Смена обличья	Преобразование	К
Тёмное зрение	Преобразование	—
Туманный шаг	Призыв	—
Тьма	Воплощение	К
Увеличение/уменьшение	Преобразование	К
Удержание личности	Очарование	К
Улучшение характеристики	Преобразование	К

Заклинания Чародея 3-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Газообразная форма	Преобразование	К
Гипнотический узор	Иллюзия	К
Дневной свет	Воплощение	—
Замедление	Преобразование	К
Защита от энергии	Ограждение	К
Зловонное облако	Призыв	К
Контрзаклинание	Ограждение	—
Мерцание	Преобразование	—
Метель	Призыв	К
Молния	Воплощение	—
Образ	Иллюзия	К
Огненный шар	Воплощение	—
Подводное дыхание	Преобразование	Р
Подсматривание	Прорицание	К, М
Полёт	Преобразование	К
Прикосновение вампира	Некромантия	К
Рассеивание магии	Ограждение	—
Страх	Иллюзия	К
Ускорение	Преобразование	К
Хождение по воде	Преобразование	Р
Языки	Прорицание	—

Заклинания Чародея 4-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Высшая невидимость	Иллюзия	К
Град	Воплощение	—
Едкий шар	Воплощение	—
Изгнание	Ограждение	К
Каменная кожа	Преобразование	К, М
Огненная стена	Воплощение	К
Огненный щит	Воплощение	—
Очарование чудовища	Очарование	—
Переносящая дверь	Призыв	—
Подчинение зверя	Очарование	К
Превращение	Преобразование	К
Смятение	Очарование	К
Усыхание	Некромантия	—

Заклинания Чародея 5-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Длань Бигби	Воплощение	К
Каменная стена	Воплощение	К
Конус холода	Воплощение	—
Круг телепортации	Призыв	М
Нашествие насекомых	Призыв	К
Облако смерти	Призыв	К
Оживление вещей	Преобразование	К
Подчинение личности	Очарование	К
Притворство	Иллюзия	—
Синаптический разряд	Очарование	—
Сотворение	Иллюзия	—
Телекинез	Преобразование	К
Удержание чудовища	Очарование	К

Заклинания Чародея 6-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Движение почвы	Преобразование	К
Истинный взор	Прорицание	М
Круг смерти	Некромантия	М
Ледяной шар Отилюка	Воплощение	—
Магические врата	Призыв	К
Множественное внушение	Очарование	—
Окаменение	Преобразование	К
Разящее око	Некромантия	К
Распад	Преобразование	—
Солнечный луч	Воплощение	К
Сфера неуязвимости	Ограждение	К
Цепная молния	Воплощение	—

Заклинания Чародея 7-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Замедленный огненный шар	Воплощение	К
Изменение тяготения	Преобразование	К
Огненная буря	Воплощение	—
Перст смерти	Некромантия	—
Планарный переход	Призыв	М
Радужные брызги	Воплощение	—
Телепортация	Призыв	—
Эфирность	Призыв	—

Заклинания Чародея 8-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Воспламеняющаяся туча	Призыв	К
Демиплан	Призыв	—
Землетрясение	Преобразование	К
Подчинение чудовища	Очарование	К
Слово силы: ошеломление	Очарование	—
Солнечный ожог	Воплощение	—

Заклинания Чародея 9-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
Врата	Призыв	К, М
Желание	Призыв	—
Метеоритный дождь	Воплощение	—
Остановка времени	Преобразование	—
Слово силы: смерть	Очарование	—

Подклассы Чародея

Подкласс Чародея — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Аберрантное чародейство, Драконье чародейство, Заводное чародейство и Чародейство дикой магии.

Аберрантное чародейство

Овладейте противоестественной психической силой

Ваш разум обвило щупальцами чужеродное влияние, наделившее вас психической силой. Теперь с её помощью вы можете прикасаться к другим разумам и изменять мир вокруг. Станет ли сияние этой силы маяком надежды для других? Или оно будет ночным кошмаром для тех, чей разум соприкоснётся с вашим?

Возможно, этой психической энергией вас наделил психический ветер с Астрального плана или искажающее воздействие Дальнего предела. Вы также могли приобрести психическую силу личинки свежевателя разума, имплантированной в ваш мозг, но не сумевшей превратить вас в иллитида. Откуда бы ни взялась эта сила — теперь она пылает в вашем разуме.

3-й уровень: Психические заклинания

Когда вы достигаете уровня Чародея, указанного в таблице «Психические заклинания», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Психические заклинания

Уровень Чародея	Заклинания
3	*Диссонирующий шёпот, Обнаружение мыслей, Расщепление разума, Руки Хадара, Умиротворение*
5	*Голод Хадара, Послание*
7	*Вызов Аберрации, Черные щупальца Эварда*
9	*Ментальная связь Рэри, Телекинез*

3-й уровень: Телепатическая речь

Вы можете установить телепатическую связь между своим разумом и разумом другого существа. Бонусным действием выберите одно видимое вами существо в пределах 30 футов. Вы и выбранное существо можете телепатически общаться друг с другом, пока расстояние между вами не превышает количество миль, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 миля). Чтобы вы могли понимать друг друга, каждый из вас должен мысленно говорить на языке, известном другому.

Эта телепатическая связь длится количество минут, равное вашему уровню Чародея. Она заканчивается досрочно, если с помощью этого умения вы установите связь с другим существом.



Подкласс «Аберрантное чародейство»

6-й уровень: Психическое чародейство

Когда вы сотворяете заклинание 1-го уровня и выше из таблицы «Психические заклинания», вы можете потратить либо ячейку заклинаний, либо Очки чародейства в количестве, равном уровню заклинания. Если вы используете Очки чародейства, то может сотворить его без использования Вербальных, Соматических или Материальных компонентов, за исключением Материальных компонентов, расходуемых заклинанием, или с указанной в описании заклинания ценой.

6-й уровень: Психическая защита

Вы получаете Сопротивление урону Психической энергией, и вы совершаете с Преимуществом спасброски для избежания или прекращения состояний Очарованный и Испуганный.

14-й уровень: Откровение во плоти

Вы можете высвободить аберрантную сущность, скрытую внутри вас. Бонусным действием вы можете потратить 1 Очко чародейства или больше, чтобы магическим образом преобразовать своё тело на 10 минут. За каждое потраченное вами Очко чародейства вы получаете одно из следующих преимуществ по вашему выбору, эффекты которых действуют до окончания преобразования.

Адаптация к водной среде. Вы получаете Скорость плавания, равную вашей удвоенной Скорости, и можете дышать под водой. На вашей шее или за ушами вырастают жабры, ладони становятся перепончатыми или ваше тело покрывается извивающимися ресничками.

Блестящий полёт. Вы получаете Скорость полёта, равную вашей Скорости, и можете парить. Когда вы летите, ваша кожа блестит от слизи или сияет потусторонним светом.

Видеть невидимое. Вы можете видеть всех Невидимых существ в пределах 60 футов, кроме тех, кто имеет Полное укрытие. Ваши глаза чернеют или обращаются в извивающиеся сенсорные усики.

Червеобразное перемещение. Ваше тело вместе со всем носимым и несомым снаряжением покрывается слизью и становится очень пластичным. Вы можете переместиться через любое пространство шириной 1 дюйм, а также можете потратить 5 футов перемещения, чтобы освободиться от немагических пут или состояния Схваченный.

18-й уровень: Искажающее схлопывание

Вы можете создать искривляющую пространство аномалию. Действием Магия вы можете телепортироваться в видимое вами незанятое пространство в пределах 120 футов. Сразу после вашего исчезновения каждое существо в пределах 30 футов от пространства, где вы находились, должно совершить спасбросок Силы против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале существо получает 3к10 урона Чистой силой, притягивается по прямой к пространству, где вы находились, и останавливается в самом близком к нему незанятом пространстве. При успехе существо получает только половину этого урона.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите 5 Очков чародейства (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

Драконье чародейство

Дышите магией драконов

Ваша врождённая магия — дар дракона. Возможно, древний дракон перед смертью завещал вам или вашему предку часть своей магической силы.

Или же вы могли впитать магию места, наполненного силой дракона. Может быть, вы прикоснулись к взятому из драконьего клада сокровищу, пропитанному силой дракона. Или дракон был одним из ваших предков.

3-й уровень: Драконья устойчивость

Благодаря магии ваше тело приобретает драконьи черты. Ваш максимум Хитов увеличивается на 3 и увеличивается на 1 каждый раз, когда вы получаете уровень Чародея.

Некоторые части вашего тела покрыты драконоподобной чешуёй. Пока вы не носите доспехов, ваш Класс Защиты равен 10 + ваш модификатор Ловкости + ваш модификатор Харизмы.

3-й уровень: Драконьи заклинания

Когда вы достигаете уровня Чародея, указанного в таблице «Драконьи заклинания», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Драконьи заклинания

Уровень Чародея	Заклинания
3	*Дыхание дракона, Приказ, Смена обличья, Цветной шарик*
5	*Полёт, Страх*
7	*Магический глаз, Очарование чудовища*
9	*Вызов Дракона, Знание легенд*

6-й уровень: Родство со стихией

Ваша драконья магия связывается с типами урона, наносимыми драконами. Выберите один из этих типов: Кислота, Огонь, Холод, Электричество или Яд.

Вы получаете Сопротивление этому типу урона, и когда вы сотворяете заклинание, наносящее урон этого типа, то можете добавить ваш модификатор Харизмы к одному броску урона этого заклинания.

14-й уровень: Крылья дракона

Бонусным действием вы можете явить драконьи крылья у себя за спиной. Крылья существуют в течение 1 часа или пока вы не развеете их (действие не требуется). В течение этого времени вы получаете Скорость полёта равную 60 футам.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите 3 Очка чародейства (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

18-й уровень: Дракон-спутник

Вы можете сотворить *Вызов Дракона* без использования Материальных компонентов. Вы также можете один раз сотворить его без траты ячейки заклинаний, и вы восстанавливаете способность сотворять его таким образом после окончания Долгого отдыха.

Каждый раз, когда вы начинаете сотворять это заклинание, вы можете изменить его так, чтобы оно не требовало Концентрации. В таком случае длительность этого заклинания составит 1 минуту.

Заводное чародейство

Управляйте мировыми силами порядка

Вас наделила магией вселенская сила порядка. Эта мощь исходит из Механуса или подобного ему плана бытия, чьё устройство столь же точно, как часы. Вы или кто-то из вашей родословной могли быть втянуты в манипуляции модронов — сущностей порядка, населяющих Механус. Возможно, ваш предок даже принял участие в Великом марше модронов. Какими бы ни были истоки этой силы порядка и какой бы странной она ни казалась другим — вы воспринимаете её частью огромного и славного механизма.

3-й уровень: Заводные заклинания

Когда вы достигаете уровня Чародея, указанного в таблице «Заводные заклинания», вы получаете соответствующие всегда подготовленные заклинания.

Заводные заклинания

Уровень Чародея	Заклинания
3	*Защита от добра и зла, Малое восстановление, Подмога, Сигнал тревоги*
5	*Защита от энергии, Рассеивание магии*
7	*Вызов Конструкта, Свобода перемещения*
9	*Высшее восстановление, Силовая стена*

Кроме того, выберите или совершите бросок по таблице «Проявления порядка», как проявляется ваша связь с порядком, когда вы сотворяете ваши заклинания Чародея.

Проявления порядка

1к6	Проявление
1	Позади вас парят призрачные шестерёнки.
2	В ваших глазах вращаются стрелки часов.
3	Ваша кожа сияет медным блеском.
4	На вашей коже появляются уравнения и геометрические фигуры.
5	Ваша Заклинательная фокусировка на время превращается в Крошечный часовой механизм.
6	Вы и попавшие под действие вашей магии можете услышать тиканье механизмов или звон часов.



Подкласс «Драконье чародейство»



Подкласс «Заводное чародейство»

3-й уровень: Восстановление баланса

Ваша связь с планом абсолютного порядка позволяет вам устранять проявления хаоса. Когда видимое вами существо в пределах 60 футов собирается совершить с Преимуществом или Помехой бросок к20, вы можете Реакцией предотвратить влияние Преимущества и Помехи на этот бросок.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

6-й уровень: Бастион закона

Вы можете получить доступ к великому уравнению бытия и с его помощью наделить существо мерцающим щитом порядка.

Действием Магия вы можете потратить от 1 до 5 Очков чародейства, чтобы создать магический оберег вокруг себя или другого видимого вами существа в пределах 30 футов. Оберег представляет к8 в количестве, равном потраченным на его создание Очкам чародейства. Когда защищённое существо получает урон, оно может потратить любое количество этих костей и бросить их, чтобы уменьшить получаемый урон на выпавшее значение.

Оберег действует, пока вы не закончите Долгий отдых или повторно не используете это умение.

14-й уровень: Медитация порядка

Вы получаете способность настраивать своё сознание на бесконечные вычисления Механуса. Бонусным действием вы можете войти в это состояние на 1 минуту. В течение этого времени Преимущество не влияет на броски атаки по вам, и каждый раз, когда вы выполняете Тест к20, при результате к20 «9» и ниже можете считать, что выпало «10».

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите 5 Очков чародейства (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

18-й уровень: Заводная кавалькада

Вы вызываете духов порядка, чтобы устранить беспорядок вокруг вас. Действием Магия вы вызываете духов в Кубе со стороной 30 футов с центром на вас. Духи выглядят как модроны или другие Конструкты по вашему выбору. Духи неосязаемы и неуязвимы, и перед своим исчезновением создают перечисленные ниже эффекты в Кубе. Вы не можете совершить это действие повторно, пока не закончите Долгий отдых или не потратите 7 Очков чародейства (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого действия.

Лечение. Духи восстанавливают не более 100 Хитов, распределённых по вашему выбору среди находящихся в Кубе существ.

Ремонт. Все находящиеся полностью в Кубе повреждённые объекты мгновенно восстанавливаются.

Рассеивание. Все заклинания 6-го уровня и ниже заканчиваются на находящихся в Кубе существах и объектах по вашему выбору.

Чародейство дикой магии

Высвободите магию хаоса

Ваша врождённая магия происходит от сил хаоса, лежащих в основе мироздания. Возможно, вы или ваш предок подверглись воздействию чистой магии, скорее всего, через планарный портал на Лимбо или Стихийные планы. Быть может, вас благословила фея или отметил демон. Или же вы стали обладателем этой магии случайно без видимой причины. Какими бы ни были истоки этой магии — она бурлит внутри вас, готовая вырваться наружу.

3-й уровень: Волна дикой магии

При сотворении заклинаний вы можете высвободить волны неукротимой магии. Один раз за ход вы можете бросить 1к20 сразу после сотворения заклинания Чародея с тратой ячейки заклинаний. При результате «20» совершите бросок по таблице «Волна дикой магии» для создания магического эффекта.

Если этот эффект — заклинание, то оно слишком неуправляемое, чтобы изменить его Метамагией.

3-й уровень: Поток хаоса

Вы можете манипулировать самим хаосом и дать себе Преимущество на один Тест к20 перед броском к20. Вы не можете сделать это повторно, пока не закончите Долгий отдых или не сотворите заклинание Чародея с тратой ячейки заклинаний.

Если вы сотворяете заклинания Чародея с тратой ячейки заклинаний до окончания Долгого отдыха, вы автоматически совершаете бросок по таблице «Волна дикой магии».

6-й уровень: Подчинение удачи

Вы научились менять судьбу при помощи вашей дикой магии. Сразу после того, как другое видимое вами существо бросает к20 в Тесте к20, вы можете Реакцией потратить 1 Очко чародейства, чтобы бросить 1к4 и применить выпавшее значение в качестве бонуса или штрафа (по вашему выбору) к этому броску к20.

14-й уровень: Контролируемый хаос

Вы получаете каплю контроля над волнами вашей дикой магии. Каждый раз, когда вы совершаете бросок по таблице «Волна дикой магии», то можете совершить два броска и использовать результат любого из них.



Подкласс «Чародейство дикой магии»

18-й уровень: Укрощённая волна

Сразу после сотворения заклинания Чародея с тратой ячейки заклинаний вместо броска по таблице «Волна дикой магии» вы можете выбрать эффект самостоятельно. Вы можете выбрать любой эффект из таблицы, кроме последней строки, и если выбранный эффект включает бросок, вы должны совершить его.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Волна дикой магии

1к100	Эффект
01–04	Совершайте бросок по этой таблице в начале каждого своего хода в течение следующей минуты, игнорируя результаты «01–04».
05–08	В случайном незанятом пространстве в пределах 60 футов появляется Дружелюбное к вам существо. Существо находится под управлением Мастера и исчезает спустя 1 минуту. Бросьте 1к4, чтобы определить существо: при результате **«1»** появляется **Модрон дуодрон**; при результате **«2»** — **Фламф**; при результате **«3»** — **Модрон монодрон**; при результате **«4»** — **Единорог**. Блоки статистики этих существ находятся в *«Бестиарии»*.
09–12	В течение следующей минуты вы восстанавливаете 5 Хитов в начале каждого своего хода.
13–16	Существа совершают с Помехой спасброски против следующего заклинания, которое вы сотворите в течение следующей минуты.
17–20	Вы попадаете под действие эффекта, который длится 1 минуту, если в описании не указано иное. Бросьте 1к8, чтобы определить эффект: при результате **«1»** вас окружает тихая неземная музыка, которую слышите только вы и существа в пределах 5 футов; при результате **«2»** ваш размер увеличивается на одну категорию; при результате **«3»** у вас отрастает длинная борода из перьев, пока вы не чихнёте — тогда перья разлетаются и исчезают; при результате **«4»** вы должны кричать при разговоре; при результате **«5»** вокруг вас в пределах 10 футов порхают иллюзорные бабочки; при результате **«6»** у вас на лбу появляется глаз, дающий вам Преимущество при проверках Мудрости (Восприятие); при результате **«7»** во время разговора из вашего рта вылетают розовые пузырьки; при результате **«8»** ваша кожа приобретает ярко-голубой оттенок на 24 часа или пока эффект не будет закончен заклинанием *Снятие проклятья*.
21–24	В течение следующей минуты все ваши заклинания со временем сотворения действие имеют время сотворения Бонусное действие.
25–28	Вы перемещаетесь на Астральный план до конца вашего следующего хода. Затем вы возвращаетесь в ранее занятое или ближайшее незанятое пространство, если изначальное занято.
29–32	Когда вы в течение следующей минуты сотворите следующее заклинание, наносящее урон, не бросайте кости урона для определения урона. Вместо этого используйте максимальное значение каждой кости урона.
33–36	В течение следующей минуты вы имеете Сопротивление всему урону.
37–40	Вы превращаетесь в горшок с растением до начала вашего следующего хода. Пока вы остаётесь растением, вы Недееспособны и имеете Уязвимость ко всему урону. Если ваши Хиты опустятся до 0, ваш горшок разобьётся, и вы вернётесь в свой облик.
41–44	В каждый свой ход в течение следующей минуты вы можете Бонусным действием телепортироваться на расстояние не более 20 футов.
45–48	Вы и не более трёх существ по вашему выбору в пределах 30 футов становитесь Невидимыми на 1 минуту. Это состояние заканчивается сразу, если существо совершает атаку, наносит урон или сотворяет заклинание.
49–52	В течение следующей минуты рядом с вами парит призрачный щит, дающий вам бонус +2 к КЗ и иммунитет к *Волшебным стрелам*.
53–56	Вы можете совершить одно дополнительное действие в этом ходу.
57–60	Вы сотворяете случайное заклинание. Это заклинание не требует Концентрации и действует до окончания своей полной длительности. Бросьте 1к10, чтобы определить заклинание: при результате **«1»** — *Смятение*; при результате **«2»** — *Огненный шар*; при результате **«3»** — *Туманное облако*; при результате **«4»** — *Полёт* (цель — случайное существо в пределах 60 футов), при результате **«5»** — *Смазка*; при результате **«6»** — *Левитация* (цель — вы); при результате **«7»** — *Волшебная стрела* (как заклинание 5-го уровня); при результате **«8»** — *Отражения*; при результате **«9»** — *Превращение* (цель — вы), а при провале спасброска вы превращаетесь в **Козла** (см. приложение В); при результате **«10»** — *Видение невидимого*.
61–64	Когда в течение следующей минуты вы прикасаетесь к любому горючему немагическому объекту, не носимому и не несомому другим существом, тот получает 1к4 урона Огнём и воспламеняется.
65–68	Если вы умрёте в течение следующего часа, то немедленно возвратитесь к жизни, как будто под действием заклинания *Реинкарнация*.
69–72	Вы становитесь Испуганным до конца вашего следующего хода. Мастер определяет источник вашего страха.

1к100	Эффект
73–76	Вы телепортируетесь в видимое вами незанятое пространство в пределах 60 футов.
77–80	Случайное существо в пределах 60 футов становится Отравленным на 1к4 часов.
81–84	Вы излучаете Яркий свет в радиусе 30 футов в течение следующей минуты. Любое существо, заканчивающее свой ход в пределах 5 футов от вас, становится Ослеплённым до конца своего следующего хода.
85–88	Не более трёх видимых вами существ по вашему выбору в пределах 30 футов получают каждый по 1к10 урона Некротической энергией. Вы восстанавливаете количество Хитов, равное сумме этого урона.
89–92	Не более трёх видимых вами существ по вашему выбору в пределах 30 футов получают каждый по 1к10 урона Электричеством.
93–96	Вы и все существа в пределах 30 футов имеете Уязвимость к Колющему урону в течение следующей минуты.
97–00	Бросьте 1к6: при результате **«1»** вы восстанавливаете 2к10 Хитов; при результате **«2»** один союзник по вашему выбору в пределах 300 футов восстанавливает 2к10 Хитов; при результате **«3»** вы восстанавливаете потраченную ячейку заклинаний самого низкого уровня; при результате **«4»** один союзник по вашему выбору в пределах 300 футов восстанавливает потраченную ячейку заклинаний самого низкого уровня; при результате **«5»** вы восстанавливаете все ваши потраченные Очки чародейства; при результате **«6»** на вас одновременно влияют все эффекты строки «17–20».



Чародейка Делина манипулирует дикой магией для создания непредсказуемых чудес



Даже гнев белого дракона не сможет остудить пыл героев Забытых королевств — Лаэраль Сильверхенд, Дризта До'Урдена и Ваджры Сафар

ГЛАВА 4

Происхождения персонажа

В этой главе описываются две составляющие происхождения искателя приключений: предыстория и вид. Вместе они описывают ранний жизненный опыт и семейное происхождение вашего персонажа до того, как он начал жизнь искателя приключений и изучил возможности класса (описаны в главе 3).

Составляющие происхождения

Каждая составляющая происхождения вашего персонажа определяет грани его характера, его жизнь и обстоятельства, приведшие его на тропу приключений.

Если вы выбираете предысторию или вид из предыдущих книг, ознакомьтесь с врезкой «Предыстории и виды в ранее выпущенных книгах» в главе 2, чтобы узнать, как их использовать вместе с описанными здесь опциями.

Предыстории персонажа

Предыстория вашего персонажа — это набор параметров, отражающих место и род занятий, которые в наибольшей степени повлияли на вашего персонажа ещё до того, как он ступил на дорогу приключений.

Каждая предыстория включает краткое описание вероятного прошлого вашего персонажа. Вы можете менять детали этого повествования как вам заблагорассудится.

Элементы предыстории

Предыстория состоит из следующих элементов.

Значения характеристик. В предыстории перечислены три значения характеристики вашего персонажа. Увеличьте одну из них на 2 и другую — на 1, либо увеличьте все три на 1. Вы не можете таким образом увеличить значение характеристики выше 20.

Черта. Предыстория даёт вашему персонажу ту или иную Черту происхождения (описаны в главе 5).

Владение навыками. Предыстория даёт вашему персонажу владение двумя указанными навыками.

Владение инструментами. Каждая предыстория даёт персонажу владение либо одним предопределённым инструментом, либо выбранным из категории Ремесленных инструментов. Инструменты описаны в главе 6.

Снаряжение. Каждая предыстория предлагает на выбор набор снаряжения или 50 ЗМ.

Виды персонажа

Вы выбираете вид вашего персонажа, который может быть человеком или представителем фантастического вида, таким как драконорождённый или гном.

Народы мультивселенной D&D могут быть родом из разных миров и включают в себя множество вариантов разумных форм жизни. Вид игрового персонажа — это набор игровых особенностей, которые искатель приключений приобретает при выборе этой формы жизни.

Происхождение некоторых видов можно проследить до изначального мира, плана бытия или бога, в то время как другие происходят одновременно из нескольких миров. Но происхождение вида не важно, ведь его представители распространились по всей мультивселенной и внесли свой вклад в развитие множества разнообразных культур.

Представители большей части видов живут около 80 лет, за исключением нескольких, что отмечено в описании видов в этой главе. Независимо от продолжительности жизни, представители всех видов достигают физической зрелости примерно в одном и том же возрасте. Возраст вашего персонажа не должен выходить за рамки типичной продолжительности жизни его вида.

Элементы вида

Вид включает в себя следующие элементы:

Тип существа. Вид персонажа определяет его тип существа, описанный в глоссарии правил. Все виды, описанные в этой главе, — Гуманоиды, хотя в других книгах D&D могут встречаться и негуманоидные виды.

Размер. Вид вашего персонажа определяет его размер. Рост представителей одного и того же вида может меняться в широких пределах, а размеры некоторых видов настолько различаются, что вы можете выбрать Маленький или Средний размер вашего персонажа.

Скорость. Вид вашего персонажа определяет его Скорость.

Особенности вида. Каждый вид наделяет персонажа особенностями вида — уникальными характеристиками, обусловленными физиологией вида или его магической природой. После выбора вида ваш персонаж получает все перечисленные особенности вида. Некоторые особенности можно выбрать из нескольких вариантов.

Описания предысторий

В этом разделе представлены шестнадцать предысторий в алфавитном порядке.

- Артист
- Благородный
- Бродяга
- Моряк
- Мудрец
- Отшельник
- Писарь
- Преступник
- Прислужник
- Проводник
- Ремесленник
- Солдат
- Стражник
- Торговец
- Фермер
- Шарлатан



Артист

Значения характеристик: Сила, Ловкость, Харизма
Черта: Музыкант (см. главу 5)
Владение навыками: Акробатика и Выступление
Владение инструментами: Выберите один вид Музыкальных инструментов (см. главу 6)
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Музыкальный инструмент (выбранный выше), 2 Костюма, Зеркало, Духи, Дорожная одежда, 11 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы провели большую часть своей юности следуя за бродячими ярмарками и карнавалами, иногда выполняя поручения музыкантов и акробатов в обмен на уроки. Возможно, вы научились ходить по канату, играть на лютне в своём стиле или декламировать стихи с безупречной дикцией. Вы и по сей день наслаждаетесь аплодисментами и стремитесь на сцену.



Благородный

Значения характеристик: Сила, Интеллект, Харизма
Черта: Одарённый (см. главу 5)
Владение навыками: История и Убеждение
Владение инструментами: Выберите один вид Игрового набора (см. главу 6)
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Игровой набор (выбранный выше), Отличная одежда, Духи, 29 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы выросли в замке, окружённый богатством, властью и привилегиями. Ваша семья мелких аристократов позаботилась о вашем первоклассном образовании: что-то из него пришлось вам по душе, что-то навевало скуку. Пребывание в замке, особенно долгие часы наблюдений за своей семьей при дворе, научило вас действовать и быть настоящим лидером.



Бродяга

Значения характеристик: Ловкость, Мудрость, Харизма
Черта: Везунчик (см. главу 5)
Владение навыками: Проницательность и Скрытность
Владение инструментами: Воровские инструменты
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) 2 Кинжала, Воровские инструменты, Игровой набор (любой), Спальник, 2 Кошеля, Дорожная одежда, 16 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы выросли на улицах в окружении таких же невезучих отбросов общества. С кем-то из них вы подружились, а кого-то терпеть не могли. Вы спали, где придётся, перебиваясь подработками. Временами, когда голод становился невыносимым, вам приходилось воровать. Тем не менее, вы никогда не теряли своей гордости и не оставляли надежды. Судьба ещё улыбнётся вам.



Моряк

Значения характеристик: Сила, Ловкость, Мудрость
Черта: Дебошир (см. главу 5)
Владение навыками: Акробатика и Восприятие
Владение инструментами: Инструменты навигатора
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Кинжал, Инструменты навигатора, Верёвка, Дорожная одежда, 20 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ.

Вы жили на морских просторах, ветер дул вам в спину, а палуба покачивалась под вашими ногами. Вы ходили в грандиозные шторма, братались с морским народом и побывали в таком количестве портовых кабаков, что уже и не вспомнить.



Мудрец

Значения характеристик: Телосложение, Интеллект, Мудрость
Черта: Посвящённый в магию (Волшебник) (см. главу 5)
Владение навыками: История и Тайная магия
Владение инструментами: Инструменты каллиграфа
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Боевой посох, Инструменты каллиграфа, Книга (история), Пергамент (8 листов), Мантия, 8 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы провели свои юные годы, путешествуя между поместьями и монастырями, выполняя различные поручения и оказывая услуги в обмен на доступ к их библиотекам. Долгие вечера, проведённые за книгами и свитками, обогатили вас знаниями о мультивселенной и основах магии, но ваш разум всегда жаждет большего.



Отшельник

Значения характеристик: Телосложение, Мудрость, Харизма
Черта: Лекарь (см. главу 5)
Владение навыками: Медицина и Религия
Владение инструментами: Набор травника
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Боевой посох, Набор травника, Спальник, Книга (философия), Лампа, Масло (3 фляги), Дорожная одежда, 16 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ.

Вы провели свои ранние годы в уединении, в хижине или монастыре, далеко за пределами ближайшего поселения. В те дни единственными вашими собеседниками были лесные обитатели и редкие посетители, приносившие припасы и новости о внешнем мире. Вы провели много часов в уединении, размышляя о тайнах всего сущего.



Писарь

Значения характеристик: Ловкость, Интеллект, Мудрость
Черта: Одарённый (см. главу 5)
Владение навыками: Восприятие и Расследование
Владение инструментами: Инструменты каллиграфа
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Инструменты каллиграфа, Отличная одежда, Лампа, Масло (3 фляги), Пергамент (12 листов), 23 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Годы вашего становления прошли в скриптории, в государственном учреждении или в монастыре, посвящённом сохранению знаний. Там вы научились писать чётким почерком и создавать изящные тексты. Возможно, вы переписывали правительственные документы или копировали тома изящной словесности. Вероятно, у вас есть некоторые способности к написанию стихов, рассказов или научных исследований. В дополнение к этому строгое внимание к деталям помогает избежать ошибок в документах, которые вы копируете и создаёте.



Преступник

Значения характеристик: Ловкость, Телосложение, Интеллект
Черта: Бдительный (см. главу 5)
Владение навыками: Ловкость рук и Скрытность
Владение инструментами: Воровские инструменты
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) 2 Кинжала, Воровские инструменты, Ломик, 2 Кошеля, Дорожная одежда, 16 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы зарабатывали на жизнь в тёмных переулках, срезая кошельки и грабя лавки. Возможно, вы были частью небольшой, но сплочённой банды правонарушителей, прикрывающих друг другу спину. Или же вы были одиноким волком, не желавшим иметь дел с местной гильдией воров и более грозными нарушителями закона.



Прислужник

Значения характеристик: Интеллект, Мудрость, Харизма
Черта: Посвящённый в магию (Жрец) (см. главу 5)
Владение навыками: Проницательность и Религия
Владение инструментами: Инструменты каллиграфа
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Инструменты каллиграфа, Книга (молитвенник), Священный символ, Пергамент (10 листов), Мантия, 8 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы посвятили себя служению в храме, расположенному в городе или в уединении священной рощи. Там вы совершали обряды в честь бога или пантеона. Вы прислуживали жрецу и постигали религиозное учение. Благодаря его наставлениям и вашей набожности вы научились направлять часть божественной силы на службу вашему месту поклонения и на помощь прихожанам.



Проводник

Значения характеристик: Ловкость, Телосложение, Мудрость
Черта: Посвящённый в магию (Друид) (см. главу 5)
Владение навыками: Выживание и Скрытность
Владение инструментами: Инструменты картографа
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Короткий лук, 20 Стрел, Инструменты картографа, Спальник, Колчан, Палатка, Дорожная одежда, 3 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы встретили своё совершеннолетие под открытым небом, вдали от обжитых земель. Вашим домом было место, где вы решили расстелить свой спальник. В диких местах встречается много чудес: странные чудовища, девственные леса и ручьи, заросшие развалины огромных залов, по которым когда-то ходили великаны. Исследуя их, вы научились постоять за себя. Время от времени вы брали на себя роль проводника для дружественных жрецов природы, обучивших вас основам управления природной магией.



Ремесленник

Значения характеристик: Сила, Ловкость, Интеллект
Черта: Самоделкин (см. главу 5)
Владение навыками: Расследование и Убеждение
Владение инструментами: Выберите один вид Ремесленных инструментов (см. главу 6)
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Инструменты ремесленника (выбранные выше), 2 Кошеля, Дорожная одежда, 32 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Как только вы окрепли настолько, что смогли носить ведро, вы начали мыть полы и прилавки в мастерской ремесленника за пару медяков. Когда вы подросли и стали подмастерьем, то освоили азы ремесла и научились умасливать особенно требовательных покупателей. Благодаря своей профессии ваш взгляд стал подмечать мельчайшие детали.



Солдат

Значения характеристик: Сила, Ловкость, Телосложение
Черта: Дикий атакующий (см. главу 5)
Владение навыками: Атлетика и Запугивание
Владение инструментами: Выберите один вид Игрового набора (см. главу 6)
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Копьё, Короткий лук, 20 Стрел, Игровой набор (выбранный выше), Набор целителя, Колчан, Дорожная одежда, 14 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы начали готовиться к войне, как только достигли зрелости, и вы почти не помните свою жизнь до того момента, как взяли в руки оружие. Вы были рождены для битвы. Иногда вы замечаете, что бездумно выполняете боевые упражнения, которым обучились ранее. Со временем ваше обучение поможет защитить мир на поле боя в справедливой войне.



Стражник

Значения характеристик: Сила, Интеллект, Мудрость
Черта: Бдительный (см. главу 5)
Владение навыками: Атлетика и Восприятие
Владение инструментами: Выберите один вид Игрового набора (см. главу 6)
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Копьё, Лёгкий арбалет, 20 болтов, Игровой набор (выбранный выше), Закрытый фонарь, Кандалы, Колчан, Одежда путешественника, 12 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

От одного воспоминания о бесчисленных часах, проведённых на посту в башне, у вас начинают болеть ноги. Тем не менее, вы научились смотреть одним глазом за стены, высматривая мародеров в близлежащем лесу, а другим глазом — на город, выискивая щипачей и смутьянов.



Торговец

Значения характеристик: Телосложение, Интеллект, Харизма
Черта: Везунчик (см. главу 5)
Владение навыками: Убеждение и Уход за животными
Владение инструментами: Инструменты навигатора
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Инструменты навигатора, 2 Кошеля, Дорожная одежда, 22 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы изучили основы коммерции, когда были подмастерьем торговца, хозяина каравана или лавочника. Вы много путешествовали, зарабатывая на жизнь покупкой и продажей материалов и сырья, необходимого ремесленникам, или готовых изделий мастеров. Возможно, вы доставляли товары из одного места в другое (на корабле, фургоне или караваном) или покупали их у странствующих торговцев и продавали в своём собственном магазине.



Фермер

Значения характеристик: Сила, Телосложение, Мудрость
Черта: Крепкий (см. главу 5)
Владение навыками: Природа и Уход за животными
Владение инструментами: Инструменты плотника
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Серп, Инструменты плотника, Комплект целителя, Железный горшок, Лопата, Дорожная одежда, 30 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

С детства вы были близки к земле. В награду за годы ухода за скотиной и работы в поле вы получили крепкое здоровье и стали обладателем железного терпения. Вы высоко цените щедрость природы и с уважением относитесь к её гневу.



Шарлатан

Значения характеристик: Ловкость, Телосложение, Харизма
Черта: Одарённый (см. главу 5)
Владение навыками: Ловкость рук и Обман
Владение инструментами: Набор для фальсификации
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) Набор для фальсификации, Костюм, Отличная одежда, 15 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Когда вы стали достаточно взрослым, чтобы заказывать эль, вы стали завсегдатаем всех таверн в радиусе десятка миль от дома. Курсируя от публичных домов к сточным колодцам и обратно, вы научились выискивать несчастных, желающих прикупить немного лжи — фальшивых зелий или, возможно, поддельных записей о происхождении.

Описания видов

В этом разделе представлены десять видов в алфавитном порядке: Аасимар, Гном, Голиаф, Дварф, Драконорождённый, Орк, Полурослик, Тифлинг, Человек и Эльф.

Аасимар

Аасимары — это смертные, которые несут в своих душах искру Верхних Планов. Не важно, являются ли они потомками ангелов или были наделены силой небожителей, аасимары могут разжечь пламя из этой искры, чтобы нести свет, исцеление и ярость небес.

Аасимар может появиться в любом поселении смертных. Они похожи на своих родителей, но живут до 160 лет и обладают чертами небесного происхождения: металлическим лентиго, светящимися глазами, нимбом или кожей ангельских цветов (серебристый, переливающийся зелёный или медно-красный). Поначалу эти особенности почти неуловимы, но становятся очевидными, когда аасимар полностью открывает свою небесную суть.

Особенности Аасимаров

Тип существа: Гуманоид
Размер: вы можете выбрать Средний (рост в пределах 4–7 футов) или Маленький (рост в пределах 2–4 футов)
Скорость: 30 футов

Аасимар обладает следующими особенностями вида:

Небесное сопротивление. Вы имеете Сопротивление урону Излучением и Некротической энергией.

Тёмное зрение. У вас есть Тёмное зрение в пределах 60 футов.

Исцеляющие руки. Действием Магия вы касаетесь существа и бросаете к4 в количестве, равном вашему Бонусу владения. Существо восстанавливает количество Хитов, равное выпавшей сумме. Вы не можете использовать эту особенность повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Несущий свет. Вы знаете заговор *Свет*, и ваша заклинательная характеристика для него — Харизма.

Небесное откровение. Когда вы достигаете 3-го уровня персонажа, то можете Бонусным действием преобразиться, используя один из приведённых ниже вариантов (выбирайте каждый раз при преобразовании). Это преобразование длится 1 минуту, или пока вы не окончите его (действие не требуется). Вы не можете использовать это преобразование повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Один раз в каждый ваш ход до окончания преобразования вы можете нанести цели дополнительный урон, когда вы наносите ей урон атакой или заклинанием. Дополнительный урон равен вашему Бонусу владения (урон Некротической энергией для Савана смерти и урон Излучением для Небесных крыльев и Внутреннего света).

Вам доступны следующие варианты преобразования:

Небесные крылья. Из вашей спины на время вырастают два призрачных крыла. Пока не закончилось преобразование, вы получаете Скорость полёта, равную вашей Скорости.

Внутренний свет. Из ваших глаз и рта на время исходит обжигающий свет. Пока не закончилось преобразование, вы излучаете Яркий свет в пределах 10 футов и Тусклый свет в пределах ещё 10 футов, и в конце каждого вашего хода все существа в пределах 10 футов получают урон Излучением, равный вашему Бонусу владения.

Саван смерти. На мгновение ваши глаза становятся бездонной тьмой, а из вашей спины на время вырастают скелетообразные крылья. Все существа в пределах 10 футов, кроме ваших союзников, должны преуспеть в спасброске Харизмы (Сл 8 + ваш модификатор Харизмы + ваш Бонус владения), иначе станут Испуганными до конца вашего следующего хода.





Гном

Гномы — волшебный народ, созданный богами изобретательства, иллюзий и подземной жизни. Из-за их скрытой природы и жизни в лесах и норах мало кто видел первых гномов. Свой небольшой размер они возмещают своим острым умом. Гномы научились сбивать хищников с толку ловушками и лабиринтами туннелей. Они научились магии у таких богов, как Гарл Златоблеск, Бэрван Дикий Странник и Баравар Теневой Плащ, которые посещали их инкогнито. Со временем эта магия разделила гномов на два рода: лесных и скальных.

Гномы — миниатюрный народец с большими глазами и заострёнными ушами, который живет порядка 425 лет. Многим из них нравится ощущение крыши над головой, даже если эта «крыша» — всего лишь шляпа.

Особенности Гномов

Тип существа: Гуманоид
Размер: Маленький (рост в пределах 3–4 футов)
Скорость: 30 футов

Гном обладает следующими особенностями вида:

Тёмное зрение. У вас есть Тёмное зрение в пределах 60 футов.

Гномья хитрость. Вы совершаете с Преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы.

Гномья родословная. Ваша родословная даёт вам необычные способности. Вашей заклинательной характеристикой для заклинаний, которые вы сотворяете с помощью этой особенности, является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите характеристику во время выбора рода).

Выберите один из следующих вариантов:

Лесной гном. Вы знаете заговор *Малая иллюзия*. Также у вас всегда подготовлено заклинание *Разговор с животными*. Вы можете сотворить его без ячейки заклинаний количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха. Вы также можете использовать любые имеющиеся ячейки заклинаний для сотворения заклинаний.

Скальный гном. Вы знаете заговоры *Починка* и *Фокусы*. Кроме того, вы можете сотворять в течение 10 минут заклинание *Фокусы*, чтобы создать Крошечное заводное устройство (КЗ 5, 1 Хит), такое как игрушка, зажигалка или музыкальная шкатулка. Когда вы создаете устройство, вы определяете его функцию, выбрав один из эффектов заклинания *Фокусы*. Каждый раз, когда вы или другое существо прикасаетесь к устройству и включаете его Бонусным действием, оно создаёт выбранный эффект. Если у этого эффекта есть различные виды, вы выбираете его при создании устройства. Например, если вы выбираете эффект зажечь/погасить пламя, вы также должны выбрать, создаёт ли устройство огонь или гасит его. Оно не может делать и то, и другое. Вы можете иметь три таких устройства одновременно, но каждое из них разваливается на части спустя 8 часов после создания, или когда вы прикасаетесь и разбираете его действием Использование.



Голиаф

Возвышающиеся над большинством народов голиафы — отдалённые потомки великанов. Каждый из них обладает благословением первых великанов, которое проявляется в различных сверхъестественных дарах, включая способность быстро увеличиваться в размерах, почти достигая роста гигантских сородичей.

Физические особенности голиафов также напоминают об их предках. Некоторые голиафы выглядят как каменные великаны, а другие похожи на огненных. Какие бы великаны не были их родней, голиафы проложили свой собственный путь в мультивселенной. Они свободны от ноши междоусобных конфликтов, которые веками опустошали род великанов, и стремятся достичь высот, которые и не снились их предкам.

Особенности Голиафов

Тип существа: Гуманоид
Размер: Средний (рост в пределах 7-8 футов)
Скорость: 35 футов

Голиаф обладает следующими особенностями вида:

Великанье происхождение. Вы потомки Великанов. Выберите одно из описанных ниже преимуществ — сверхъестественный дар, который вы получили от ваших предков. Вы можете использовать выбранное преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, и вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Прогулка на облаках (Облачный великан). Бонусным действием вы можете магическим образом телепортироваться на расстояние не более 30 футов в видимое вами незанятое пространство.

Ожог от огня (Огненный великан). Когда вы попадаете по цели броском атаки и наносите ей урон, вы также можете нанести ей 1к10 урона Огнём.

Дрожь от холода (Ледяной великан). Когда вы попадаете по цели броском атаки и наносите ей урон, вы также можете нанести ей 1к6 урона Холодом и уменьшить её скорость на 10 футов до начала вашего следующего хода.

Падение с холма (Холмовой великан). Когда вы попадаете по цели Большого размера или меньше броском атаки и наносите ей урон, вы можете сделать её Сбитой с ног.

Крепость камня (Каменный великан). Когда вы получаете урон, то можете Реакцией бросить 1к12. Добавьте к результату ваш модификатор Телосложения и уменьшите урон на эту сумму.

Грохот бури (Штормовой великан). Когда вы получаете урон от существа в пределах 60 футов от вас, то можете Реакцией нанести ему 1к8 урона Звуком.

Большой размер. Начиная с 5-го уровня персонажа, вы можете Бонусным действием изменить свой размер на Большой, если находитесь в достаточно большом пространстве. Это преобразование длится 10 минут, или пока вы не окончите его (действие не требуется). В течение этого времени вы совершаете с Преимуществом проверки Силы, а ваша Скорость увеличивается на 10 футов. Вы не можете использовать эту особенность повторно, пока не закончите Долгий отдых.

Мощное телосложение. Вы совершаете с Преимуществом проверки характеристик, чтобы окончить состояние Схваченный. Вы также считаетесь существом на один размер больше при определении вашей грузоподъёмности.



Дварф

В древние времена дварфы были подняты из земли божеством-кузнецом. В разных мирах его называли по-разному — Морадин, Реоркс и другими именами. Этот бог наделил дварфов родством с камнем и металлом, приспособил их к жизни под землёй. Бог также сделал их крепкими, как горы, благодаря чему дварфы живут около 350 лет.

Первые дварфы, бывшие приземистыми часто бородатыми, высекали свои города и крепости на склонах гор и под ними. В их легендах рассказывается о столкновениях с чудовищами горных вершин и Подземья — громадными великанами и подземными ужасами. Дварфы хранят эти истории в своём сердце и любят петь о доблестных деяниях предков — особенно о том, как невысокий народ побеждал могучих противников.

В некоторых мирах мультивселенной первые поселения дварфов были построены на холмах или в горах, и семьи, которые происходят из них, до сих пор называют себя холмовыми и горными дварфами. Вы можете встретить их в сеттингах Greyhawk и Dragonlance.

Особенности Дварфов

Тип существа: Гуманоид
Размер: Средний (рост в пределах 4–5 футов)
Скорость: 30 футов

Дварф обладает следующими особенностями вида:

Тёмное зрение. У вас есть Тёмное зрение в пределах 120 футов.

Дварфийская устойчивость. Вы имеете Сопротивление урону Ядом. Вы также совершаете с Преимуществом спасброски, чтобы избежать или окончить состояние Отравленный.

Дварфийская крепость. Ваш максимум Хитов увеличивается на 1, и каждый раз, когда вы получаете уровень, снова увеличивается на 1.

Знание камня. Бонусным действием вы получаете Чувство вибрации в пределах 60 футов на 10 минут. Вы должны находиться на каменной поверхности или прикасаться к ней, чтобы воспользоваться этим чувством. Камень может быть как природным, так и обработанным.

Вы можете совершить это Бонусное действие количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.



Драконорождённый

Предки драконорождённых вылупились из яиц хроматических и металлических драконов. Одна легенда гласит, что эти яйца благословили драконьи божества Бахамут и Тиамат, желавшие заселить мультивселенную по своему образу и подобию. Другая утверждает, что драконы создали первого драконорождённого без благословения богов. Кто бы ни создал их, вскоре этот вид расселился по всему Материальному плану.

Драконорождённые выглядят как бескрылые двуногие драконы — чешуйчатые, ясноглазые, ширококостные, с рожками на головах — а их окраска и другие особенности напоминают об их драконьих предках.

Особенности Драконорождённых

Тип существа: Гуманоид
Размер: Средний (рост в пределах 5–7 футов)
Скорость: 30 футов

Драконорождённый обладает следующими особенностями вида:

Драконье происхождение. Вы ведёте свою родословную от дракона-прародителя. Выберите вид дракона из таблицы «Драконьи предки». Этот выбор влияет на ваш внешний вид и на особенности Оружие дыхания и Сопротивление урону.

Драконьи предки

Дракон	Тип урона	Дракон	Тип урона
Черный	Кислота	Золотой	Огонь
Синий	Электричество	Зелёный	Яд
Латунный	Огонь	Красный	Огонь
Бронзовый	Электричество	Серебряный	Холод
Медный	Кислота	Белый	Холод

Оружие дыхания. Когда вы в свой ход совершаете действие Атака, то можете заменить одну из ваших атак выдохом магической энергии 15-футовым Конусом или 30-футовой Линией шириной 5 футов (по вашему выбору при каждом применении). Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости (Сл 8 + ваш модификатор Телосложения + ваш Бонус владения). При провале существо получает 1к10 урона, а его тип определяется вашей особенностью Драконье происхождение. При успехе существо получает половину этого урона. Этот урон увеличивается на 1к10, когда вы достигаете 5-го (2к10), 11-го (3к10) и 17-го (4к10) уровней персонажа.

Вы можете использовать Оружие дыхания количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Долгого отдыха.

Сопротивление урону. Вы имеете Сопротивление типу урона, определяемому вашей особенностью Драконье происхождение.

Тёмное зрение. У вас есть Тёмное зрение в пределах 60 футов.

Драконий полёт. Когда вы достигаете 5-го уровня персонажа, то можете использовать драконью магию, чтобы на время получить способность летать. Бонусным действием вы выпускаете из спины призрачные крылья, которые существуют в течение 10 минут, пока вы не уберёте их (действие не требуется) или не станете Недееспособным. В течение этого времени вы имеете Скорость полёта, равную вашей Скорости. Ваши крылья сделаны из той же энергии, что питает Оружие дыхания. Вы не можете использовать эту особенность повторно, пока не закончите Долгий отдых.



Орк

Давным-давно орков создал Груумш — могущественный бог, бродивший по широким просторам Материального плана. Груумш снабдил своих детей дарами, помогающими им бродить по великим равнинам, лазать по обширным пещерам, плавать по неспокойным морям и выживать в столкновениях с обитающими там чудовищами. Даже когда орки клянутся в верности другим богам, они хранят дары Груумша: выносливость, решительность и способность видеть в темноте.

Обычно орки высокие и широкоплечие. У них серая кожа, сильно заострённые уши и выступающие нижние клыки, напоминающие небольшие бивни. В некоторых мирах молодые орки слушают истории о великих путешествиях и невзгодах их предков. Многие из этих орков, вдохновлённые такими рассказами, начинают размышлять, когда Груумш призовёт их повторить героические деяния древности и окажутся ли они достойны его благосклонности. Другие орки рады оставить старые сказки в прошлом и искать свой собственный путь.

Особенности Орков

Тип существа: Гуманоид
Размер: Средний (рост в пределах 6–7 футов)
Скорость: 30 футов

Орк обладает следующими особенностями вида:

Выброс адреналина. Вы можете совершить действие Рывок Бонусным действием. В этом случае вы получаете Временные хиты в количестве, равном вашему Бонусу владения.

Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания Короткого или Долгого отдыха.

Тёмное зрение. У вас есть Тёмное зрение в пределах 120 футов.

Непоколебимая стойкость. Когда ваши Хиты снижаются до 0, но вы не убиты мгновенно, то вместо этого вы можете снизить ваши Хиты до 1. Вы не можете использовать эту особенность повторно, пока не закончите Долгий отдых.



Полурослик

Обласканные и ведомые богами жизни, дома и уюта полурослики выбирают мирную сельскую жизнь вместе с семьей и общиной. Тем не менее, многие полурослики обладают храбрым и предприимчивым духом, который ведёт их в полные открытий путешествия, помогает исследовать большой мир и завести по пути новых друзей. Их размер — не больше человеческого дитя — позволяет им проходить сквозь толпу и проскальзывать в труднодоступные места.

Любой, хорошо знакомый с полуросликами (особенно с искателями приключений), наверняка был свидетелем их легендарной «удачи полуросликов» в действии. Когда полурослику угрожает смертельная опасность — незримые силы встают на его защиту. Многие из них верят в силу удачи и приписывают свой необычный дар одному или нескольким божествам покровителям, таким как Йондалла, Брэндобарису, Чармалейн. Возможно, именно из-за него полурослики живут так долго (около 150 лет).

Существует множество разнообразных сообществ полуросликов. На каждую деревеньку, спрятанную в заповедной части мира, приходится криминальный синдикат, наподобие клана Боромар в сеттинге Eberron, или местная бандитская группировка из сеттинга Dark Sun.

Представителей этого вида, предпочитающих жить под землей, иногда называют храбрыми полуросликами или крепышами. Кочевых полуросликов, а также тех, кто живет среди людей и других высоких народов, часто называют легконогими полуросликами или высокоростами.

Особенности Полуросликов

Тип существа: Гуманоид
Размер: Маленький (рост в пределах 2–3 футов)
Скорость: 30 футов

Полурослик обладает следующими особенностями вида:

Храбрый. Вы совершаете с Преимуществом спасброски, чтобы избежать или окончить состояние Испуганный.

Проворство полуросликов. Вы можете перемещаться через пространство другого существа, если оно на размер больше вас, но вы не можете остановиться в этом пространстве.

Удача. Когда вы совершаете Тест к20, при результате «1» на к20 вы можете перебросить кость и при этом должны использовать новый результат.

Естественная скрытность. Вы можете совершить действие Засада, если вас заслоняет существо хотя бы на один размер больше вас.





Инфернальный тифлинг

Хтонический тифлинг

Тифлинг Бездны

Тифлинг

Тифлинги либо рождаются на Нижних планах, либо ведут своё происхождение от живущих там исчадий. Каждый тифлинг связан кровными узами с дьяволом, демоном или каким-либо другим Исчадием. Эта связь с Нижними планами — часть наследия тифлинга, которое сулит могущество, но не оказывает влияния на его моральный компас.

Выбор каждого тифлинга — принять свою сущность или оплакивать своё наследие. Три варианта наследия описаны ниже.

Наследие Бездны

Энтропия Бездны, хаос Пандемониума и отчаяние Карцери отзываются в тифлингах с наследием Бездны. Типичные физические черты тифлингов, в жилах которых течёт кровь демонов, — рога, мех, клыки и специфический запах.

Хтоническое наследие

Тифлинги с хтоническим наследием ощущают не только притяжение Карцери, но и жадность Геенны и мрак Аида. Некоторые из этих тифлингов страшны, как трупы. Другие обладают неземной красотой суккуба, а третьи похожи на ночных карг, юголотов или иных Нейтрально-злых предков-исчадий.

Инфернальное наследие

Дьявольское наследие связывает тифлингов с Геенной, Девятью Преисподними и бушующими полями сражений Ахерона. Типичные физические черты тифлингов, ведущих свой род от дьяволов, — рога, шипы, хвосты, золотистые глаза и слабый запах серы или дыма.



Особенности Тифлингов

Тип существа: Гуманоид
Размер: Средний (рост около 4–7 футов) или Маленький (рост около 3–4 футов); выберите вместе с видом
Скорость: 30 футов

Тифлинг обладает следующими особенностями вида:

Тёмное зрение. У вас есть Тёмное зрение в пределах 60 футов.

Наследие Исчадия. Наследие вашей крови дарует вам сверхъестественные способности. Выберите наследие из таблицы «Наследия Исчадий». Вы получаете преимущество 1-го уровня выбранного рода.

Когда вы достигаете 3-го и 5-го уровней персонажа, вы изучаете заклинание более высокого уровня, как показано в таблице. У вас всегда подготовлено это заклинание. Вы можете один раз сотворить его без траты ячейки заклинаний, и вы восстанавливаете способность сотворять его таким образом после окончания Долгого отдыха. Вы также можете сотворять его с тратой любых ячеек заклинаний подходящего уровня.

Вашей заклинательной характеристикой для заклинаний, которые вы сотворяете с помощью этой особенностью, является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите характеристику во время выбора наследия).

Потустороннее присутствие. Вы знаете заговор *Чудотворство*. Когда вы сотворяете его с помощью этой особенности, заклинание использует ту же заклинательную характеристику, которую вы используете для особенности Наследие Исчадия.

Наследия Исчадий

Наследие	1-й уровень	3-й уровень	5-й уровень
Наследие Бездны	Вы имеете Сопротивление урону Ядом. Вы также знаете заговор *Ядовитые брызги*.	*Луч болезни*	*Удержание личности*
Хтоническое наследие	Вы имеете Сопротивление урону Некротической энергией. Вы также знаете заговор *Леденящее прикосновение*.	*Псевдожизнь*	*Луч слабости*
Инфернальное наследие	Вы имеете Сопротивление урону Огнём. Вы также знаете заговор *Огненный снаряд*.	*Адское возмездие*	*Тьма*



Человек

Люди встречаются по всей мультивселенной и столь же разнообразны, сколь и многочисленны. Они стремятся достичь как можно большего за отведенные им годы жизни. Их честолюбие и находчивость вызывают зависть, уважение и ужас во многих мирах.

Внешний вид людей настолько же разнообразен, как и жителей Земли, и у них множество богов. Ученые до сих пор спорят о происхождении человечества, но известны первые упоминания о людях в Сигиле. Этот город на внутренней стороне тороида в центре мультивселенной — место, где зародился Общий язык. Возможно, именно оттуда люди распространились по всей мультивселенной вместе с космополитизмом Города Дверей.

Особенности Человека

Тип существа: Гуманоид
Размер: Средний (рост в пределах 4–7 футов) или Маленький (рост в пределах 2–4 футов); выберите вместе с видом
Скорость: 30 футов

Человек обладает следующими особенностями вида:

Находчивый. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы получаете Героическое вдохновение.

Умелый. Вы получаете владение одним навыком по вашему выбору.

Универсальность. Вы получаете Черту происхождения по вашему выбору (см. главу 5). Рекомендуется взять черту Одарённый.





Эльф

Первые эльфы были созданы богом Кореллоном и могли изменять свой облик по желанию. Когда Кореллон проклял их за сговор с божеством Лолс, которой не удалось захватить власть над эльфийским пантеоном, они утратили этот дар. После изгнания Лолс в Бездну большинство эльфов отреклись от неё и заслужили прощение верховного божества, но отнятое Кореллоном было утрачено навсегда.

Потерявшие свою способность к перевоплощению эльфы ушли в Страну Фей, которая ещё больше усилила их печаль. Шло время и любопытные эльфы отправились исследовать другие планы бытия, включая миры Материального плана.

У них заострённые уши и нет волос на лице и теле. Эльфы живут около 750 лет и вместо сна впадают в транс, чтобы отдохнуть. В этом состоянии они по-прежнему осознают свое окружение, но погружаются в воспоминания и размышления.

За тысячелетия окружающая среда незаметно преобразила эльфов, наделив их различного вида магией. Например, таким образом появились высшие эльфы, дроу и лесные эльфы.

Дроу

Подземье наложило сильный отпечаток на обитающих в нём дроу. Некоторые дроу и целые поселения этих эльфов живут вне Подземья, но все же обладают его магией. Например, в сеттинге Eberron дроу обитают в тропических лесах и циклопических развалинах на континенте Зендрик.

Высшие эльфы

Высшие эльфы впитали магию перекрёстков между Страной Фей и Материальным планом. В некоторых мирах они называют себя иначе. Например, в Forgotten Realms они называют себя солнечными или лунными эльфами, в сеттинге Dragonlance — Сильванести и Квалинести, а в сеттинге Eberron — Иэрэни.

Лесные эльфы

Лесные эльфы несут в себе магию первобытных лесов. Они известны под многими другими названиями, такими как дикие, зелёные или древесные эльфы. Гругачи — лесные эльфы-затворники из сеттинга Greyhawk, а Кагонести и Тайрнадал — лесные эльфы из сеттингов Dragonlance и Eberron.



Особенности Эльфов

Тип существа: Гуманоид
Размер: Средний (рост в пределах 5–6 футов)
Скорость: 30 футов

Эльф обладает следующими особенностями вида:

Тёмное зрение. У вас есть Тёмное зрение в пределах 60 футов.

Эльфийская родословная. Ваша родословная даёт вам необычные способности. Выберите род из таблицы «Эльфийские рода». Вы получаете преимущество 1-го уровня этого рода.

Когда вы достигаете 3-го и 5-го уровней персонажа, вы изучаете заклинания более высокого уровня, как показано в таблице. У вас всегда подготовлено это заклинание. Вы можете один раз сотворить его без траты ячейки заклинаний, и вы восстанавливаете способность сотворять его таким образом после окончания Долгого отдыха. Вы также можете сотворять его с тратой любых ячеек заклинаний подходящего уровня.

Вашей заклинательной характеристикой для этих заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите характеристику во время выбора рода).

Фейское происхождение. Вы совершаете с Преимуществом спасброски, чтобы избежать или окончить состояние Очарованный.

Обострённые чувства. Вы владеете одним навыком: Восприятие, Выживание или Проницательность.

Транс. Вам не нужно спать, и вас невозможно усыпить с помощью магии. Вы можете закончить Долгий отдых за 4 часа, если проведёте их в медитации, похожей на транс, во время которой вы остаётесь в сознании.

Эльфийские рода

Род	1-й уровень	3-й уровень	5-й уровень
Дроу	Дистанция вашего Тёмного зрения увеличивается до 120 футов. Вы также узнаёте заговор *Пляшущие огоньки*.	*Огонь фей*	*Тьма*
Высший эльф	Вы узнаёте заговор *Фокусы*. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете заменить этот заговор на другой заговор из списка заклинаний Волшебника.	*Обнаружение магии*	*Туманный шаг*
Лесной эльф	Ваша Скорость увеличивается до 35 футов. Вы узнаёте заговор *Искусство друидов*.	*Скороход*	*Бесследное передвижение*



Близнецы Дженнифер и Лори Везермей-Фоксгров вместе с сыщиками Алаником Реем и Артуром Седжвиком пытаются спастись от ужасов замка Равенлофт.

ГЛАВА 5

Черты

В этой главе описаны варианты черт — особых умений, не привязанных к классу персонажа. Черта — это талант или область специализации, наделяющая персонажа особыми способностями. Она олицетворяет собой подготовку, опыт и умения, выходящие за рамки того, что даёт класс.

В приведённых ниже разделах описываются разделённые по категориям черты и их элементы.

Вы получаете черту от предыстории, кроме того, на определённых уровнях вашего класса вы получаете черту Улучшение характеристик или другую, требованиям которой вы соответствуете.

Каким бы способом вы ни получили черту, вы можете взять её только один раз, если в её описании не сказано иное.

Описания черт

Черты в этой главе сгруппированы по категориям: Черты происхождения, Универсальные черты, Боевые стили и Эпические дары, а внутри категории они представлены в алфавитном порядке. В таблице «Список черт» в алфавитном порядке перечислены все черты. Черты, которые можно взять более одного раза, отмечены звёздочкой.

Элементы черты

В описании черты после её названия содержатся следующие элементы.

Категория. Черта относится к определённой категории, указанной в её описании. Если вам нужно выбрать черту из определённой категории — например, черту Происхождения, под названием должна быть указана эта категория. Если вам нужно выбрать черту без указания категории, вы можете взять её из любой категории.

Требования. Чтобы взять черту, вы должны соответствовать всем требованиям, указанным в её описании, кроме случаев, когда какая-либо особенность позволяет вам взять черту, игнорируя её требования. Если в требованиях черты указан тот или иной класс, вы должны иметь хотя бы 1 уровень в этом классе.

Преимущества. Описание преимуществ черты приводится после требований, если они есть. Получив черту, вы получаете и её преимущества.

Повторяемость. Черту можно взять только один раз, если в элементе «Повторяемость» не указано иное.

Список черт

Черта	Категория
Амбидекстр	Универсальные
Артистичный	Универсальные
Атлетичный	Универсальные
Бдительный	Происхождение
Боевой заклинатель	Универсальные
Борец	Универсальные
Быстрый	Универсальные
Везунчик	Происхождение
Верховой боец	Универсальные
Внимательный	Универсальные
Воинская подготовка	Универсальные
Воодушевляющий лидер	Универсальные
Дар боевой удали	Эпический дар
Дар восстановления	Эпический дар
Дар восстановления заклинаний	Эпический дар
Дар истинного зрения	Эпический дар
Дар межпространственного перемещения	Эпический дар
Дар неотразимого нападения	Эпический дар
Дар ночного духа	Эпический дар
Дар скорости	Эпический дар
Дар сопротивления энергии	Эпический дар
Дар стойкости	Эпический дар
Дар судьбы	Эпический дар
Дар умелости	Эпический дар
Дебошир	Происхождение
Дикий атакующий	Происхождение
Дуэлянт	Боевой стиль
Затронутый тенью	Универсальные
Затронутый феями	Универсальные
Защита	Боевой стиль
Знаток лёгких доспехов	Универсальные
Знаток средних доспехов	Универсальные
Знаток тяжёлых доспехов	Универсальные
Крепкий	Происхождение
Крушитель	Универсальные
Лекарь	Происхождение
Мастер большого оружия	Универсальные
Мастер древкового оружия	Универсальные
Мастер оружия	Универсальные
Мастер средних доспехов	Универсальные
Мастер тяжёлых доспехов	Универсальные
Мастер щитов	Универсальные
Меткий заклинатель	Универсальные
Меткий стрелок	Универсальные
Музыкант	Происхождение
Налётчик	Универсальные
Оборона	Боевой стиль
Обороняющийся дуэлянт	Универсальные
Одарённый*	Происхождение
Острый ум	Универсальные
Отравитель	Универсальные

Черта	Категория
Перехват	Боевой стиль
Посвящённый в магию*	Происхождение
Пронзатель	Универсальные
Проныра	Универсальные
Ритуальный заклинатель	Универсальные
Рубака	Универсальные
Самоделкин	Происхождение
Сражение без оружия	Боевой стиль
Сражение большим оружием	Боевой стиль
Сражение вслепую	Боевой стиль
Сражение двумя оружиями	Боевой стиль
Сражение метательным оружием	Боевой стиль
Стихийный адепт	Универсальные
Стойкий	Универсальные
Страж	Универсальные
Стрельба	Боевой стиль
Телекинетик	Универсальные
Телепат	Универсальные
Убийца магов	Универсальные
Увеличение характеристик*	Универсальные
Устойчивый	Универсальные
Шеф-повар	Универсальные
Эксперт в арбалетах	Универсальные
Эксперт в навыке	Универсальные

* Эту черту можно взять более одного раза.

Черты происхождения

Эти черты относятся к категории Происхождение.

Бдительный

Черта происхождения

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Владение Инициативой. Когда вы совершаете бросок Инициативы, можете добавить к броску свой Бонус владения.

Обмен Инициативой. Сразу после совершения броска Инициативы вы можете обменяться значениями Инициативы с одним согласным союзником, участвующим в том же бою. Вы не можете совершить этот обмен, если вы или этот союзник Недееспособны.



Везунчик

Черта происхождения

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Очки удачи. У вас есть количество Очков удачи, равное вашему Бонусу владения, которые вы можете потратить на указанные ниже преимущества. Вы восстанавливаете потраченные Очки удачи после окончания Долгого отдыха.

Преимущество. Когда вы выполняете Тест к20, вы можете потратить 1 Очко удачи, чтобы совершить бросок к20 с Преимуществом.

Помеха. Когда существо совершает бросок атаки по вам, вы можете потратить 1 Очко удачи, чтобы оно совершало этот бросок к20 с Помехой.

Дебошир

Черта происхождения

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Усиленный безоружный удар. Когда вы попадаете своим Безоружным ударом и наносите урон, вы можете вместо обычного урона Безоружного удара нанести Дробящий урон в количестве, равном 1к4 + ваш модификатор Силы.

Переброс урона. Каждый раз, когда вы бросаете кость урона вашего Безоружного удара, вы можете перебросить её, если на ней выпадает 1, при этом вы должны использовать новый результат.

Импровизированное оружие. Вы получаете владение импровизированным оружием.

Толчок. Когда в свой ход вы попадаете по существу Безоружным ударом частью действия Атака, вы можете нанести цели урон и толкнуть её от себя на 5 футов. Вы можете воспользоваться этим преимуществом только один раз за ход.

Дикий атакующий

Черта происхождения

Вы научились наносить особенно сильные удары. Один раз за ход, когда вы попадаете по цели оружием, вы можете бросить кость урона оружия дважды и использовать любой из выпавших результатов по этой цели.

Крепкий

Черта происхождения

Ваш максимум Хитов увеличивается на величину, равную удвоенному уровню персонажа, на



котором вы получаете эту черту. При каждом последующем получении уровня персонажа ваш максимум Хитов увеличивается на дополнительные 2 Хита.

Лекарь

Черта происхождения

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Полевой медик. Действием Использование вы можете потратить одно использование Комплекта целителя и позаботиться о ранах существа в пределах 5 футов. Это существо может потратить одну из своих Костей хитов, после чего вы бросаете эту кость. Существо восстанавливает Хиты в количестве, равном результату броска + ваш Бонус владения.

Переброс лечения. Каждый раз, когда вы бросаете кость, чтобы определить количество Хитов, восстанавливаемых с помощью заклинания или преимущества Полевой медик, если выпало 1, вы можете перебросить эту кость, при этом вы должны использовать новый результат.

Музыкант

Черта происхождения

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Обученность инструментам. Вы получаете владение тремя Музыкальными инструментами по вашему выбору.

Ободряющая песня. При завершении Короткого или Долгого отдыха вы можете сыграть песню на Музыкальном инструменте, которым владеете, и дать Героическое вдохновение услышавшим её союзникам. Количество союзников, на которых вы можете воздействовать таким образом, равно вашему Бонусу владения.

Одарённый

Черта происхождения

Вы получаете владение тремя навыками или инструментами в любой комбинации по вашему выбору.

Повторяемость. Вы можете взять эту черту более одного раза.

Посвящённый в магию

Черта происхождения

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Два заговора. Вы изучаете два заговора по вашему выбору из списка заклинаний Волшебника, Друида или Жреца. Заклинательной характеристикой для заклинаний этой черты является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).



Заклинание 1-го уровня. Выберите заклинание 1-го уровня из того же списка заклинаний, из которого выбрали заговоры этой черты. У вас всегда подготовлено это заклинание. Вы можете сотворить его один раз без траты ячейки заклинаний, и вы восстанавливаете способность сотворять его таким образом после окончания Долгого отдыха. Вы также можете сотворять это заклинание с помощью любых имеющихся у вас ячеек заклинаний.

Замена заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете новый уровень, можете заменить одно из выбранных вами в этой черте заклинаний на другое заклинание того же уровня из выбранного списка заклинаний.

Повторяемость. Вы можете взять эту черту более одного раза, но каждый раз должны выбирать новый список заклинаний.

Самоделкин

Черта происхождения

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Владение инструментами. Вы получаете владение тремя различными Ремесленными инструментами по вашему выбору из перечисленных в таблице «Быстрое изготовление».

Скидка. Каждый раз, когда вы покупаете немагический предмет, вы получаете на него 20-процентную скидку.

Быстрое изготовление. После окончания Долгого отдыха вы можете изготовить один предмет снаряжения из таблицы «Быстрое изготовление», если у вас есть необходимые Ремесленные инструменты, и вы владеете ими. Предмет существует до завершения вашего следующего Долгого отдыха, после чего разваливается на части.

Быстрое изготовление

Ремесленные инструменты	Изготавливаемое снаряжение
Инструменты плотника	Лестница, Факел
Инструменты кожевника	Кошель, Тубус для карт и свитков, Футляр для арбалетных болтов
Инструменты каменщика	Блок и лебёдка
Инструменты гончара	Кувшин, Лампа
Инструменты кузнеца	Ведро, Железный горшок, Калтропы, Крюк-кошка, Металлические шарики
Инструменты ремонтника	Колокольчик, Лопата, Трутница
Инструменты ткача	Верёвка, Корзина, Палатка, Сеть
Инструменты резчика по дереву	Боевой посох, Дубинка, Палица

Универсальные черты

Эти черты относятся к категории Универсальные.

Амбидекстр

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, Сила или Ловкость 13+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.

Улучшенное использование двух оружий. Когда вы в свой ход совершаете действие Атака и атакуете оружием со свойством Лёгкое, вы можете Бонусным действием в этот же ход совершить одну дополнительную атаку другим Рукопашным оружием без свойства Двуручное. Вы не добавляете модификатор характеристики к урону этой дополнительной атаки, если только он не отрицательный.

Быстрое выхватывание. Когда обычно вы можете вынуть или убрать одно оружие, вы можете вынуть или убрать два оружия, если у них нет свойства Двуручное.

Артистичный

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, Харизма 13+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Харизмы на 1, но не выше 20.

Вживание в роль. Пока вы маскируетесь под реальную или вымышленную личность, вы совершаете с Преимуществом проверки Харизмы (Обман или Выступление), когда пытаетесь выдать себя за кого-то другого.

Подражание. Вы можете подражать звукам, издаваемым другими существами, включая речь. Если существо слышит ваше подражание, оно должно преуспеть в проверке Мудрости (Проницательность), чтобы определить фальшь (Сл 8 + ваши модификатор Харизмы и Бонус владения).

Атлетичный

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, Сила или Ловкость 13+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.

Скорость лазания. Вы получаете Скорость лазания, равную вашей Скорости.

Подъём. Когда вы Сбиты с ног, то можете встать, потратив только 5 футов перемещения.

Короткий разбег. При совершении Прыжков в длину и Прыжков в высоту вам достаточно переместиться только на 5 футов.

Боевой заклинатель

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, умение Сотворение заклинаний или Магия договора)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Концентрация. Вы совершаете с Преимуществом спасброски Телосложения для поддержания Концентрации.

Превентивное заклинание. Когда существо покидает пределы вашей досягаемости, вместо совершения Провоцированной атаки вы можете Реакцией сотворить заклинание на это существо. Это заклинание должно иметь время сотворения в 1 действие и быть нацелено только на это существо.

Соматические компоненты. Вы можете выполнять Соматический компонент заклинаний, даже если держите оружие или Щит в одной или обеих руках.

Борец

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, Сила или Ловкость 13+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.

Удар и захват. Когда вы в свой ход частью действия Атака попадаете по существу Безоружным ударом, вы можете применить сразу варианты Урон и Захват Безоружного удара. Вы можете воспользоваться этим преимуществом только один раз за ход.

Атака с преимуществом. Вы совершаете с Преимуществом броски атаки по Схваченной вами цели.

Быстрый борец. Вы не тратите дополнительное перемещение, когда перемещаете Схваченное вами существо вашего размера или меньше.

Быстрый

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, Ловкость или Телосложение 13+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Ловкости или Телосложения на 1, но не выше 20.

Увеличение скорости. Ваша Скорость увеличивается на 10 футов.

Рывок по труднопроходимой местности. Когда в свой ход вы совершаете действие Рывок, до конца этого хода труднопроходимая местность не замедляет ваше перемещение.

Проворное перемещение. Провоцированные атаки по вам совершаются с Помехой.

Верховой боец

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы, Ловкости или Мудрости на 1, но не выше 20.

Удар всадника. Будучи верхом, вы совершаете с Преимуществом броски атак по пешим существам в пределах 5 футов от вашего скакуна, если они хотя бы на один размер меньше вашего скакуна.

Прыжок в сторону. Если ваш скакун попадает под эффект, позволяющий совершить спасбросок Ловкости для получения только половины урона, то он вовсе не получает урон при успехе и получает половину урона при провале. Вы должны быть верхом на скакуне, чтобы он мог воспользоваться этим преимуществом, и вы оба не должны быть Недееспособны.

Вираж. Пока вы верхом и не являетесь Недееспособным, вы можете сделать так, что попадающая по вашему скакуну атака вместо этого попала по вам.

Внимательный

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, Интеллект или Мудрость 13+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта или Мудрости на 1, но не выше 20.

Проницательный наблюдатель. Выберите один из следующих навыков: Восприятие, Проницательность или Расследование. Если у вас нет владения выбранным навыком, то вы получаете его, а если у вас есть владение выбранным навыком, то вы получаете Экспертность в этом навыке.

Быстрый поиск. Вы можете Бонусным действием совершать действие Поиск.

Воинская подготовка

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.

Владение оружием. Вы получаете владение Воинским оружием.

Воодушевляющий лидер

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, Мудрость или Харизма 13+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Воодушевляющее выступление. По завершению Короткого или Долгого отдыха вы можете выступить с воодушевляющей речью, песней или танцем. При этом выберите не более шести присутствующих при выступлении союзников в пределах 30 футов (можно выбрать себя). Каждое выбранное существо получает Временные хиты, равные уровню вашего персонажа плюс модификатор увеличенной этой чертой характеристики.

Затронутый тенью

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Влияние магии Царства Теней даровало вам указанные преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Теневая магия. Выберите одно заклинание 1-го уровня школы Иллюзии или Некромантии. У вас всегда подготовлено это заклинание и заклинание Невидимость. Вы можете сотворить каждое из этих заклинаний без траты ячейки заклинаний. Сотворив каждое из этих заклинаний таким образом, вы не можете сделать это снова, пока не закончите Долгий отдых. Вы можете также сотворять эти заклинания с имеющимися у вас ячейками заклинаний подходящего уровня. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является характеристика, увеличенная этой чертой.



Затронутый феями
Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Влияние магии Страны Фей даровало вам следующие преимущества:

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Магия Фей. Выберите одно заклинание 1-го уровня школы Прорицания или Очарования. У вас всегда подготовлено это заклинание и заклинание Туманный шаг. Вы можете сотворить каждое из этих заклинаний без траты ячейки заклинаний. Сотворив любое из этих заклинаний без траты ячейки, вы не можете сотворить его таким образом снова, пока не закончите Долгий отдых. Вы можете также сотворять эти заклинания с имеющимися у вас ячейками заклинаний подходящего уровня. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является увеличенная этой чертой характеристика.

Знаток лёгких доспехов
Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.

Обращение с доспехами. Вы обучаетесь обращению с Лёгкими доспехами и Щитами.

Знаток средних доспехов
Универсальная черта (Требования: уровень 4+, навык обращения с Лёгкими доспехами)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.

Обращение с доспехами. Вы обучаетесь обращению со Средними доспехами.

Знаток тяжёлых доспехов
Универсальная черта (Требования: уровень 4+, навык обращения со Средними доспехами)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Телосложения или Силы на 1, но не выше 20.

Обращение с доспехами. Вы обучаетесь обращению с Тяжёлыми доспехами.

Крушитель
Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Телосложения на 1, но не выше 20.

Толчок. Один раз за ход, когда вы попадаете по существу атакой, наносящей Дробящий урон, вы можете переместить его на 5 футов в незанятое пространство, если цель максимум на один размер больше вас.

Улучшенные критические попадания. Когда вы совершаете Критическое попадание и наносите существу Дробящий урон, броски атаки по этому существу совершаются с Преимуществом до начала вашего следующего хода.

Мастер большого оружия
Универсальная черта (Требования: уровень 4+, Сила 13+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы на 1, но не выше 20.

Мастерство в тяжёлом оружии. Когда вы в свой ход частью действия Атака попадаете по существу оружием со свойством Тяжёлое, вы можете нанести цели дополнительный урон. Этот урон равен вашему Бонусу владения.

Сечь. Сразу после совершения Критического попадания Рукопашным оружием или снижения таким оружием Хитов существа до 0, вы можете совершить ещё одну атаку этим оружием Бонусным действием.

Мастер древкового оружия
Универсальная черта (Требования: уровень 4+, Сила или Ловкость 13+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.

Удар древком. Когда вы совершаете действие Атака, сразу после атаки Боевым посохом, Копьём или оружием со свойствами Тяжёлое и Досягаемость, вы можете Бонусным действием совершить рукопашную атаку другим концом этого оружия. Эта атака оружием наносит Дробящий урон, и костью урона для неё будет к4.

Превентивный удар. Если вы вооружены Боевым посохом, Копьём или оружием со свойствами Тяжёлое и Досягаемость, вы можете Реакцией совершить одну рукопашную атаку по существу, когда оно входит в область досягаемости вашего оружия.

Мастер оружия

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.

Свойство искусности. Благодаря вашим тренировкам с оружием вы можете использовать свойство искусности одного вида Простого или Воинского оружия по вашему выбору, при условии, что вы владеете этим оружием. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете сменить этот вид оружия на другой подходящий.

Мастер средних доспехов

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, навык обращения со Средними доспехами)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.

Подгонка. Пока вы носите Средний доспех, вы можете добавлять к вашему КЗ не 2, а 3, если ваше значение Ловкости 16 и выше.

Мастер тяжёлых доспехов

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, навык обращения с Тяжёлыми доспехами)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Телосложения или Силы на 1, но не выше 20.

Снижение урона. Каждый раз, когда по вам попадают атакой, и на вас надет Тяжёлый доспех, вы уменьшаете Дробящий, Колющий или Рубящий урон этой атаки на величину, равную вашему Бонусу владения.

Мастер щитов

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, навык обращения с Щитами)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы на 1, но не выше 20.

Удар щитом. Если вы носите Щит, и частью действия Атака вы попадаете атакой Рукопашным оружием по существу в пределах 5 футов, вы можете немедленно ударить цель надетым Щитом, при этом цель должна совершить спасбросок Силы (Сл 8 + ваш модификатор Силы + ваш Бонус владения). При провале вы толкаете цель на 5 футов от себя или делаете её Сбитой с ног (по вашему выбору). Вы можете воспользоваться этим преимуществом только один раз в каждый свой ход.

Выставление щита. Если вы носите Щит и попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы вовсе не получаете урона, если совершаете Реакцию и преуспеваете в спасброске.

Меткий заклинатель

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, умение Сотворение заклинаний или Магия договора)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Игнорирование укрытия. Ваши броски атаки заклинаний игнорируют Укрытие наполовину и Укрытие на три четверти.

Сотворение заклинания в рукопашной. Присутствие врага в пределах 5 футов не создаёт Помех вашим броскам атаки заклинаниями.

Увеличенная дистанция. Когда вы сотворяете заклинание, дистанция которого составляет не менее 10 футов и требует совершения броска атаки, вы можете увеличить дистанцию заклинания на 60 футов.

Меткий стрелок

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, Ловкость 13+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Ловкости на 1, но не выше 20.

Игнорирование укрытия. Ваши дальнобойные атаки оружием игнорируют Укрытие на половину и Укрытие на три четверти.

Стрельба в рукопашной. Присутствие врага в пределах 5 футов от вас не создаёт Помех вашим броскам атаки Дальнобойным оружием.

Дальние выстрелы. Нахождение цели вашей атаки Дальнобойным оружием за пределом нормальной дистанции, но в пределах максимальной дистанции, не накладывает на атаку Помеху.

Налётчик

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, Сила или Ловкость 13+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.

Улучшенный рывок. Когда вы совершаете действие Рывок, ваша Скорость для этого Действия увеличивается на 10 футов.

Атака с наскока. Если непосредственно перед попаданием по цели броском рукопашной атаки, совершённым частью действия Атака, вы переместились хотя бы на 10 футов по прямой к цели, то либо добавьте 1к8 к броску урона этой атаки, либо толкните цель от себя на расстояние не более 10 футов, если её размер превышает ваш не более чем на один размер. Вы можете воспользоваться этим преимуществом только один раз в каждый свой ход.

Обороняющийся дуэлянт

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, Ловкость 13+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Ловкости на 1, но не выше 20.

Парирование. Если вы вооружены оружием со свойством Фехтовальное, и другое существо попадает по вам рукопашной атакой, вы можете Реакцией добавить ваш Бонус владения к вашему Классу Защиты, что может изменить результат на промах. Вы применяете этот бонус к своему КЗ против рукопашных атак до начала вашего следующего хода.

Острый ум

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, Интеллект 13+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта на 1, но не выше 20.

Знание основ. Выберите один из следующих навыков: История, Природа, Расследование, Религия или Тайная Магия. Если вы не владеете им, то получаете владение этим навыком, а если уже владеете, то получаете Экспертность в этом навыке.

Быстрое изучение. Вы можете Бонусным действием совершать действие Изучение.

Отравитель

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Ловкости или Интеллекта на 1, но не выше 20.

Сильнодействующий яд. Когда вы совершаете бросок урона Ядом, этот урон игнорирует Сопротивление урону Ядом.

Изготовление яда. Вы получаете владение Инструментами отравителя. Воспользовавшись этими инструментами и потратив 50 зм за 1 час работы, вы можете создать яд, при этом количество доз яда равно вашему Бонусу владения. Бонусным действием вы можете нанести дозу яда на оружие или боеприпас. После нанесения яд сохраняет свою силу в течение 1 минуты или пока вы не нанесёте урон отравленным предметом. Когда существо получает урон от этого предмета, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения (Сл 8 + ваш Бонус владения + модификатор увеличенной этой чертой характеристики), иначе получит 2к8 урона Ядом и станет Отравленным до конца вашего следующего хода.

Пронзатель

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.

Прокол. Один раз за ход, когда вы попадаете по существу атакой, наносящей Колющий урон, вы можете перебросить одну из костей урона этой атаки, при этом вы должны использовать новый результат.

Улучшенные критические попадания. Когда вы совершаете Критическое попадание, наносящее Колющий урон существу, вы можете бросить одну дополнительную кость урона при определении добавочного Колющего урона, получаемого целью.

Проныра

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, Ловкость 13+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.



Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Ловкости на 1, но не выше 20.

Слепое зрение. Вы получаете Слепое зрение в пределах 10 футов.

Туман войны. Используя отвлекающие факторы боя, вы совершаете с Преимуществом все проверки Ловкости (Скрытность) действия Засада во время боя.

Снайпер. Если вы затаились, совершаете бросок атаки и промахиваетесь, то это не раскрывает ваше местоположение.

Ритуальный заклинатель

Универсальная черта (Требования: уровень 4+; Интеллект, Мудрость или Харизма 13+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Ритуальные заклинания. Выберите заклинания 1-го уровня с меткой Ритуал в количестве, равном вашему Бонусу владения. У вас всегда подготовлены эти заклинания, и вы можете сотворять их с имеющимися у вас ячейками заклинаний. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является увеличенная этой чертой характеристика. Каждый раз при увеличении вашего Бонуса владения вы можете добавить дополнительное заклинание 1-го уровня с меткой Ритуал к списку подготовленных этой чертой заклинаний.

Быстрый ритуал. Используя это преимущество, вы можете сотворить подготовленное вами Ритуальное заклинание за его обычное время сотворения, вместо увеличенного ритуального. В этом случае вы не тратите ячейку заклинаний. Сотворив заклинание таким образом, вы не можете сделать это снова, пока не закончите Долгий отдых.

Рубака

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.

Подрезание сухожилия. Один раз за ход, когда вы попадаете по существу атакой, наносящей Рубящий урон, вы можете уменьшить Скорость этого существа на 10 футов до начала вашего следующего хода.

Улучшенные критические попадания. Когда вы совершаете Критическое попадание, наносящее Рубящий урон существу, оно совершает с Помехой броски атаки до начала вашего следующего хода.



Стихийный адепт

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, умение Сотворение заклинаний или Магия договора)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Власть над энергией. Выберите один из следующих типов урона: Звук, Кислота, Огонь, Холод или Электричество. Сотворяемые вами заклинания игнорируют Сопротивление урону выбранного типа. Кроме того, когда вы бросаете кости урона от сотворённого вами заклинания, наносящего урон выбранного типа, вы можете считать все выпадающие на костях урона «1» как «2».

Повторяемость. Вы можете взять эту черту более одного раза, но каждый раз вы должны выбирать новый тип урона для преимущества Власть над энергией.

Стойкий

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Телосложения на 1, но не выше 20.

Противостояние смерти. Вы совершаете с Преимуществом Спасброски от смерти.

Быстрое восстановление. Бонусным действием вы можете потратить одну из своих Костей хитов, бросить эту кость и восстановить Хиты в количестве, равном результату броска.

Страж

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, Сила или Ловкость 13+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.

Хранитель. Сразу после того, как существо в пределах 5 футов от вас совершит действие Отход или попадёт атакой по любой цели, кроме вас, вы можете совершить Провоцированную атаку по этому существу.

Остановка. Когда вы попадаете по существу Провоцированной атакой, его Скорость падает до 0 до конца текущего хода.

Телекинетик

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Малый телекинез. Вы изучаете заговор *Волшебная рука*. Вы можете сотворять его без Вербального и Соматического компонентов, можете делать призрачную руку Невидимой, и когда вы сотворяете это заклинание, его дистанция, и расстояние, на котором рука может быть от вас, увеличиваются на 30 футов. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является увеличенная этой чертой характеристика.

Телекинетический толчок. Бонусным действием вы можете телекинетически толкнуть одно видимое вами в пределах 30 футов существо. При этом цель должна преуспеть в спасброске Силы (Сл 8 + ваш Бонус владения и увеличенной этой чертой модификатор характеристики), иначе будет перемещена на 5 футов по прямой к вам или от вас.

Телепат

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 20.

Телепатическая фраза. Вы можете телепатически разговаривать со всеми видимыми вами в пределах 60 футов существами. Ваши телепатические фразы должны быть на известном вам языке, и существо понимает вас только если оно знает этот язык. Ваше сообщение не даёт существу возможности ответить вам телепатически.

Обнаружение мыслей. У вас всегда подготовлено заклинание Обнаружение мыслей. Вы можете сотворить его без компонентов и ячейки заклинаний, и не можете сотворить его таким образом вновь, пока не закончите Долгий отдых. Вы можете также сотворять это заклинание с имеющимися у вас ячейками заклинаний подходящего уровня. Вашей заклинательной характеристикой для этого заклинания является увеличенная этой чертой характеристика.

Убийца магов

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.

Нарушение концентрации. Когда вы наносите урон существу, концентрирующемуся на заклинании, это существо совершает с Помехой спасбросок для поддержания Концентрации.

Защищённый разум. Если вы проваливаете спасбросок Интеллекта, Мудрости или Харизмы, вы можете вместо этого сделать спасбросок успешным. Вы не можете воспользоваться этим преимуществом вновь, пока не закончите Короткий или Долгий отдых.

Увеличение характеристик

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Увеличьте значение одной вашей характеристики на 2 или двух ваших характеристик на 1. Эта черта не может увеличить значение характеристики выше 20.

Повторяемость. Вы можете взять эту черту более одного раза.

Устойчивый

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Выберите одну характеристику, спасброском которой вы не владеете. Увеличьте значение выбранной характеристики на 1, но не выше 20.

Владение спасброском. Вы получаете владение спасброском выбранной характеристики.

Шеф-повар

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Телосложения или Мудрости на 1, но не выше 20.

Инструменты повара. Вы получаете владение Инструментами повара, если уже не владеете ими.



Сытное блюдо. Частью Короткого отдыха вы можете приготовить особую еду, если у вас под рукой есть ингредиенты и Инструменты повара. Этой еды может быть достаточно для существ, в количестве равном 4 + ваш Бонус владения. В конце этого Короткого отдыха любое существо, съевшее эту еду и потратившее хотя бы одну Кость хитов для восстановления Хитов, восстанавливает дополнительно 1к8 Хитов.

Поддерживающие угощения. За 1 час работы или когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете приготовить закуски в количестве, равном вашему Бонусу владения, если у вас под рукой есть ингредиенты и Инструменты повара. Эти особенные закуски съедобны в течение 8 часов после приготовления. Существо может Бонусным действием съесть одну такую закуску, чтобы получить Временные хиты в количестве, равном вашему Бонусу владения.

Эксперт в арбалетах

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, Ловкость 13+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Ловкости на 1, но не выше 20.

Игнорирование перезарядки. Вы игнорируете свойство Перезарядка Одноручного арбалета, Тяжёлого арбалета и Лёгкого арбалета (далее в этой черте просто «арбалеты»). Если вы держите такой арбалет, то вам не требуется свободная рука, чтобы зарядить в него боеприпас.

Стрельба в рукопашной. Присутствие врага в пределах 5 футов от вас не создаёт Помех вашим броскам атаки, использующим арбалеты.

Использование двух оружий. Когда вы совершаете дополнительную атаку от свойства Лёгкое, вы можете добавить ваш модификатор характеристики к урону, если ещё не добавляли этот модификатор к урону этой атаки, а атака совершена арбалетом со свойством Лёгкое.

Эксперт в навыке

Универсальная черта (Требования: уровень 4+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 20.

Владение навыками. Вы получаете владение двумя навыками по вашему выбору.

Экспертность. Выберите один навык, которым вы владеете, но в котором у вас нет Экспертности. Вы получаете Экспертность в этом навыке.

Черты Боевых стилей

Эти черты относятся к категории Боевых стилей.

Дуэлянт

Черта Боевого стиля (Требования: умение Боевой стиль)

Пока вы держите Рукопашное оружие в одной руке и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

Защита

Черта Боевого стиля (Требования: умение Боевой стиль)

Когда видимое вами существо атакует другое существо, кроме вас, в пределах 5 футов от вас, вы можете Реакцией выставить Щит, если вы носите его. В этом случае инициирующая атака совершается с Помехой, и все остальные броски атак по цели до начала вашего следующего хода тоже совершаются с Помехой, если вы остаётесь в пределах 5 футов от цели.

Оборона

Черта Боевого стиля (Требования: умение Боевой стиль)

Пока вы носите Лёгкий, Средний или Тяжёлый доспех, вы получаете бонус +1 к Классу Защиты.

Перехват

Черта Боевого стиля (Требования: умение Боевой стиль)

Когда видимое вами существо попадает броском атаки по другому существу в пределах 5 футов от вас, вы можете Реакцией уменьшить получаемый целью урон на 1к10 + ваш Бонус владения. Чтобы использовать эту Реакцию, вы должны держать в руках либо Щит, либо Простое или Воинское оружие.

Сражение без оружия

Черта Боевого стиля (Требования: умение Боевой стиль)

Когда вы попадаете Безоружным ударом и наносите урон, вместо обычного урона Безоружного удара вы можете нанести Дробящий урон, равный 1к6 + ваш модификатор Силы. Если вы не держите ни оружия, ни Щита, то в этом броске атаки к6 становится к8.

В начале каждого вашего хода вы можете нанести 1к4 Дробящего урона одному Схваченному вами существу.



Сражение большим оружием

Черта Боевого стиля (Требования: умение Боевой стиль)

Когда вы совершаете бросок урона атаки Рукопашным оружием, которое вы держите двумя руками, то можете считать все выпавшие на костях урона результаты «1» и «2» как «3». Чтобы использовать это преимущество, оружие должно иметь свойство Двуручное или Универсальное.

Сражение вслепую

Черта Боевого стиля (Требования: умение Боевой стиль)

Вы получаете Слепое зрение в пределах 10 футов.

Сражение двумя оружиями

Черта Боевого стиля (Требования: умение Боевой стиль)

Когда вы совершаете дополнительную атаку от свойства Лёгкое, вы можете добавить ваш модификатор характеристики к урону, если ещё не добавляли этот модификатор к урону этой атаки.

Сражение метательным оружием

Черта Боевого стиля (Требования: умение Боевой стиль)

Когда вы попадаете дальнобойной атакой оружием со свойством Метательное, вы получаете бонус +2 к броску урона.

Стрельба

Черта Боевого стиля (Требования: умение Боевой стиль)

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки Дальнобойным оружием.

Черты Эпических даров

Эти черты относятся к категории Эпических даров.

Дар боевой удали

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Безупречный прицел. Когда вы промахиваетесь броском атаки, вы можете вместо этого попасть. Вы не можете воспользоваться этим преимуществом вновь до начала вашего следующего хода.

Дар восстановления

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Последний рубеж. Когда ваши Хиты снижаются до 0, вместо этого вы можете опустить Хиты только до 1 и восстановить Хиты в количестве, равном половине вашего максимума Хитов. Вы не можете воспользоваться этим преимуществом вновь, пока не закончите Долгий отдых.

Восстановление жизненной силы. У вас есть запас из десяти к10. Бонусным действием вы можете потратить кости из запаса, бросить их и восстановить Хиты в количестве хитов, равном сумме бросков. Вы восстанавливаете все потраченные кости после окончания Долгого отдыха.

Дар восстановления заклинаний

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+, умение Сотворение заклинаний)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, но не выше 30.

Бесплатное сотворение. Каждый раз, когда вы сотворяете заклинание с ячейкой заклинаний от 1-го до 4-го уровня, бросьте 1к4. Если результат броска совпадает с уровнем ячейки, она не тратится.

Дар истинного зрения

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Истинное зрение. Вы получаете Истинное зрение в пределах 60 футов.

Дар межпространственного перемещения

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Мерцающие шаги. Сразу после совершения действия Атака или Магия вы можете телепортироваться на расстояние не более 30 футов в видимое вами незанятое пространство.

Дар неотразимого нападения

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.



Повышение характеристики. Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1, но не выше 30.

Преодоление защиты. Наносимый вами Дробящий, Колющий и Рубящий урон всегда игнорирует Сопротивление.

Сокрушительный удар. Когда при броске атаки вы выбрасываете 20 на к20, вы можете нанести цели дополнительный урон, равный значению характеристики, увеличенной этой чертой. Тип дополнительного урона совпадает с типом урона атаки.

Дар ночного духа

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Слияние с тенями. Пока вы находитесь в области Тусклого света или Тьмы, вы можете Бонусным действием стать Невидимым. Это состояние заканчивается на вас сразу после совершения вами действия, Бонусного действия или Реакции.

Призрачная фигура. Пока вы находитесь в области Тусклого света или Тьмы, вы получаете Сопротивление всем типам урона, кроме урона Излучением и Психической энергией.

Дар скорости

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Мастер побега. Бонусным действием вы можете совершить действие Отход, что также оканчивает на вас состояние Схваченный.

Быстрота. Ваша Скорость увеличивается на 30 футов.

Дар сопротивления энергии

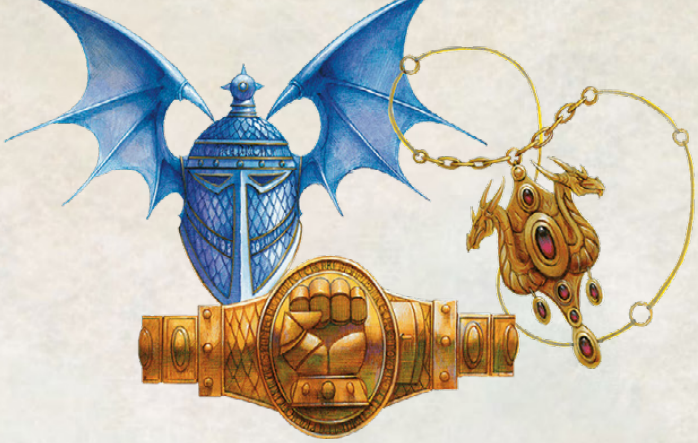
Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Сопротивление энергиям. Вы получаете Сопротивление двум типам урона на ваш выбор из следующих: Звук, Излучение, Кислота, Некротическая энергия, Огонь, Психическая энергия, Холод, Электричество или Яд. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить выбранные типы.

Перенаправление энергии. Когда вы получаете урон одного из типов, выбранных в преимуществе Сопротивление энергиям, вы можете Реакцией направить урон этого же типа на другое



видимое вами существо в пределах 60 футов от вас, не имеющее Полного укрытия. При этом существо должно преуспеть в спасброске Ловкости (Сл 8 + ваши модификатор Телосложения и Бонус владения), иначе получит урон, равный 2к12 + ваш модификатор Телосложения.

Дар стойкости

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Укрепление здоровья. Максимум ваших Хитов увеличивается на 40. Каждый раз, когда вы восстанавливаете Хиты, вы можете восстановить дополнительные Хиты в количестве, равном вашему модификатору Телосложения. Как только вы сделаете это, вы не сможете сделать это снова до начала вашего следующего хода.

Дар судьбы

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Улучшение судьбы. Когда вы или другое существо в пределах 60 футов от вас преуспеваете или проваливаете Тест к20, вы можете бросить 2к4 и прибавить или вычесть результат из броска к20. Вы не сможете воспользоваться этим преимуществом снова, пока не совершите бросок Инициативы или не закончите Короткий или Долгий отдых.

Дар умелости

Черта Эпического дара (Требования: уровень 19+)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Разносторонний специалист. Вы получаете владение всеми навыками.

Экспертность. Выберите один навык, в котором у вас нет Экспертности. Вы получаете Экспертность в этом навыке.



В небесах Эберрона изобретательница Ви и её Чинилы спасаются от Повелителя Клинков и падающего воздушного корабля, объятого зелёным пламенем!

ГЛАВА 6

Экипировка

Правильный выбор экипировки искателями приключений может определить успех или провал путешествия. В этой главе приведены правила и цены на оружие, доспехи и другие виды экипировки, которую персонажи могут приобрести или найти. Мастер определяет, есть ли в магазине тот или иной предмет, а также его цену.

Монеты

Во время своих приключений персонажи часто находят монеты, которые они могут потратить в магазинах, постоялых дворах и других местах. Существуют монеты различного номинала, и их ценность основана на относительной стоимости материала, из которого они изготовлены. В таблице «Номиналы монет» перечислены монеты и их стоимость по отношению к основной монете игры — Золотой Монете (ЗМ). Например, 100 Медных Монет стоят 1 Золотую Монету.

Монета весит около трети унции или 9 грамм, а пятьдесят монет — 1 фунт или полкилограмма.

Номиналы монет

Монета	Стоимость в ЗМ
Медная (ММ)	1/100
Серебряная (СМ)	1/10
Электровая (ЭМ)	1/2
Золотая (ЗМ)	1
Платиновая (ПМ)	10

Оружие

Таблица «Оружие» в этом разделе показывает основные виды оружия в игре. В таблице указаны его цена, вес, а также следующая информация:

Категория. Оружие делится на две категории: Простое и Воинское. Владение оружием обычно связано с одной из этих категорий. Например, вы можете владеть Простым оружием.

Рукопашное или Дальнобойное. Всё оружие делится на Рукопашное и Дальнобойное. Рукопашное оружие используется для атаки целей в пределах 5 футов, а Дальнобойное — для атаки целей на расстоянии.

Урон. В таблице указано, сколько урона и какого типа наносит оружие, если атакующий попадает по цели.

Свойства. Все свойства, которыми обладает оружие, перечислены в столбце «Свойства». Каждое из них подробно описано в разделе «Свойства».

Искусность. У каждого оружия есть свойство искусности, описанное в разделе «Свойства искусности» далее в этой главе. Чтобы использовать это свойство, у вас должно быть подходящее умение.

Продажа экипировки

Экипировка продаётся за половину стоимости. Напротив, товары и ценности, такие как драгоценные камни и предметы искусства, сохраняют при торговле свою полную стоимость. В *«Руководстве Мастера»* указаны цены на магические предметы.

Владение оружием

Взять оружие в руки может любой, но чтобы добавить ваш Бонус владения к броскам атаки оружием, вы должны владеть им. Владение оружием могут давать умения персонажа. Чудовища владеют любым оружием из своего блока статистики.

Свойства

Здесь описаны свойства, перечисленные в столбце «Свойства» таблицы «Оружие».

Боеприпас

Вы можете использовать оружие со свойством Боеприпас для совершения Дальнобойной атаки, только если у вас есть боеприпасы для стрельбы из него. Тип необходимых боеприпасов указан вместе с дистанцией стрельбы оружия. Каждая атака расходует один боеприпас. Боеприпас вынимается частью атаки (для зарядки одноручного оружия вам требуется одна свободная рука). После сражения вы можете восполнить половину использованных боеприпасов (округляя в меньшую сторону), потратив 1 минуту на поиски на поле боя. Остальная часть считается утраченной.

Двуручное

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

Дистанция

У Дальнобойного оружия в скобках после свойства Боеприпас или Метательное указан диапазон. Он состоит из двух чисел. Первое — это нормальная дистанция оружия в футах, а второе — максимальная дистанция. Броски атаки по цели за пределами нормальной дистанции совершаются с Помехой. Вы не можете атаковать цель за пределами максимальной дистанции.

Досягаемость

Оружие со свойством Досягаемость добавляет 5 футов к расстоянию, на котором вы можете совершать им атаки и Провоцированные атаки.

Лёгкое

Когда в свой ход вы совершаете действие Атака и атакуете Лёгким оружием, вы можете совершить одну дополнительную атаку Бонусным действием позже в тот же самый ход. Эта дополнительная атака должна быть совершена другим Лёгким оружием, и вы не добавляете модификатор характеристики к урону этой атаки, если он положительный. Например, действием Атака вы можете атаковать Коротким мечом в одной руке и Бонусным действием атаковать Кинжалом в другой руке, но вы не добавляете ваш модификатор Силы или Ловкости к броску урона Бонусного действия, если этот модификатор положительный.

Метательное

Если оружие обладает свойством Метательное, вы можете совершать им дальнобойные атаки, метая его, при этом вы вынимаете такое оружие частью атаки. Если это Рукопашное оружие, вы используете для бросков атаки и урона модификатор той же характеристики, что и для рукопашных атак этим оружием.

Перезарядка

Вы можете выстрелить из оружия со свойством Перезарядка только один боеприпас одним действием, Бонусным действием или Реакцией, вне зависимости от количества атак, которые вы можете совершить.

Тяжёлое

Вы совершаете с Помехой броски атаки Тяжёлым оружием, если это Рукопашное оружие, и значение вашей Силы меньше 13, либо это Дальнобойное оружие, и значение вашей Ловкости меньше 13.

Универсальное

Универсальным оружием можно пользоваться как одной, так и двумя руками. Вместе с этим свойством в скобках указан урон, наносимый таким оружием при совершении рукопашной атаки с использованием двух рук.

Фехтовальное

При совершении атаки Фехтовальным оружием вы сами выбираете, какой модификатор использовать при совершении бросков атаки и урона — Силы или Ловкости. Вы должны использовать один и тот же модификатор для обоих бросков.

Свойства искусности

Каждое оружие обладает свойством искусности, которым может пользоваться только персонаж с умением или особенностью, дающей это свойство персонажу — таким, как Искусное владение оружием. Эти свойства описаны ниже.

Быстрое

Когда вы совершаете дополнительную атаку от свойства Лёгкое, то можете совершить её не Бонусным действием, а частью действия Атака. Вы можете совершить эту дополнительную атаку только один раз за ход.

Задевающее

Если вы не попадаете по существу броском атаки таким оружием, вы можете нанести этому существу урон, равный модификатору характеристики, использованной для броска атаки. Этот урон того же типа, что и наносимый оружием, и этот урон может быть увеличен только с ростом модификатора характеристики.

Замедляющее

Если вы попадаете по существу таким оружием и наносите урон, вы можете уменьшить его Скорость на 10 футов до начала вашего следующего хода. Если по существу попадают оружием с таким свойством несколько раз, Скорость не может снизиться больше, чем на 10 футов.

Опрокидывающее

Если вы попадаете по существу таким оружием, вы можете заставить его совершить спасбросок Телосложения (Сл 8 + ваш Бонус владения + ваш модификатор характеристики, используемый для броска атаки). При провале существо становится Сбитым с ног.

Ослабляющее

Если вы попадаете по существу таким оружием, это существо совершит с Помехой следующий бросок атаки до начала вашего следующего хода.

Отвлекающее

Если вы попадаете по существу таким оружием и наносите урон, вы совершаете с Преимуществом следующий бросок атаки по этому существу до конца вашего следующего хода.

Отталкивающее

Когда вы попадаете по существу таким оружием, вы можете оттолкнуть его от себя по прямой на расстояние не более 10 футов, если оно Большого размера или меньше.

Рассекающее

Когда вы попадаете по существу броском рукопашной атаки, используя такое оружие, вы можете совершить бросок рукопашной атаки этим оружием по второму существу в пределах 5 футов от первого в вашей досягаемости. При попадании второе существо получает урон оружием, но вы не добавляете к нему модификатор характеристики, если этот модификатор положительный. Вы можете совершить эту дополнительную атаку только один раз за ход.

Импровизированное оружие

Если вы используете какой-либо предмет — например, ножку стола, сковородку или бутылку, — в качестве оружия, смотрите раздел «Импровизированное оружие» в глоссарии правил. Если вы используете оружие необычным образом — например, совершаете рукопашную атаку Дальнобойным оружием, — также ознакомьтесь с этими правилами.

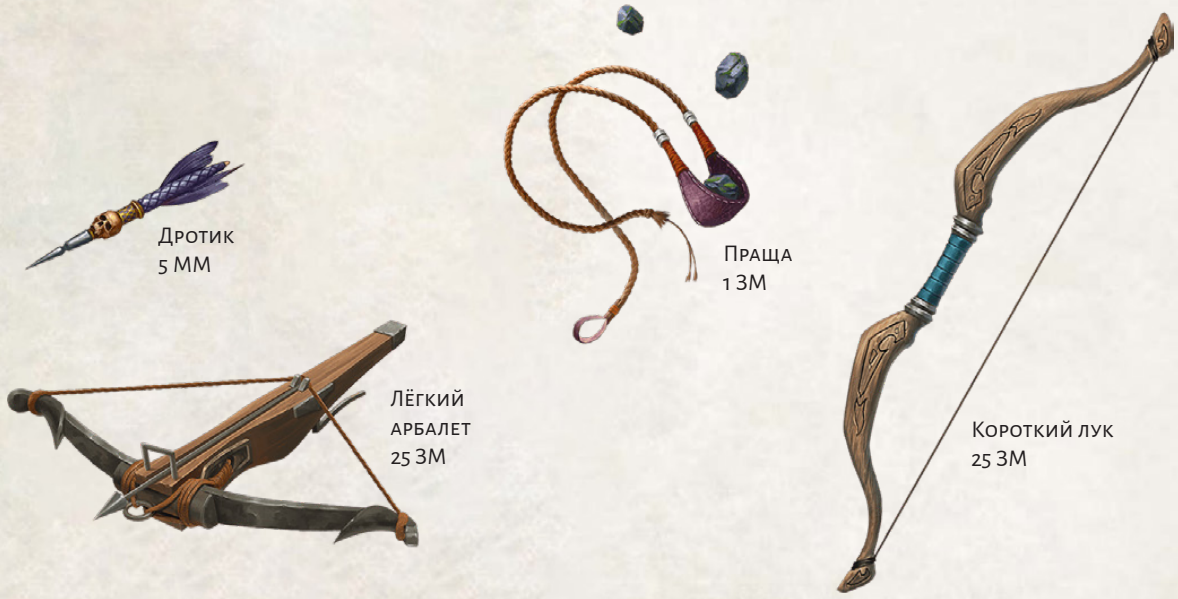
Оружие

Название	Урон	Свойства	Искусность	Вес	Стоимость
Простое рукопашное оружие					
Боевой посох	1к6 Дробящий	Универсальное (1к8)	Опрокидывающее	4 фунта	2 СМ
Булава	1к6 Дробящий	—	Ослабляющее	4 фунта	5 ЗМ
Дубинка	1к4 Дробящий	Лёгкое	Замедляющее	2 фунта	1 СМ
Кинжал	1к4 Колющий	Фехтовальное, Лёгкое, Метательное (дис. 20/60)	Быстрое	1 фунт	2 ЗМ
Копьё	1к6 Колющий	Метательное (дис. 20/60), Универсальное (1к8)	Ослабляющее	3 фунта	1 ЗМ
Лёгкий молот	1к4 Дробящий	Лёгкое, Метательное (дис. 20/60)	Быстрое	2 фунта	2 ЗМ
Метательное копьё	1к6 Колющий	Метательное (дис. 30/120)	Замедляющее	2 фунта	5 СМ
Одноручный топор	1к6 Рубящий	Лёгкое, Метательное (дис. 20/60)	Отвлекающее	2 фунта	5 ЗМ
Палица	1к8 Дробящий	Двуручное	Отталкивающее	10 фунтов	2 СМ
Серп	1к4 Рубящий	Лёгкое	Быстрое	2 фунта	1 ЗМ
Простое дальнобойное оружие					
Дротик	1к4 Колющий	Фехтовальное, Метательное (дис. 20/60)	Отвлекающее	1/4 фунта	5 ММ
Короткий лук	1к6 Колющий	Боеприпас (дис. 80/320; Стрела), Двуручное	Отвлекающее	2 фунта	25 ЗМ
Лёгкий арбалет	1к8 Колющий	Боеприпас (дис. 80/320; Болт), Перезарядка, Двуручное	Замедляющее	5 фунтов	25 ЗМ
Праща	1к4 Дробящий	Боеприпас (дис. 30/120; Пуля)	Замедляющее	—	1 СМ
Воинское рукопашное оружие					
Алебарда	1к10 Рубящий	Тяжёлое, Досягаемость, Двуручное	Рассекающее	6 фунтов	20 ЗМ
Боевой молот	1к8 Дробящий	Универсальное (1к10)	Отталкивающее	5 фунтов	15 ЗМ
Боевой топор	1к8 Рубящий	Универсальное (1к10)	Опрокидывающее	4 фунта	10 ЗМ
Глефа	1к10 Рубящий	Тяжёлое, Досягаемость, Двуручное	Задевающее	6 фунтов	20 ЗМ
Двуручный меч	2к6 Рубящий	Тяжёлое, Двуручное	Задевающее	6 фунтов	50 ЗМ
Длинный меч	1к8 Рубящий	Универсальное (1к10)	Ослабляющее	3 фунта	15 ЗМ
Кавалерийское копьё	1к10 Колющий	Тяжёлое, Досягаемость, Двуручное (если персонаж не верхом)	Опрокидывающее	6 фунтов	10 ЗМ
Клевец	1к8 Колющий	Универсальное (1к10)	Ослабляющее	2 фунта	5 ЗМ
Кнут	1к4 Рубящий	Фехтовальное, Досягаемость	Замедляющее	3 фунта	2 ЗМ
Короткий меч	1к6 Колющий	Фехтовальное, Лёгкое	Отвлекающее	2 фунта	10 ЗМ
Молот	2к6 Дробящий	Тяжёлое, Двуручное	Опрокидывающее	10 фунтов	10 ЗМ
Моргенштерн	1к8 Колющий	—	Ослабляющее	4 фунта	15 ЗМ
Пика	1к10 Колющий	Тяжёлое, Досягаемость, Двуручное	Отталкивающее	18 фунтов	5 ЗМ
Рапира	1к8 Колющий	Фехтовальное	Отвлекающее	2 фунта	25 ЗМ
Секира	1к12 Рубящий	Тяжёлое, Двуручное	Рассекающее	7 фунтов	30 ЗМ
Скимитар	1к6 Рубящий	Фехтовальное, Лёгкое	Быстрое	3 фунта	25 ЗМ
Трезубец	1к8 Колющий	Метательное (дис. 20/60), Универсальное (1к10)	Опрокидывающее	4 фунта	5 ЗМ
Цеп	1к8 Дробящий	—	Ослабляющее	2 фунта	10 ЗМ
Воинское дальнобойное оружие					
Длинный лук	1к8 Колющий	Боеприпас (дис. 150/600; Стрела), Тяжёлое, Двуручное	Замедляющее	2 фунта	50 ЗМ
Духовая трубка	1 Колющий	Боеприпас (дис. 25/100; Игла), Перезарядка	Отвлекающее	1 фунт	10 ЗМ
Мушкет	1к12 Колющий	Боеприпас (дис. 40/120; Пуля), Перезарядка, Двуручное	Замедляющее	10 фунтов	500 ЗМ
Одноручный арбалет	1к6 Колющий	Боеприпас (дис. 30/120; Болт), Лёгкое, Перезарядка	Отвлекающее	3 фунта	75 ЗМ
Пистоль	1к10 Колющий	Боеприпас (дис. 30/90; Пуля), Перезарядка	Отвлекающее	3 фунта	250 ЗМ
Тяжёлый арбалет	1к10 Колющий	Боеприпас (дис. 100/400; Болт), Тяжёлое, Перезарядка, Двуручное	Отталкивающее	18 фунтов	50 ЗМ

Простое рукопашное оружие



Простое дальнобойное оружие



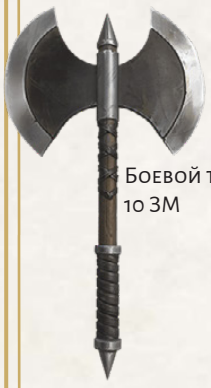
Воинское рукопашное оружие

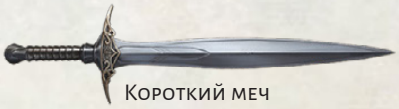

Длинный меч
15 зм


Моргенштерн
15 зм


Цеп
10 зм


Молот
10 зм

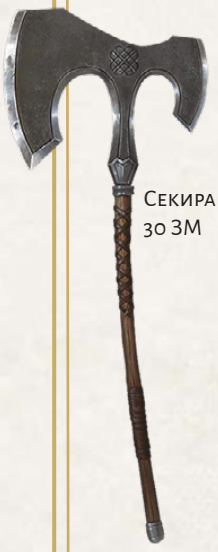

Боевой топор
10 зм


Короткий меч
10 зм


Пика
5 зм


Рапира
25 зм

Скимитар
25 зм


Секира
30 зм


Глефа
20 зм


Алебарда
20 зм

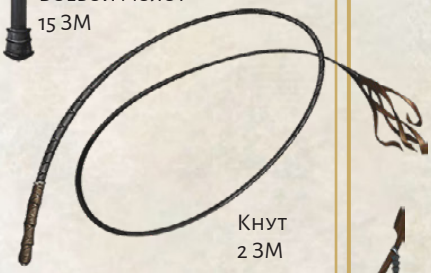

Двуручный
меч
50 зм


Трезубец
5 зм


Боевой молот
15 зм

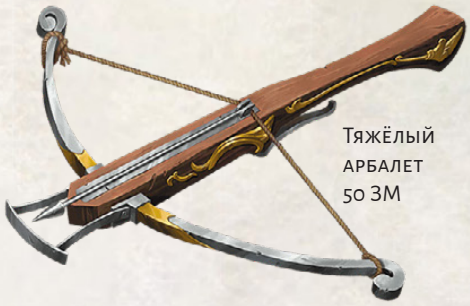

Клевец
5 зм


Кавалерийское копьё
10 зм


Кнут
2 зм

Воинское дальнобойное оружие


Духовая трубка
10 зм


Тяжёлый
арбалет
50 зм


Длинный
лук
50 зм


Одноручный
арбалет
25 зм


Мушкет
500 зм

Пистоль
250 зм

Легкие доспехи



Стёганный доспех
5 зм



Кожаный доспех
10 зм



Проклёпанный
кожаный доспех
45 зм

Щиты



Щит
10 зм



Средние доспехи



Шкурный доспех
10 зм



Чешуйчатый
доспех
50 зм



Кольчужная рубаха
50 зм



Кираса
400 зм



Полулаты
750 зм

Тяжёлые доспехи



Колечный доспех
30 зм



Кольчуга
75 зм



Наборный доспех
200 зм

Латы
1500 зм





Доспехи

Доспех	Класс Защиты (КЗ)	Сила	Скрытность	Вес	Стоимость
Лёгкий доспех (1 минута на надевание или снятие)					
Стёганный	11 + модификатор Лов	—	Помеха	8 фунтов	5 ЗМ
Кожаный	11 + модификатор Лов	—	—	10 фунтов	10 ЗМ
Проклёпанный кожаный	12 + модификатор Лов	—	—	13 фунта	45 ЗМ
Средний доспех (5 минут на надевание и 1 минута на снятие)					
Шкурный	12 + модификатор Лов (макс. 2)	—	—	12 фунта	10 ЗМ
Кольчужная рубаха	13 + модификатор Лов (макс. 2)	—	—	20 фунтов	50 ЗМ
Чешуйчатый	14 + модификатор Лов (макс. 2)	—	Помеха	45 фунтов	50 ЗМ
Кираса	14 + модификатор Лов (макс. 2)	—	—	20 фунтов	400 ЗМ
Полулаты	15 + модификатор Лов (макс. 2)	—	Помеха	40 фунтов	750 ЗМ
Тяжёлый доспех (10 минут на надевание и 5 минут на снятие)					
Колечный	14	—	Помеха	40 фунтов	30 ЗМ
Кольчуга	16	Сил 13	Помеха	55 фунтов	75 ЗМ
Наборный	17	Сил 15	Помеха	60 фунтов	200 ЗМ
Латы	18	Сил 15	Помеха	65 фунтов	1500 ЗМ
Щит (действие Использование для надевания и снятия)					
Щит	+2	—	—	6 фунтов	10 ЗМ

Доспехи

В таблице «Доспехи» перечислены самые распространённые в игре доспехи. В ней указаны цена и вес доспехов, а также следующая информация:

Категория. Каждый тип доспехов относится к одной из категорий: Лёгкие, Средние или Тяжёлые. От категории зависит, сколько времени потребуется затратить на надевание или снятие доспеха (как показано в таблице).

Класс Защиты (КЗ). В столбце «Класс Защиты» указан ваш базовый КЗ, когда вы носите данный доспех. Например, если вы носите Кожаный доспех, ваш базовый КЗ равен 11 + ваш модификатор Ловкости, а если на вас надета Кольчуга, ваш КЗ равен 16.

Сила. Если в столбце «Сила» для доспеха указано значение Силы, то этот доспех уменьшает Скорость носителя на 10 футов, если его значение Силы меньше указанного.

Скрытность. Если в столбце «Скрытность» для доспеха указано «Помеха», то носящее его существо совершает с Помехой проверки Ловкости (Скрытность).

Обращение с доспехами

Кто угодно может напялить доспех и пристегнуть к руке Щит, но использовать их эффективно способны лишь существа, имеющие навык обращения с доспехами (см. ниже). Класс персонажа и другие умения определяют, с какими доспехами тот умеет обращаться. Чудовище имеет навык обращения с доспехами, указанными в его блоке статистики.

Лёгкие, Средние или Тяжёлые доспехи

Если на вас надет Лёгкий, Средний или Тяжёлый доспех и у вас нет навыка обращения с ним, то вы выполняете с Помехой все Тесты к20, включающие Силу или Ловкость, и не можете сотворять заклинания.

Щит

Вы получаете преимущество к Классу Защиты от Щита, только если у вас есть навык обращения с Щитами.

Один доспех за раз

Существо может одновременно носить только один комплект доспехов и только один Щит.

Вариант: Подгонка экипировки

В большинстве кампаний можно носить и использовать любую найденную экипировку в рамках здравого смысла. Например, орк не сможет втиснуться в Кожаный доспех полурослика, а гном попросту запутается в мантии облачного великана.

Мастер может усилить этот реализм. Например, Латный доспех, изготовленный под одного человека, не подойдёт другому без значительных изменений, а униформа стражника может висеть тряпкой на искателе приключений, если тот наденет её для маскировки.

При использовании этого варианта нашедшие доспех, одежду и другой предмет, который можно надеть, искатели приключений, вероятно, должны посетить кузнеца, портного, кожевника или другого специалиста, который подгонит этот предмет для них. Стоимость такой работы составляет 1к4 × 10 процентов от рыночной стоимости предмета.

Инструменты

С помощью инструментов вы можете совершать специализированные проверки характеристик, изготавливать определённые предметы или всё вместе. Описание инструментов включает в себя цену и вес, а также следующую информацию:

Характеристика. В этом пункте указана характеристика, с которой совершается проверка с использованием этого инструмента.

Использование. В этом пункте перечислено, что можно сделать с помощью инструмента при совершении действия Использование. Вы можете сделать что-то одно из перечисленного при каждом совершении действия. В этом пункте также указана Сл, применяемая при совершении действия.

Изготовление. В этом пункте перечислено, что вы можете изготовить с помощью инструмента, если это возможно. Правила изготовления описаны в разделе «Изготовление экипировки» далее в этой главе.

Варианты. В этом пункте перечислены варианты инструмента, если они существуют. Для каждого из них требуется отдельное владение.

Владение инструментами

Если вы владеете каким-либо инструментом, добавляйте ваш Бонус владения к любой проверке характеристики с использованием этого инструмента. Кроме того, вы совершаете эту проверку с Преимуществом, если у вас есть владение используемым в этой проверке навыком.

Ваши умения могут дать вам владение каким-либо инструментом. Чудовище владеет всеми инструментами, указанными в его блоке статистики.

Ремесленные инструменты

Все Ремесленные инструменты используются для изготовления предметов и занятия ремеслом. Для каждого набора таких инструментов требуется отдельное владение.

Инструменты алхимика (50 зм)

Характеристика: Интеллект
Вес: 8 фунтов
Использование: опознать вещество (Сл 15) или разжечь огонь (Сл 15)
Изготовление: Алхимический огонь, Бумага, Духи, Кислота, Мешочек с компонентами, Масло

Инструменты гончара (10 зм)

Характеристика: Интеллект
Вес: 3 фунта
Использование: определить, что содержалось в керамическом объекте за последние 24 часа (Сл 15)
Изготовление: Кувшин, Лампа

Инструменты каллиграфа (10 зм)

Характеристика: Ловкость
Вес: 5 фунтов
Использование: написать текст впечатляющим почерком для защиты документа от подделки (Сл 15)
Изготовление: Чернила, Свиток заклинаний

Инструменты каменщика (10 зм)

Характеристика: Сила
Вес: 8 фунтов
Использование: высечь знак или отверстие в камне (Сл 10)
Изготовление: Блок и лебёдка

Инструменты картографа (15 зм)

Характеристика: Мудрость
Вес: 6 фунтов
Использование: нарисовать карту небольшой области (Сл 15)
Изготовление: Карта

Инструменты кожевника (5 зм)

Характеристика: Ловкость
Вес: 5 фунтов
Использование: нанести рисунок на предмет из кожи (Сл 10)
Изготовление: Праща, Кнут, Шкурный доспех, Кожаный доспех, Проклёпанный кожаный доспех, Рюкзак, Футляр для арбалетных болтов, Тубус для карт и свитков, Пергамент, Кошель, Колчан, Бурдюк.

Инструменты кузнеца (20 зм)

Характеристика: Сила
Вес: 8 фунтов
Использование: взломать дверь или контейнер (Сл 20)
Изготовление: Любое Рукопашное оружие (кроме Дубинки, Палицы, Боевого посоха и Кнута), Средние доспехи (кроме Шкурного), Тяжёлые доспехи, Металлические шарики, Ведро, Калтропы, Цепь, Ломик, Пули для огнестрельного оружия, Крюк-кошка, Железный горшок, Железные шипы, Снаряды для пращи

Инструменты пивовара (20 зм)

Характеристика: Интеллект
Вес: 9 фунтов
Использование: обнаружить в напитке отраву (Сл 15) или опознать алкоголь (Сл 10)
Изготовление: Противоядие

Инструменты плотника (8 зм)

Характеристика: Сила
Вес: 6 фунтов
Использование: заколотить или вскрыть дверь или контейнер (Сл 20)
Изготовление: Дубинка, Палица, Боевой посох, Бочка, Сундук, Лестница, Шест, Портативный таран, Факел

Инструменты повара (1 зм)

Характеристика: Мудрость
Вес: 8 фунтов
Использование: улучшить вкус пищи (Сл 10) или обнаружить испорченные или отравленные продукты (Сл 15)
Изготовление: Рационы

Инструменты резчика по дереву (1 зм)
Характеристика: Ловкость
Вес: 5 фунтов
Использование: вырезать узор на дереве (Сл 10)
Изготовление: Боевой посох, Дубинка, Палица, Дальнобойное оружие (за исключением Пистоля, Мушкета и Пращи), Магическая фокусировка, Стрелы, Болты, Фокусировка друидов, Писчее перо, Иглы.

Инструменты ремонтника (50 зм)
Характеристика: Ловкость
Вес: 10 фунтов
Использование: собрать из утиля Крошечный предмет, разваливающийся на части через 1 минуту (Сл 20)
Изготовление: Мушкет, Пистоль, Колокольчик, Направленный фонарь, Фляга, Закрытый фонарь, Охотничий капкан, Замок, Кандалы, Зеркало, Лопата, Сигнальный свисток, Трутница

Инструменты сапожника (5 зм)
Характеристика: Ловкость
Вес: 5 фунтов
Использование: подбить обувь так, чтобы надевший её получил Преимущество на следующую проверку Ловкости (Акробатика) (Сл 10)
Изготовление: Комплект для лазания

Инструменты стеклодува (30 зм)
Характеристика: Интеллект
Вес: 5 фунтов
Использование: определить, что содержалось в стеклянном объекте за последние 24 часа (Сл 15)
Изготовление: Стеклянная бутылка, Увеличительное стекло, Подзорная труба, Флакон

Инструменты ткача (1 зм)
Характеристика: Ловкость
Вес: 5 фунтов
Использование: починить прореху в одежде (Сл 10) или вышить Крошечный рисунок (Сл 10)
Изготовление: Стёганый доспех, Корзина, Спальник, Одеяло, Отличная одежда, Сеть, Мантия, Верёвка, Мешок, Леска, Палатка, Дорожная одежда

Инструменты художника (10 зм)
Характеристика: Мудрость
Вес: 5 фунтов
Использование: нарисовать узнаваемый образ чего-то виденного вами (Сл 10)
Изготовление: Фокусировка друидов, Священный символ

Инструменты ювелира (25 зм)
Характеристика: Интеллект
Вес: 2 фунта
Использование: определить ценность драгоценного камня (Сл 15)
Изготовление: Магическая фокусировка, Священный символ

Другие инструменты

Эти инструменты полезны в приключениях и других занятиях.

Набор для грима (25 зм)
Характеристика: Харизма
Вес: 3 фунта
Использование: нанести макияж (Сл 10)
Изготовление: Костюм

Набор для фальсификации (15 зм)
Характеристика: Ловкость
Вес: 5 фунтов
Использование: подделать не больше 10 слов чужим почерком (Сл 15) или создать дубликат восковой печати (Сл 20).

Игровой набор (есть варианты)
Характеристика: Мудрость
Вес: —
Использование: распознать шулера (Сл 10) или выиграть игру (Сл 20)
Варианты: Кости (1 см), драконьи шахматы (1 зм), игральные карты (5 см), ставка трёх драконов (1 зм)

Набор травника (5 зм)
Характеристика: Интеллект
Вес: 3 фунта
Использование: опознать растение (Сл 10)
Изготовление: Противоядие, Свеча, Комплект целителя, *Зелье лечения*

Музыкальный инструмент (есть варианты)
Характеристика: Харизма
Вес: различный
Использование: сыграть известную мелодию (Сл 10) или импровизировать (Сл 15)
Варианты: барабан (6 зм, 3 фунта), виола (30 зм, 1 фунт), волынка (30 зм, 6 фунтов), лира (30 зм, 2 фунта), лютня (35 зм, 2 фунта), рожок (3 зм, 2 фунта), свирель (12 зм, 2 фунта), флейта (2 зм, 1 фунт), цимбалы (25 зм, 10 фунтов), шалмей (2 зм, 1 фунт)

Инструменты навигатора (25 зм)
Характеристика: Мудрость
Вес: 2 фунта
Использование: проложить курс (Сл 10) или определить местоположение по звёздам (Сл 15)

Инструменты отравителя (50 зм)
Характеристика: Интеллект
Вес: 2 фунта
Использование: определить отравленный объект (Сл 10)
Изготовление: Простой яд

Воровские инструменты (25 зм)
Характеристика: Ловкость
Вес: 1 фунт
Использование: взломать замок (Сл 15) или обезвредить ловушку (Сл 15)



Колдун направляет магию с помощью Магической фокусировки

Снаряжение

Таблица «Снаряжение» в этом разделе показывает полезное в приключениях снаряжение. Эти предметы описаны здесь в алфавитном порядке и после названия каждого из них указана его цена.

Алхимический огонь (50 ЗМ)

Когда вы совершаете действие Атака, вы можете заменить одну из своих атак метанием фляжки с Алхимическим огнём. Выберите один видимый вами объект или существо в пределах 20 футов от вас. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости (Сл 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш Бонус владения), иначе получит 1к4 урона Огнём и начнёт гореть (см. глоссарий правил).

Блок и лебёдка (1 ЗМ)

Блок и лебёдка позволяют вам поднять вес в четыре раза больший, чем обычно.

Боеприпас (есть варианты)

Боеприпасы требуются для оружия, обладающего свойством Боеприпас. В описании оружия указывается используемый им тип боеприпасов. В таблице «Боеприпасы» перечислены различные типы боеприпасов и их количество, получаемое при покупке. В таблице также перечислены контейнеры, обычно используемые для хранения боеприпасов каждого типа. Контейнер нужно приобрести отдельно.

Боеприпасы

Тип	Кол-во	Контейнер	Вес	Стоимость
Болты	20	Футляр	1,5 фунта	1 ЗМ
Иглы	50	Кошель	1 фунт	1 ЗМ
Пули для огнестрельного оружия	10	Кошель	2 фунта	3 ЗМ
Снаряды для пращи	20	Кошель	1,5 фунта	4 ММ
Стрелы	20	Колчан	1 фунт	1 ЗМ

Бочка (2 ЗМ)

Бочка вмещает не более 40 галлонов жидкости или 4 кубических футов других товаров.

Бумага (2 СМ)

На один лист Бумаги помещается около 250 рукописных слов.

Бурдюк (2 СМ)

Бурдюк вмещает не более 4 пинт. Если вы не пьёте достаточно воды, вы рискуете получить Обезвоживание (см. глоссарий правил).

Бутылка, стеклянная (2 ЗМ)

Стеклянная бутылка вмещает не более 1½ пинты (0,75 л).

Снаряжение

Предмет	Вес	Стоимость
Алхимический огонь	1 фунт	50 ЗМ
Блок и лебёдка	5 фунтов	1 ЗМ
Боеприпасы	Варьируется	Варьируется
Бочка	70 фунтов	2 ЗМ
Бумага	—	2 СМ
Бурдюк	5 фунтов (полный)	2 СМ
Бутылка, стеклянная	2 фунта	2 ЗМ
Ведро	2 фунта	5 ММ
Верёвка	5 фунтов	1 ЗМ
Горшок, железный	10 фунтов	2 ЗМ
Духи	—	5 ЗМ
Замок	1 фунт	10 ЗМ
Зелье лечения	1/2 фунта	50 ЗМ
Зеркало	1/2 фунта	5 ЗМ
Калтропы	2 фунта	1 ЗМ
Кандалы	6 фунтов	2 ЗМ
Карта	—	1 ЗМ
Кислота	1 фунт	25 ЗМ
Книга	5 фунтов	25 ЗМ
Колокольчик	—	1 ЗМ
Колчан	1 фунт	1 ЗМ
Комплект для лазания	12 фунта	25 ЗМ
Комплект целителя	3 фунта	5 ЗМ
Корзина	2 фунта	4 СМ
Костюм	4 фунта	5 ЗМ
Кошель	1 фунт	5 СМ
Крюк-кошка	4 фунта	2 ЗМ
Кувшин	4 фунта	2 ММ
Лампа	1 фунт	5 СМ
Леска	—	1 СМ
Лестница	25 фунтов	1 СМ
Ломик	5 фунтов	2 ЗМ
Лопата	5 фунтов	2 ЗМ
Магическая фокусировка	Варьируется	Варьируется
Мантия	4 фунта	1 ЗМ
Масло	1 фунт	1 СМ
Металлические шарики	2 фунта	1 ЗМ
Мешок	1/2 фунта	1 ММ
Мешочек с компонентами	2 фунта	25 ЗМ
Набор артиста	58 1/2 фунта	40 ЗМ
Набор взломщика	42 фунта	16 ЗМ
Набор дипломата	39 фунтов	39 ЗМ

Предмет	Вес	Стоимость
Набор исследователя подземелий	55 фунтов	12 ЗМ
Набор путешественника	55 фунтов	10 ЗМ
Набор священника	29 фунтов	33 ЗМ
Набор учёного	22 фунта	40 ЗМ
Одежда, дорожная	4 фунта	2 ЗМ
Одежда, отличная	6 фунтов	15 ЗМ
Одеяло	3 фунта	5 СМ
Охотничий капкан	25 фунтов	5 ЗМ
Палатка	20 фунтов	2 ЗМ
Пергамент	—	1 СМ
Писчее перо	—	2 ММ
Подзорная труба	1 фунт	1000 ЗМ
Противоядие	—	50 ЗМ
Рационы	2 фунта	5 СМ
Рюкзак	5 фунтов	2 ЗМ
Свеча	—	1 ММ
Свиток заклинания (Заговор)	—	30 ЗМ
Свиток заклинания (уровень 1)	—	50 ЗМ
Святая вода	1 фунт	25 ЗМ
Священный символ	Варьируется	Варьируется
Сеть	3 фунта	1 ЗМ
Сигнальный свисток	—	5 ММ
Спальник	7 фунтов	1 ЗМ
Сундук	25 фунтов	5 ЗМ
Таран, портативный	35 фунтов	4 ЗМ
Трутница	1 фунт	5 СМ
Тубус для карт и свитков	1 фунт	1 ЗМ
Увеличительное стекло	—	100 ЗМ
Факел	1 фунт	1 ММ
Флакон	—	1 ЗМ
Фляга	1 фунт	2 ММ
Фокусировка друидов	Варьируется	Варьируется
Фонарь, закрытый	2 фунта	5 ЗМ
Фонарь, направленный	2 фунта	10 ЗМ
Футляр для арбалетных болтов	1 фунт	1 ЗМ
Цепь	10 фунтов	5 ЗМ
Чернила	—	10 ЗМ
Шест	7 фунтов	5 ММ
Шипы, железные	5 фунтов	1 ЗМ
Яд, простой	—	100 ЗМ



Лампа

Сеть

Ведро (5 мм)

Ведро вмещает не более половины кубического фута содержимого.

Верёвка (1 зм)

Действием Использование вы можете завязать на Верёвке узел, если преуспеете в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 10. Верёвка может быть разорвана успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 20.

Вы можете связать Верёвкой несогласное существо, только если оно является Схваченным, Недееспособным или Опутанным. Если ноги существа связаны, оно становится Опутанным, пока не освободится. Чтобы освободиться от Верёвки, существо должно действием преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 15.

Горшок, железный (2 зм)

Железный горшок вмещает не более 1 галлона (3,75 литра).

Духи (5 зм)

Духи содержатся в 4-унцевом (100 грамм) флаконе. В течение 1 часа после того, как вы нанесли на себя Духи, вы совершаете с Преимуществом проверки Харизмы (Убеждение), совершаемые для того, чтобы повлиять на Равнодушных Гуманоидов в пределах 5 футов от вас.

Замок (10 зм)

Вместе с Замком идёт и ключ. Без ключа существо может вскрыть Замок, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 15 с использованием Воровских инструментов.

Зелье лечения (50 зм)

Это зелье — магический предмет. Бонусным действием вы можете выпить его или влить в рот другому существу в пределах 5 футов от вас. Существо, выпивающее волшебную красную жидкость из этого флакона, восстанавливает 2к4 + 2 Хита.

Зеркало (5 зм)

Ручное Зеркало из стали полезно не только для нанесения косметики, но и чтобы заглядывать за углы и подавать сигнал отражённым светом.

Калтропы (1 зм)

Действием Использование вы можете разложить Калтропы из сумки, покрывая область 5 × 5 футов в пределах 5 футов от вас. Существо, впервые за ход входящее в эту область, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получит 1 Колющего урона, и его Скорость снизится до 0 до начала его следующего хода. На сбор Калтропов уходит 10 минут.

Кандалы (2 зм)

Действием Использование вы можете оковать Кандалами несогласное существо Маленького или Среднего размера в пределах 5 футов от вас, если оно Схвачено, Недееспособно или Опутано, и если вы преуспеете в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 13. Окованное существо совершает с Помехой броски атаки и становится Опутанным, если Кандалы закреплены на одном месте крюком или цепью. Существо может действием освободиться от Кандалов, если преуспеет в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 20. Кандалы можно разорвать действием, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 25.

К каждому набору Кандалов прилагается ключ. Без ключа существо может взломать кандалы с использованием Воровских инструментов, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 15.

Карта (1 зм)

Если вы сверяетесь с точной картой, вы получаете бонус +5 к проверкам Мудрости (Выживание), совершаемым для поиска пути в изображенном на ней месте.

Кислота (25 зм)

Когда вы совершаете действие Атака, вы можете заменить одну из своих атак метанием флакона с Кислотой. Выберите один видимый вами объект или существо в пределах 20 футов от вас. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости (Сл 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш Бонус владения), иначе получит 2к6 урона Кислотой.

Книга (25 зм)

Книга может быть художественной или нехудожественной. Если вы обращаетесь к нехудожественной книге в хорошем состоянии, посвящённой какому-либо вопросу, то получаете бонус +5 к проверкам Интеллекта (История, Природа, Религия или Тайная магия) по этой теме.

Колокольчик (1 зм)

Действием Использование можно позвонить в Колокольчик и издать звук, слышимый на расстоянии не более 60 футов.

Колчан (1 зм)

Колчан вмещает не более 20 Стрел.

Комплект для лазания (25 ЗМ)

Комплект для лазания включает в себя накладные подошвы, перчатки, страховочную привязь и шлямбуры. Действием Использование вы можете применить Комплект для лазания, чтобы закрепиться; сделав это, вы не сможете упасть более чем на 25 футов от точки страховки и не сможете переместиться от неё более чем на 25 футов, не открепившись Бонусным действием.

Комплект целителя (5 ЗМ)

Комплект целителя рассчитан на десять применений. Действием Использование вы можете потратить одно из них и стабилизировать Бессознательное существо с 0 Хитов, не совершая проверку Мудрости (Медицина).

Корзина (4 СМ)

Корзина вмещает груз объёмом не более 2 кубических футов и весом не более 40 фунтов.

Костюм (5 ЗМ)

Надев Костюм, вы совершаете с Преимуществом проверки характеристик, направленные на то, чтобы выдать себя за кого-то, кому присущ подобный наряд.

Кошель (5 СМ)

Кошель вмещает не более 6 фунтов веса в объёме не более 1/5 кубического фута.

Крюк-кошка (2 ЗМ)

Действием Использование вы можете забросить крюк-кошку на перила, выступ или другое подходящее место в пределах 50 футов от вас; крюк зацепится, если вы преуспеете в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 13. Если вы привязали к крюку Верёвку, то вы сможете по ней залезть.

Кувшин (2 ММ)

Кувшин вмещает не более 1 галлона (3,75 литра).

Лампа (5 СМ)

Лампа заправляется Маслом и при горении испускает Яркий свет в пределах 15 футов и Тусклый свет в пределах ещё 30 футов.

Леска (1 СМ)

Длина лески — 10 футов. Вы можете завязать на ней узел действием Использование.

Лестница (1 СМ)

Высота лестницы составляет 10 футов. Передвижение по ней вверх или вниз считается лазанием.

Ломик (2 ЗМ)

Вы совершаете с Преимуществом проверки Силы, если используете Ломик там, где он может быть применён как рычаг.

Лопата (2 ЗМ)

Вы можете использовать Лопату, чтобы за 1 час работы выкопать в почве или подобном материале яму в виде куба со стороной 5 футов.

Магическая фокусировка (есть варианты)

Виды Магических фокусировок перечислены в таблице «Магические фокусировки». Такие предметы украшаются самоцветами или резьбой для проведения тайной магии. Волшебники, Колдуны и Чародеи могут использовать Магическую фокусировку в качестве Заклинательной фокусировки.

Магические фокусировки

Фокусировка	Вес	Стоимость
Волшебная палочка	1 фунт	10 ЗМ
Жезл	2 фунта	10 ЗМ
Кристалл	1 фунт	10 ЗМ
Посох (также Боевой посох)	4 фунта	5 ЗМ
Сфера	3 фунта	20 ЗМ

Мантия (1 ЗМ)

Мантия имеет профессиональное или церемониальное значение. На некоторые мероприятия и в некоторые места допускаются только существа одетые в Мантии определённых цветов или с определёнными знаками.

Масло (1 СМ)

Вы можете облить Маслом существо, объект или область, либо же использовать его как топливо, как описано ниже.

Обливание существа или объекта. Совершая действие Атака, вы можете заменить одну из своих атак метанием фляги с Маслом. Выберите один объект или существо в пределах 20 футов от вас. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости (Сл 8 + ваши модификатор Ловкости и Бонус владения), иначе будет покрыта маслом. Если цель получает урон Огнём, пока масло не высохло (1 минута), она получает дополнительные 5 урона Огнём от горящего масла.

Обливание области. Действием Использование вы можете вылить фляжку Масла на ровную землю, покрывая область 5 × 5 футов в пределах 5 футов от вас. Если масло поджечь, оно горит

до конца хода и ещё 2 раунда после (12 секунд) и наносит 5 урона Огнём всем существам, которые входят в эту область или заканчивают там свой ход. Существо может получить этот урон только один раз за ход.

Топливо. Масло используется в качестве топлива для Ламп и Фонарей. Одна фляга Масла обеспечивает горение Лампы или Фонаря в течение 6 часов. Это горение необязательно должно быть непрерывным. Действием Использование вы можете гасить горящее Масло и разжигать его снова, пока оно не прогорит в общей сложности 6 часов.

Металлические шарики (1 зм)

Действием Использование вы можете высыпать Металлические шарики из мешочка. Они покрывают область 10 × 10 футов в пределах 10 футов от вас. Существо, впервые за ход входящее в эту область, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, иначе станет Сбитым с ног. На сбор Металлических шариков уходит 10 минут.

Мешок (1 мм)

Мешок вмещает груз объёмом не более 1 кубического фута и весом не более 30 фунтов.

Мешочек с компонентами (25 зм)

Водонепроницаемый Мешочек с компонентами полон отделений, в которых хранятся все не имеющие стоимости Материальные компоненты для заклинаний.

Набор артиста (40 зм)

Набор артиста включает Бурдюк, Зеркало, Колокольчик, 3 Костюма, 8 фляг Масла, Направленный фонарь, Рационы на 9 дней, Рюкзак, Спальник и Трутницу.

Набор взломщика (16 зм)

Набор взломщика включает Бурдюк, Верёвку, Закрытый фонарь, Рюкзак, Колокольчик, Ломик, Металлические шарики, 7 фляг Масла, Рационы на 5 дней, 10 Свечей, Трутницу.

Набор дипломата (39 зм)

Набор дипломата включает в себя 5 листов Бумаги, Духи, Лампу, 4 фляги Масла, Отличную одежду, 5 Писчих перьев, 5 листов Пергамента, Сундук, 2 Тубуса для карт и свитков, Трутницу и Чернила.

Набор исследователя подземелий (12 зм)

Набор исследователя подземелий включает Бурдюк, Верёвку, Калтропы, Ломик, 2 фляги Масла, Рационы на 10 дней, Рюкзак, Трутницу и 10 Факелов.

Набор путешественника (10 зм)

Набор путешественника включает Бурдюк, Верёвку, 2 фляги Масла, Рационы на 10 дней, Рюкзак, Спальник, Трутницу и 10 Факелов.

Набор священника (33 зм)

Набор священника включает Лампу, Мантию, Одеяло, Рационы на 7 дней, Рюкзак, Святую воду и Трутницу.

Набор учёного (40 зм)

Набор учёного включает Книгу, Лампу, 10 фляг Масла, 10 листов Пергамента, Писчее перо, Рюкзак, Трутницу и Чернила.

Одежда, дорожная (2 зм)

Дорожная одежда изготавливается из крепкой ткани и предназначена для путешествий в различных условиях.

Одежда, отличная (15 зм)

Отличная одежда изготавливается из дорогих тканей и искусно украшается. В некоторые места и мероприятия допускаются только одетые в такую одежду существа.

Одеяло (5 см)

Завернувшись в Одеяло, вы совершаете с Преимуществом спасброски против чрезвычайного холода (см. *«Руководство Мастера»*).

Охотничий капкан (5 зм)

Действием Использование вы можете установить Охотничий капкан — стальное кольцо со стальными зубьями, которое захлопывается, когда на пластину в его центре наступает существо. Капкан прикрепляется тяжёлой цепью к неподвижному объекту, такому как дерево или вбитому в землю колу. Наступившее на пластину существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе получит 1к4 Колющего урона, а его Скорость снизится до 0 до начала его следующего хода. При провале пока существо не освободится, его перемещения будут ограничены длиной цепи (обычно 3 фута). Существо может действием совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 13, при успехе освобождая себя или другое существо в пределах досягаемости. Каждая неудачная про-

верка наносит существу, попавшему в Капкан, 1 Колющего урона.

Палатка (2 ЗМ)

В Палатке могут спать не более двух существ Маленького или Среднего размера.

Пергамент (1 СМ)

На один лист Пергамента помещается около 250 рукописных слов.

Писчее перо (2 ММ)

Писчее перо используется с Чернилами для письма или рисования.

Подзорная труба (1 000 ЗМ)

Рассматриваемые в подзорную трубу объекты увеличиваются в два раза.

Противоядие (50 ЗМ)

Бонусным действием вы можете выпить флакон с Противоядием и получить Преимущество на спасброски, чтобы избежать или окончить состояние Отравленный.

Рационы (5 СМ)

Рационы состоят из готовой к употреблению в путешествии пищи, среди которой вяленое мясо, сухофрукты, галеты и орехи. Раздел «Недоедание» в глоссарии правил содержит информацию о последствиях недостаточного питания.

Рюкзак (2 ЗМ)

Рюкзак вмещает груз объёмом не более 1 кубического фута и весом не более 30 фунтов. Он также может служить седельной сумкой.

Свеча (1 ММ)

Зажжённая Свеча в течение 1 часа испускает Яркий свет в пределах 5 футов и Тусклый свет в пределах ещё 5 футов.

Свиток заклинаний (Заговор — 30 ЗМ; 1-й уровень — 50 ЗМ)

Свиток заклинаний (Заговор) или *Свиток заклинаний* (1 уровень) — это магический предмет, на котором написаны слова заговора или заклинания 1-го уровня, выбранного создателем свитка. Если заклинание со свитка есть в списке заклинаний вашего класса, вы можете сотворить его, затрачивая обычное время сотворения и не нуждаясь в Материальных компонентах.

Если заклинание требует спасброска или броска атаки, Сл спасброска заклинаний для него равна 13, а бонус атаки заклинания равен +5. По завершении сотворения заклинания свиток рассыпается в прах.

Святая вода (25 ЗМ)

Когда вы совершаете действие Атака, вы можете заменить одну из своих атак метанием фляги со Святой водой. Выберите одно видимое вами существо в пределах 20 футов от вас. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости (Сл 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш Бонус владения), иначе получит 2к8 урона Излучением, если она Исчадие или Нежить.

Священный символ (есть варианты)

Виды Священных символов перечислены в таблице «Священные символы». Такие предметы украшаются самоцветами или раскрашиваются для проведения божественной магии. Жрецы и Паладины могут использовать Священные символы в качестве Заклинательной фокусировки.

В таблице указано, нужно ли держать Священный символ в руках, носить его на себе, либо он должен быть нанесён на ткань (например, на накидку или знамя) или на Щит.

Священные символы

Символ	Вес	Стоимость
Амулет (на себе или в руках)	1 фунт	5 ММ
Реликварий (в руках)	2 фунта	5 ММ
Эмблема (на ткани или Щите)	—	5 ЗМ

Сеть (1 ЗМ)

Когда вы совершаете действие Атака, вы можете заменить одну из своих атак бросанием Сети. Выберите один видимый вами объект или существо в пределах 15 футов от вас. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости (Сл 8 + ваши модификатор Ловкости и Бонус владения), иначе станет Опутанной. Цель автоматически преуспевает в этом спасброске, если она Огромная или больше.

Чтобы освободиться, цель или существо в пределах 5 футов от неё должны действием совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 10, при успехе освобождая Опутанное Сетью существо. Разрушение Сети (КЗ 10; 5 Хитов; Иммунитет к Дробящему урону, урону Ядом и Психической энергией) также освобождает цель, прекращая действие эффекта.

Сигнальный свисток (5 ММ)

Действием Использование можно подуть в Сигнальный свисток, издав звук, слышный на расстоянии до 600 футов.

Спальник (1 ЗМ)

В Спальнике может спать одно Маленькое или Среднее существо. Находясь в Спальнике, вы автоматически преуспеваете в спасбросках против чрезвычайного холода (см. *«Руководство Мастера»*).

Сундук (5 ЗМ)

Сундук вмещает не более 12 кубических футов содержимого.

Таран, портативный (4 ЗМ)

Вы можете использовать Портативный таран, чтобы вышибать двери. В таком случае вы получаете +4 к проверке Силы. Ещё один персонаж может помочь вам с использованием Тарана — тогда совершите эту проверку с Преимуществом.

Трутница (5 СМ)

В этом небольшом контейнере находятся кремень, огниво и трут (обычно в виде сухой тряпки, пропитанной маслом), используемые для разжигания огня. Бонусным действием можно использовать Трутницу для зажигания Лампы, Свечи, Факела, Фонаря или другого предмета с открытым доступом к топливу. Разжигание огня в иных условиях занимает 1 минуту.

Тубус для карт и свитков (1 ЗМ)

Тубус для карт и свитков вмещает не более 10 листов Бумаги или 5 листов Пергамента.

Увеличительное стекло (100 ЗМ)

Используя Увеличительное стекло, вы совершаете с Преимуществом проверки характеристик, проводимые для оценки или исследования предмета со множеством мелких деталей. Разжигание огня с помощью Увеличительного стекла требует света, такого же яркого как солнечный, трута для розжига и примерно 5 минут времени.

Факел (1 ММ)

Факел горит в течение 1 часа, испуская Яркий свет в пределах 20 футов и Тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Совершая действие Атака, вы можете атаковать Факелом как Простым Рукопашным оружием. При попадании цель получает 1 урона Огнём.

Флакон (1 ЗМ)

Флакон вмещает не более 4 унций (100 грамм).

Фляга (2 ММ)

Фляга вмещает не более 1 пинты (0,5 л).

Фокусировка друидов (есть варианты)

Виды Фокусировки друидов перечислены в таблице «Фокусировки друидов». Такие предметы украшаются резьбой, перевязываются лентой или раскрашиваются для проведения магии природы. Друиды и Следопыты могут использовать Фокусировки друидов в качестве Заклинательной фокусировки.

Фокусировки друидов

Фокусировка	Вес	Стоимость
Веточка омелы	—	1 ЗМ
Деревянный посох (также Боевой посох)	4 фунта	5 ЗМ
Тисовая палочка	1 фунт	10 ЗМ

Фонарь, закрытый (5 ЗМ)

Закрытый фонарь заправляется Маслом и при горении испускает Яркий свет в пределах 30 футов и Тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Бонусным действием вы можете опустить заслонку, уменьшая свет до Тусклого в пределах 5 футов, или снова поднять её.

Фонарь, направленный (10 ЗМ)

Направленный фонарь заправляется Маслом и при горении испускает Яркий свет в 60-футовом Конусе и Тусклый свет ещё на 60 футов.

Футляр для арбалетных болтов (1 ЗМ)

Футляр для арбалетных болтов вмещает не более 20 Болтов.

Цепь (5 ЗМ)

Действием Использование вы можете обернуть Цепью несогласное существо в пределах 5 футов от вас, если оно является Схваченным, Недееспособным или Опутанным, и если вы преуспеете в проверке Силы (Атлетика) Сл 13. Если ноги существа скованы, оно становится Опутанным, пока не освободится. Чтобы освободиться от Цепи, существо должно действием преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 18. Чтобы разорвать Цепь, существо должно действием преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 20.

Чернила (10 ЗМ)

Чернила находятся в 1-унцевой бутылочке (25 грамм). Этого количества достаточно для написания около 500 листов.

Шест (5 мм)

Шест имеет длину 10 футов. Вы можете использовать его, чтобы прикоснуться к чему-либо на расстоянии не более 10 футов. Если при Прыжке вам необходимо совершить проверку Силы (Атлетика), вы можете совершить её с Преимуществом, если прыгаете с Шестом.

Шипы, железные (1 зм)

Железные шипы продаются связками по десять штук. Действием Использование вы можете вбить Шип в дерево, землю или аналогичный материал тупым объектом, например, Лёгким молотом. Вы можете заклинить таким образом дверь или привязать ко вбитому Шипу Верёвку или Цепь.

Яд, простой (100 зм)

Вы можете Бонусным действием покрыть ядом из этого флакона одно оружие или не более трёх боеприпасов. Существо, которому наносится Колющий или Рубящий урон от отравленного оружия или боеприпаса, получает 1к4 дополнительного урона Ядом. Нанесённый яд эффективен 1 минуту, или пока им не будет нанесён урон, в зависимости от того, что произойдёт раньше.

Скакуны и транспорт

Хороший скакун поможет вам быстро пересечь пустоши, но основное его предназначение — везти груз, замедляющий вас. В таблице «Скакуны и другие животные» показана грузоподъёмность каждого животного. Блоки статистики животных приведены в приложении В.

Скакуны и груз

Животное, тянущее карету, повозку, коляску, сани или фургон, может перевозить в пять раз больше своей базовой грузоподъёмности, включая вес самого транспорта. Если в одно транспортное средство впряжены сразу несколько животных, их грузоподъёмность суммируется.

Бард

Бард — это особый доспех для скакунов. Любой тип доспехов из таблицы «Доспехи» в этой главе можно приобрести в качестве барда. Цена такого доспеха будет в четыре раза дороже обычной, а вес — в два раза больше.

Сёдла

К седлу прилагаются удила, уздечка, поводья и любая другая экипировка, необходимая для его использования. Углублённое Военное седло позволяет совершать с Преимуществом проверки характеристики, чтобы удержаться в седле. Для езды на водных и летающих скакунах требуется Экзотическое седло.



Скакуны и другие животные

Животное	Грузоподъёмность	Стоимость
Боевой конь	540 фунтов	400 зм
Верблюд	450 фунтов	50 зм
Лошадь, упряжная	540 фунтов	50 зм
Лошадь, ездовая	480 фунтов	75 зм
Мастиф	195 фунтов	25 зм
Мул	420 фунтов	8 зм
Пони	225 фунтов	30 зм
Слон	1320 фунтов	200 зм

Упряжь, сбруя и гужевой транспорт

Пункт	Вес	Стоимость
Карета	600 фунтов	100 зм
Коляска	100 фунтов	250 зм
Конюшня (в день)	—	5 см
Корм (в день)	10 фунтов	5 мм
Повозка	200 фунтов	15 зм
Сани	300 фунтов	20 мм
Седло		
Экзотическое	40 фунтов	60 зм
Военное	30 фунтов	20 зм
Ездовое	25 фунтов	10 зм
Фургон	400 фунтов	35 зм

Большой транспорт

В таблице «Воздушный и водный транспорт» содержится информация о различных типах большого транспорта. К данному транспорту применяются следующие правила.

Скорость

Корабль, идущий против сильного ветра, движется с половиной своей скорости. В мёртвый штиль (безветрие) водный транспорт не может идти под парусами и должен двигаться на вёслах. Для перемещения по рекам и озёрам используют Килевые суда и Шлюпки. При движении вниз по течению прибавьте к скорости транспорта скорость течения (обычно 3 мили в час). Такой транспорт не может подняться вверх по сильному течению, но его могут тянуть гужевые животные по берегу. Шлюпка может быть перенесена, она весит 100 фунтов.

Экипаж

Корабли больше Килевого судна и Шлюпки, нуждаются в экипаже опытных наёмников (см. подраздел «Услуги» далее в этой главе). Минимальное количество опытных наёмников, нужных для управления судном, зависит от его типа, как показано в таблице.

Пассажиры

В таблице указано, сколько Маленьких и Средних пассажиров судно может разместить в гамаках. Судно с частными каютами может перевозить в пять раз меньше пассажиров. Обычно пассажир платит за гамак 5 СМ в день, но цены могут меняться от корабля к кораблю. Маленькая частная каюта обычно стоит 2 ЗМ в день.

Порог урона

Если у транспорта есть порог урона (см. глоссарий правил), он указан в таблице.

Ремонт судов

Ремонт судна можно провести, пока оно стоит на причале. Восстановление 1 Хита требует 1 дня и 20 ЗМ, потраченных на материалы и рабочую силу. Если ремонт производится там, где в изобилии и материалов, и опытных работников — например, на городской верфи — время и стоимость ремонта сокращаются вдвое.

Услуги

В этом разделе описываются услуги и другие затраты искателей приключений.

Затраты на существование

Затраты на существование — это упрощённое представление стоимости жизни в фэнтезийном мире. Они покрывают стоимость ночлега, еды и питья, обслуживания экипировки, а также остальные нужды.

В начале каждой недели или месяца (по выбору Мастера) выберите, какое существование из описанных ниже — Нищенское, Дрянное, Бедное, Скромное, Комфортное, Богатое или Аристократическое — вы будете поддерживать в течение этого времени, и потратьте необходимую сумму.

Выбор того или иного существования не имеет прямых последствий, но Мастер может принять его во внимание при определении того, как другие воспринимают вашего персонажа или каким рискам он подвергается.

Нищенское (бесплатно)

Вы выживаете благодаря подачкам судьбы и прохожих. Из-за ночёвок под открытым небом вы часто подвержены природным невзгодам.

Дрянное (1 СМ в день)

Вы тратитесь только на самое необходимое. Вы можете быть подвержены нездоровым условиям жизни и атакам случайных преступников.

Бедное (2 СМ в день)

Вы бережливо расходуете средства на свои нужды.

Скромное (1 ЗМ в день)

Вы поддерживаете себя на среднем уровне жизни.

Комфортное (2 ЗМ в день)

Вы в меру тратитесь на свои нужды и периодически наслаждаетесь моментами роскошной жизни.

Богатое (4 ЗМ в день)

Вы привыкли к хорошей жизни и, возможно, даже к слугам.

Аристократическое (10 ЗМ в день)

Вы платите за лучшее; вероятно, у вас есть обслуга, поддерживающая ваш образ жизни. Другие видят ваше богатство и могут попытаться заставить вас поделиться им, законным образом или нет.

Воздушный и водный транспорт

Судно	Скорость	Экипаж	Пассажиры	Груз (тонны)	КЗ	Хиты	Порог урона	Стоимость
Военный корабль	2,5 мили/ч	60	60	200	15	500	20	25 000 ЗМ
Воздушный корабль	8 миль/ч	10	20	1	13	300	—	40 000 ЗМ
Галера	4 мили/ч	80	—	150	15	500	20	30 000 ЗМ
Килевая лодка	1 миля/ч	1	6	1/2	15	100	10	3 000 ЗМ
Ладья	3 мили/ч	40	150	10	15	300	5	10 000 ЗМ
Парусный корабль	2 мили/ч	20	20	100	15	300	15	10 000 ЗМ
Шлюпка	1,5 мили/ч	1	3	—	11	50	—	50 ЗМ



Волшебница и её фамильяр проводят день за покупками

Еда, напитки и постой

В таблице «Еда, напитки и постой» указаны цены за еду и одну ночь постоя. Ежедневное питание и ночлег уже включены в затраты на ваш образ жизни.

Еда, напитки и постой

Пункт	Стоимость	Пункт	Стоимость
Вино (бутылка)		Сыр (ломоть)	1 СМ
Столовое	2 СМ	*Приём пищи*	
Марочное	10 ЗМ	Дрянное	1 ММ
Проживание на постоялом дворе (за день)		Бедное	2 ММ
Дрянное	7 ММ	Скромное	1 СМ
Бедное	1 СМ	Комфортное	2 СМ
Скромное	5 СМ	Богатое	3 СМ
Комфортное	8 СМ	Аристократическое	6 СМ
Богатое	2 ЗМ	Хлеб (булка)	2 ММ
Аристократическое	4 ЗМ	Эль (кружка)	4 ММ

Путешествие

Перевозчик или даже целый экипаж, нанятый для доставки пассажиров к месту назначения, взимают плату согласно таблице «Путешествие» плюс сборы, пошлины и дополнительные расходы.

Путешествие

Услуга	Стоимость
Поездка на корабле	1 СМ за милю
Поездка экипажем в пределах города	1 ММ за милю
Поездка экипажем между городами	3 ММ за милю
Пошлина за проезд по дороге или через врата	1 ММ

Наёмники

Опытные наёмники — это те, кого нанимают для выполнения работы, требующей квалификации (включая владение оружием, инструментом или навыком): наёмные воины, ремесленники, писцы и прочие. В таблице «Наёмники» указана минимальная оплата — лучшие специалисты могут потребовать и больше. Неопытных наёмников нанимают на работу, не требующую особых навыков, например, в качестве чернорабочих и носильщиков.

Наёмники

Услуга	Стоимость
Неопытный наёмник	2 СМ в день
Опытный наёмник	2 ЗМ в день
Посыльный	2 ММ за милю

Услуги заклинателей

В большинстве поселений есть те, кто согласится сотворить заклинание за плату. Если заклинание требует дорогостоящих компонентов, добавьте стоимость этих компонентов к стоимости, указанной в таблице «Услуги заклинателей». Чем выше уровень желаемого заклинания, тем труднее найти кого-то, кто сотворит его.

Услуги заклинателей

Уровень заклинания	Доступность	Стоимость
Заговор	Деревня, городок или большой город	30 ЗМ
1	Деревня, городок или большой город	50 ЗМ
2	Деревня, городок или большой город	200 ЗМ
3	Городок или большой город	300 ЗМ
4–5	Городок или большой город	2000 ЗМ
6–8	Большой город	20 000 ЗМ
9	Большой город	100 000 ЗМ

Магические предметы

Приключения манят обещанием магических предметов — но не гарантируют их. Сотни магических предметов подробно описаны в *«Руководстве Мастера»*, поскольку именно Мастер решает, когда вы найдёте такой предмет. Вот, что вам нужно знать об использовании магических предметов.

Опознание магического предмета

Некоторые магические предметы видны сразу, другие же неотличимы от своих немагических аналогов. Обращения с магическим предметом достаточно, чтобы осознать его необычность, но изучение свойств магического предмета не происходит автоматически.

Заклинание *Опознание* — это самый быстрый способ раскрыть свойства предмета. Вы также можете во время Короткого отдыха сосредоточиться на одном магическом предмете, находясь с ним в физическом контакте. По окончанию отдыха вы узнаёте свойства предмета и то, как их можно использовать (однако вы не узнаете, проклят предмет или нет).

Иногда сам магический предмет содержит ключ к разгадке его свойств. Командное слово для активации кольца может быть выгравировано с его внутренней стороны, а рисунок в виде перьев может подсказать, что это *Кольцо падения пёрышком*.

Ношение предмета или эксперименты с ним также могут дать подсказки о его свойствах. Например, Зелье достаточно лишь пригубить, чтобы дегустирующий понял, что оно делает. Другие предметы могут потребовать больше экспериментов. Например, если ваш персонаж наденет *Кольцо плавания*, Мастер может сказать: «Ваше перемещение кажется странно плавным». Возможно, после этого вы нырнёте в реку, чтобы посмотреть, что произойдёт. В таком случае Мастер может сказать, что вы неожиданно хорошо плаваете.

Настройка

Некоторые магические предметы требуют того, чтобы существо образовало с ними связь, прежде чем оно сможет использовать их магические свойства. Эта связь называется Настройкой. Если в описании предмета, требующего Настройки, не указано иное, не настроившись на него, существо получает от него только немагические преимущества. Например, требующий Настройки магический Щит даёт преимущества обычного щита существу, не настроившемуся на него, но при этом не проявляет свои магические свойства.

Настройка во время Короткого отдыха

Чтобы настроиться на предмет, вам нужно провести Короткий отдых, фокусируясь только на этом предмете и находясь с ним в постоянном физическом контакте (вы не можете и настраиваться на предмет, и изучать его свойства в один и тот же Короткий отдых). Эта фокусировка может быть тренировкой с оружием (для Оружия), медитацией (для Волшебной палочки) или любым другим подходящим занятием. Если Короткий отдых прерывается, попытка Настройки завершается неудачей. Удачно завершив Короткий отдых, вы настраиваетесь на магический предмет и получаете доступ ко всем его магическим возможностям.

Не более трёх предметов

Вы можете быть настроены не более чем на три магических предмета одновременно. Любая попытка настроиться на четвёртый предмет проваливается — сначала вы должны прервать Настройку на один из предметов, с которым у вас уже есть связь. Кроме того, вы не можете настроиться более чем на одну копию предмета. Например, вы не можете настроиться более чем на одно *Кольцо защиты* одновременно.

Завершение настройки

Настройка на магический предмет заканчивается, если вы больше не удовлетворяете требованиям для неё, если предмет находился на расстоянии более 100 футов от вас в течение как минимум 24 часов, если вы умираете или если другое существо настраивается на этот же предмет. Если предмет не проклят, вы также можете добровольно прервать Настройку, проведя ещё один Короткий отдых и фокусируясь на предмете.

Ношение и использование магических предметов

Использование свойств магического предмета предполагает его ношение или использование. Магический предмет, предназначенный для ношения, должен быть надет соответствующим образом: сапоги — на ноги, перчатки — на руки, шляпы и шлемы — на голову, а кольца — на пальцы. Магические доспехи необходимо надеть, Щит — пристегнуть к руке, а плащ закрепить на плечах. Оружием нужно вооружиться.

В большинстве случаев надеваемый магический предмет подойдёт любому существу, независимо от размера или телосложения. Магическая одежда создаётся таким образом, чтобы её можно было легко подогнать, или же она волшебным образом подстраивается под владельца.

Несколько предметов одного и того же вида

Ношение некоторых магических предметов ограничено одним на категорию. Обычно вы не можете носить более одной пары обуви, одной пары перчаток или рукавиц, одной пары наручей, одного комплекта доспехов, одного головного убора или одного плаща. Мастер может делать исключения

Парные предметы

Предметы, которые являются парными, такие как ботинки, наручи, рукавицы и перчатки, должны носиться в паре, чтобы персонаж получал от них преимущества. Например, обув на одну ногу *Сапог ходьбы и прыжков*, а на другую *Эльфийский сапог*, персонаж не получит преимуществ ни того, ни другого.

Изготовление экипировки

Используя приведённые ниже правила, персонажи могут создавать немагические предметы, *Зелья лечения* и *Свитки заклинаний*.

Создание немагических предметов

Для изготовления немагического предмета, вам нужны инструменты, материалы и время; каждое из этих требований подробно описано ниже. Если требования соблюдены, вы изготавливаете предмет и можете использовать его или продать по обычной цене.

Инструменты

В разделе «Инструменты» этой главы перечислены инструменты, необходимые для изготовления того или иного предмета. Если предмета нет в списке, необходимые инструменты для его создания определяет Мастер.

Для изготовления предмета вы должны использовать требуемый инструмент, а также иметь владение этим инструментом. Если кто-то оказывает вам помощь, то он тоже должен иметь владение этим инструментом.

Материалы

Чтобы изготовить предмет, вам понадобятся материалы на сумму, равную половине стоимости его покупки (округляя вниз). Например, для изготовления Латного доспеха, продающегося за 1500 ЗМ, вам понадобятся материалы на 750 ЗМ. Мастер решает, доступны ли подходящие материалы.

Время

Чтобы определить, сколько дней (работая по 8 часов в сутки) потребуется для изготовления предмета, разделите стоимость его покупки в ЗМ на 10 (округляя дробное вверх до целого дня). Например, вам понадобится 5 дней, чтобы изготовить Тяжёлый арбалет, который продаётся за 50 ЗМ.

Если изготовление предмета требует нескольких дней, эти дни необязательно должны следовать один за другим.

Персонажи могут объединить свои усилия, чтобы сократить время изготовления. Разделите время, необходимое для создания предмета, на количество работающих над ним персонажей. Обычно только один персонаж может помогать вам, но Мастер может разрешить и большее количество помощников.

Приготовление Зелий лечения

Персонаж, владеющий Набором травника, может создать *Зелье лечения*. Для этого требуется использовать этот набор с материалами на 25 ЗМ в течение 1 дня (8 часов работы).

Написание Свитков заклинаний

Заклинатель может перенести заклинание на свиток и создать *Свиток заклинания*, используя приведённые ниже правила.

Время и стоимость

Написание свитка требует определённого количества времени и денег в зависимости от уровня заклинания, как показано в таблице «Затраты на свиток заклинаний». В каждый день написания вы должны работать над ним 8 часов. Если для написания требуется несколько дней, эти дни необязательно должны следовать один за другим.

Требования к писцу

Чтобы написать свиток, вы должны владеть навыком Тайная магия или Инструментами каллиграфа, а записываемое заклинание должно быть подготовлено в каждый день написания. У вас также должны быть под рукой все Материальные компоненты, требуемые для сотворения заклинания. Если заклинание расходует Материальные компоненты, то они расходуются только в момент, когда вы завершаете свиток. Сотворяемое свитком заклинание использует ваши Сл спасброска заклинаний и бонус атаки заклинанием.

Заговоры

Если записанное заклинание является заговором, его версия на свитке будет такой, как если бы заклинатель был вашего уровня.

Затраты на свиток заклинания

Уровень заклинания	Время	Стоимость
Заговор	1 день	15 ЗМ
1	1 день	25 ЗМ
2	3 дня	100 ЗМ
3	5 дней	150 ЗМ
4	10 дней	1000 ЗМ
5	25 дней	1500 ЗМ
6	40 дней	10 000 ЗМ
7	50 дней	12 500 ЗМ
8	60 дней	15 000 ЗМ
9	120 дней	50 000 ЗМ



Архимаги Серого Ястреба — Джалларзи, Морденкайнен и Бигби — подготавливают свою магию во время открытия портала на другой план

ГЛАВА 7

Заклинания

В этой главе приведены правила сотворения заклинаний. Также в ней представлены описания обычных для миров Dungeons & Dragons заклинаний. Эти заклинания упоминаются во многих классовых умениях, описаниях чудовищ и магических предметов.

Получение заклинаний

Прежде чем вы сможете сотворить заклинание, вы должны подготовить его в своём разуме или получить доступ к заклинанию с помощью магического предмета, такого как *Свиток заклинаний*. Ваши умения и особенности определяют, есть ли у вас доступ к заклинаниям, и если да, то к каким; всегда ли у вас подготовлены те или иные заклинания; и можете ли вы изменять список подготовленных вами заклинаний.

Подготовка заклинаний

Если у вас есть список подготавливаемых вами заклинаний 1-го уровня и выше, ваше умение сотворения заклинаний определяет, когда вы можете изменять этот список и количество заклинаний, которые вы можете изменить, как указано в таблице «Подготовка заклинаний по классам».

Подготовка заклинаний по классам

Класс	Изменение при ...	Количество заклинаний
Бард	Получении уровня	Одно
Волшебник	Завершении Долгого отдыха	Любое
Друид	Завершении Долгого отдыха	Любое
Жрец	Завершении Долгого отдыха	Любое
Колдун	Получении уровня	Одно
Паладин	Завершении Долгого отдыха	Одно
Следопыт	Завершении Долгого отдыха	Одно
Чародей	Получении уровня	Одно

Большинство чудовищ не изменяет списки своих подготовленных заклинаний, но Мастер может менять их по своему усмотрению.

Всегда подготовленные заклинания

Определённые умения могут давать вам заклинания, которые будут всегда подготовлены. Если у вас при этом есть и список подготовленных заклинаний, которые вы можете изменять, то всегда подготовленные заклинания не учитываются при подсчёте количества заклинаний в этом списке.

Сотворение заклинаний в доспехах

Чтобы сотворять заклинания в доспехах, вы должны иметь навык обращения с этими доспехами. В противном случае доспехи слишком стесняют ваши движения, и вы не можете сотворять заклинания.

Сотворение заклинаний

Описание каждого заклинания содержит ряд условий, необходимых для сотворения заклинания. В следующих разделах объясняется каждый из этих элементов, перечисленных ниже названия заклинания.

Уровень заклинания

Каждое заклинание имеет уровень от 0-го до 9-го, который указан в описании заклинания. Уровень заклинания — это показатель того, насколько оно мощное. Заговоры — простые заклинания, которые можно сотворять почти без усилий — имеют 0-й уровень. В правилах для каждого класса, умеющего сотворять заклинания, указано, когда этот класс получает доступ к заклинаниям того или иного уровня.

Ячейки заклинаний

Использование заклинаний затратно, поэтому заклинатель может сотворить ограниченное количество заклинаний 1-го и выше уровней, прежде чем ему потребуется отдых. Ячейки заклинаний — это основной способ представления магического потенциала заклинателя. Каждый умеющий сотворять заклинания класс даёт своим представителям ограниченное количество ячеек для заклинаний определённых уровней. Например, Волшебник 3-го уровня имеет четыре ячейки заклинаний 1-го уровня и две ячейки заклинаний 2-го уровня.

Когда вы сотворяете заклинание, вы расходуете ячейку того же уровня, что и заклинание, или выше — по сути «заполняя» ячейку заклинанием. Представьте, что ячейка заклинаний — это углубление определённого размера; маленькое для ячейки 1-го уровня и большее для заклинаний более высокого уровня. Заклинание 1-го уровня может поместиться в ячейку любого размера, а заклинание 2-го уровня поместится только в ячейку не ниже 2-го уровня. Когда Волшебник 3-го уровня сотворяет *Волшебную стрелу* — заклинание 1-го уровня — он тратит одну из четырёх ячеек 1-го уровня, и у него остаётся три таких ячейки.

По завершении Долгого отдыха все потраченные ячейки заклинаний восстанавливаются.

Сотворение без ячеек

Существует несколько способов сотворить заклинание без траты ячейки заклинаний:

Заговоры. Заговоры сотворяются без траты ячеек заклинаний.

Ритуалы. У некоторых заклинаний Время сотворения имеет метку Ритуал. Такое заклинание может быть сотворено по обычным правилам сотворения заклинаний, и оно может быть сотворено как Ритуал. На сотворение заклинания

в Ритуальной версии требуется на 10 минут больше времени, чем обычно, но при этом вы не тратите ячейку заклинаний. Чтобы сотворить заклинание как Ритуал, у заклинателя должно быть подготовлено это заклинание.

Особые способности. Некоторые персонажи и чудовища обладают особыми способностями, которые позволяют им сотворять определённые заклинания без ячейки заклинаний. Это заклинательство обычно ограничено другим образом, например, заклинание может быть сотворено только ограниченное количество раз в день.

Магические предметы. Свитки заклинаний и некоторые другие магические предметы содержат заклинания, которые можно сотворить без ячейки заклинания. В описании такого предмета указывается, сколько раз с его помощью можно сотворить заклинание.

Использование ячейки большего уровня

Когда заклинатель сотворяет заклинание с ячейкой более высокого уровня, чем уровень заклинания, это заклинание сотворяется с уровнем этой ячейки. Например, если Волшебник сотворяет *Волшебную стрелу* с ячейкой 2-го уровня, то эта *Волшебная стрела* будет 2-го уровня. Иными словами, заклинание расширяется, заполняя ту ячейку, в которую оно помещено.

Эффекты некоторых заклинаний — например, *Волшебной стрелы* и *Лечения ран* — усиливаются при сотворении на более высоком уровне, как подробно описано в тексте такого заклинания.

Школа магии

Каждое заклинание принадлежит к конкретной школе магии. Школы перечислены в таблице «Школы магии». Эти категории помогают описать заклинания, но не имеют собственных правил, хотя на них ссылаются некоторые другие правила.

Школы магии

Школа	Типичные эффекты
Воплощение	Направление энергии на создание эффектов, нередко разрушительных
Иллюзия	Обман разума или чувств
Некромантия	Управление жизнью и смертью
Ограждение	Предотвращение или обращение вспять вредных эффектов
Очарование	Влияние на умы
Преобразование	Преобразование существ или объектов
Призыв	Перемещение существ или объектов
Прорицание	Получение информации

Списки заклинаний классов

Если заклинание есть в списке заклинаний того или иного класса, название этого класса указано в скобках после названия школы магии заклинания. Некоторые умения добавляют заклинание в список заклинаний персонажа, даже если персонаж не является представителем ни одного из перечисленных в скобках классов.

Время сотворения

Большая часть заклинаний сотворяются действием Магия, но некоторые из них требуют сотворения Бонусным действием, Реакцией или в течение 1 минуты или более. Для каждого заклинания указано требуемое Время сотворения.

Одно заклинание с ячейкой заклинаний за ход

В каждый ход вы можете потратить для сотворения заклинаний только одну ячейку заклинаний. Это правило означает, что вы не можете, например, сотворить заклинание с ячейкой заклинаний действием Магия, и ещё одно Бонусным действием в тот же ход.

Условия Реакций и Бонусных действий

Если заклинание сотворяется Реакцией, оно сотворяется в ответ на выполнение условия, описанного во Времени сотворения. Некоторые заклинания, сотворяющиеся Бонусным действием, также сотворяются в ответ на выполнение описанного в заклинании условия.

Длительное время сотворения

Некоторые заклинания — как и сотворение заклинания как Ритуал — требуют больше времени на сотворение: минуты или даже часы. Когда вы сотворяете заклинание со временем сотворения 1 минута или более, в каждый из своих ходов вы должны совершать действие Магия, и вы должны постоянно сохранять Концентрацию (см. глоссарий правил). Если ваша Концентрация нарушается, заклинание не сотворяется, но вы не тратите ячейку заклинаний. Чтобы сотворить заклинание, вы должны начать сначала.

Дистанция

Дистанция заклинания указывает, на каком расстоянии от заклинателя может возникнуть эффект, а в описании заклинания указывается, какая часть эффекта ограничена дистанцией.

Дистанция обычно имеет следующий вид:

Дистанция. Дистанция указывается в футах.

Касание. Эффект заклинания возникает на чём-то, к чему должен прикоснуться заклинатель, как указано в заклинании.

На себя. Заклинание сотворяется на заклинателя или исходит от него, как указано в заклинании.

Если эффект заклинания может перемещаться, он не ограничен его дистанцией действия, если только в описании заклинания не указано иное.

Компоненты

Компоненты заклинания — это физические требования, которые заклинатель должен выполнить, чтобы сотворить заклинание. В описании заклинания указано, требуются ли для него Вербальные (В), Соматические (С) или Материальные (М) компоненты. Если у заклинателя нет одного или нескольких компонентов заклинания, он не может сотворить это заклинание.



Аасимар Волшебник использует кристалл, как материальный компонент для фокусирования магии заклинания *Конус холода*

Вербальный (В)

Вербальный компонент — это произнесение эзотерических слов, которые для непосвящённых звучат как бессмыслица. Слова должны быть произнесены голосом разговорной громкости. Сами по себе слова не являются источником силы заклинания; скорее, определённая комбинация звуков определённой высоты и резонанса приводит в движение нити магии. Таким образом, существо с кляпом во рту или находящееся в области магической тишины не может сотворить заклинание с Вербальным компонентом.

Соматический (С)

Соматический компонент — это энергичная жестикуляция или сложная последовательность жестов. Заклинатель должен использовать хотя бы одну свою руку для выполнения этих движений.

Материальный (М)

Материальный компонент — это определённые материалы, используемые при сотворении заклинания, как указано в круглых скобках в строке Компоненты. Эти материалы не расходуются заклинанием, если только в описании заклинания не указано иное. У заклинателя должна быть свободная рука, для доступа к ним, и этой же рукой можно исполнять и Соматический компонент, если он присутствует.

Создание Вербальных компонентов

Если вы хотите произносить Вербальные компоненты заклинаний, вы можете составить слова самостоятельно. Что бы вы ни придумали, цель состоит в том, чтобы получить что-то легко произносимое, и что ничего не значит в реальном мире. Можно использовать такой метод: возьмите название заклинания, оставьте по одному экземпляру каждой из его букв, и из этих букв составьте слова. Например, оставьте одну букву «н» в названии «*огненный шар*» и переставьте оставшиеся буквы, получая «*Ашогне рый*» или «*Шыйогнера*».

Если указанные материалы не расходуются, и их стоимость не указана, заклинатель может использовать Мешочек с компонентами (см. главу 6) вместо указанных материалов, либо Заклинатель может заменить их Заклинательной фокусировкой, если у него есть умение, позволяющее такую замену. Для использования Мешочка с компонентами у вас должна быть свободная рука, чтобы залезть в него, а для использования Заклинательной фокусировки вы должны держать её, если только в описании не указано иное (см. описания в главе 6).

Длительность

Длительность заклинания — это промежуток времени, в течение которого заклинание продолжает действовать после его сотворения. Длительность обычно принимает одну из следующих форм:

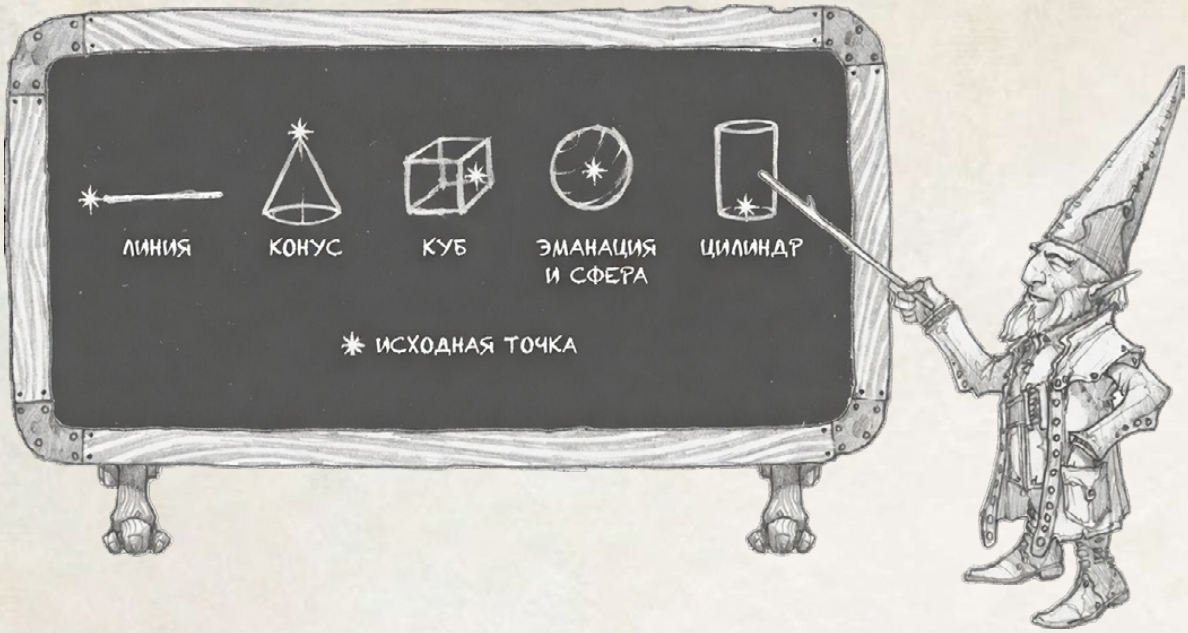
Концентрация. Длительность, требующая Концентрации, подчиняется правилам Концентрации (см. глоссарий правил).

Мгновенно. Мгновенная длительность означает, что магия заклинания появляется только на мгновение, а затем исчезает.

Отрезок времени. Длительность, заданная отрезком времени, определяет, как долго длится заклинание в раундах, минутах, часах и так далее. Например, в строке Длительность может быть указано «1 минута», что означает, что заклинание заканчивается по прошествии 1 минуты. Пока сотворённое вами заклинание продолжает длиться, вы можете отменить его (действий не требуется), если у вас нет состояния Недееспособный.

Эффекты

После длительности заклинания подробно описываются его эффекты. Они точно отражают действие заклинания, которое игнорирует обычные физические законы; любые последствия, выходящие за рамки этих эффектов, находятся в компетенции Мастера. Какими бы ни были эффекты,



в них обычно упоминаются цели, спасброски, броски атаки или всё вместе, эти части работы заклинаний подробно описаны далее.

Цели

При сотворении заклинания обычно требуется выбрать одну или несколько целей, на которых будет воздействовать магия заклинания. В описании заклинания указано, нацеливается ли оно на существ, на объекты или что-то ещё.

Свободный путь к цели. У заклинателя должен быть свободный путь к тому, что он выбирает целью заклинания: цель не может находиться за Полным укрытием.

Выбор себя в качестве цели. Если заклинание сотворяется на существо по вашему выбору, вы можете выбрать себя, если только цель не должна быть Враждебной, или явно не указано, что цель должна быть существом, отличным от вас.

Области воздействия. Некоторые заклинания, такие как *Волна грома*, покрывают целую область, называемую областью воздействия, что описано в глоссарии правил. Эта область определяет, на что нацеливается заклинание. В описании заклинания указывается, воздействует ли оно на область, которая обычно представляет собой одну из следующих форм: Конус, Куб, Линия, Сфера, Цилиндр или Эманация.

Осведомлённость цели заклинания. Если заклинание не имеет заметного эффекта, существо не знает, что оно стало целью заклинания. Эффект в виде молнии очевиден, но что-то более тонкое, например попытка чтения мыслей, остаётся незамеченным, если в описании заклинания не указано иное.

Недопустимые цели. Если вы сотворили заклинание на кого-то или что-то, на что оно не может воздействовать, с целью ничего не произойдёт, при этом если вы использовали ячейку для сотворения заклинания, то она будет израсходована.

Если заклинание не оказывает эффекта на цель при успешном спасброске, то выглядит так, будто бы недопустимая цель преуспела в своём спасброске, хотя она его даже не совершает (таким образом, не выдавая информации, что существо является недопустимой целью). В противном случае вы почувствуете, что заклинание не возымело эффекта на цель.

Спасброски

Многие заклинания предписывают цели совершить спасбросок, чтобы избежать части или всех эффектов заклинания. В описании заклинания сказано, какая характеристика при этом используется, и что происходит при успехе или провале спасброска. Сл ваших заклинаний рассчитывается следующим образом:

Сл спасброска заклинаний = 8 + ваш модификатор заклинательной характеристики + ваш Бонус владения

Броски атак

Некоторые заклинания требуют от заклинателя совершения броска атаки, чтобы определить, попало ли заклинание в цель. Модификатор атаки ваших заклинаний рассчитывается следующим образом:

Модификатор атаки заклинанием = ваш модификатор заклинательной характеристики + ваш Бонус владения

Комбинирование эффектов заклинаний

Эффекты различных заклинаний, действующих одновременно, складываются. Однако эффекты от многократного сотворения одного и того же заклинания не складываются. Пока длительности эффектов нескольких заклинаний пересекаются, применяется только самый сильный эффект (например, дающий наибольший бонус). Если эффекты одинаково мощные, то пока их длительности пересекаются, применяется самый последний эффект. Например, если два Жреца сотворят *Благословение* на одну и ту же цель, эта цель получит преимущество заклинания только один раз; она не получит две бонусные кости. Но если длительности заклинаний пересекаются, этот эффект длится, пока не закончится длительность второго *Благословения*.

Определение действующего заклинания

Вы можете попробовать опознать немгновенное заклинание по его наблюдаемым эффектам, если оно ещё действует. Чтобы опознать его, вы должны действием Изучение преуспеть в проверке Интеллекта (Тайная магия) Сл 15.

Описание заклинаний

Заклинания представлены в алфавитном порядке.

Адское возмездие

1 уровень, Воплощение (Колдун)

Время сотворения: Реакция, совершаемая вами в ответ на получение урона от существа, находящегося в пределах 60 футов от вас и видимого вами
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Существо, причинившее вам урон, мгновенно окружается зелёным пламенем. Оно совершает спасбросок Ловкости, получая 2к10 урона Огнём при провале, или половину этого урона при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше первого.

Антипатия/симпатия

8 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Друид)

Время сотворения: 1 час
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (смесь уксуса и мёда)
Длительность: 10 дней

Когда вы сотворяете заклинание, выберите либо эффект антипатии, либо эффект симпатии, и выберите цель: существо или объект Огромного размера или меньше. Затем укажите тип существа, такой как красные драконы, гоблины или вампиры. Когда существо выбранного типа подходит на 120 футов к цели, оно должно совершить спасбросок Мудрости. Выбранный эффект заклинания определяет, что произойдёт с существом при провале:

Антипатия. Существо становится Испуганным. Во время своего хода Испуганное существо должно использовать своё перемещение для того, чтобы уйти как можно дальше от цели, выбирая наиболее безопасный путь.

Симпатия. Существо становится Очарованным. Во время своего хода Очарованное существо должно использовать своё перемещение, чтобы подойти как можно ближе к цели, выбирая наиболее безопасный путь. Если существо в пределах 5 футов от цели, оно не может отойти по собственной воле. Если цель наносит урон Очарованному существу, оно может совершить спасбросок Мудрости для окончания эффекта, как описано ниже.

Окончание эффекта. Если Испуганное или Очарованное существо завершает свой ход дальше 120 футов от цели, оно совершает спасбросок Мудрости. При успехе цель больше не воздействует на это существо. Преуспев в спасброске, существо получает иммунитет к эффекту на 1 минуту, после чего снова может попасть под его действие.



Безмолвный образ может создавать иллюзию обыденности и причудливости

Аура живучести

3 уровень, Ограждение (Друид, Жрец, Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

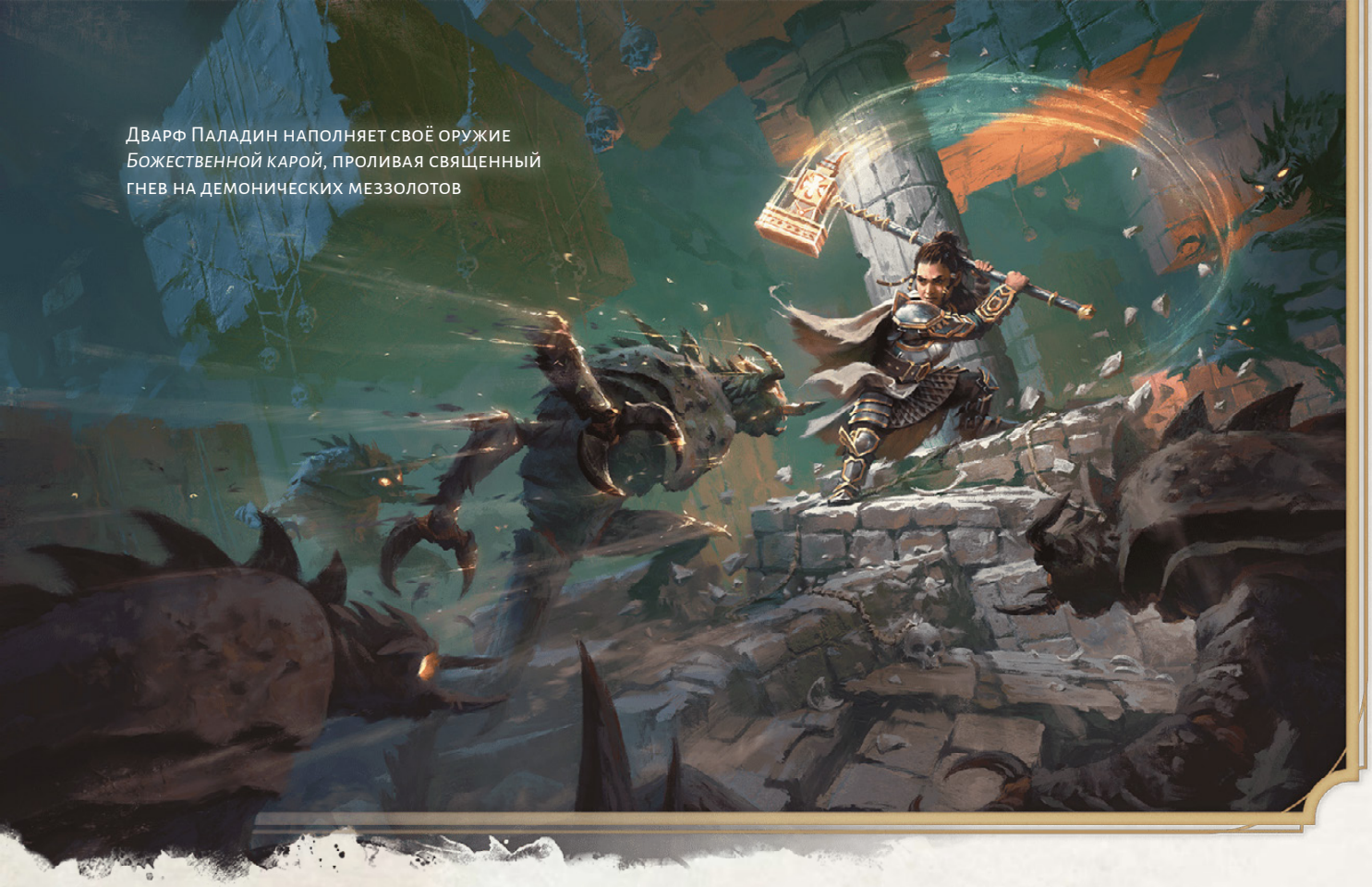
Пока заклинание активно от вас исходит аура 30-футовой Эманацией. В момент создания ауры и в начале каждого вашего хода, пока она существует, вы можете восстановить 2к6 Хитов одному существу в ней.

Аура жизни

4 уровень, Ограждение (Жрец, Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно от вас исходит аура 30-футовой Эманацией. Вы и ваши союзники в ауре получаете Сопротивление урону Некротической энергией, и ваш максимум Хитов не может быть уменьшен. Каждый союзник восстанавливает 1 Хит, когда начинает свой ход с 0 Хитов в этой ауре.



Дварф Паладин наполняет своё оружие *Божественной карой*, проливая священный гнев на демонических меззолотов

Аура очищения

4 уровень, Ограждение (Жрец, Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно от вас исходит аура 30-футовой Эманацией. Вы и ваши союзники в ауре получаете Сопротивление урону Ядом и Преимущество к спасброскам, позволяющим избежать или прекратить эффекты от следующих состояний: Испуганный, Оглохший, Ослеплённый, Отравленный, Очарованный, Ошеломлённый, Парализованный.

Аура святости

8 уровень, Ограждение (Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (реликварий, стоимостью не менее 1000 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы излучаете ауру 30-футовой эманацией на время длительности заклинания. Находясь в этой ауре, выбранные вами существа совершают с Преимуществом все спасброски, а остальные существа совершают с Помехой броски атаки по ним. Кроме того, если Исчадие или Нежить попадают по такому существу броском рукопашной атаки, атакующий должен преуспеть в спасброске Телосложения, иначе станет Ослеплённым до конца своего следующего хода.

Безмолвный образ

1 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (кусок овечьей шерсти)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте образ объекта, существа или иного видимого явления, размером не больше Куба со стороной 15 футов. Образ появляется в точке в пределах дистанции и существует, пока длится заклинание. Это исключительно зрительная иллюзия, не сопровождаемая звуками, запахами и прочими сенсорными эффектами.

Действием Магия вы можете переместить образ в любую другую точку в пределах дистанции. Пока образ меняет местоположение, вы можете изменять его внешность, чтобы перемещение выглядело естественным. Например, если вы создаёте образ существа и перемещаете его, вы можете изменить образ, чтобы казалось, что оно идёт.

Физическое взаимодействие с образом даёт понять, что это иллюзия, потому что сквозь него всё проходит. Существа, исследующие образ действием Изучение, могут определить, что это иллюзия, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) против Сл спасброска ваших заклинаний. Если существо распознаёт иллюзию, оно может видеть сквозь неё.

Бесследное передвижение

2 уровень, Ограждение (Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (пепел от сожжённой омелы)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы излучаете скрывающую ауру 30-футовой Эманацией пока длится заклинание. Будучи в ауре, вы и все выбранные вами существа получаете бонус +10 к проверкам Ловкости (Скрытность) и не оставляете за собой следов.

Благословение

1 уровень, Очарование (Жрец, Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (Священный символ стоимостью не менее 5 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы благословляете не более трёх существ в пределах дистанции. Каждый раз, когда до окончания заклинания цель совершает бросок атаки или спасбросок, она добавляет 1к4 к результату.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

Божественная кара

1 уровень, Воплощение (Паладин)

Время сотворения: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по цели Рукопашным оружием или Безоружным ударом.
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Цель получает дополнительно 2к8 урона Излучением от атаки. Урон увеличивается на 1к8, если цель Исчадие или Нежить.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

Божественное благоволение

1 уровень, Преобразование (Паладин)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута

Пока заклинание активно, ваши атаки оружием наносят дополнительно 1к4 урона Излучением при попадании.



Легендарная ведьма Таша использует своё заклинание *Бурлящий котёл Таши* для приготовления волшебного зелья.



Полурослик Колдун поражает зомби цепкой молнией *Ведьминого снаряда*

Божественное слово

7 уровень, Воплощение (Жрец)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Вы произносите слово, наделённое силой с Высших планов. Каждое существо по вашему выбору в пределах дистанции совершает спасбросок Харизмы. При провале цель, имеющая 50 Хитов и меньше, попадает под действие эффекта, основанного на её текущем количестве Хитов, как показано в таблице «Эффекты божественного слова». Вне зависимости от текущих Хитов, Исчадия, Небожители, Феи и Элементали, провалившие спасбросок, изгоняются на свой родной план (если только они уже там не находятся), и не могут вернуться на ваш текущий план в течение 24 часов кроме как посредством заклинания *Желание*.

Эффекты божественного слова

Хиты	Эффект
0–20	Цель умирает.
21–30	Цель становится Ослёпленной, Оглохшей и Оглушённой на 1 час.
31–40	Цель становится Ослёпленной и Оглохшей на 10 минут.
41–50	Цель становится Оглохшей на 1 минуту.

Брызги кислоты

Заговор, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы создаёте кислотный пузырь, который взрывается Сферой радиусом 5 футов, с центром в точке в пределах дистанции. Каждое существо в этой Сфере должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получит 1к6 урона кислотой.

Усиление заговора. Урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5-го уровня (2к6), 11-го уровня (3к6) и 17-го уровня (4к6).

Бурлящий котёл Таши

6 уровень, Призыв (Волшебник, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 5 футов
Компоненты: В, С, М (позолоченный половник стоимостью не менее 500 ЗМ)
Длительность: 10 минут

Вы создаёте котёл на когтистых лапах, наполненный бурлящей жидкостью. Котёл появляется на земле в незанятом пространстве в пределах 5 футов и существует в течение длительности заклинания. Котёл нельзя передвинуть, и он исчезает вместе с бурлящей жидкостью внутри него, когда заканчивается заклинание.

Жидкость в котле повторяет свойства Обычного или Необычного зелья на ваш выбор (например, *Зелья лечения*). Бонусным действием вы или ваш союзник можете достать из котла одно зелье выбранного вида. Зелье находится во флаконе, и этот флакон исчезает, когда зелье выпито. Котёл может создать количество зелий, равное вашему модификатору заклинательной характеристики (минимум 1). Когда последнее из этих зелий будет извлечено из котла, он исчезнет, и заклинание закончится.

Невыпитые зелья из этого котла исчезают при повторном сотворении вами этого заклинания.

Быстрый колчан

5 уровень, Преобразование (Следопыт)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (Колчан стоимостью не менее 1 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Когда вы сотворяете заклинание, то пока оно действует, вы можете Бонусным действием совершить две атаки оружием, стреляющим Стрелами или Болтами — таким как Длинный лук или Лёгкий арбалет. Заклинание магическим образом создаёт боеприпасы для каждой из этих атак. Стрелы и Болты, созданные этим заклинанием, наносят урон так же, как немагические боеприпасы такого же вида, и распадаются сразу после попадания или промаха.

Ведьмин снаряд

1 уровень, Воплощение (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (веточка дерева, в которое ударила молния)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Луч потрескивающей энергии устремляется к существу в пределах дистанции, формируя между вами и целью непрерывный дуговой разряд. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает 2к12 урона Электричеством.

В каждый из ваших последующих ходов вы можете Бонусным действием автоматически нанести цели 1к12 урона Электричеством, даже если первая атака не попала.

Заклинание заканчивается, если цель окажется за пределами дистанции заклинания или получит от вас Полное укрытие.

Использование ячейки большего уровня. Начальный урон увеличивается на 1к12 за каждый уровень ячейки выше первого.

Великолепный особняк Морденкайнена

7 уровень, Призыв (Волшебник)

Время сотворения: 1 минута
Дистанция: 300 футов
Компоненты: В, С, М (миниатюрная дверь стоимостью не менее 15 ЗМ)
Длительность: 24 часа

Вы создаёте межпространственную дверь в пределах дистанции, существующую, пока заклинание активно. Дверь ведёт в межпространственное жилище и имеет 5 футов в ширину и 10 футов в высоту. Вы и все существа, указанные вами при сотворении заклинания, можете входить в это жилище, пока дверь открыта. Вы можете открывать и закрывать дверь (действие не требуется), если находитесь в пределах 30 футов от неё. Дверь невидима, когда закрыта.

За дверью находится великолепная прихожая с многочисленными комнатами. Там свежий и тёплый воздух.

Вы можете создать любую планировку жилища, но размер не может превышать 50 смежных Кубов со стороной 10 футов. Это место украшено и обставлено мебелью так, как вы пожелаете. Там достаточно еды для 100 человек с девятью переменами блюд. Мебель и другие объекты, созданные этим заклинанием, превращаются в дым, если их вынесут из особняка.

Вошедшим прислуживают 100 практически прозрачных слуг. Внешний облик и одежду этих слуг определяете вы. Они неуязвимы и исполняют ваши приказы. Каждый слуга может исполнять задачи, которые доступны человеческому слуге, но они не могут атаковать и совершать действия, причиняющие вред другому существу. Таким образом, слуги могут подавать вещи, чистить, штопать, гладить одежду, зажигать огни, подавать пищу, наливать вино и так далее. Слуги не могут покидать жилище.

Когда заклинание заканчивается, все существа, находящиеся в межпространстве, изгоняются в свободное пространство, ближайшее ко входу.

Верный пёс Морденкайнена

4 уровень, Призыв (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (серебряный свисток)
Длительность: 8 часов

Вы призываете призрачного сторожевого пса в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Пёс остаётся на время длительности заклинания, или пока расстояние между вами не превысит 300 футов.

Никто, кроме вас, не может видеть собаку, она неосязаема и неуязвима. Если в пределах 30 футов от него оказывается Маленькое или больше существо, не произнося при этом пароль, указанный вами при сотворении этого заклинания,



Волшебник Морденкайнен приветствует гостей в своем магическом жилище — Великолепном особняке Морденкайнена

пёс начинает громко лаять. Пёс имеет Истинное зрение в пределах 30 футов.

В начале каждого вашего хода пёс пытается укусить одного противника в пределах 5 футов от себя. Цель должна преуспеть в проверке Ловкости, иначе получит 4к8 урона Чистой силой.

*В свои последующие ходы вы можете действием Магия переместить пса на расстояние не более 30 футов.

Вечный огонь

2 уровень, Воплощение (Волшебник, Друид, Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (порошок рубина стоимостью не менее 50 ЗМ, расходуемый заклинанием)
Длительность: Пока не рассеется

Из объекта, которого вы касаетесь, исходит пламя. Эффект создаёт Яркий свет в пределах 20 футов и Тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Он выглядит как обычное пламя, но не создаёт тепла и не потребляет топлива. Вечный огонь можно накрыть или спрятать, но не потушить.

Видение невидимого

2 уровень, Прорицание (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (щепотка талька)
Длительность: 1 час

Пока заклинание активно, вы видите Невидимых существ и предметы, как если бы они были видимы, и ваше зрение простирается на Эфирный план. Существа и объекты там кажутся вам призрачными.

Власть над водами

4 уровень, Преобразование (Волшебник, Друид, Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 300 футов
Компоненты: В, С, М (смесь воды и пыли)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока это заклинание активно, вы контролируете воду внутри выбранной вами области — Кубе со стороной не более 100 футов — используя один из нижеперечисленных эффектов. Действием Магия в последующих ходах вы можете повторить тот же эффект или выбрать другой.

Наводнение. Вы увеличиваете уровень стоячей воды в области на высоту до 20 футов. Если вы выбрали область посреди другого водного пространства, то вы вместо этого создаёте волну высотой 20 футов, проходящую с одного края области до другого, где она и опадает. Все транспортные средства Огромного размера и меньше по ходу волны уносятся вместе с волной на противоположную сторону. Все транспортные средства Огромного размера и меньше, ударенные волной, получают 25-процентный шанс опрокинуться.



Бронзовый дракон сотворяет *Власть над погодой*, чтобы спасти население от разрушительного шторма

Уровень воды остаётся повышенным, пока заклинание не окончится или вы не выберете другой эффект. Если этот эффект создал волну, она будет повторяться в начале вашего следующего хода, пока длится эффект наводнения.

Разделение воды. Вы разводите воду в области в стороны, формируя проход. Проход простирается в области заклинания, а разделённые воды формируют стены с обеих сторон. Проход существует, пока заклинание активно, или пока вы не выберете другой эффект. После этого вода в течение раунда медленно заполняет проход, восстанавливаясь до нормального уровня.

Перенаправление потока. Вы заставляете текущую воду в области перемещаться в выбранном вами направлении, даже если воде придётся течь через препятствия, вверх по стенам или в другом неугодном ей направлении. В области заклинания вода течёт так, как укажете вы, но оказавшись за пределами зоны заклинания, она возвращается к естественному течению. Вода продолжает течь в указанном вами направлении, пока заклинание активно или пока вы не выберете другой эффект.

Водоворот. Вы создаёте водоворот в центре области, представляющей собой квадрат со стороной 50 футов и глубиной 25 футов. Водоворот существует пока вы не выберете другой эффект, или заклинание не закончится. Воронка водоворота имеет ширину 5 футов у основания, ширину не более 50 футов в верхней части и высоту 25 футов. Каждое существо, находящееся в воде в пределах 25 футов от водоворота, притягивается к нему на 10 футов. Когда существо впервые за ход попадает в водоворот или заканчивает там свой ход, оно совершает спасбросок Силы. При провале существо получает 2к8 Дробящего урона. При успехе существо получает половину этого урона. Существо может выплыть из водоворота только если сначала действием преуспеет в проверке Силы (Атлетика) против Сл спасброска ваших заклинаний.

Власть над погодой

8 уровень, Преобразование (Волшебник, Друид, Жрец)

Время сотворения: 10 минут
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (горящее благовоние)
Длительность: Концентрация, вплоть до 8 часов

Вы получаете на время длительности контроль над погодой в пределах 5 миль от себя. Для сотворения этого заклинания вы должны находиться на открытом воздухе, и оно заканчивается, если вы окажетесь в помещении.

Когда вы сотворяете это заклинание, вы изменяете текущие погодные условия, определяемые Мастером. Вы можете изменить осадки, температуру и ветер. Требуется 1к4 × 10 минут, чтобы новые условия вступили в силу. Как только это произойдёт, вы сможете снова изменить условия. Когда заклинание заканчивается, погода постепенно возвращается к нормальной.

Изменяя погоду, найдите текущее состояние в таблицах и измените их на 1 позицию выше или ниже. Изменяя ветер, можете изменить его направление.

Осадки

Сила	Состояние
1	Чистое небо
2	Небольшая облачность
3	Пасмурно или густой туман
4	Дождь, град или снег
5	Проливной дождь, сильный град или метель

Температура

Сила	Состояние
1	Чрезвычайная жара
2	Жара
3	Тепло
4	Прохладно
5	Холодно
6	Мороз

Ветер

Сила	Состояние
1	Штиль
2	Умеренный ветер
3	Сильный ветер
4	Буря
5	Шторм

Внушение

2 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, М (капля мёда)
Длительность: Концентрация, вплоть до 8 часов

Вы внушаете определённый курс действий — описанный не более чем в 25 словах — одному существу, которое вы можете видеть в пределах дистанции, и которое может слышать и понимать вас. Внушение должно звучать разумно и выполнимо и не включать ничего, что явно могло бы навредить цели или её союзникам. Например, вы можете сказать: «Добудь ключ от хранилища сокровищ и отдай мне». Или вы можете сказать: «Прекратите драться, мирно покиньте библиотеку и не возвращайтесь назад».

Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Очарованной на время длительности заклинания, или пока вы или ваши союзники не нанесут цели урон. Очарованное существо выполняет внушённые действия в меру своих способностей. Внушённое действие может продолжаться всю длительность заклинания, но, если действие может быть выполнено за более короткий срок, заклинание на цели закончится при выполнении.

Возрождение

3 уровень, Некромантия (Друид, Жрец, Паладин, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (бриллиант стоимостью не менее 300 ЗМ, расходуемый заклинанием)
Длительность: Мгновенная

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

Волна грома

1 уровень, Воплощение (Бард, Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете на волю волну громовой энергии. Каждое существо в Кубе со стороной 15 футов, исходящем от вас, совершает спасбросок Телосложения. При провале существо получает 2к8 урона Звуком и толкается на 10 футов от вас. При успехе существо получает только половину этого урона.

Кроме того, незакреплённые объекты, полностью находящиеся внутри Куба, толкаются на 10 футов от вас, а оглушительный грохот слышен на расстоянии 300 футов.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

Волшебная аура Нистула

2 уровень, Иллюзия (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (небольшой лоскут шёлка)
Длительность: 24 часа

Касанием вы создаёте иллюзию на согласное существо или объект, который никто не несёт и не носит. Существо получает эффект Маскировка, приведённый ниже, а объект получает эффект Ложная аура, приведённый ниже. Эффект длится, пока активно заклинание. Если вы сотворяете это заклинание на одну и ту же цель каждый день в течение 30 дней, иллюзия длится, пока не будет рассеяна.

Маскировка (существо). Выберите тип существа, отличный от фактического типа цели. Заклинания и другие магические эффекты будут считать, что цель принадлежит выбранному типу.

Ложная аура (объект). Вы изменяете то, как цель представляется для заклинаний и магических эффектов, обнаруживающих магическую ауру, таких как *Обнаружение магии*. Вы можете заставить немагический объект выглядеть магическим, магический предмет казаться немагическим или изменить ауру объекта так, чтобы она казалась принадлежащей школе магии, выбранной вами.

Волшебная рука

Заговор, Призыв (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута

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

Вы можете использовать эту руку для манипулирования объектами, открывать незапертые двери и контейнеры, убрать предметы в открытые контейнеры или доставать их оттуда, или выливать содержимое флаконов.

Действием Магия в течение следующих ходов вы можете контролировать руку таким же образом. Частью этого действия вы можете перемещать руку на расстояние не более 30 футов.

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

Волшебная стрела

1 уровень, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы создаёте три светящихся дротика из магической силы. Каждый дротик поражает существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Дротик наносит цели 1к4 + 1 урона Чистой силой. Все дротики атакуют одновременно, и вы можете направить их как в одно существо, так и в разных.

Использование ячейки большего уровня. Заклинание создаёт ещё один дротик за каждый уровень ячейки выше первого.

Волшебные уста

2 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник)

Время сотворения: 1 минута или Ритуал
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (порошок нефрита стоимостью не менее 10 ЗМ, расходуемый заклинанием)
Длительность: Пока не рассеется

Вы внедряете в объект, находящийся в пределах дистанции, послание, которое будет произнесено, когда будут выполнены условия. Выберите объект, который вы можете видеть и который не несёт и не носит другое существо. Произнесите послание, которое может состоять не более чем из 25 слов, хотя его можно произносить в течение 10 минут. Затем определите условие, выполнение которого заставит заклинание передать ваше послание.

Когда условие будет выполнено, на объекте появляется магический рот, зачитывающий послание вашим голосом с той же самой громкостью. Если у выбранного вами объекта есть рот или что-то похожее на рот (например, рот статуи), магический рот появляется на его месте, и кажется, что слова исходят оттуда. При сотворении заклинания вы можете сделать так, что заклинание закончится, передав сообщение, или же останется активным и будет повторять сообщение при каждом срабатывании условия.

Вызывающее срабатывание условие может быть как общим, так и детализированным, но должно основываться на зрительных или слышимых условиях, происходящих в пределах 30 футов от объекта. Например, вы можете заставить рот говорить, когда в пределах 30 футов от него пройдёт существо, или когда в пределах 30 футов от него зазвенит серебряный колокольчик.

Волшебный замок

2 уровень, Ограждение (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (золотая пыль стоимостью не менее 25 ЗМ, расходуемая заклинанием)
Длительность: Пока не рассеется

Вы касаетесь закрытой двери, окна, ворот, сундука или люка, и магически запираете его на время длительности заклинания. Этот волшебный замок нельзя открыть немагическими средствами. Вы и указанные при сотворении этого заклинания существа можете открывать и закрывать объект как обычно. Вы также можете задать пароль, произношение которого в пределах 5 футов от объекта отпирает замок на 1 минуту.

Волшебный сосуд

6 уровень, Некромантия (Волшебник)

Время сотворения: 1 минута
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (драгоценный камень, кристалл или реликварий стоимостью не менее 500 ЗМ)
Длительность: Пока не рассеется

Ваше тело впадает в кататоническое состояние, так как душа покидает его и входит в контейнер, выбранный материальным компонентом. Пока ваша душа обитает в контейнере, вы воспринимаете своё окружение, как если бы находились в пространстве контейнера. Вы не можете двигаться или совершать Реакции. Единственное действие, которое вы можете совершать, это проецирование души на 100 футов от контейнера, чтобы либо вернуться в своё тело (окончив этим заклинание), либо попытаться овладеть телом другого гуманоида.

Вы можете попытаться овладеть Гуманоидом, находящимся в пределах 100 футов от вас и которого вы можете видеть (нельзя овладевать существами, защищёнными заклинаниями *Защита от добра и зла* и *Магический круг*). Цель совершает спасбросок Харизмы. При провале ваша душа входит в тело цели, а её душа становится запертой в контейнере. При успехе цель сопротивляется вашим попыткам овладеть ею, и вы не можете повторно пытаться овладеть ею в течение 24 часов.

Овладев телом существа, вы начинаете его контролировать. Ваши Хиты, Кости хитов, Сила, Ловкость, Телосложение, Скорость и чувства

заменяются параметрами существа. В остальном вы сохраняете свою игровую статистику. Тем временем душа одержимого существа может воспринимать своё окружение из контейнера при помощи своих чувств, но не может перемещаться и Недееспособна.

Захватив тело, вы можете действием Магия вернуться из него в контейнер, если он находится в пределах 100 футов, возвращая душу существа в его тело. Если тело носителя умирает, пока вы в нём находитесь, существо умирает, а вы совершаете спасбросок Харизмы Сл своего же заклинания. При успехе вы возвращаетесь в контейнер, если он находится в пределах 100 футов. В противном случае вы умираете.

Если контейнер уничтожается или заклинание заканчивается, ваша душа возвращается в ваше тело. Если ваше тело находится далее, чем в 100 футах, или если ваше тело мертво вы умираете. Если в контейнере, который был уничтожен, находилась душа другого существа, эта душа возвращается в своё тело, если оно живо и находится в пределах 100 футов. В противном случае это существо умирает.

Когда заклинание заканчивается, контейнер уничтожается.

Воображаемая сила

2 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (кусок овечьей шерсти)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пытаетесь создать иллюзию в сознании существа, видимого в пределах дистанции. Цель совершает спасбросок Интеллекта. При провале вы создаёте воображаемый предмет, существо или другое видимое явление по вашему выбору, помещающееся в Куб со стороной 10 футов, и воспринимаемое только целью, пока действует заклинание. Иллюзия включает звуки, температуру и прочие раздражители.

Цель может действием Изучение исследовать иллюзию проверкой Интеллекта (Расследование) против Сл спасброска ваших заклинаний. Если проверка была успешной, цель понимает, что перед ней иллюзия, и заклинание оканчивается.

Пока цель находится под действием этого заклинания, она считает иллюзию настоящей и придумывает объяснения нелогичности взаимодействия с иллюзией. Например, попытавшись пройти по вымышленному мосту над провалом и упав, цель равно будет считать, что мост существует, а падение вызвало что-то другое.

Цель может даже получать урон от иллюзии, если та представляет особо опасное существо или прочую угрозу. В каждый ваш ход такая иллюзия может наносить цели 2к8 урона Психической энергией, если цель внутри иллюзии или в пределах 5 футов от неё. Цель воспринимает урон того типа, что соответствует иллюзии.

Воображаемый убийца

4 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы заглядываете в кошмары существа, видимого в пределах дистанции, и создаёте иллюзию его страхов, видимую только ему. Цель совершает спасбросок Мудрости. При провале цель получает 4к10 урона Психической энергией и совершает с Помехой проверки характеристики и броски атаки до конца действия заклинания. При успехе цель получает половину этого урона и заклинание заканчивается.

Пока заклинание активно, цель совершает спасброски Мудрости в конце каждого своего хода. При провале цель снова получает урон Психической энергией. При успехе заклинание заканчивается.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Воскрешение

7 уровень, Некромантия (Бард, Жрец)

Время сотворения: 1 час
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (бриллиант стоимостью не менее 1000 ЗМ, расходуемый заклинанием)
Длительность: Мгновенная

Касанием, вы оживляете существо, мёртвое не больше ста лет, умершее не от старости, и не являвшееся Нежитью в момент смерти.

Существо возвращается к жизни с полными Хитами. Это заклинание также нейтрализует все яды, действовавшие на существо при смерти. Это заклинание исцеляет все раны и восстанавливает отсутствующие части тела.

Возвращение к жизни — тяжёлое испытание. Цель получает штраф –4 ко всем Тестам к20. Каждый раз, когда цель заканчивает Долгий отдых, штраф уменьшается на 1, пока не обнулится.

Накладывание этого заклинания для оживления существа, мёртвого больше 365 дней, вымотывает вас. Пока вы не завершите Долгий отдых, вы не можете сотворять заклинания, и совершаете с Помехой все Тесты к20.

Воспламеняющаяся туча

8 уровень, Призыв (Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Клубящееся облако углей и дыма заполняет Сферу радиусом 20 футов с центром в точке, нахо-



Бард Отто сотворяет заклинание *Врата* для открытия портала во Внешние Земли

дящейся в пределах дистанции. Облако является Сильно заслонённой местностью. Оно существует, пока активно заклинание, или пока сильный ветер (подобный тому, который создаёт заклинание *Порыв ветра*) не развеет его.

Когда облако появляется, все существа, находящиеся в нём, должны совершить спасбросок Ловкости, получая 10к8 урона Огнём при провале или половину этого урона при успехе. Существо также должно совершать этот спасбросок, когда Сфера входит в пространство существа, существо входит в Сферу или оканчивает там ход. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Облако перемещается на 10 футов прочь от вас в направлении, по вашему выбору, в начале каждого вашего хода.

Врата

9 уровень, Призыв (Волшебник, Жрец, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (бриллиант стоимостью не менее 5000 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте портал, соединяющий свободное пространство, видимое вами в пределах дистанции, с точным местом на другом плане бытия. Портал представляет собой круглое отверстие, которое может быть диаметром от 5 до 20 футов. Вы можете ориентировать портал в любом направлении. Портал существует, пока заклинание активно и место назначения видно сквозь него.

На каждом плане у портала есть передняя и задняя сторона. Путешествовать через портал можно только проходя через его переднюю часть. Всё, что так проходит, мгновенно перемещается на другой план, появляясь в свободном пространстве рядом с порталом.

Божества и другие планарные правители могут предотвращать создание порталов этим заклинанием в их присутствии или где угодно в пределах их домена.

Когда вы накладываете это заклинание, вы можете назвать имя конкретного существа (псевдоним, титул или прозвище не подходят). Если это существо находится на другом плане, портал открывается возле него, и это существо переносится, оказываясь в ближайшем свободном пространстве с вашей стороны портала. Вы не получаете над ним никакого особого контроля, и оно может действовать так, как сочтёт нужным Мастер. Оно может уйти, может напасть на вас, а может помочь вам.



Дух аберрации (Бехолдер)

Вызов Аберрации

4 уровень, Призыв (Волшебник, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (маринованное щупальце и глазное яблоко в флаконе с платиновой инкрустацией стоимостью не менее 400 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете аберрантного духа. Он появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции, и использует блок статистики **Духа Аберрации**. При сотворении заклинания выберите Бехолдера, Свежевателя разума или Слаада. Дух принимает форму выбранной Аберрации и имеет соответствующие особенности в его блоке статистики. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно настроено к вам и вашим союзникам. В бою существо получает вашу Инициативу, но ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно использует действие Уклонение и перемещается, чтобы избежать опасностей.

Использование ячейки большего уровня. Используйте уровень ячейки для определения уровня заклинания в блоке статистики.

Вызов Дракона

5 уровень, Призыв (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (предмет с выгравированным на нём изображением дракона, стоимостью не менее 500 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Дух Аберрации

Средняя Аберрация, Нейтральная

КЗ 11 + уровень заклинания
Хиты 40 + 10 за каждый уровень заклинания выше 4-го
Скорость 30 футов; Полёта 30 футов (парит; только Бехолдер)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	16	+3	+3	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	15	+2	+2
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	6	–2	–2

Иммунитеты Психическая энергия
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10
Языки Глубинная речь, понимает известные вам языки
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Особенности

Регенерация (только Слаад). Дух восстанавливает 5 Хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 Хит.

Шепчущая аура (только Свежеватель разума). В начале каждого своего хода дух излучает психическую энергию, если не Недееспособен. *Спасбросок Мудрости:* Сл спасброска против ваших заклинаний, каждое существо (кроме вас) в пределах 5 футов от духа. *Провал:* 2к6 урона Психической энергией.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак, равное половине уровня этого заклинания (округляя в меньшую сторону).

Когти (только Слаад). *Бросок рукопашной атаки:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к10 + 3 + уровень заклинания Рубящего урона и цель не может восстанавливать Хиты до начала следующего хода духа.

Луч из глаз (только Бехолдер). *Бросок дальнобойной атаки:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, дистанция 150 футов. *Попадание:* 1к8 + 3 + уровень заклинания урона Психической энергией.

Психический размашистый удар (только Свежеватель разума). *Бросок рукопашной атаки:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к8 + 3 + уровень заклинания урона Психической энергией.

Вы призываете духа Дракона. Он появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции, и использует блок статистики **Духа Дракона**. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно настроено к вам и вашим союзникам. В бою существо получает вашу Инициативу, но ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно использует действие Уклонение и перемещается, чтобы избежать опасностей.

Использование ячейки большего уровня. Используйте уровень ячейки для определения уровня заклинания в блоке статистики.



Дух дракона (Холод)

Дух Дракона

Большой Дракон, Нейтральный

КЗ 14 + уровень заклинания
Хиты: 50 + 10 за каждый уровень заклинания выше 5-го
Скорость 30 футов, Плавания 60 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	19	+4	+4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	17	+3	+5
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	14	+2	+2

Сопротивления Кислота, Холод, Огонь, Электричество, Яд
Иммунитеты Испуганный, Отравленный, Очарованный
Чувства Слепое зрение 30 футов, Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 12
Языки Драконий, понимает известные вам языки
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Особенности

Общие сопротивления. Когда вы призываете духа, выберите одно из его Сопротивлений. Вы получаете Сопротивление выбранному типу урона, пока заклинание активно.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак Раздиранием, равное половине уровня этого заклинания (округляя в меньшую сторону), и использует Оружие дыхания.

Раздирание. *Бросок рукопашной атаки:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к6 + 4 + уровень заклинания Колющего урона.

Оружие дыхания. *Спасбросок Ловкости:* Сл спасброска против ваших заклинаний, каждому существу в 30-футовом Конусе. *Провал:* 2к6 урона того типа, Сопротивлением которому этот дух обладает (по вашему выбору при сотворении заклинания). *Успех:* Половина урона.

Вызов Зверя

2 уровень, Призыв (Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (перо, клок меха и рыбий хвост внутри позолоченного жёлудя стоимостью не менее 200 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете духа зверя. Он появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции, и использует блок статистики **Духа Зверя**. Когда сотворяете заклинание, выберите среду обитания зверя: Воздух, Землю или Воду. Существо принимает форму животного по вашему выбору, обитающего в выбранной среде, что определяет особенности существа в его блоке статистики. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно настроено к вам и вашим союзникам. В бою существо получает вашу Инициативу, но ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно использует действие Уклонение и перемещается, чтобы избежать опасностей.

Использование ячейки большего уровня. Используйте уровень ячейки для определения уровня заклинания в блоке статистики.

Дух Зверя

Маленький Зверь, Нейтральный

КЗ 11 + уровень заклинания
Хиты 20 (Воздух) или 30 (Земля или Вода) + 5 за каждый уровень заклинания выше 2-го
Скорость 30 футов; Лазания 30 футов (только Земля); Полёта 60 футов (только Воздух); Плавания 30 футов (только Вода)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	18	+4	+4	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	16	+3	+3
Инт	4	–3	–3	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	5	–3	–3

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 12
Языки Понимает известные вам языки
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Особенности

Облёт (только Воздух). Дух не вызывает Провоцированные атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Тактика стаи (только Земля или Вода). Зверь с Преимуществом совершает броски атаки по цели, если хотя бы один его не Недееспособный союзник находится в пределах 5 футов от этой цели.

Подводное дыхание (только Вода). Дух может дышать только под водой.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак Раздиранием, равное половине уровня этого заклинания (округляя в меньшую сторону).

Раздирание. *Бросок рукопашной атаки:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к8 + 4 + уровень заклинания Колющего урона.

Вызов Исчадия

6 уровень, Призыв (Волшебник, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (окровавленный флакон стоимостью не менее 600 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы вызываете дух Исчадия. Он появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции, и использует блок статистики **Духа Исчадия**. Когда вы сотворяете заклинание, выберите: Демон, Дьявол или Юголот. Существо напоминает исчадие выбранного типа, что определяет особенности существа в его блоке статистики. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно настроено к вам и вашим союзникам. В бою существо получает вашу Инициативу, но ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно использует действие Уклонение и перемещается, чтобы избежать опасностей.

Использование ячейки большего уровня. Используйте уровень ячейки для определения уровня заклинания в блоке статистики.



Дух Исчадия (Дьявол)

Дух Исчадия

Большое Исчадие, Нейтральное

КЗ 12 + уровень заклинания
Хиты 50 (только Демон) или 40 (только Дьявол) или 60 (только Юголот) + 15 за каждый уровень заклинания выше 6-го
Скорость 40 футов; Лазания 40 футов (только Демон); Полёта 60 футов (только Дьявол)

		МОД	ИСП			МОД	ИСП			МОД	ИСП
Сил	13	+1	+1	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	15	+2	+2
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	16	+3	+3

Сопротивления Огонь
Иммунитеты Яд; Отравленный
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10
Языки Бездны, Инфернальный, Телепатия 60 футов
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Особенности

Предсмертная агония (только Демон). Когда Хиты духа опускаются до 0 или действие заклинания заканчивается, дух взрывается. *Спасбросок Ловкости:* Сл спасброска против ваших заклинаний, каждое существо в исходящей от духа 10-футовой Эманации. *Провал:* 2к10 + уровень заклинания урона Огнём. *Успех:* Половина урона.

Дьявольское зрение (только Дьявол). Магическая тьма не мешает Тёмному зрению духа.

Сопротивление магии. Дух совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак, равное половине уровня этого заклинания (округляя в меньшую сторону).

Укус (только Демон). *Бросок рукопашной атаки:* Бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к12 + 3 + уровень заклинания урона Некротической энергией.

Когти (только Юголот). *Бросок рукопашной атаки:* Бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к8 + 3 + уровень заклинания Рубящего урона. Немедленно после того, как атака попадёт или промахнётся, дух может телепортироваться на расстояние не более 30 футов в видимое им незанятое пространство.

Пламенный удар (только Дьявол). *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* Бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов или дистанция 150 футов. *Попадание:* 2к6 + 3 + уровень заклинания урона Огнём.

Вызов Конструкта

4 уровень, Призыв (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (сейф стоимостью не менее 400 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете духа Конструкта. Он появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции, и использует блок статистики **Духа Конструкта**. Когда вы сотворяете заклинание, выберите материал: Глина, Металл или Камень. Дух напоминает ожившую статую (вы определяете внешний вид), изготовленную из выбранного материала, который определяет особенности существа в его блоке статистики. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно настроено к вам и вашим союзникам. В бою существо получает вашу Инициативу, но ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно использует действие Уклонение и перемещается, чтобы избежать опасностей.

Использование ячейки большего уровня. Используйте уровень ячейки для определения уровня заклинания в блоке статистики.

Дух Конструкта (Камень)



Дух Конструкта

Средний Конструкт, Нейтральный

КЗ 13 + уровень заклинания
Хиты 40 + 15 за каждый уровень заклинания выше 4-го
Скорость 30 футов

		мод	исп			мод	исп			мод	исп
Сил	18	+4	+4	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	18	+4	+4
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	5	–3	–3

Сопротивления Яд
Иммунитеты Испуганный, Истощение, Очарованный, Парализованный, Отравленный
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10
Языки: Понимает известные вам языки
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Особенности

Раскалённый корпус (только Металл). Существо, которое попадает по духу рукопашной атакой или начинает ход в захвате с духом получает 1к10 урона Огнём.

Каменный ступор (только Камень). Когда существо начинает свой ход в пределах 10 футов от духа, дух может нацелиться на него с помощью магической энергии, если дух может видеть это существо. *Спасбросок Мудрости:* Сл спасброска против ваших заклинаний, цель. *Провал:* До начала следующего хода цели, она не может совершать Провоцированные атаки, а её Скорость уменьшается вдвое.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак Размашистым ударом, равное половине уровня этого заклинания (округляя в меньшую сторону).

Размашистый удар. *Бросок рукопашной атаки:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к8 + 4 + уровень заклинания Дробящего урона.

Реакции

Плеть берсерка (только Глина). *Условие:* Дух получает урон от существа. *Эффект:* Дух совершает Размашистый удар по этому существу, если возможно, либо дух перемещается, тратя до половины своей Скорости, по направлению к этому существу, не вызывая Провоцированные атаки.

Вызов на дуэль

1 уровень, Очарование (Паладин)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пытаетесь вызвать существо на дуэль. Одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции, совершает спасбросок Мудрости. При провале цель совершает с Помехой броски атаки по всем существам, кроме вас, и она не может добровольно переместиться в пространство, находящееся более чем в 30 футах от вас.

Заклинание заканчивается, если вы совершаете бросок атаки по отличному от цели существу, если сотворяете заклинание на отличного от цели врага, если ваш союзник наносит цели урон, или если вы заканчиваете свой ход более чем в 30 футах от цели.

Вызов Небожителя

5 уровень, Призыв (Жрец, Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (реликварий стоимостью не менее 500 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете духа Небожителя. Он появляется в ангельской форме в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции, и использует блок статистики **Духа Небожителя**. При сотворении заклинания выберите Мстителя или Защитника. Ваш выбор определяет особенности существа в его блоке статистики. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно настроено к вам и вашим союзникам. В бою существо получает вашу Инициативу, но ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно использует действие Уклонение и перемещается, чтобы избежать опасностей.

Использование ячейки большего уровня. Используйте уровень ячейки для определения уровня заклинания в блоке статистики.



Дух Небожителя (Мститель)

Дух Небожителя

Большой Небожитель, Нейтральный

КЗ 11 + уровень заклинания + 2 (только Защитник)
Хиты: 40 + 10 за каждый уровень заклинания выше 5-го
Скорость 30 футов, Полёта 40 футов

		мод	исп			мод	исп			мод	исп
Сил	16	+3	+3	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	16	+3	+3

Сопротивления Излучение
Иммунитеты Испуганный, Очарованный
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 12
Языки: Небесный, понимает известные вам языки
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак, равное половине уровня этого заклинания (округляя в меньшую сторону).

Сияющий лук (только Мститель). *Бросок дальнобойной атаки:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, дистанция 600 футов. *Попадание:* 2к6 + 2 + уровень заклинания урона Излучением.

Сияющая булава (только Защитник). *Бросок рукопашной атаки:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к10 + 3 + уровень ячейки заклинания урона Излучением, и дух может выбрать себя или другое существо, которое он может видеть в радиусе 10 футов от цели. Выбранное существо получает 1к10 Временных хитов.

Целебное касание (1/день). Дух прикасается к другому существу. Цель восстанавливает 2к8 + уровень заклинания Хитов.

Вызов Нежити

3 уровень, Некромантия (Волшебник, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (позолоченный череп стоимостью не менее 300 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы вызываете духа Нежити. Он появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции, и использует блок статистики **Духа Нежити**. Когда вы сотворяете это заклинание, выберите, каким будет дух: Призрачный, Гнилостный или Скелетный. Дух выглядит как Нежить выбранной формы, что определяет особенности существа в его блоке статистики. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно настроено к вам и вашим союзникам. В бою существо получает вашу Инициативу, но ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно использует действие Уклонение и перемещается, чтобы избежать опасностей.

Использование ячейки большего уровня. Используйте уровень ячейки для определения уровня заклинания в блоке статистики.



Дух Нежити (Призрак)

Дух Нежити

Средняя Нежить, Нейтрально-Злая

КЗ 11 + уровень заклинания
Хиты 30 (только Призрачный и Гнилостный) или 20 (только Скелетный) + 10 за каждый уровень заклинания выше 3-го
Скорость 30 футов; Полёта 40 футов (парит; только Призрачный)

		МОД	ИСП			МОД	ИСП			МОД	ИСП
Сил	12	+1	+1	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	15	+2	+2
Инт	4	–3	–3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	9	–1	–1

Иммунитеты Некротическая энергия, Яд; Истощение, Испуганный, Парализованный, Отравленный
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10
Языки Понимает известные вам языки
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Особенности

Гнойная аура (только Гнилостный). *Спасбросок Телосложения:* Сл спасброска против ваших заклинаний, все существа (кроме вас), начинающие свой ход в исходящей от духа 5-футовой Эманации. *Провал:* Существо становится Отравленным до начала своего следующего хода.

Бестелесное перемещение (только Призрачный). Дух может перемещаться сквозь других существ и объекты, как если бы они были Труднопроходимой местностью. Если дух заканчивает свой ход внутри объекта, то он выталкивается в ближайшее незанятое пространство и получает 1к10 урона Чистой силой за каждые 5 футов этого перемещения.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак, равное половине уровня этого заклинания (округляя в меньшую сторону).

Смертельное прикосновение (только Призрачный). *Бросок рукопашной атаки:* Бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к8 + 3 + уровень заклинания урона Некротической энергией, и цель становится Испуганной до конца своего следующего хода.

Могильный снаряд (только Скелетный). *Бросок дальнобойной атаки:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, дистанция 150 футов. *Попадание:* 2к4 + 3 + уровень заклинания урона Некротической энергией.

Гнющие когти (только Гнилостный). *Бросок рукопашной атаки:* Бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к6 + 3 + уровень заклинания Рубящего урона. Если цель Отравленная, то она становится Парализованной до конца своего следующего хода.



Следопыт сотворяет *Вызов Феи*, призывая сердитый дух феи, чтобы противостоять мародерствующему мерроу.

Вызов Феи

3 уровень, Призыв (Волшебник, Друид, Колдун, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (позолоченный цветок стоимостью не менее 300 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете духа Феи. Он появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции, и использует блок статистики **Духа Феи**. Когда сотворяете заклинание, выберите настроение: Сердитое, Довольное или Лукавое. Существо принимает форму Феи на ваш выбор с отчётливыми проявлениями выбранного настроения, которое определяет особенности существа в его блоке статистики. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно настроено к вам и вашим союзникам. В бою существо получает вашу Инициативу, но ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно использует действие Уклонение и перемещается, чтобы избежать опасностей.

Использование ячейки большего уровня. Используйте уровень ячейки для определения уровня заклинания в блоке статистики.

Дух Феи

Маленькая Фея, Нейтральная

КЗ 12 + уровень заклинания
Хиты 30 + 10 за каждый уровень заклинания выше 3-го
Скорость 0 футов, Полёта 30 футов

		МОД	ИСП			МОД	ИСП			МОД	ИСП
Сил	13	+1	+1	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	14	+2	+2
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	16	+3	+3

Иммунитеты Очарованный
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10
Языки Сильван, понимает известные вам языки
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак Клинком феи, равное половине уровня этого заклинания (округляя в меньшую сторону).

Клинок феи. *Бросок рукопашной атаки:* Бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 2к6 + 3 + уровень заклинания урона Чистой силой.

Бонусные действия

Фейский шаг. Дух волшебным образом телепортируется на расстояние не более 30 футов в видимое им незанятое пространство. Затем возникает один из следующих эффектов, в зависимости от настроения духа:

Сердитое. Дух совершает с Преимуществом следующий бросок атаки, если он совершён до конца этого хода.
Довольное. *Спасбросок Мудрости:* Сл спасброска против ваших заклинаний, одно существо, которое дух может видеть в пределах 10 футов. *Провал:* Цель Очарована вами и духом на 1 минуту или пока не получит урон.
Лукавое. Дух наполняет Куб со стороной 10 футов в пределах 5 футов от себя магической Тьмой, которая длится до конца его следующего хода.

Вызов Элементаля

4 уровень, Призыв (Волшебник, Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (воздух, камешек, пепел и вода внутри флакона с золотой инкрустацией стоимостью не менее 400 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете духа Элементаля. Он появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции, и использует блок статистики **Духа Элементаля**. Когда вы сотворяете заклинание, выберите стихию: Воздух, Земля, Огонь или Вода. Дух принимает форму двуногого существа, окутанного выбранной стихией, которая определяет особенности существа в его блоке статистики. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно настроено к вам и вашим союзникам. В бою существо получает вашу Инициативу, но ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно использует действие Уклонение и перемещается, чтобы избежать опасностей.

Дух Элементаля

Средний Элементаль, Нейтральный

КЗ 11 + уровень заклинания
Хиты 50 + 10 за каждый уровень заклинания выше 4-го
Скорость 40 футов; Копания 40 футов (только Земля); Полёта 40 футов (парит; только Воздух); Плавания 40 футов (только Вода)

		МОД	ИСП			МОД	ИСП			МОД	ИСП
Сил	18	+4	+4	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	17	+3	+5
Инт	3	–4	–4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	16	+3	+3

Сопротивления Кислота (только Вода), Электричество и Звук (только Воздух), Колющий и Рубящий (только Земля)
Иммунитеты Огонь (только Огонь), Яд; Истощение, Парализованный, Окаменевший, Отравленный
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10
Языки Первичный, понимает известные вам языки
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Особенности

Аморфное тело (только Воздух, Огонь и Вода). Элементаль может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм, не считая это Труднопроходимой местностью.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак Размашистым ударом, равное половине уровня этого заклинания (округляя в меньшую сторону).

Размашистый удар. *Бросок рукопашной атаки:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к10 + 4 + уровень ячейки заклинания Дробящего урона (только Земля), урона Холодом (только Вода), Электричеством (только Воздух) или Огнём (только Огонь).

Использование ячейки большего уровня. Используйте уровень ячейки для определения уровня заклинания в блоке статистики.

Высшая невидимость

4 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Существо, которого вы касаетесь, становится Невидимым на время действия заклинания.

Высшее восстановление

5 уровень, Ограждение (Бард, Друид, Жрец, Паладин, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (алмазная пыль стоимостью не менее 100 ЗМ, расходуемая заклинанием)
Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь существа и волшебным образом снимаете с него один из следующих эффектов:

- Один уровень Истощения
- Состояние Очарованный или Окаменевший
- Одно проклятие, включая Настройку цели на проклятый магический предмет
- Любое уменьшение одной из характеристик цели
- Один эффект, уменьшающий максимум Хитов цели

Гадание

2 уровень, Прорицание (Волшебник, Друид, Жрец)

Время сотворения: 1 минута или Ритуал
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (отмеченные особым образом палочки, костяшки, карты или иные мелкие предметы стоимостью не менее 25 ЗМ)
Длительность: Мгновенная

Вы получаете знамение от потусторонней сущности о результатах особого действия, которые вы планируете совершить в течение следующих 30 минут. Мастер выбирает знамение из таблицы «Знамения».

Знамения

Знамение	Результаты будут ...
Благо	Хорошими
Горе	Плохими
Благо и горе	Хорошими и плохими
Ничего	Ни хорошими, ни плохими

Заклинание не принимает в расчёт обстоятельства, способные изменить исход, такие как другие заклинания.

Если вы сотворяете это заклинание несколько раз до завершения Долгого отдыха, существует накопительный 25-процентный шанс за каждое сотворение после первого на то, что вы не получите ответа.

Газообразная форма

3 уровень, Преобразование (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (кусок марли)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Согласное существо, которого касаетесь, а также всё, что оно носит и несёт, превращается в туманное облако. Заклинание заканчивается на цели, если её Хиты опускаются до 0 или она совершает действие Магия, чтобы закончить это заклинание на себе.

Будучи в этой форме, единственной скоростью цели становится скорость Полёта, равная 10 футам, и цель может парить. Цель может входить в пространство других существ и оставаться там. Существо получает Сопротивление Дробящему, Колющему и Рубящему урону; имеет иммунитет к состоянию Сбитый с ног; совершает с Преимуществом спасброски Силы, Ловкости и Телосложения. Цель может проходить через узкие щели, но жидкости для неё считаются твёрдыми поверхностями.

Цель не может говорить и манипулировать объектами, и все объекты, которые она несёт или носит, нельзя ронять, использовать и как-либо с ними взаимодействовать. Также цель не может атаковать и сотворять заклинания.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше третьего.

Гейс

5 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Друид, Жрец, Паладин)

Время сотворения: 1 минута
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: 30 дней

Вы отдаёте устную команду существу, которое вы можете видеть в пределах дистанции, заставляя его оказать некую услугу или наоборот, отказаться от выполнения действия или определённой активности по вашему выбору. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 17, иначе станет Очарованной на время длительности. Цель автоматически преуспевает, если не может понять вашу команду.

Будучи Очарованным, существо получает 5к10 урона Психической энергией, когда действует, противореча вашим инструкциям. Оно получает этот урон не чаще одного раза в день.

Вы можете отдать любую команду, кроме той, что однозначно будет самоубийственной. Если вы отдадите такую команду, заклинание оканчивается.

Снятие проклятья, *Высшее восстановление* и *Желание* заканчивают это заклинание.

Использование ячейки большего уровня. Если вы используете ячейку заклинаний 7-го или 8-го уровня, длительность составляет 365 дней. Если вы используете ячейку заклинаний 9-го уровня, заклинание активно до тех пор, пока не будет закончено одним из заклинаний, упомянутых выше.

Героизм

1 уровень, Очарование (Бард, Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Согласное существо, которого вы касаетесь, наполняется храбростью. Пока заклинание активно, существо получает иммунитет к состоянию Испуганный и в начале каждого своего хода получает Временные хиты, равные вашему модификатору заклинательной характеристики.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

Гигантское насекомое

4 уровень, Призыв (Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы призываете гигантскую Многоножку, Паука или Осу (выберите при сотворении заклинания). Он появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции, и использует блок статистики **Гигантского насекомого**. Выбранная вами форма определяет особенности существа в его блоке статистики. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно настроено к вам и вашим союзникам. В бою существо получает вашу Инициативу, но ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно использует действие Уклонение и перемещается, чтобы избежать опасностей.

Использование ячейки большего уровня. Используйте уровень ячейки для определения уровня заклинания в блоке статистики.

Гигантское насекомое

Большой Зверь, без мировоззрения

Класс Защиты 11 + уровень заклинания
Хиты 30 + 10 за каждый уровень заклинания выше четвёртого
Скорость 40 футов, Лазания 40 футов, Полёта 40 футов (только Оса)

		МОД	ИСП			МОД	ИСП			МОД	ИСП
Сил	17	+3	+3	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	15	+2	+2
Инт	4	–3	–3	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	3	–4	–4

Языки понимает известные вам языки
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Особенности

Паучье лазание. Насекомое может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Мультиатака. Насекомое совершает количество атак, равное половине уровня этого заклинания (округляя в меньшую сторону).

Отравленный удар. *Бросок рукопашной атаки:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 10 футов. *Попадание:* 1к6 + 3 плюс уровень заклинания Колющего урона плюс 1к4 урона Ядом.

Выстрел паутиной (только Паук). *Бросок дальнобойной атаки:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, дистанция 60 футов. *Попадание:* 1к10 + 3 плюс уровень заклинания Дробящего урона, и Скорость цели снижается до 0 до начала следующего хода насекомого.

Бонусные действия

Ядовитый плевок (только Многоножка). *Спасбросок Телосложения:* Сл спасброска против ваших заклинаний, одно существо, которое насекомое может видеть в пределах 30 футов. *Провал:* цель становится Отравленной до начала следующего хода насекомого.

Гипнотический узор

3 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: С, М (щепотка конфетти)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте разноцветный переплетающийся узор внутри Куба со стороной 30 футов, находящегося в пределах дистанции. Узор появляется на краткий миг и исчезает. Все существа в этой области, видящие узор, должны преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станут Очарованными на время действия заклинания. Будучи Очарованным, существо Недееспособно, и его Скорость равна 0.

Заклинание заканчивается для отдельного существа, если оно получает урон или если кто-то другой использует действие, чтобы вывести существо из оцепенения.

Глухота/Слепота

2 уровень, Преобразование (Бард, Волшебник, Жрец, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В
Длительность: 1 минута

Одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции, должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе станет Ослеплённым или Оглушённым (по вашему выбору) на время действия заклинания. В конце каждого своего хода цель повторяет спасбросок, заканчивая действие заклинания на себе при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше второго.

Гневная кара

1 уровень, Некромантия (Паладин)

Время сотворения: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по существу Рукопашным оружием или Безоружным ударом
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: 1 минута

Цель получает дополнительно 1к6 урона Некротической энергией от атаки, и она должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Испуганной до окончания действия заклинания. В конце каждого своего хода Испуганная цель повторяет спасбросок, заканчивая действие заклинания на себе при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Голод Хадара

3 уровень, Призыв (Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С, М (маринованное щупальце)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы открываете врата в Дальний предел — план, кишащий непередаваемыми кошмарами. Появляется Сфера радиусом 20 футов, с центром на точке в пределах дистанции, существующая, пока активно заклинание. Сфера является Труднопроходимой местностью, и заполнена странным шёпотом и хлюпающими звуками, которые слышны в пределах 30 футов. Никакой свет, ни магический, ни обычный, не может осветить эту местность, и существа, полностью находящиеся в этой области являются Ослеплёнными.

Все существа, начинающие свой ход в этой области, получают 2к6 урона Холодом. Все существа, оканчивающие ход в этой области, должны



Аасимар Колдун сокрушает врагов всепоглощающим *Голодом Хадара*

преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получат 2к6 урона Кислотой от потусторонних щупалец.

Использование ячейки большего уровня. Урон Кислотой или Холодом (по вашему выбору) увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Горящий клинок

2 уровень, Воплощение (Друид, Чародей)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (лист сумаха)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте горящий клинок в свободной руке. Этот клинок похож размерами и формой на скимитар, и он существует, пока заклинание активно. Если вы выпустите клинок из рук, он исчезает, но вы можете вернуть его в руку Бонусным действием.

Действием Магия вы можете совершить рукопашную атаку заклинанием. При попадании цель получает урон Огнём, равный 3к6 плюс ваш модификатор заклинательной характеристики.

Горящий клинок испускает Яркий свет в пределах 10 футов и Тусклый свет в пределах ещё 10 футов.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше второго.

Град

4 уровень, Воплощение (Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 300 футов
Компоненты: В, С, М (рукавица)
Длительность: Мгновенная

В Цилиндре радиусом 20 футов и высотой 40 футов, с центром на точке в пределах дистанции, падает град. Каждое существо в Цилиндре должно совершить спасбросок Ловкости. Существо получает 2к10 Дробящего урона и 4к6 урона Холодом при провале или половину этого урона при успехе.

Град превращает землю в Цилиндре в Труднопроходимую местность до конца вашего следующего хода.

Использование ячейки большего уровня. Дробящий урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Град шипов

1 уровень, Призыв (Следопыт)

Время сотворения: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по существу Дальнобойным оружием
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Когда вы попадаете по существу, заклинание создаёт град шипов, вылетающих из вашего Дальнобойного оружия или боеприпаса. Цель атаки и все существа в пределах 5 футов от неё, должны совершить спасбросок Ловкости, получая 1к10 Колющего урона при провале, или половину этого урона при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше первого.

Грёзы

5 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Колдун)

Время сотворения: 1 минута
Дистанция: Особая
Компоненты: В, С, М (горсть песка)
Длительность: 8 часов

Вы выбираете целью известное вам существо на том же плане бытия. Вы или согласное существо, которого вы касаетесь, входите в транс, становясь посыльным. Находясь в трансе, посыльный Недееспособен и имеет Скорость, равную 0.

Если цель спит, посыльный появляется в её сне и может беседовать с ней, пока та спит и пока заклинание активно. Посыльный также может формировать окружение сна, создавая местность, предметы и прочие образы. Посыльный может в любое время выйти из транса, закончив это заклинание. После пробуждения цель прекрасно помнит сон.

Если в момент сотворения заклинания цель бодрствует, посыльный это узнаёт и может либо закончить транс (и заклинание), либо подождать, пока цель заснёт, и тогда он войдёт в сон цели.

Вы можете сделать посыльного кошмарным для цели. В этом случае посыльный может передать послание не длиннее десяти слов, и потом цель совершает спасбросок Мудрости. При провале цель не получает преимуществ от отдыха и получает 3к6 урона Психической энергией при пробуждении.

Гроза гнева

9 уровень, Призыв (Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 1 миля
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Клубящееся грозовое облако появляется с центром на точке в пределах дистанции и распространяется в радиусе 300 футов. Каждое существо, находящееся под облаком, когда то появляется, должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получит 2к6 урона Звуком при провале и станет Оглохшим на время длительности.

В начале каждого из ваших последующих ходов гроза создаёт различные эффекты, как описано ниже.

Ход 2. Из облаков выпадает кислотный дождь. Каждое существо и объект под облаком получают 4к6 урона Кислотой.

Ход 3. Вы создаёте шесть разрядов молний из облаков, ударяющих в шесть существ или объектов под облаками. Каждая цель должна совершить спасбросок Ловкости, получая 10к6 урона Электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

Ход 4. Из облаков выпадает град. Каждое существо под облаком получает 2к6 Дробящего урона.

Ходы 5–10. Под облаками бушует сильный ветер и идёт мокрый снег. Каждое существо в области получает 1к6 урона Холодом. Пока заклинание активно, область считается Сильно заслонённой и Труднопроходимой местностью, дальнобойные атаки оружием в области невозможны, и она продувается сильными ветрами.

Громовая кара

1 уровень, Воплощение (Паладин)

Время сотворения: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по цели Рукопашным оружием или Безоружным ударом
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Ваш удар сопровождается громовым рокотом, слышимым с расстояния 300 футов, и цель получает дополнительно 2к6 урона Звуком. Кроме того, если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы, иначе будет оттолкнута на 10 футов от вас и станет Сбитой с ног.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Движение почвы

6 уровень, Преобразование (Друид, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (миниатюрная лопата)
Длительность: Концентрация, вплоть до 2 часов

Выберите в пределах дистанции область с длиной стороны не больше 40 футов. Пока заклинание активно, вы можете менять поверхность земли, песка или глины. Вы можете увеличить или уменьшить высоту, создать или засыпать ров, поднять или сравнять стены и даже формировать колонны. Высота таких изменений не может превышать половины самой большой стороны области. Например, если вы воздействуете на квадрат с длиной стороны 40 футов, вы можете создать колонну высотой не более 20 футов, поднять или опустить землю на расстояние не более 20 футов, выкопать траншею глубиной не более 20 футов, и так далее. Изменения вступают в силу в течение 10 минут. Из-за того, что трансформация мест-



Волшебник Бигби использует своё именное заклинание *длань Бигби*, чтобы никто не мешал его исследованиям

ности происходит медленно, обычно существа не могут попасть в плен или получить урон из-за движений почвы.

В конце каждых 10 минут концентрации на этом заклинании вы можете выбрать новую область, чтобы подействовать на неё.

Это заклинание не может манипулировать естественным камнем и каменными строениями. Камни и строения сдвигаются, приспосабливаясь к новой местности. Если изменение местности сделает строение неустойчивым, оно может разрушиться.

Это заклинание также не действует на растения. Перемещаемая почва уносит с собой и растения.

Демиплан

8 Уровень, Призыв (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: С
Длительность: 1 час

Вы создаёте тёмную Среднюю дверь на твёрдой плоской поверхности, которую вы можете видеть в пределах дистанции. Дверь можно открывать и закрывать, и она ведёт в демиплан, который выглядит как пустая комната по 30 футов во всех измерениях, построенная из дерева или камня (по вашему выбору).

Когда заклинание заканчивается, дверь исчезает, и все объекты внутри демиплана остаются там. Все существа также остаются внутри, если только не решат быть выброшенными, когда она исчезает, приземляясь Сбитыми с ног в незанятом пространстве, ближайшем к месту, где была дверь.

Каждый раз, когда вы сотворяете это заклинание, вы либо создаёте новый демиплан, либо соединяете дверь с демипланом, созданным предыдущим накладыванием этого заклинания. Кроме того, если вы знаете природу и содержимое демиплана, созданного этим заклинанием другого существа, вы можете соединить свою дверь с этим демипланом.

Диссонирующий шёпот

1 уровень, Очарование (Бард)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Одно существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах дистанции, слышит в своём разуме нестройную мелодию. Цель совершает спасбросок Мудрости. При провале цель получает 3к6 урона Психической энергией и должна немедленно использовать свою Реакцию, если возможно, чтобы переместиться прочь от вас как можно дальше, используя самый безопасный маршрут. При успехе цель получает только половину этого урона.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.



Эльф Жрец использует свое заклинание *Дневной свет*, наполняя рассветными лучами зал вампирской знати

Длань Бигби

5 уровень, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (яичная скорлупа и перчатка)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте Большую руку из мерцающей магической энергии в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Рука существует, пока активно заклинание, и она перемещается по вашей команде, подражая движениям вашей собственной руки.

Рука — это объект, имеющий КЗ 20 и количество Хитов, равное максимуму ваших Хитов. Если её Хиты опускаются до 0, заклинание заканчивается. Рука не занимает своего пространства.

При сотворении заклинания, а также Бонусным действием в свои последующие ходы вы можете переместить руку на расстояние не более 60 футов, а затем вызвать один из следующих эффектов:

Сжатый кулак. Рука ударяет цель в пределах 5 футов от себя. Совершите рукопашную атаку заклинанием. При попадании цель получает 5к8 урона Чистой силой.

Могучая длань. Рука пытается толкнуть Огромное или меньше существо в пределах 5 футов от неё. Цель должна преуспеть в спасброске Силы, иначе рука оттолкнёт её на расстояние не более 5 футов плюс количество футов, равное вашему пятикратному модификатору заклинательной характеристики. Рука перемещается вместе с целью, оставаясь в пределах 5 футов от неё.

Сжимающая длань. Рука пытается схватить Огромное или меньше существо в пределах 5 футов от неё. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе она станет Схваченной, со Сл высвобождения, равной Сл спасброска ваших заклинаний. Пока рука держит цель, вы можете Бонусным действием приказать руке раздавить цель, нанося 4к6 плюс модификатор вашей заклинательной характеристики Дробящего урона.

Преграждающая длань. Рука предоставляет вам на половину Укрытие от атак и других эффектов, исходящих из её пространства или проходящих через неё. Кроме того, её пространство считается Труднопроходимой местностью для ваших врагов.

Использование ячейки большего уровня. Урон от Сжатого кулака увеличивается на 2к8, а урон от Сжимающей длани увеличивается на 2к6 за каждый уровень ячейки заклинания выше пятого.

Дневной свет

3 уровень, Воплощение (Друид, Жрец, Паладин, Следопыт, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час



Голиаф колдун использует *Доспех Агатиса* и *Руки Хадара* в битве против врагов морских глубин

В течение длительности солнечный свет распространяется из точки в пределах дистанции и заполняет Сферу радиусом 60 футов. Область солнечного света является Ярким светом, и она излучает Тусклый свет ещё в пределах 60 футов.

В качестве альтернативы, вы можете сотворить заклинание на объект, который никто не несёт и не носит, заполняя солнечным светом 60-футовую Эманацию, исходящую из этого объекта. Накрытие этого объекта непрозрачным предметом, например чашей или шлемом, блокирует свет.

Если часть зоны этого заклинания пересекается с зоной Тьмы, созданной заклинанием 3-го уровня и ниже, заклинание, создавшее тьму, рассеивается.

Добряника

1 уровень, Призыв (Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (ветка омелы)
Длительность: 24 часа

В вашей руке появляются десять ягод, наполненных магией на время длительности. Любое существо может Бонусным действием съесть одну ягоду. Ягода восстанавливает 1 Хит, и она настолько питательна, что насыщает существо на один день.

Несъеденные ягоды исчезают, когда заклинание заканчивается.

Доспех Агатиса

1 уровень, Ограждение (Колдун)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (осколок синего стекла)
Длительность: 1 час

Вас окружает защитная магическая изморозь. Вы получаете 5 Временных хитов. Если существо попадает по вам рукопашной атакой, пока заклинание активно, оно получает 5 урона Холодом. Заклинание заканчивается досрочно, если у вас нет Временных хитов.

Использование ячейки большего уровня. Временные хиты и урон Холодом увеличиваются на 5 за каждый уровень ячейки выше первого.

Доспехи мага

1 уровень, Ограждение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (клочок выделанной кожи)
Длительность: 8 часов

Вы касаетесь согласного существа, которое не носит доспехов. Пока заклинание активно, базовый КЗ цели становится равным 13 + её модификатор Ловкости. Заклинание заканчивается, если цель надевает доспех.



Человек волшебник отражает опасность с помощью заклинания *Доспехи мага* и точными ударами *Волшебных стрел*

Дребезги

2 уровень, Воплощение (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек слюды)
Длительность: Мгновенная

Громкий шум раздаётся из выбранной вами точки в пределах дистанции. Каждое существо в Сфере радиусом 10 футов с центром в этой точке совершает спасбросок Телосложения, получая 3к8 урона Звуком при провале или половину этого урона при успехе. Конструкты совершают этот спасбросок с Помехой.

Немагические объекты, которые не несут и не носят, также получают урон, если находятся в области заклинания.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

Древесный путь

5 уровень, Призыв (Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы получаете способность входить в дерево и перемещаться через него в другое дерево того же вида, находящееся в пределах 500 футов. Оба дерева должны быть живыми, и размер обоих должен быть не меньше вашего. Вы должны использовать 5 футов перемещения, чтобы войти в дерево. Вы мгновенно узнаёте местоположение всех других деревьев этого вида в пределах 500 футов, и частью этого же перемещения можете либо перейти в одно из этих деревьев, либо выйти из дерева, в котором вы находитесь. Вы появляетесь в пространстве на свой выбор в пределах 5 футов от текущего дерева, используя ещё 5 футов перемещения. Если у вас не осталось перемещения, вы появляетесь в пределах 5 футов от дерева, в которое входили.

Вы можете использовать эту перемещающую способность один раз в свой ход. Каждый ход вы должны заканчивать вне дерева.

Дружба

Заговор, Очарование (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 10 футов
Компоненты: С, М (небольшое количество грима)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы волшебным образом излучаете чувство дружбы по отношению к одному существу, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Очарованной на время длительности. Цель автоматически преуспевает, если не является Гуманоидом, если вы сражаетесь с ней, или если вы сотворяли это заклинание на неё за последние 24 часа.



Голиаф жрец использует *Духовное оружие* в битве против бурого увальня

Заклинание заканчивается досрочно, если цель получает урон, или если вы совершаете бросок атаки, наносите урон или вынуждаете кого-либо совершить спасбросок. Когда заклинание заканчивается, цель знает, что была Очарованной вами.

Дружба с животными

1 уровень, Очарование (Бард, Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек пищи)
Длительность: 24 часа

Выберите Зверя, которого вы видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Очарованной на время действия заклинания. Если вы или один из ваших союзников наносите урон цели, заклинание оканчивается.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одного дополнительного Зверя за каждый уровень ячейки выше первого.

Дубинка

Заговор, Преобразование (Друид)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (омела)
Длительность: 1 минута

Дубинка или Боевой посох, который вы держите, наполняется силой природы. Пока заклинание активно, вы можете использовать свою заклинательную характеристику вместо Силы для бросков атаки и урона рукопашных атак этим оружием, а кость урона этого оружия заменяется на к8. Если эта атака наносит урон, то это может быть урон Чистой силой или обычный тип урона от этого оружия (по вашему выбору).

Заклинание заканчивается, если вы сотворите его снова или выпустите это оружие из рук.

Усиление заговора. Кость урона меняется, когда вы достигаете 5-го уровня (к10), 11-го уровня (к12) и 17-го уровня (2к6).

Дубовая кожа

2 уровень, Преобразование (Друид, Следопыт)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (пригоршня дубовой коры)
Длительность: 1 час

Вы касаетесь согласного существа. Пока заклинание активно, кожа цели приобретает вид дубовой коры, а её Класс Защиты становится равным 17, если был меньше.

Духовное оружие

2 уровень, Воплощение (Жрец)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте парящую призрачную силу, которая напоминает любое оружие по вашему выбору



Тифлинг чародей применяет заклинание *Едкий шар* на нотика

и существует, пока заклинание активно. Сила появляется в пределах дистанции, в точке по вашему выбору, и вы можете немедленно совершить одну рукопашную атаку заклинанием по существу в пределах 5 футов от этой силы. При попадании цель получает 1к8 + модификатор вашей заклинательной характеристики урона Чистой силой.

Бонусным действием в свои последующие ходы вы можете переместить силу на не более, чем 20 футов и повторить атаку по существу в пределах 5 футов от силы.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

Духовные стражи

3 уровень, Призыв (Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (молитвенный свиток)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Защитные духи витают вокруг вас в 15-футовой Эманации, пока заклинание активно. Если вы добрый или нейтральный, духи принимают вид ангелов или фей (по вашему выбору). Если вы злой, они выглядят исчадиями.

Когда вы сотворяете это заклинание, вы можете указать любое количество существ, на которых оно не будет действовать. Скорость любого существа, попавшего в Эманацию, уменьшена вдвое, и когда Эманация входит в пространство существа и существо входит в Эманацию, или заканчивает там свой ход, оно должно совершить спасбросок Мудрости. При провале существо получает 3к8 урона Излучением (если вы добрый или нейтральный) или 3к8 урона Некротической энергией (если вы злой). При успехе существо получает только половину этого урона. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Дыхание дракона

2 уровень, Преобразование (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (острый перец)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы касаетесь одного согласного существа и выбираете Кислоту, Холод, Огонь, Электричество или Яд. Пока заклинание активно, цель может совершить действие Магия, чтобы выдохнуть энергию 15-футовым Конусом. Каждое существо в этой области совершает спасбросок Ловкости, получая 3к6 урона выбранного типа при провале или половину этого урона при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше второго.

Едкий шар

4 уровень, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С, М (капля желчи)
Длительность: Мгновенная

Вы указываете на область в пределах дистанции, там появляется светящийся шар кислоты диаметром 1 фут и взрывается, образуя Сферу радиусом 20 футов. Все существа в этой области совершают спасбросок Ловкости. При провале существо получает 10к4 урона Кислотой, и следом 5к4 урона Кислотой в конце своего следующего хода. При успехе существо получает только половину начального урона.

Использование ячейки большего уровня. Начальный урон увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Желание

9 уровень, Призыв (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Желание — это самое мощное заклинание, которое могут сотворять смертные. Высказав вслух свои пожелания, вы можете изменить саму реальность.

Это заклинание может дублировать эффекты любого заклинания 8-го уровня и ниже. Если вы используете его таким образом, вы не обязаны выполнять требования этих заклинаний, включая стоимость дорогих компонентов. Заклинание просто начинает оказывать свой эффект.

В качестве альтернативы, вы можете создать один из следующих эффектов по вашему выбору:

Создание объекта. Вы создаёте один объект стоимостью не более 25 000 ЗМ, не являющийся магическим предметом. Этот объект не может превышать ни в одном измерении 300 футов, и он появляется в свободном пространстве, которое вы можете видеть, на земле.

Мгновенное лечение. Вы позволяете себе и не более, чем двадцати другим существам, которых вы можете видеть, восстановить все Хиты и заканчиваете все действующие на них эффекты, описанные в заклинании *Высшее восстановление*.

Сопротивление. Вы даруете не более, чем десяти существам, которых вы можете видеть, Сопротивление выбранному вами типу урона. Это Сопротивление является постоянным.

Иммунитет к заклинаниям. Вы даруете не более, чем десяти существам, которых вы можете видеть, иммунитет к одному заклинанию или другому магическому эффекту на 8 часов.

Внезапное обучение. Вы заменяете одну из своих черт на другую черту, требованиям которой вы соответствуете. Вы теряете все преимущества старой черты и получаете преимущества новой. Вы не можете заменить черту, которая является требованием для любых других ваших черт или умений.

Повторение броска. Вы отменяете одно недавно произошедшее событие, заставив перебросить любой бросок, совершённый в последнем раунде (включая ваш последний ход). Реальность будет сформирована заново, согласно новому результату. Например, заклинание *Желание* может отменить проваленный спасбросок союзника или Критическое попадание противника. Вы можете даровать Помеху или Преимущество к броску и можете либо выбрать новый результат, либо оставить старый.

Изменение реальности. Вы можете пожелать эффект, отличный от приведённых примеров. Максимально точно передайте желание Мастеру. Мастер обладает широкой свободой выбора при вынесении суждения о том, что произошло; чем больше желание, тем больше вероятность того, что что-то пойдёт не так. Это заклинание может просто провалиться, желаемый эффект может осуществиться лишь частично, или же вы можете претерпеть непредвиденные последствия из-за формулировки желания. Например, желание, чтобы злодей был мёртв, может зашвырнуть вас вперёд во времени, фактически выводя вас из игры. Желание получить Легендарный магический предмет или артефакт может мгновенно перенести вас к его текущему обладателю. Если ваше желание исполнится и его эффект будет иметь последствия для целого сообщества, региона или мира, вы, скорее всего, привлечёте внимание могущественных врагов. Если ваше желание повлияет на бога, его божественные слуги могут немедленно вмешаться для предотвращения заклинания либо принудить вас переформулировать его иначе. Если ваше желание может разрушить саму мультивселенную, поставит под угрозу город Сигил или каким-либо образом воздействует на Леди Боли, вы на мгновение увидите её образ в своём сознании: она покачает головой, и ваше желание провалится.

Стресс от сотворения заклинания *Желание* для любого эффекта, отличного от дублирования другого заклинания, ослабляет вас. Выдержав этот стресс, каждый раз до завершения Долгого отдыха, когда вы сотворяете это заклинание, вы получаете 1к10 урона Некротической энергией за каждый уровень этого заклинания. Этот урон никак нельзя отменить или уменьшить. Кроме того, ваше значение Силы становится равным 3 на 2к4 дня. За каждый день, в течение которого вы только отдыхаете и не делаете ничего, кроме лёгкой деятельности, оставшееся время сокращается на 2 дня. Кроме того, если вы пережили это ослабление, существует 33-процентный шанс, что вы больше никогда не сможете сотворять заклинание *Желание*.

Животные чувства

2 уровень, Прорицание (Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: Касание
Компоненты: С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касаетесь согласного Зверя. Пока заклинание активно, вы можете воспринимать как органами чувств Зверя, так и своими. Воспринимая органами чувств Зверя, вы пользуетесь преимуществами всех его особых чувств.

Жуткий смех Таши

1 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (маленькое пирожное и перо)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Одно существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах дистанции, совершает спасбросок Мудрости. При провале оно становится Сбитым с ног и Недееспособным, пока заклинание активно. В течение этого времени оно бесконтрольно смеётся, если способно, и не может закончить на себе состояние Сбитый с ног.

В конце каждого своего хода и каждый раз при получении урона оно совершает ещё один спасбросок Мудрости. У цели есть Преимущество к спасброску, если он был вызван получением урона. При успехе заклинание заканчивается.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

Завеса стрел

2 уровень, Преобразование (Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (декоративная тесьма)
Длительность: 8 часов

Вы касаетесь не более четырёх немагических Стрел или Болтов и втыкаете их в землю в вашем пространстве. Пока заклинание активно, боеприпасы не могут быть извлечены физически, и всякий раз, когда отличное от вас существо впервые за ход входит в пространство в пределах 30 футов от боеприпасов или заканчивает там свой ход, один боеприпас вылетает и атакует его. Существо должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получит 2к4 Колющего урона. Боеприпас при этом уничтожается. Заклинание заканчивается, когда заканчиваются воткнутые боеприпасы.

Сотворяя это заклинание, вы можете указать любых существ, которых оно будет игнорировать.

Использование ячейки большего уровня. Количество боеприпасов увеличивается на два за каждый уровень ячейки выше второго.

Заклинатель может сотворить *Заданную иллюзию*, чтобы вызвать сторожевую собаку и вежливо попросить незваных гостей уйти



Заданная иллюзия

6 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (порошок нефрита стоимостью не менее 25 ЗМ)
Длительность: Пока не рассеется

Вы создаёте иллюзию объекта, существа или другого видимого явления в пределах дистанции, активирующуюся при выполнении особых условий. До активации иллюзия будет неразличима. Она должна помещаться в Куб со стороной 30 футов, и при сотворении заклинания вы определяете, как иллюзия будет себя вести и какие звуки она будет издавать. Заготовленные действия могут длиться не более 5 минут.

Когда указанное вами условие будет выполнено, иллюзия проявляется и выполняет описанные вами действия. Как только иллюзия закончит действовать, она исчезает и остаётся спящей 10 минут, после чего снова может быть активирована.

Условие может быть простым или замысловатым, но оно должно основываться на видимом или слышимом событии, способном произойти в пределах 30 футов от области. Например, вы можете создать иллюзию себя, появляющегося и предупреждающего тех, кто попытается открыть дверь с ловушкой.

Физическое взаимодействие с образом даёт понять, что это иллюзия, потому что сквозь него всё проходит. Существа, исследующие образ действием Изучение, могут определить, что это иллюзия, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) против Сл спасброска ваших заклинаний. Если существо распознаёт иллюзию, оно может видеть сквозь неё, и издаваемые ей звуки тоже становятся незначащими.

Замедление

3 уровень, Преобразование (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (капля патоки)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы изменяете время для не более, чем шести существ по вашему выбору, находящихся в Кубе со стороной 40 футов в пределах дистанции. Все цели должны преуспеть в спасброске Мудрости, иначе попадут под действие заклинания на время его длительности.

Скорость попавшей под действие цели уменьшается вдвое, она получает штраф –2 к КЗ и спасброскам Ловкости и не может совершать Реакции. В свой ход она может совершить либо действие, либо Бонусное действие, но не оба, и может совершить только одну атаку, если совершает действие Атака. Если цель сотворяет заклинание с Соматическим компонентом, существует 25-процентная вероятность того, что оно не сработает из-за того, что цель делает жесты слишком медленно.

Цель, находящаяся под воздействием этого заклинания, повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая на себе эффект заклинания при успехе.

Замедленный огненный шар

7 уровень, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С, М (шарик из гуано летучей мыши и серы)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

От вас исходит луч жёлтого света, концентрирующийся в светящемся шарике в пределах дистанции на время длительности. Когда заклинание заканчивается, шарик взрывается, и все существа в Сфере радиусом 20 футов с центром в этой точке совершают спасбросок Ловкости. Существо получает количество урона Огнём, равное сумме накопленного урона при провале, или половину этого урона при успехе.

Базовый урон этого заклинания 12к6, и он увеличивается на 1к6 каждый раз, когда ваш ход заканчивается, но заклинание не закончилось.

Если существо коснётся светящегося шарика, пока активно заклинание, оно совершает спасбросок Ловкости. При провале заклинание заканчивается, а шарик взрывается. При успехе существо может отбросить шарик на расстояние не более 40 футов. Если брошенный шарик входит в пространство существа или ударяется о твёрдый объект, заклинание заканчивается, а шарик взрывается.

Когда шарик взрывается, горючие объекты в области взрыва, которые никто не несёт и не носит, воспламеняются.

Использование ячейки большего уровня. Базовый урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше седьмого.

Замешательство

8 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Друид, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С, М (пустое кольцо для ключей)
Длительность: Мгновенная

Вы взрываете разум существа, которое можете видеть в пределах дистанции. Цель совершает спасбросок Интеллекта.

При провале цель получает 10к12 урона Психической энергией и не может сотворять заклинания или совершать действие Магия. В конце каждых 30 дней цель повторяет спасбросок, заканчивая эффект при успехе. Эффект также может быть отменён заклинаниями *Высшее восстановление*, *Исцеление* или *Желание*.

При успехе цель получает только половину этого урона.

Запрет

6 уровень, Ограждение (Жрец)

Время сотворения: 10 минут или Ритуал
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (толчёный рубин стоимостью не менее 1000 ЗМ)
Длительность: 1 день

Вы создаёте защиту от магического перемещения, покрывающую не более 40 000 квадратных футов пола и 30 футов над полом. Пока заклинание активно, существа не могут телепортироваться в эту область и использовать порталы, например, созданные заклинанием *Врата*, чтобы входить в эту область. Это заклинание предотвращает и перемещения между планами, поэтому защищает от перемещений с Астрального Плана, Эфирного Плана, из Страны Фей, Царства Теней, а также от заклинания *Планарный переход*.

Кроме того, это заклинание наносит урон всем существам типа, выбираемого вами при его сотворении. Выберите один или несколько типов: Аберрации, Исчадия, Небожители, Нежить, Феи и Элементали. Когда существо выбранного вида впервые за ход входит в пространство заклинания или начинает в нём ход, оно получает 5к10 урона Излучением или Некротической энергией (тип урона выбираете вы при сотворении заклинания).

Вы можете указать пароль, когда сотворяете это заклинание. Существо, произносящее пароль при входе в эту местность, не получает урон от этого заклинания.

Пространство этого заклинания не может перекрываться с пространством другого заклинания *Запрет*. Если вы сотворяете заклинание *Запрет* каждый день в течение 30 дней в одном и том же месте, заклинание длится, пока не будет рассеяно, и материальные компоненты последнего сотворения тратятся.

Заражение

5 уровень, Некромантия (Друид, Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 7 дней

Ваше касание вызывает магическое заражение. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получит 11к8 урона Некротической энергией и станет Отравленной. Кроме того, когда вы сотворяете заклинание, выберите одну характеристику. Пока цель Отравлена, она совершает с Помехой спасброски этой характеристики.

Цель должна повторять спасбросок в конце каждого своего хода, пока не произойдёт три успеха или три провала. Если цель преуспевает в трёх таких спасбросках, заклинание на цели заканчивается. Если цель проваливает три таких спасброска, заклинание действует на неё в течение 7 дней.

Всякий раз, когда на Отравленную цель воздействует эффект, который может завершить состояние Отравленный, цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе состояние Отравленный на ней не закончится.

Заточение

9 уровень, Ограждение (Волшебник, Колдун)

Время сотворения: 1 минута
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (статуэтка цели стоимостью не менее 5000 ЗМ)
Длительность: Пока не рассеется

Вы создаёте магические оковы, удерживающие существо, которое вы можете видеть, в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При успехе цель не подвергается воздействию заклинания и получает иммунитет к этому заклинанию на следующие 24 часа. При провале цель оказывается в заточении. Находясь в заточении, цели не нужно дышать, есть и пить, и она не стареет. Заклинания школы Прорицания не могут найти или почувствовать цель, и цель не может быть телепортирована.

Пока заклинание активно, цель также подвергается одному из следующих эффектов по вашему выбору:

Захоронение. Цель погребается глубоко под землёй в полой сфере из магической силы, достаточно большой, чтобы вместить цель. Ничто не может проникнуть сквозь эту сферу или выйти из неё.

Сковывание. Крепко связанные с землёй цепи удерживают цель на месте. Цель становится Опутанной и не может быть каким-либо образом перемещена.

Ограждённая тюрьма. Цель заперта в демиплане, защищённом от телепортации и планарных путешествий. Этот демиплан может быть лабиринтом, клеткой, башней или подобным местом по вашему выбору.

Миниатюризация. Цель становится высотой в 1 дюйм (2,5 сантиметра) и оказывается заточённой в неразрушимом драгоценном камне или подобном объекте. Свет может проходить через этот камень (позволяя цели видеть, а другим существам видеть её), но больше сквозь него ничего не проходит никакими способами.

Оцепенение. Цель становится Бессознательной, и её нельзя разбудить.

Завершение заклинания. Во время сотворения заклинания укажите условие, заканчивающее заклинание. Условие может быть простым или замысловатым, но Мастер должен согласиться, что оно будет выполнено с высокой вероятностью в течение следующего десятилетия. Условием должно быть обозримое действие, например, определённое подношение в храме вашего бога, спасение вашей истинной любви или победа над определённым чудовищем.

Заклинание *Рассеивание* магии может закончить это заклинание, только если будет сотворено ячейкой заклинания 9 уровня и нацелено либо на тюрьму, либо на компонент, использовавшийся для её создания.

Защита от добра и зла

1 уровень, Ограждение (Волшебник, Друид, Жрец, Колдун, Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (Святая вода стоимостью не менее 25 ЗМ, расходуемая заклинанием)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно, одно согласное существо, которого вы коснулись, защищено от определённого вида существ: Аберрации, Исчадия, Небожители, Нежить, Феи или Элементали.

Защита предоставляет несколько преимуществ. Существа выбранного типа совершают с Помехой броски атаки по цели. Цель также не может стать одержимой ими, либо быть им Очарованной или Испуганной. Если цель уже одержима или является Очарованной или Испуганной таким существом, она совершает последующие спасброски от таких эффектов с преимуществом.

Защита от оружия

Заговор, Ограждение (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Когда существо совершает бросок атаки по вам до окончания действия заклинания, атакующий вычитает 1к4 из броска атаки.

Защита от смерти

4 уровень, Ограждение (Жрец, Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 8 часов

Вы касаетесь существа и даруете ему некоторую защиту от смерти. Когда Хиты цели впервые опускаются до 0, Хиты цели опускаются всего лишь до 1, и заклинание заканчивается.

Если заклинание ещё действует, а цель попадает под действие эффекта, убивающего её мгновенно, не причиняя урона, то этот эффект игнорируется, и заклинание заканчивается.

Защита от энергии

3 уровень, Ограждение (Волшебник, Друид, Жрец, Следопыт, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Пока заклинание активно, согласное существо, которого вы касаетесь, получает Сопротивление одному типу урона по вашему выбору: Звук, Кислота, Огонь, Холод или Электричество.

Защита от яда

2 уровень, Ограждение (Бард, Друид, Жрец, Паладин, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час

Вы касаетесь существа и заканчиваете на нём состояние Отравленный. Пока заклинание активно, цель совершает с Преимуществом спасброски, чтобы избежать или закончить состояние Отравленный, и имеет Сопротивление урону Ядом.

Звёздный светлячок

Заговор, Воплощение (Бард, Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы запускаете частицу света в одно существо или объект в пределах дистанции. Совершите Дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает 1к8 урона Излучением, и до конца вашего следующего хода испускает Тусклый свет в пределах 10 футов и не получает преимуществ от состояния Невидимый.

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

Землетрясение

8 уровень, Преобразование (Друид, Жрец, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 500 футов
Компоненты: В, С, М (треснувший камень)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите точку на земле, которую вы можете видеть в пределах дистанции. На время длительности землю в круге радиусом 100 футов с центром в этой точке сотрясают интенсивные подземные толчки. Земля в этой области считается Труднопроходимой местностью.

Когда вы сотворяете это заклинание, а также в конце каждого вашего хода, пока заклинание активно, все существа на земле в области заклинания совершают спасброски Ловкости. При провале существо становится Сбитым с ног, и его Концентрация нарушается.

Вы также можете вызвать нижеперечисленные эффекты.

Трещины. В конце хода, когда вы сотворяете заклинание, открываются 1к6 трещин в области действия. Вы выбираете местоположение трещин, но они не могут находиться под строениями. Каждая трещина 1к10 × 10 футов глубиной, 10 футов в ширину, а длиной от одного края области действия до другого. Существо, стоящее в пространстве, где должна появиться трещина, должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе упадёт внутрь. Преуспевшее в спасброске существо перемещается вместе с одним из краёв трещины.

Здания. Толчки причиняют 50 Дробящего урона строениям, находящимся в контакте с землёй, когда вы накладываете это заклинание, а также в конце каждого вашего хода, пока заклинание активно. Если Хиты здания опускаются до 0, оно обрушивается.

Существо, находящееся в пределах половины высоты обрушающегося здания, совершает спасбросок Ловкости. При провале существо получает 12к6 Дробящего урона, становится Сбитым с ног и погребено под завалами, после чего для высвобождения требуется проверка Силы (Атлетика) Сл 20. При успехе существо получает только половину этого урона.

Злая насмешка

Заговор, Очарование (Бард)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Вы испускаете на существо, которое вы можете видеть или слышать в пределах дистанции, поток оскорблений вперемешку с тонкой магией. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит 1к6 урона Психической энергией и совершит с Помехой следующий бросок атаки до конца своего следующего хода.



Гном бард сотворяет *Злую насмешку*, чтобы осыпать кобольда магическими оскорблениями

Усиление заговора. Урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5-го уровня (2к6), 11-го уровня (3к6) и 17-го уровня (4к6).

Зловонное облако

3 уровень, Призыв (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (тухлое яйцо)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте сферу жёлтого тошнотворного газа в Сфере радиусом 20 футов с центром в точке в пределах дистанции. Пространство в облаке считается Сильно заслонённой местностью. Облако держится в воздухе, пока активно заклинание, или пока сильный ветер (например, созданный заклинанием *Порыв ветра*) не рассеет его.

Все существа, начинающие свой ход в этой Сфере, должны преуспеть в спасброске Телосложения, иначе станут Отравленными до конца текущего хода. Будучи Отравленным таким образом, существо не может совершать Действие или Бонусное действие.

Знак

7 уровень, Ограждение (Бард, Волшебник, Друид, Жрец)

Время сотворения: 1 минута
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (толчёный алмаз стоимостью не менее 1000 ЗМ, расходуемый заклинанием)
Длительность: Пока не будет рассеяно или не сработает

Вы наносите губительный знак либо на поверхность (например, участок пола или стены), либо внутри объекта, который можно закрыть (например, книга или сундук). Знак может покрывать область диаметром не более 10 футов. Если вы выбираете объект, он должен оставаться на месте; если он перемещается более чем на 10 футов от места вашего сотворения этого заклинания, знак разрушается, и заклинание заканчивается без эффекта.

Знак практически незаметен, для его обнаружения требуется преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) против Сл спасброска ваших заклинаний.

Когда вы наносите знак, вы определяете условие, при котором он сработает, и выбираете, какой эффект несёт знак: Смерть, Разногласие, Страх, Боль, Сон или Ошеломление. Эффекты описаны ниже.

Определение условия. Вы определяете, что вызовет срабатывание знака, при сотворении заклинания. Для знаков, написанных на поверхности, условием обычно называют касание или наступание на знак, снятие другого объекта, закрывающего знак, или приближение к нему на определённое расстояние. Для знаков, написанных внутри объекта, условием зачастую задают открывание предмета или то, что кто-то увидит знак.

Вы можете уточнить условие, чтобы оно могло сработать только при выполнении существами определённых типов (например, можно определить, что условие выполняется только Аберрациями). Вы также можете определить, какие существа не будут вызывать срабатывание условия

(например, существа, которые произносят определённый пароль).

Сработав, знак начинает светиться, наполняя Тусклым светом Сферу радиусом 60 футов в течение 10 минут, после чего заклинание заканчивается. Каждое существо, находящееся в Сфере при срабатывании знака, становится целью заклинания, как и любое существо, впервые за ход входящее в Сферу или заканчивающее в ней свой ход. Каждое существо становится целью заклинания только один раз за ход.

Смерть. Каждая цель совершает спасбросок Телосложения, получая 10к10 урона Некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

Разногласие. Каждая цель совершает спасбросок Мудрости. При провале цель спорит с другими существами в течение 1 минуты. В течение этого времени она неспособна к осмысленному общению и совершает с Помехой броски атаки и проверки характеристик.

Страх. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Испуганной на 1 минуту. Испуганная таким образом цель должна в каждый свой ход перемещаться от знака на расстояние не менее 30 футов, если это возможно.

Боль. Все цели должны совершить спасбросок Телосложения, иначе станут Недееспособными на 1 минуту.

Сон. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Бессознательной на 10 минут. Существо пробуждается от этого эффекта, если получает урон, или если кто-то действием потормошит его.

Ошеломление. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Ошеломлённой на 1 минуту.

Знание легенд

5 уровень, Прорицание (Бард, Волшебник, Жрец)

Время сотворения: 10 минут
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (благовония стоимостью не менее 250 ЗМ, расходуемые заклинанием, и четыре пластинки из слоновой кости стоимостью не менее 50 ЗМ каждая)
Длительность: Мгновенная

Назовите или опишите известную личность, место или объект. Заклинание создаёт в вашем сознании краткое описание важных знаний о данном предмете, как описывает их Мастер.

Это могут быть важные детали, забавные открытия или даже тайные знания, неизвестные широкому кругу. Чем больше о выбранном предмете вы уже знаете, тем точнее и детальнее будет полученная вами информация. Полученная информация правдива, но может быть описана витиеватым языком или поэзией, что определяет Мастер.

Если известная вещь, которую вы выбрали, на самом деле не является известной, вы слышите несколько грустных нот, сыгранных на тромбоне, и заклинание проваливается.

Изгнание

4 уровень, Ограждение (Волшебник, Жрец, Колдун, Паладин, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (пентакль)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции, должно преуспеть в спасброске Харизмы, иначе будет перенесено на безопасный демиплан на время длительности заклинания. Находясь там, цель является Недееспособной. Когда заклинание заканчивается, цель снова появляется на месте, где раньше находилась, или в ближайшем незанятом пространстве, если прежнее место занято.

Если заклинание длится 1 минуту, а его целью является Аберрация, Исчадие, Небожитель, Фея или Элементаль, она не возвращается. Вместо этого цель переносится в случайную область плана (по выбору Мастера), связанного с её типом существа.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Изгоняющая кара

5 уровень, Призыв (Паладин)

Время сотворения: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по существу Рукопашным оружием или Безоружным ударом
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

При успешной атаке цель дополнительно получает 5к10 урона Чистой силой. Если эта атака опустила Хиты цели до 50 или ниже, цель должна преуспеть в спасброске Харизмы, иначе будет перенесена на безопасный демиплан на время длительности заклинания. Находясь там, цель является Недееспособной. Когда заклинание заканчивается, цель снова появляется на месте, где раньше находилась, или в ближайшем незанятом пространстве, если прежнее место занято.

Изготовление

4 уровень, Преобразование (Волшебник)

Время сотворения: 10 минут
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы превращаете сырьё в готовое изделие из этого материала. Например, вы можете создать деревянный мост из нескольких деревьев, верёвку из груды пеньки или одежду изо льна или шерсти.

Выберите сырьё, которое можете видеть в пределах дистанции. Вы можете создать предмет Большого размера или меньше (помещающийся в Куб со стороной 10 футов, или восемь соединённых Кубов со стороной 5 футов), при условии, что сырья хватит. Если вы работаете с металлом, камнем или другой минеральной материей, создаваемый предмет не может быть больше Среднего размера (должен помещаться в Куб со стороной 5 футов). Качество предметов, изготавливаемых этим заклинанием, напрямую зависит от качества сырья.

Этим заклинанием нельзя создавать существ и магические предметы. Вы также не можете создавать с его помощью предметы, требующие высокого мастерства, такие как оружие или доспехи, если только вы не владеете Ремесленным инструментом, необходимым для создания таких объектов.

Изменение памяти

5 уровень, Очарование (Бард, Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пытаетесь изменить воспоминания другого существа. Одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции, совершает спасбросок Мудрости. Если вы с ним сражаетесь, оно совершает спасбросок с Преимуществом. При провале цель становится Очарованной на время действия заклинания. Очарованная таким образом цель также Недееспособна и не осознаёт окружение, но всё ещё может слышать вас. Если она получит урон или станет целью другого заклинания, это заклинание заканчивается, и воспоминания цели не изменяются.

Пока длится это очарование, вы можете повлиять на воспоминание цели, произошедшее за последние 24 часа и длящееся не больше 10 минут. Вы можете полностью стереть память об этом событии, позволить цели вспомнить всё с потрясающей точностью, изменить детали этого события или заменить это воспоминание другим событием.

Вы должны произнести цели её новые воспоминания, и она должна понимать ваш язык, чтобы изменённые воспоминания заняли место. Её сознание само заполнит пробелы в деталях вашего описания. Если заклинание закончится до того, как вы закончите описывать изменённые воспоминания, память существа не будет затронута. В противном случае изменённые воспоминания вступают в силу в конце действия заклинания.

Изменённая память не обязательно будет влиять на поведение существа, особенно если она противоречит его наклонностям, мировоззрению или вере. Нелогичная изменённая память, такая как ложное воспоминание о том, как существу нравится купаться в кислоте, отбрасывается, как дурной сон. Мастер может посчитать, что изменённая память слишком абсурдна, чтобы влиять на существо.

Заклинания *Снятие проклятья* и *Высшее восстановление*, сотворённые на цель, восстанавливают её истинную память.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете изменить воспоминания цели о событии, произошедшем не более 7 дней назад (ячейка заклинаний 6-го уровня), 30 дней назад (ячейка заклинаний 7-го уровня), 365 дней назад (ячейка заклинаний 8-го уровня) или в любое время в прошлом существа (ячейка заклинаний 9-го уровня).

Изменение тяготения

7 уровень, Преобразование (Друид, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 100 футов
Компоненты: В, С, М (магнетит и железные опилки)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Это заклинание обращает гравитацию в Цилиндре радиусом 50 футов и высотой 100 футов с центром на точке в пределах дистанции. Все существа и объекты, не прикреплённые к полу, падают вверх до верхушки Цилиндра. Существо может совершить спасбросок Ловкости, чтобы схватиться за закреплённый предмет и тем самым избежать падения.

Если в процессе этого падения на пути встречаются потолок или закреплённый объект, то существа и объекты ударяются об него, как если бы падали как обычно вниз. Если существо или объект достигают верха Цилиндра, ничего не встретив, они остаются парить там, на время длительности. Когда заклинание заканчивается, существа и объекты падают обратно.

Изменение формы камня

4 уровень, Преобразование (Волшебник, Друид, Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (мягкая глина)
Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь каменного предмета размером не больше Среднего или камня, не превышающего ни по одному из измерений более 5 футов, и придаёте ему любую форму. Так, например, вы можете превратить большой камень в оружие, статую или гроб или создать небольшой проход в стене, если эта стена толщиной меньше 5 футов. Вы можете также скорректировать каменную дверь или её обрамление, чтобы запереть наглухо. У создаваемого вами предмета может быть не более двух дверных петель и щеколда, но более мелкие механические детали невозможны.



Спрайт сотворяет *Искусство друидов*, чтобы заставить цветы распуститься

Изоляция

7 уровень, Преобразование (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (порошок драгоценных камней стоимостью не менее 5000 ЗМ, расходуемый заклинанием)
Длительность: Пока не рассеется

Касанием вы магически изолируете объект или согласное существо. Пока заклинание активно, цель становится Невидимой, её нельзя выбрать целью заклинаний школы Прорицания, обнаружить с помощью магии или наблюдать за ней с помощью магии.

Если цель — существо, оно входит в состояние приостановленной жизнедеятельности: оно становится Бессознательным, не стареет, не нуждается в еде, воде и воздухе.

Вы можете определить условия, при которых заклинание закончится досрочно. Это может быть что угодно, но оно должно произойти в пределах 1 мили от цели. Примерами могут стать «через 1000 лет» и «когда проснётся тараск». Это заклинание также заканчивается, если цель получает урон.

Иллюзорные письмена

1 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Колдун)

Время сотворения: 1 минута или Ритуал
Дистанция: Касание
Компоненты: С, М (чернила стоимостью не менее 10 ЗМ, расходуемые заклинанием)
Длительность: 10 дней

Вы пишете на пергаменте, бумаге или другом подходящем материале и наполняете его иллюзией, существующей, пока активно заклинание. Для вас и всех существ, указанных вами при сотворении заклинания, письмена кажутся обычными, написанными вашей рукой и передающими тот самый смысл, который вкладывали вы. Для всех остальных письмена кажутся написанными на неизвестном или магическом языке, который невозможно прочитать. В качестве альтернативы иллюзия может поменять смысл, почерк или язык, но вы должны знать этот язык.

Если рассеять это заклинание, исчезает и исходное письмо, и иллюзия.

Существо, имеющее Истинное зрение, может читать скрытое послание.

Искусство друидов

Заговор, Преобразование (Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Пошептавшись с духами природы, вы создаёте один из нижеперечисленных эффектов в пределах дистанции.

Датчик погоды. Вы создаёте Крошечный безвредный ощутимый эффект, предсказывающий погоду в текущем месте в течение следующих 24 часов. Это может быть золотистый шарик, означающий ясную погоду, облачко, означающее дождь, снежинка и так далее. Эффект длится 1 раунд.

Цветение. Вы мгновенно заставляете цветок распуститься, семечко прорасти или почку раскрыться.

Ощутимый эффект. Вы создаёте мгновенный безвредный ощутимый эффект, такой как падающие листья, спектральные танцующие феи, порыв ветра, звук маленького животного или слабый запах скунса. Эффект должен помещаться в Куб со стороной 5 футов.

Игра с огнём. Вы зажигаете или тушите свечу, факел или костёр.

Истинное воскрешение

9 уровень, Некромантия (Друид, Жрец)

Время сотворения: 1 час
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (алмазы стоимостью не менее 25000 ЗМ, расходуемые заклинанием)
Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь существа, мёртвого не больше двух сотен лет, умершего от чего угодно, кроме старости. Существо возвращается к жизни с полными Хитами.

Это заклинание закрывает все раны, нейтрализует все яды, исцеляет все магические заражения и снимает все проклятия, бывшие у существа в момент смерти. Заклинание заменяет повреждённые и отсутствующие органы и части тела. Если существо было Нежитью, оно возвращается к своему облику не-Нежити.

Это заклинание может даже воссоздать новое тело, если старого больше нет, при условии, что вы произносите вслух имя существа. Это существо появляется в незанятом пространстве, выбранном вами в пределах 10 футов.

Истинное превращение

9 уровень, Преобразование (Бард, Волшебник, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (капля ртути, немного гуммиарабика и клуб дыма)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Выберите существо или немагический объект, который вы можете видеть в пределах дистанции. Существо превращается в другое существо или немагический объект, или объект превращается в существо (объект не должен носить и нести другое существо). Превращение длится, пока активно заклинание, или пока цель не умрёт или не будет уничтожена, но, если вы сохраняете Концентрацию на заклинании его полную длительность, превращение длится, пока не будет рассеяно.

Несогласные существа могут совершить спасбросок Мудрости, и в случае успеха они не попадают под действие заклинания.

Существо в существо. Если вы превращаете существо в другое существо, новый облик может быть любым, лишь бы его Показатель опасности не превышал ПО или уровень цели. Игровая статистика цели заменяется блоком статистики нового облика, однако цель сохраняет свои Хиты, Кости хитов, мировоззрение и характер.

Цель получает количество Временных хитов, равное количеству Хитов новой формы. Эти Временные хиты исчезают, если ещё остались, когда заклинание заканчивается.

Действия цели в новом облике ограничены теми, что доступны ей, и она не может говорить или сотворять заклинания.

Снаряжение цели сливается с её новым обликом. Существо не может использовать или как-то получать преимущества от своего снаряжения.

Объект в существо. Вы можете превратить объект в любое существо, чей размер не превышает размер объекта и чей Показатель опасности не превышает 9. Существо будет Дружелюбным по отношению к вам и вашим союзникам. В бою оно ходит сразу же после вас и подчиняется вашим приказам.

Если заклинание длится более часа, вы перестаёте контролировать существо. Оно может остаться Дружелюбным по отношению к вам, в зависимости от того, как вы с ним обращались.

Существо в объект. Если вы превращаете существо в объект, оно превращается вместе с тем, что оно несёт и носит, если размер объекта не превышает размер существа. Его параметрами становятся параметры объекта, и существо не помнит о времени, проведённом в этом облике, когда заклинание заканчивается и оно возвращается в норму.

Истинный взор

6 уровень, Прорицание (Бард, Волшебник, Жрец, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (грибной порошок стоимостью не менее 25 ЗМ, расходуемый заклинанием)
Длительность: 1 час

Пока заклинание активно, согласное существо, которого вы касаетесь, получает Истинное зрение в пределах 120 футов.

Источник лунного света

4 уровень, Воплощение (Бард, Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Холодное сияние окутывает ваше тело на время длительности, излучая Яркий свет в пределах 20 футов и Тусклый свет в пределах ещё 20 футов.

Пока заклинание активно, у вас есть Сопротивление урону Излучением, и ваши рукопашные атаки наносят дополнительно 2к6 урона Излучением при попадании.

Кроме того, сразу после получения урона от существа, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, вы можете Реакцией заставить существо совершить спасбросок Телосложения. При провале существо становится Ослеплённым до конца вашего следующего хода.

Исцеление

6 уровень, Ограждение (Друид, Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Выберите существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Поток положительной энергии омывает цель, восстанавливая 70 Хитов. Это заклинание также оканчивает на цели состояния Оглохший, Ослеплённый и Отравленный.

Использование ячейки большего уровня. Количество восстанавливаемых хитов увеличивается на 10 за каждый уровень ячейки выше шестого.

Кабинет Морденкайнена

4 уровень, Ограждение (Волшебник)

Время сотворения: 10 минут
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (тонкий свинцовый лист)
Длительность: 24 часа

Вы создаёте в пределах дистанции защищённое магией место. Это Куб со стороной от 5 до 100 футов. Заклинание длится, пока не окончится. Когда вы сотворяете это заклинание, вы решаете, какую именно безопасность оно обеспечивает, выбирая все или некоторые из следующих свойств:

- Звуки не проходят сквозь границу защищённого пространства.
- Граница защищённого пространства выглядит тёмной и затуманенной, блокируя обзор (в том числе и Тёмное зрение) сквозь неё.
- Сенсоры, создаваемые заклинаниями школы Прорицания, не могут появляться в защищённой области и проходить сквозь её периметр.
- Существа в области не могут становиться целями заклинаний школы Прорицания.
- Ничто не может телепортироваться в охраняемую область или из неё.
- В охраняемой области блокируются планарные перемещения.

Сотворение этого заклинания на одно и то же место в течение 365 дней заставляет заклинание длиться, пока оно не будет рассеяно.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете увеличить размер Куба на 100 футов за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Каменная кожа

4 уровень, Преобразование (Волшебник, Друид, Следопыт, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (алмазная пыль стоимостью не менее 100 ЗМ, расходуемая заклинанием)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Пока заклинание активно, одно согласное существо, которого вы касаетесь, получает сопротивление Дробящему, Колющему и Рубящему урону.

Каменная стена

5 уровень, Воплощение (Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (куб из гранита)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

В точке, выбранной вами в пределах дистанции, появляется немагическая стена из камня. Стена толщиной 6 дюймов (15 сантиметров) и составлена из десяти плит 10 × 10 футов. Каждая плита должна соседствовать с другой плитой. В качестве альтернативы, вы можете создать плиты 10 × 20 футов, но толщиной только 3 дюйма (7,5 сантиметров).

Если стена при появлении проходит по пространству существа, это существо выталкивается по одну из сторон стены (по вашему выбору). Если существо со всех сторон окружается стеной (или стеной и другой сплошной поверхностью), это существо может совершить спасбросок Ловкости. При успехе оно может Реакцией переместиться на расстояние, равное своей скорости, чтобы не быть окружённым стеной.

Стена может иметь любую форму, хотя и не может занимать одно пространство с существами и объектами. Стена не обязана быть вертикальной и не обязана целиком покоиться на твёрдом основании. Однако она должна сливаться с существующим камнем, опираясь на него. Таким образом, вы можете создать этим заклинанием мост через пропасть или наклонный спуск.

Если вы создаёте пролёт длиной больше 20 футов, вы должны уменьшить вдвое размер каждой плиты, чтобы создать поддержку. Вы можете придавать стене грубую форму, создавая бойницы, зубцы и так далее.

Стена является предметом, изготовленным из камня, которому можно причинить урон и, тем самым, пробить. У каждой плиты КЗ 15 и по 30 Хитов за каждый 1 дюйм (2,5 сантиметра) толщины, и она имеет Иммунитет к урону Ядом и Психической энергией. Уменьшение Хитов плиты до 0 уничтожает её и, по решению Мастера, может вызвать обвал смежных плит.

Если вы поддерживаете Концентрацию на этом заклинании в течение всей длительности, стена становится постоянной и не может быть рассеяна. В противном случае стена исчезает, когда заклинание будет закончено.

Кислотная стрела Мельфа

2 уровень, Воплощение (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (измельчённый в порошок лист ревеня)
Длительность: Мгновенная

К цели, находящейся в пределах дистанции, устремляется мерцающая зелёная стрела, разлетающаяся брызгами кислоты. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает 4к4 урона Кислотой и 2к4 урона Кислотой в конце своего следующего хода. При промахе стрела брызгает на цель кислотой и наносит только половину начального урона.

Использование ячейки большего уровня. Урон (начальный и последующий) увеличивается на 1к4 за каждый уровень ячейки выше второго.



Отважный волшебник Мельф целится в разъярённого тролля *кислотной стрелой Мельфа*

Клон

8 уровень, Некромантия (Волшебник)

Время сотворения: 1 час
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (алмаз стоимостью не менее 1000 ЗМ, расходуемый заклинанием, и запечатываемый сосуд стоимостью не менее 2000 ЗМ, достаточно большой, чтобы вместить клонируемое существо)
Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь существа или хотя бы 1-го кубического дюйма его плоти. В запечатанном сосуде, использованном при сотворении заклинания, формируется инертная копия живого существа, вырастающая за 120 дней; вы можете сделать так, что клон будет более молодой версией этого существа. Копия остаётся инертной и будет оставаться такой сколько угодно, пока сосуд остаётся целым.

Если настоящее существо умирает после того, как клон будет готов, душа переносится в клона, при условии, что она свободна и хочет вернуться. Клон физически идентичен оригиналу и обладает той же индивидуальностью, воспоминаниями и умениями, но у него нет снаряжения оригинала. Тело исходного существа, если оно ещё существует, остаётся инертным, и его впоследствии нельзя оживить, так как душа обитает в другом месте.

Контрзаклинание

3 уровень, Ограждение (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Реакция, совершаемая вами, когда вы видите в пределах 60 футов от вас существо, сотворяющее заклинание с Вербальным, Соматическим или Материальным компонентами
Дистанция: 60 футов
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная

Вы пытаетесь прервать процесс сотворения существом заклинания. Существо совершает спасбросок Телосложения. При провале заклинание рассеивается и не оказывает никакого эффекта, а действие, Бонусное действие или Реакция, использованные для его сотворения, тратятся впустую. Если это заклинание сотворялось с ячейкой заклинаний, ячейка не тратится.



Ледяной волшебник Отилук поражает монстров *конусом холода*

Конус холода

5 уровень, Воплощение (Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (маленький кристаллический или стеклянный конус)
Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете волну холодного воздуха. Каждое существо в исходящем от вас 60-футовом Конусе совершает спасбросок Телосложения, получая 8к8 урона Холодом при провале или половину этого урона при успехе. Убитые этим заклинанием существа становятся замороженными статуями, пока не оттают.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Корона безумия

2 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции, должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Очарованным на время действия заклинания. Существо автоматически преуспевает, если не является Гуманоидом.

На голове Очарованной цели появляется призрачная корона, и цель должна в каждый свой ход перед перемещением совершать действием рукопашную атаку по любому существу, кроме себя, которое вы мысленно выбираете. Цель может действовать в свой ход как обычно, если вы не выбрали существо или в пределах её досягаемости нет других существ. Цель повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая на себе этот эффект при успехе.

В последующие ходы вы должны совершить действие Магия, чтобы сохранить контроль над целью, иначе заклинание заканчивается.

Круг силы

5 уровень, Ограждение (Волшебник, Жрец, Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно, от вас исходит аура 30-футовой Эманацией. Находясь в этой ауре, вы и ваши союзники совершаете с Преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов. Когда существо в ауре совершает спасбросок против заклинания или магического эффекта, позволяющий получить только половину урона, оно не получает урон вообще при успехе.

Круг смерти

6 уровень, Некромантия (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С, М (порошок растолчённой чёрной жемчужины стоимостью не менее 500 ЗМ)
Длительность: Мгновенная

Из выбранной вами точки в пределах дистанции расходится Сфера с радиусом 60 футов из негативной энергии. Все существа в этой области совершают спасбросок Телосложения, получая 8к8 урона Некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 2к8 за каждый уровень ячейки выше шестого.

Круг телепортации

5 уровень, Призыв (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: 1 минута
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, М (редкие чернила стоимостью не менее 50 ЗМ, расходуемые заклинанием)
Длительность: 1 раунд

В процессе сотворения заклинания вы рисуете на земле круг радиусом 5 футов, исписанный знаками, связывающими ваше местоположение с постоянным кругом телепортации по вашему выбору, чью последовательность знаков вы знаете, и находящимся на том же плане бытия, что и вы. В нарисованном круге появляется мерцающий портал, остающийся открытым до конца вашего следующего хода. Любое существо, входящее в портал, мгновенно появляется в пределах 5 футов от места назначения круга или в ближайшем незанятом пространстве, если то место занято.

Многие крупные храмы, здания гильдий и другие важные места имеют постоянные круги телепортации. У каждого такого круга есть уникальная последовательность знаков — серия рун, начертанных в определённом узоре.

Когда вы впервые получаете возможность сотворять это заклинание, вы изучаете последовательность знаков двух мест на Материальном плане, выбранных Мастером. Вы можете узнать дополнительные последовательности знаков во время приключений. Вы можете запомнить новую последовательность, изучая её 1 минуту.

Вы можете создать постоянный круг телепортации, сотворяя это заклинание в одном и том же месте каждый день 365 дней.

Лабиринт

8 уровень, Призыв (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы изгоняете существо, которое можете видеть в пределах дистанции, в похожий на лабиринт демиплан. Цель остаётся там, пока заклинание активно, или пока она не найдёт выход.

Цель может действием Изучение пытаться найти выход. Для этого она совершает проверку Интеллекта (Расследование) Сл 20. При успехе она находит выход, а заклинание заканчивается.

Когда заклинание заканчивается, цель возвращается в пространство, которое она покинула, или, если оно занято, в ближайшее незанятое пространство.

Левитация

2 уровень, Преобразование (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (металлическая пружина)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Одно выбранное вами существо или незакреплённый объект, которые вы можете видеть в пределах дистанции, поднимается вертикально на расстояние не более 20 футов и остаётся висеть там, пока заклинание активно. Заклинание может заставить левитировать объект весом не более 500 фунтов. Несогласное существо, преуспевшее в спасброске Телосложения, не попадает под действие этого заклинания.

Цель может перемещаться, только отталкиваясь или подтягиваясь к твёрдым закреплённым объектам и поверхностям в пределах досягаемости (таким как стены и потолок), что позволяет перемещаться подобно лазанию. В свой ход вы можете изменить высоту цели не более, чем на 20 футов в любом направлении. Если целью являетесь вы сами, вы можете частью перемещения двигаться вверх или вниз. В противном случае, вы можете действием Магия переместить цель, которая должна оставаться при этом в пределах досягаемости заклинания.

Когда заклинание заканчивается и цель всё ещё находится в воздухе, она плавно опускается на землю.

Леденящее прикосновение

Заговор, Некромантия (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Проводя могильный холод через себя, совершите рукопашную атаку заклинанием по цели в пределах досягаемости. При попадании цель получает 1к10 урона Некротической энергией и не может восстанавливать Хиты до конца вашего следующего хода.

Усиление заговора. Урон увеличивается на 1к10, когда вы достигаете 5-го уровня (2к10), 11-го уровня (3к10) и 17-го уровня (4к10).

Ледяная стена

6 уровень, Воплощение (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (небольшой кусочек кварца)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте стену изо льда на твёрдой поверхности в пределах дистанции. Вы можете сформировать её в виде купола полусферы или сферы с радиусом не более 10 футов, или же вы можете создать плоскую поверхность, состоящую из десяти квадратных плит с длиной ребра 10 футов. Каждая плита должна соседствовать с другой плитой. Какая бы форма ни была у стены, она имеет толщину в 1 фут, и существует она, пока активно заклинание.

Если стена при появлении проходит по пространству существа, это существо выталкивается на одну из сторон стены (по вашему выбору) и совершает спасбросок Ловкости, получая 10к6 урона Холодом при провале или половину этого урона при успехе.

Стена является объектом, которому можно нанести урон и тем самым пробить. У каждой 10-футовой секции КЗ 12, 30 Хитов, она имеет Иммунитет к урону Холодом, Ядом и Психической энергией, а также Уязвимость к урону Огнём. Уменьшение Хитов 10-футовой секции до 0 уничтожает её и оставляет в воздухе область холодного воздуха в бывшем пространстве секции.

Существо, впервые за ход перемещающееся через эту область холодного воздуха, совершает спасбросок Телосложения, получая 5к6 урона Холодом при провале или половину этого урона при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Урон, наносимый стеной при её появлении, увеличивается на 2к6, а урон от прохождения сквозь слой холодного воздуха увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше шестого.



Ледяной кинжал

Ледяной кинжал

1 уровень, Призыв (Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: С, М (капля воды или кусочек льда)
Длительность: Мгновенная

Вы создаёте осколок льда и бросаете его в одно существо в пределах дистанции. Совершите Дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает 1к10 Колющего урона. Независимо от того, попали вы или нет, осколок взрывается. Цель и все существа в пределах 5 футов от неё должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получат 2к6 урона Холодом.

Использование ячейки большего уровня. Урон Холодом увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Ледяной шар Отилюка

6 уровень, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 300 футов
Компоненты: В, С, М (маленький хрустальный шар)
Длительность: Мгновенная

Шарик холодной энергии устремляется от вас к точке по вашему выбору в пределах дистанции, где взрывается Сферой с радиусом 60 футов. Все существа в этой области совершают спасбросок Телосложения, получая 10к6 урона Холодом при провале или половину этого урона при успехе.

Если шар попадает в воду, он замораживает жидкость на глубину 6 дюймов в квадрате со стороной 30 футов. Лёд существует 1 минуту. Существа, плававшие по поверхности замороженной воды, сковываются льдом и становятся Опутанными. Скованное существо может действием совершить проверку Силы (Атлетика) против Сл спасброска ваших заклинаний, чтобы высвободиться.

Если хотите, можете не метать шар после сотворения этого заклинания. В этом случае в вашей руке появляется маленький прохладный

шарик размером со снаряд для пращи. В любое время вы или существо, которому вы отдадите шарик, можете метнуть его рукой (дистанция 40 футов) или из пращи (обычная дистанция пращи). При столкновении он взрывается с тем же эффектом, что и при обычном использовании этого заклинания. Вы можете отложить шарик, не взрывая его. Через 1 минуту, если шарик ещё не разбит, он взрывается.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше шестого.

Лечащее слово

1 уровень, Ограждение (Бард, Друид, Жрец)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах дистанции, восстанавливает количество Хитов, равное 2к4 плюс ваш модификатор заклинательной характеристики.

Использование ячейки большего уровня. Количество восстанавливаемых хитов увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше первого.

Лечение ран

1 уровень, Ограждение (Бард, Друид, Жрец, Паладин, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Существо, которого вы касаетесь, восстанавливает количество Хитов, равное 2к8 плюс ваш модификатор заклинательной характеристики.

Использование ячейки большего уровня. Лечение увеличивается на 2к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

Лунный луч

2 уровень, Воплощение (Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (лист лунносемянника)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Бледный серебристый луч сияет в Цилиндре с радиусом 5 футов и высотой 40 футов с центром на точке в пределах дистанции. Пока заклинание активно, Цилиндр освещён Тусклым светом, и вы можете действием Магия в последующие ходы переместить его на расстояние не более 60 футов.

Когда Цилиндр появляется, каждое существо в нём совершает спасбросок Телосложения. При провале существо получает 2к10 урона Излучением, и если существо изменило облик (например, заклинанием *Превращение*), оно возвращается в свой истинный облик и не может изменить его снова, пока не покинет Цилиндр. При успехе существо получает только половину этого урона. Существо также совершает этот спасбросок, когда область действия заклинания входит в пространство существа, существо входит в область действия заклинания или оканчивает там ход. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше второго.

Луч болезни

1 уровень, Некромантия (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Луч зеленоватой энергии устремляется к существу, находящемуся в пределах дистанции. Совершите Дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает 2к8 урона Ядом и становится Отравленной до конца вашего следующего хода.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

Луч слабости

2 уровень, Некромантия (Волшебник, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Луч ослабляющей энергии устремляется к существу, находящемуся в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Телосложения. При успехе цель совершает с Помехой следующий бросок атаки до начала вашего следующего хода.

При провале цель совершает с Помехой все Тесты к20, основанные на Силе, пока заклинание активно. В течение этого времени она также вычитает 1к8 из всех своих бросков урона. Цель повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая на себе этот эффект при успехе.

Луч холода

Заговор, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Холодный сине-белый луч устремляется к существу, находящемуся в пределах дистанции. Совершите Дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает 1к8 урона Холодом, а её Скорость уменьшается на 10 футов до начала вашего следующего хода.

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

Магические врата

6 уровень, Призыв (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 500 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте взаимосвязанные порталы. Выберите два Больших незанятых пространства на земле, которые вы видите, одно в пределах дистанции, а другое в пределах 10 футов. В каждом из этих пространств появляется круглый портал, и остаётся открытым на время длительности заклинания.

Порталы представляют собой двумерные светящиеся кольца, в которых клубится закрывающий обзор туман. Они парят в нескольких дюймах от земли, перпендикулярно к ней.

Портал открыт только с одной стороны круга (по вашему выбору). Всё, что попадает в открытую часть одного портала, выходит из открытой части другого, как если бы они были смежны друг с другом. Бонусным действием вы можете сменить открытые стороны порталов.

Магический глаз

4 уровень, Прорицание (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (мех летучей мыши)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы создаёте Невидимый неуязвимый глаз в пределах дистанции, который парит в воздухе на время длительности заклинания. Вы мысленно воспринимаете зрительную информацию с глаза, и он смотрит во всех направлениях. У него также есть Тёмное зрение в пределах 30 футов.

Бонусным действием вы можете переместить глаз на расстояние не более 30 футов в любом направлении. Сплошные препятствия блокируют движение глаза, но он может проходить в отверстия диаметром в 1 дюйм.

Магический круг

3 уровень, Ограждение (Волшебник, Жрец, Колдун, Паладин)

Время сотворения: 1 минута
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С, М (соль и порошок из серебра стоимостью не менее 100 ЗМ, расходуемые заклинанием)
Длительность: 1 час

Вы создаёте Цилиндр из магической энергии с радиусом 10 футов и высотой 20 футов с центром на точке на полу, которую вы можете видеть в пределах дистанции. Там, где Цилиндр пересекает пол или другую поверхность, появляются светящиеся руны.

Выберите один или несколько типов существ из следующего списка: Исчадия, Небожители, Нежить, Феи или Элементали. Круг действует на выбранных существ следующим образом:

- Существа не могут добровольно войти в Цилиндр немагическими средствами. Если существо пытается использовать телепортацию или межпланарное путешествие, оно должно вначале преуспеть в спасброске Харизмы.
- Существо совершает с Помехой броски атаки по целям, находящимся в пределах Цилиндра.
- Цели в Цилиндре не могут стать одержимыми, Очарованными или Испуганными.

При сотворении этого заклинания вы можете обратить его магию, чтобы существа выбранного типа не могли покинуть Цилиндр, и защищены были цели, находящиеся снаружи.

Использование ячейки большего уровня. Длительность увеличивается на 1 час за каждый уровень ячейки выше третьего.

Магическое оружие

2 уровень, Преобразование (Волшебник, Паладин, Следопыт, Чародей)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час

Вы касаетесь немагического оружия. Пока заклинание активно, это оружие становится магическим оружием с бонусом +1 к броскам атаки и урона. Заклинание заканчивается досрочно, если сотворите его повторно.

Использование ячейки большего уровня. Бонус увеличивается до +2, если вы сотворяете заклинание с ячейкой 3-5 уровня. Бонус увеличивается до +3, если вы сотворяете заклинание с ячейкой 6 уровня и выше.

Малая иллюзия

Заговор, Иллюзия (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: С, М (немного шерсти)
Длительность: 1 минута

Вы создаёте звук или изображение объекта в пределах дистанции, которое сохраняется пока заклинание активно. Ниже описаны эффекты каждого из типов иллюзии. Иллюзия исчезает, если вы снова сотворяете это заклинание.

Если существо совершает действие Изучение применительно к звуку или изображению, оно может определить, что это иллюзия, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) против Сл спасброска ваших заклинаний. Если существо распознаёт иллюзию, она для него притупляется.

Звук. Если вы создаёте звук, его громкость может варьироваться от шёпота до крика. Это может быть ваш голос, чужой голос, рык льва, бой барабанов или любой другой звук по вашему выбору. Звук не ослабевает на протяжении всей длительности, и вы можете издавать отдельные звуки в разное время пока заклинание активно.

Изображение. Если вы создаёте изображение объекта — например, стула, грязных следов ног или маленького сундука, — оно должно быть не больше Куба со стороной 5 футов. Изображение не может создавать звук, свет, запах или какой-либо другой сенсорный эффект. Физическое взаимодействие с образом даёт понять, что это иллюзия, потому что сквозь него всё проходит.

Малое восстановление

2 уровень, Ограждение (Бард, Друид, Жрец, Паладин, Следопыт)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь существа и заканчиваете на нём одно из состояний: Ослеплённый, Оглохший, Парализованный или Отравленный.

Мантия крестоносца

3 уровень, Воплощение (Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы излучаете магическую ауру 30-футовой Эманацией. Находясь в этой ауре, вы и ваши союзники наносите дополнительный урон Излучением равный 1к4, когда попадаете оружием или Безоружным ударом.

Маскировка

1 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час



Человек друид накладывает заклинание *малое восстановление*, чтобы облегчить страдания друга, отравленного в бою

Вы заставляете себя — включая одежду, доспехи, оружие и прочее имущество — выглядеть иначе, пока заклинание активно. Вы можете выглядеть на 1 фут выше или ниже, либо стать худым или толстым. Ваш новый облик должен иметь такой же набор конечностей, что и вы. Во всём остальном характер иллюзии определяете вы.

Изменения, вызванные этим заклинанием, не выдерживают проверку физическим исследованием. Например, если вы добавили этим заклинанием к своему снаряжению шляпу, объекты будут проходить сквозь неё, и любой, кто её коснётся, ничего не почувствует.

Для обнаружения того, что вы замаскированы, существо должно действием Изучение обследовать вашу внешность и преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) против Сл спасброска ваших заклинаний.

Маяк надежды

3 уровень, Ограждение (Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите любое количество существ в пределах дистанции. Пока заклинание активно, все цели совершают спасброски Мудрости и Спасброски от смерти с Преимуществом, а любое лечение восстанавливает им максимально возможное количество Хитов.

Мгновенные вызовы Дромиджа

6 уровень, Призыв (Волшебник)

Время сотворения: 1 минута или Ритуал
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (сапфир стоимостью не менее 1000 ЗМ)
Длительность: Пока не рассеется

Вы прикасаетесь к сапфиру, использованному при сотворении, и к объекту весом не более 10 фунтов, габариты которого не превышают 6 футов по любому из измерений. Заклинание оставляет невидимую метку на этом объекте и наносит невидимое название объекта на сапфир. При каждом сотворении этого заклинания вы должны использовать новый сапфир.

После этого вы можете действием Магия произнести название объекта и раздавить сапфир. Объект мгновенно появляется в вашей руке независимо от физического или планарного расстояния, и заклинание заканчивается.

Если этот предмет несёт или носит другое существо, уничтожение сапфира не переносит предмет к вам, но вы узнаёте, кто им сейчас владеет, и где это существо сейчас находится.

Ментальная связь Рэри

5 уровень, Прорицание (Бард, Волшебник)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (два яйца)
Длительность: 1 час

Вы создаёте телепатическую связь между не более, чем восемью согласными существами по вашему выбору в пределах дистанции, психически соединяя их между собой на время длительности. Существа, которые не могут общаться ни на одном из языков, не попадают под воздействие этого заклинания.

Пока заклинание активно, цели могут телепатически общаться посредством этой связи, даже если у них нет общего языка. Общение возможно на любом расстоянии, но оно не может простираться на другие планы бытия.

Мерцание

3 уровень, Преобразование (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута

На протяжении всей длительности бросайте 1к6 в конце каждого из ваших ходов. Если выпадет «4» или выше, вы исчезаете на текущем плане бытия и появляетесь на Эфирном плане (заклинание заканчивается мгновенно, если вы уже находитесь на этом плане). Находясь на Эфирном плане, вы можете воспринимать план, который покинули, видя всё в оттенках серого, но не можете видеть ничего, что происходит за пределами 60 футов. Вы можете воздействовать только на существ на Эфирном плане, и только они могут воздействовать на вас, при этом существа на других планах не могут воспринимать вас, если у них нет возможности чувствовать что-то на Эфирном плане.

Вы возвращаетесь обратно в начале вашего следующего хода, или если заклинание заканчивается, а вы находитесь на Эфирном плане. Вы возвращаетесь в незанятое пространство по вашему выбору, которое можете видеть в пределах 10 футов от покинутого места. Если в указанной области нет свободного места, вы появляетесь в ближайшем незанятом пространстве.

Метель

3 уровень, Призыв (Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С, М (миниатюрный зонтик)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Пока заклинание активно, в Цилиндре высотой 20 футов и радиусом 40 футов с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции, идёт мокрый снег. Область является Сильно заслонённой, и открытые источники огня в ней гаснут.

Земля внутри Цилиндра считается Труднопроходимой местностью. Когда существо впервые за ход входит в Цилиндр или начинает в нём свой ход, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе станет Сбитым с ног и потеряет Концентрацию.

Метеоритный дождь

9 уровень, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 1 миля
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Пылающие шары ударяют о землю в четырёх разных точках, которые вы можете видеть в пределах дистанции. Все существа в Сфере с радиусом 40 футов с центром на каждой из этих точек совершают спасбросок Ловкости. Существо получает 20к6 урона Огнём и 20к6 Дробящего урона при провале, или половину этого урона при успехе. Существо, находящееся в области нескольких Сфер получает урон только один раз.

Заклинание причиняет урон немагическим объектам в области действия, которые никто не несёт и не носит, и воспламеняет горючие объекты.

Метка охотника

1 уровень, Прорицание (Следопыт)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы волшебным образом объявляете своей добычей одно существо, которое можете видеть в пределах дистанции. Пока заклинание активно, вы наносите дополнительно 1к6 урона Чистой силой при попадании по этой цели броском атаки. Вы также совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие или Выживание), совершённые для её поиска.

Если Хиты цели опускаются до 0, пока заклинание активно, вы можете Бонусным действием переместить метку на новое существо, которое можете видеть в пределах дистанции.

Использование ячейки большего уровня. Ваша Концентрация длится дольше с ячейкой заклинания 3–4 уровней (до 8 часов) или 5 уровня и выше (до 24 часов).

Меткий удар

Заговор, Прорицание (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: С, М (оружие, которым вы владеете, стоимостью не менее 1 ММ)
Длительность: Мгновенная

Руководствуясь вспышкой магической проницательности, вы совершаете одну атаку оружием, использованным при сотворении заклинания. Атака использует вашу заклинательную характеристику вместо Силы или Ловкости для бросков атаки и урона. Если атака наносит урон, это может быть урон Излучением или обычный урон от атаки этим оружием (по вашему выбору).

Усиление заговора. Независимо от того, наносите ли вы урон Излучением или обычным типом урона оружия, атака наносит дополнительный урон Излучением, когда вы достигаете 5-го уровня (1к6), 11-го уровня (2к6) и 17-го уровня (3к6).

Меч Морденкайнена

7 уровень, Воплощение (Бард, Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (миниатюрный меч стоимостью не менее 250 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте призрачный меч, парящий в пределах дистанции. Он существует, пока активно заклинание.

Когда меч появляется, вы совершаете рукопашную атаку заклинанием по цели по вашему выбору, в пределах 5 футов от меча. При попадании цель получает урон Чистой силой, равный 4к12 плюс ваш модификатор заклинательной характеристики.

На своих последующих ходах вы можете Бонусным действием переместить меч на расстояние не более 30 футов в место, которое можете видеть, и повторить атаку против той же самой или другой цели.

Мираж

4 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Друид, Колдун)

Время сотворения: 10 минут
Дистанция: 300 футов
Компоненты: В, С, М (гриб)
Длительность: 24 часа

Вы заставляете природную местность в пределах Куба с длиной ребра 150 футов, в пределах дистанции, выглядеть, звучать и пахнуть как другая природная местность. Таким образом, поле или дорогу можно сделать похожей на болото, холм, расселину или другую труднопроходимую или непроходимую местность. Пруд можно сделать

похожим на травяную лужайку, пропасть сделать пологим спуском, а каменистый овраг — широкой и ровной дорогой. Рукотворные строения, снаряжение и существа в области не меняют облик.

Тактильные ощущения местности не меняются, поэтому существа, входящие в неё, скорее всего, поймут обман. Если при касании разница не очевидна, существо, тщательно исследующее иллюзию, может действием Изучение совершать проверку Интеллекта (Расследование) против Сл спасброска против ваших заклинаний, чтобы разубедиться в иллюзии. Существо, способное распознавать иллюзии, видит полупрозрачный образ, наложенный на местность.

Мистическая бодрость

2 уровень, Ограждение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы используете свою жизненную энергию чтобы исцелить себя. Бросьте одну или две неиспользованные Кости хитов, и восстановите количество Хитов, равное сумме значений и вашего модификатора заклинательной характеристики. Эти Кости хитов считаются потраченными.

Использование ячейки большего уровня. Количество неизрасходованных Костей хитов, которые вы можете бросить, увеличивается на единицу за каждый уровень ячейки выше второго.

Мистический заряд

Заговор, Воплощение (Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы выбрасываете луч потрескивающей энергии. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по одному существу или объекту в пределах дистанции. При попадании цель получает 1к10 урона Чистой силой.

Усиление заговора. Заклинание создаёт два луча на 5-м уровне, три луча на 11-м уровне и четыре луча на 17-м уровне. Вы можете направить лучи в одну цель или в разных. Для каждого луча совершите свой бросок атаки.

Множественное внушение

6 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, М (змеиный язык)
Длительность: 24 часа

Вы внушаете определённый курс действий — описанный не более чем в 25 словах — двенадцати существам, которых вы можете видеть в пределах дистанции, которые могут слышать и понимать вас. Внушение должно звучать разумно и выполнимо и не включать ничего, что явно могло бы навредить любой из целей или её союзникам. Например, вы можете сказать: «Идите в деревню по той дороге и помогите местным жителям собирать урожай до захода солнца». Или вы могли бы сказать: «Сейчас не время для насилия. Бросьте своё оружие и танцуйте! Остановитесь через час».

Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Очарованной на время длительности заклинания, или пока вы или ваши союзники не нанесут цели урон. Каждая Очарованная цель выполняет внушённые действия в меру своих способностей. Внушённое действие может продолжаться всю длительность заклинания, но если действие может быть выполнено за более короткий срок, заклинание на цели закончится при выполнении.

Использование ячейки большего уровня. Длительность увеличивается при сотворении с ячейкой заклинания седьмого (10 дней), восьмого (30 дней) или девятого (366 дней) уровней.

Множественное исцеление

9 уровень, Ограждение (Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Поток целительной энергии перетекает от вас к существам вокруг. Вы восстанавливаете не более 700 Хитов, разделённых по вашему выбору между любым количеством существ, которых вы можете видеть в пределах дистанции. Существа, вылеченные этим заклинанием, также теряют состояния Ослеплённый, Оглохший и Отравленный.

Множественное лечащее слово

3 уровень, Ограждение (Бард, Жрец)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Не более шести существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах дистанции, восстанавливают Хиты в количестве, равном 2к4 + ваш модификатор заклинательной характеристики.

Использование ячейки большего уровня. Лечение увеличивается на 1к4 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Множественное лечение ран

5 уровень, Ограждение (Бард, Друид, Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Волна целительной энергии исходит из точки, которую вы можете видеть в пределах дистанции. Выберите не более шести существ в Сфере с радиусом 30 футов с центром на этой точке. Все цели восстанавливают Хиты в количестве, равном 5к8 + модификатор вашей заклинательной характеристики.

Использование ячейки большего уровня. Лечение увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Молебен лечения

2 уровень, Ограждение (Жрец, Паладин)

Время сотворения: 10 минут
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Не более пяти существ по вашему выбору, которые остаются в пределах дистанции всё время сотворения заклинания, получают преимущества Короткого отдыха, и восстанавливают 2к8 Хитов. Существо не может снова получить преимущества от этого заклинания, пока не завершит Долгий отдых.

Использование ячейки большего уровня. Лечение увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

Молниевая стрела

3 уровень, Преобразование (Следопыт)

Время сотворения: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по существу дальнобойной атакой с использованием оружия
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Когда ваша атака попадает в цель или промахивается, ваш боеприпас или само оружие превращается в разряд молнии. Вместо получения какого-либо урона или других эффектов от атаки, цель получает 4к8 урона Электричеством при попадании или половину этого урона при промахе. Все существа в пределах 10 футов от цели совершают спасбросок Ловкости, получая 2к8 урона Электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

После этого боеприпас или оружие возвращается в обычную форму.

Использование ячейки большего уровня. Для каждого из эффектов урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Молния

3 уровень, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (кусочек меха и жезл из кристалла)
Длительность: Мгновенная

Разряд молнии формирует Линию длиной 100 футов и шириной 5 футов, вылетающую от вас в выбранном вами направлении. Все существа в Линии совершают спасбросок Ловкости, получая 8к6 урона Электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Наблюдение

5 уровень, Прорицание (Бард, Волшебник, Друид, Жрец, Колдун)

Время сотворения: 10 минут
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (фокусировка, стоящая не менее 1000 ЗМ, такая, как хрустальный шар, зеркало или купель для крещения, наполненная водой)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы можете видеть и слышать конкретное выбранное вами существо, находящееся на том же плане бытия, что и вы. Цель совершает спасбросок Мудрости, модификаторы которого (см. таблицы ниже) зависят от того, как хорошо вы знаете цель, и тем, какая связь с этим существом у вас есть. Цель не понимает, зачем она совершает спасбросок, но она чувствует себя неловко.

Ваши знания о цели ...	Модификатор спасброска
Через посредников (вы только слышал о цели)	+5
Из первых рук (вы встречались с целью)	+0
Подробные (вы хорошо знаете цель)	–5

У вас есть ... цели	Модификатор спасброска
Портрет или другое изображение	–2
Одежда или другие предметы	–4
Часть тела, локон волос, ноготь	–10

При успехе цель не попадает под действие, и вы не можете использовать это заклинание на ней в течение 24 часов.

При провале заклинание создаёт Невидимый неосязаемый сенсор в пределах 10 футов от цели. Вы можете видеть и слышать через него, как если бы вы там находились. Сенсор перемещается вместе с целью, оставаясь в пределах 10 футов от неё, пока заклинание активно. Если что-то может видеть сенсор, то он выглядит как светящийся шар размером с ваш кулак.

Вместо того чтобы нацеливаться на существо, вы можете выбрать целью место, которое видели ранее. В этом случае сенсор появляется в этом месте и не перемещается.



Заклинание *Наблюдение* помогает гному барду поддерживать связь с друзьями и родственниками по всему миру

Нанесение ран

1 уровень, Некромантия (Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Существо, которого вы касаетесь, совершает спасбросок Телосложения, получая 2к10 урона Некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше первого.

Направляющий снаряд

1 уровень, Воплощение (Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд

Вы направляете вспышку света в существо, в пределах дистанции. Совершите Дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает 4к6 урона Излучением, и следующий бросок атаки по цели, совершённый до конца вашего следующего хода, совершается с Преимуществом.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Наставление

Заговор, Прорицание (Друид, Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы касаетесь согласного существа и выбираете навык. Пока заклинание активно, цель добавляет 1к4 к любой проверке характеристики, использующей выбранный навык.

Находчивость

8 уровень, Очарование (Бард, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: 1 час

Пока заклинание активно, когда вы совершаете проверку Харизмы, вы можете заменить выпавший результат числом «15». Кроме того, что бы вы ни говорили, магия, проверяющая, говорите ли вы правду, показывает, что вы искренни.

Нашествие насекомых

5 уровень, Призыв (Друид, Жрец, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 300 футов
Компоненты: В, С, М (саранча)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Рой саранчи заполняет Сферу с радиусом 20 футов с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции. Сфера существует, пока активно заклинание, и считается Слабо заслонённой и Труднопроходимой местностью.

Когда появляется рой, все находящиеся в нём существа совершают спасбросок Телосложения, получая 4к10 Колющего урона при провале или половину этого урона при успехе. Существа должны также совершать этот спасбросок, когда впервые за ход входят в область заклинания или оканчивают там ход. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Небесный огонь

5 уровень, Воплощение (Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка серы)
Длительность: Мгновенная

Вертикальный столб сияющего огня с рёвом обрушивается с небес. Каждое существо в Цилиндре радиусом 10 футов и высотой 40 футов, с центром в точке в пределах дистанции, совершает спасбросок Ловкости, получая 5к6 урона Огнём и 5к6 урона Излучением при провале или половину этого урона при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Урон Огнём и урон Излучением увеличиваются на 1к6 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Невидимость

2 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (ресница в гуммиарабике)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Существо, которого вы касаетесь, становится Невидимым на время действия заклинания. Заклинание заканчивается досрочно сразу после того, как цель совершит атаку, нанесёт урон или сотворит заклинание.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше второго.

Невидимый слуга

1 уровень, Призыв (Бард, Волшебник, Колдун)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (часть тетивы и кусочек дерева)
Длительность: 1 час

Это заклинание создаёт невидимую, неосмысленную, бесформенную Среднюю силу, которая выполняет ваши простые приказы, пока заклинание активно. Слуга возникает в незанятом пространстве на земле в пределах дистанции. У него КЗ 10, 1 Хит и Сила 2, и он не может атаковать. Если его Хиты опускаются до 0, заклинание заканчивается.

Один раз в каждом своём ходу вы можете Бонусным действием отдать команду слуге переместиться на расстояние не более 15 футов и совершить манипуляции с каким-нибудь объектом. Слуга может выполнять простые задачи, доступные человеку, такие как подношение предметов, чистка, починка и складывание одежды, разжигание костра, подача пищи и разливание вина. Получив команду, слуга начинает её выполнять, стараясь изо всех сил, пока не выполнит, после чего начинает ждать вашу следующую команду.

Если вы отдаёте слуге поручение, из-за которого тот окажется дальше чем в 60 футах от вас, заклинание заканчивается.

Необнаружимость

3 уровень, Ограждение (Бард, Волшебник, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (щепотка алмазной пыли стоимостью не менее 25 ЗМ, расходуемая заклинанием)
Длительность: 8 часов

Пока заклинание активно, цель, которой вы коснулись, сокрыта от заклинаний школы Прорицания. Целью может быть согласное существо, место или объект, не превышающий 10 футов ни по одному из линейных размеров. Цель не может стать целью магии школы Прорицания, и её не воспринимают магические наблюдательные сенсоры.

Нетленные останки

2 уровень, Некромантия (Волшебник, Жрец, Паладин)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (2 ММ, расходуемые заклинанием)
Длительность: 10 дней

Вы касаетесь трупа или других останков. Пока заклинание активно, цель защищена от разложения и не может стать Нежитью.

Это заклинание также увеличивает ограничение по времени, в течение которого труп можно воскресить, так как дни, проведённые под воздействием этого заклинания, не учитываются при подсчёте времени со дня смерти для таких заклинаний как *Оживление*.

Неудержимая пляска Отто

6 уровень, Очарование (Бард, Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции, должно совершить спасбросок Мудрости. При успехе цель смешно танцует до конца своего следующего хода, в течение которого она тратит всё своё перемещение, чтобы танцевать на месте.

При провале цель становится Очарованной на время длительности. Будучи Очарованной, цель смешно танцует, тратит всё своё перемещение, чтобы танцевать на месте, и совершает с Помехой спасброски Ловкости и броски атаки, а другие существа совершают с Преимуществом броски атаки по ней. В каждый из своих ходов цель может действием собраться и повторить спасбросок, заканчивая на себе заклинание при успехе.

Облако кинжалов

2 уровень, Призыв (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (осколок стекла)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете вращающиеся кинжалы в Кубе со стороной 5 футов с центром в точке в пределах дистанции. Каждое существо в этой области получает 4к4 Рубящего урона. Существо также получает этот урон, если оно входит в Куб или заканчивает там свой ход, или если Куб перемещается в пространство существа. Существо может получить этот урон только раз в ход.

В последующие ходы вы можете действием Магия телепортировать Куб на расстояние не более 30 футов.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше второго.

Облако смерти

5 уровень, Призыв (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте Сферу с радиусом 20 футов из жёлто-зелёного тумана с центром в точке в пределах дистанции. Туман существует, пока активно заклинание, или пока сильный ветер (например, созданный заклинанием *Порыв ветра*) его не развеет, закончив заклинание. Его пространство — Сильно заслонённая местность.

Все существа в Сфере совершают спасбросок Телосложения, получая 5к8 урона Ядом при провале или половину этого урона при успехе. Существо также должно совершать этот спасбросок, когда Сфера входит в пространство существа, существо входит в Сферу или заканчивает там ход. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Сфера перемещается на 10 футов прочь от вас в начале каждого из ваших ходов.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Область истины

2 уровень, Очарование (Бард, Жрец, Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут

Вы создаёте магическую область, защищающую от обмана, в Сфере радиусом 15 футов с центром в точке в пределах дистанции. Пока заклинание активно, существо, впервые за ход входящее в область заклинания или начинающее в ней ход, совершает спасбросок Харизмы. При провале существо не может умышленно лгать, находясь в указанном радиусе. Вы знаете, какие существа прошли спасбросок, а какие провалили.

Попавшее под действие заклинания существо знает о заклинании, и потому может избегать отвечать на вопросы, на которые оно предпочло бы солгать. Такие существа могут давать уклончивые ответы, но они должны быть правдивы.

Обнаружение болезней и яда

1 уровень, Прорицание (Друид, Жрец, Паладин, Следопыт)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (лист тиса)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно, вы чувствуете местоположение ядов, ядовитых существ и магических заражений в пределах 30 футов. Вы распознаёте тип яда, существа и заражения для каждого источника.

Заклинание блокируется 1 футом камня, грязи или дерева; 1 дюймом металла; или тонким листом свинца.

Обнаружение добра и зла

1 уровень, Прорицание (Жрец, Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно, вы чувствуете местоположение любой Аберрации, Исчадия, Нежити, Небожителя, Феи или Элементаля в пределах 30 футов. В этих пределах вы также чувствуете активное заклинание *Святилище*, если оно есть.

Заклинание блокируется 1 футом камня, грязи или дерева; 1 дюймом металла; или тонким листом свинца.

Обнаружение магии

1 уровень, Прорицание (Бард, Волшебник, Друид, Жрец, Колдун, Паладин, Следопыт, Чародей)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно, вы чувствуете присутствие магических эффектов в пределах 30 футов. Если вы почувствовали такой эффект, вы можете действием Магия увидеть слабую ауру вокруг видимого существа или объекта в области, несущей магию, и если эффект был создан заклинанием, вы узнаёте школу магии этого заклинания.

Заклинание блокируется 1 футом камня, грязи или дерева; 1 дюймом металла; или тонким листом свинца.

Обнаружение мыслей

2 уровень, Прорицание (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (1 ММ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы активируете один из нижеперечисленных эффектов. Пока заклинание активно, вы можете активировать любой из эффектов действием Магия в последующих ходах.

Ощущение мышления. Вы ощущаете присутствие мышления в пределах 30 футов, принадлежащего существам, знающим языки или владеющим телепатией. Вы не читаете мысли, но знаете, что мыслящее существо находится рядом.

Заклинание блокируется 1 футом камня, грязи или дерева, 1 дюймом металла или тонким листом свинца.

Чтение мыслей. Выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, или одно существо в пределах 30 футов, которое вы обнаружили с помощью опции Ощущение мышления. Вы узнаёте, что сейчас находится в сознании цели. Если цель не знает ни одного языка и не владеет телепатией, вы ничего не узнаёте.

Действием Магия в свой следующий ход вы можете погрузиться глубже в разум цели. В этом случае цель совершает спасбросок Мудрости. При провале вы получаете понимание её мыслей, эмоций и того, что её заботит больше всего (и того, что её тревожит, что она любит и ненавидит). При успехе заклинание заканчивается. В любом случае цель знает, что вы прощупывали её сознание, и пока вы не перевели внимание на мысли другого существа, она может в свой ход действием совершить проверку Интеллекта (Тайная магия) против Сл спасброска ваших заклинаний, заканчивая на себе эффект при успехе.

Образ

3 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (кусок овечьей шерсти)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте образ объекта, существа или другого видимого явления, помещающийся в Куб с длиной ребра 20 футов. Образ появляется в точке, которую вы можете видеть в пределах дистанции, и существует, пока активно заклинание. Он выглядит абсолютно реальным, включая звук, запах и температуру, соответствующие этому предмету, но не может наносить урон или давать состояния.

Пока вы находитесь в пределах дистанции от иллюзии, вы можете действием Магия заставить образ переместиться в любое место в пределах дистанции. Пока образ меняет местоположение, вы можете изменять его внешность, чтобы перемещение выглядело естественным. Например, если вы создаёте образ существа и перемещаете его, вы можете изменить образ, чтобы казалось, что оно идёт. Точно так же вы можете заставить иллюзию издавать в разное время разные звуки и даже заставлять её принимать участие в беседе.

Физическое взаимодействие с образом даёт понять, что это иллюзия, потому что сквозь него всё проходит. Существа, исследующие образ действием Изучение, могут определить, что это иллюзия, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) против Сл спасброска ваших заклинаний. Если существо распознаёт иллюзию, оно может видеть сквозь неё, и все прочие сенсорные эффекты иллюзии тоже притупляются.

Использование ячейки большего уровня. Заклинание активно, пока не будет рассеяно, не требуя Концентрации, если сотворяется с ячейкой выше четвертого уровня.

Потусторонний скакун

Большой Небожитель, Фея или Исчадие (на выбор), Нейтральный

КЗ 10 + 1 за каждый уровень заклинания
Хиты 5 + 10 за каждый уровень заклинания (скакун имеет уровень заклинания Костей Хитов)
Скорость 60 футов, Полёта 60 футов (для ячейки 4 уровня и выше)

		МОД	ИСП			МОД	ИСП			МОД	ИСП
Сил	18	+4	+4	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	14	+2	+2
Инт	6	–2	–2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	8	–1	–1

Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Телепатия 1 миля (только с вами)
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Особенности

Жизненная связь. Когда вы восстанавливаете Хиты заклинанием 1 уровня и выше, скакун восстанавливает такое же количество Хитов, если вы находитесь в пределах 5 футов.

Действия

Потусторонний удар. *Бросок рукопашной атаки:* бонус к попаданию равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к8 + уровень заклинания урона Излучением (Небожитель), Психической энергией (Фея) или Некротической энергией (Исчадие).

Бонусные действия

Сияющая шкура (только Исчадие; перезарядка после Долгого отдыха). *Спасбросок Мудрости:* Сл равна Сл спасброска ваших заклинаний, одно существо в пределах 60 футов, которое скакун может видеть. *Провал:* цель становится Испуганной до конца вашего следующего хода.

Фейский шаг (только Фея; перезарядка после Долгого отдыха). Скакун телепортируется вместе со своим всадником в незанятое пространство по вашему выбору в пределах 60 футов от себя.

Целебное касание (только Небожитель; перезарядка после Долгого отдыха). Одно существо в пределах 5 футов восстанавливает количество Хитов, равное 2к8 плюс уровень заклинания.

Обретение скакуна

2 уровень, Призыв (Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы вызываете дух, принимающий облик верного скакуна, в незанятом пространстве по вашему выбору в пределах дистанции. Это существо использует блок статистики **Потустороннего скакуна**. Если у вас уже есть скакун от этого заклинания, он заменяется новым.

Скакун напоминает Большое животное по вашему выбору, на котором можно ехать верхом, например лошадь, верблюда, волка или лося. Когда вы сотворяете заклинание, выберите тип вашего скакуна — Небожитель, Фея или Исчадие, — что определяет особенности существа в его блоке статистики.

Сражение. Скакун дружелюбно настроен к вам и вашим союзникам. В бою он получает вашу Инициативу, и вы управляете им как скакуном, когда находитесь на нём верхом (как определено в правилах сражения верхом). Если вы Недееспособны, скакун совершает свой ход сразу после вашего и действует самостоятельно, сосредотачиваясь на вашей защите.

Исчезновение скакуна. Скакун исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или если вы умираете. Когда он исчезает, он оставляет в своем пространстве всё, что он носил и нёс. Если вы снова сотворяете это заклинание, вы решаете, вызываете ли вы исчезнувшего скакуна или другого.

Использование ячейки большего уровня. Используйте уровень ячейки заклинания для определения уровня заклинания в блоке статистики.

Обретение фамильяра

1 уровень, Призыв (Волшебник)

Время сотворения: 1 час или Ритуал
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С, М (зажжённые благовония стоимостью не менее 10 ЗМ, расходуемые заклинанием)
Длительность: Мгновенная

Вы получаете в услужение фамильяра — духа, принимающего облик животного по вашему выбору: **Вороны, Кошки, Крысы, Куницы, Летучей мыши, Лягушки, Осьминога, Паука, Совы, Ястреба, Ящерицы** или другого Зверя с Показателем опасности равным 0. Появившись в незанятом пространстве в пределах дистанции, фамильяр имеет статистику выбранного облика (см. приложение В), но он не Зверь, а Исчадие, Небожитель или Фея (по вашему выбору). Ваш фамильяр действует независимо от вас, но всегда повинуется вашим командам.

Телепатическая связь. Пока ваш фамильяр находится в пределах 100 футов от вас, вы можете общаться с ним телепатически. Кроме того, вы можете Бонусным действием видеть глазами фамильяра и слышать его ушами до начала своего следующего хода, получая преимущества от всех его особых чувств.

Если вы сотворяете заклинание с дистанцией «касание», фамильяр может передать это касание. Ваш фамильяр должен находиться в пределах 100 футов от вас, и он использует свою Реакцию для касания, когда вы сотворяете заклинание.

Сражение. Фамильяр дружелюбно настроен к вам и вашим союзникам. В бою он получает вашу Инициативу и действует в свой ход. Фамильяр не может атаковать, но может выполнять другие действия как обычно.

Исчезновение фамильяра. Когда Хиты фамильяра опускаются до 0, он исчезает. Он появляется снова, когда вы сотворяете это заклинание ещё раз. Вы можете действием Магия временно отпустить своего фамильяра в карманное измерение. В качестве альтернативы вы можете отпустить его навсегда. Действием Магия, пока он находится в карманном измерении, вы можете



Призванные заклинанием *Обретение фамильяра* духи принимают образы, вдохновлённые вызывающими их заклинателями

заставить его появиться в незанятом пространстве в пределах 30 футов от вас. Всякий раз, когда Хиты фамильяра опускаются до 0, или когда он исчезает в карманном измерении, он оставляет в своем пространстве всё, что он носил и нёс.

Только один фамильяр. У вас не может быть более одного фамильяра одновременно. Если вы сотворяете это заклинание, когда у вас есть фамильяр, вместо призыва вы заставляете его принять новый облик.

Общение

5 уровень, Прорицание (Жрец)

Время сотворения: 1 минута или Ритуал
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (благовоние)
Длительность: 1 минута

Вы связываетесь с божеством или божественным посредником и задаёте не более трёх вопросов, на которые можно ответить «да» или «нет». Вы должны задать вопросы, пока заклинание активно. На каждый вопрос вы получаете правильный ответ.

Божественные создания не всегда всеведущи, поэтому вы можете получить ответ «неясно», если вопрос находится вне компетенции божества. Если односложный ответ может ввести в заблуждение или противоречит интересам божества, Мастер может выдать короткую фразу.

Если вы сотворяете это заклинание несколько раз до завершения Долгого отдыха, существует накопительный 25-процентный шанс за каждое сотворение после первого на то, что вы не получите ответа.

Общение с природой

5 уровень, Прорицание (Друид, Следопыт)

Время сотворения: 1 минута или Ритуал
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы общаетесь с духами природы и обретаете знания об окружающей местности. На открытом воздухе заклинание даёт вам знание о землях в пределах 3 миль. В пещерах и естественном подземном окружении радиус ограничен 300 футами. Заклинание не действует там, где природа заменена конструкциями, например, в городах и подвалах.

Выберите из трёх следующих фактов; вы узнаёте эти факты, поскольку они входят в область действия заклинания:

- Расположение населённых пунктов.
- Расположение порталов на другие планы бытия.
- Местоположение одного существа с Показателем опасности 10 и выше (по выбору Мастера), которое является Исчадием, Небожителем, Нежитью, Феей или Элементалем.
- Наиболее распространённый вид растения, минерала или Зверя (по вашему выбору).
- Расположение водоёмов.

Например, вы можете узнать о местоположении могучего чудовища в области, расположении водоёмов и где находятся поселения.



Эльф волшебник демонстрирует потенциал заклинания *Огненный шар* для решения проблем

Оглушающая кара

4 уровень, Очарование (Паладин)

Время сотворения: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по существу Рукопашным оружием или Безоружным ударом
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Цель получает дополнительно 4к6 урона Психической энергией и должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Использование ячейки большего уровня. Дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше четвертого.

Огненная буря

7 уровень, Воплощение (Друид, Жрец, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Область бури состоит из не более 10 Кубов с длиной ребра 10 футов, которые вы можете располагать как вам захочется. Каждый Куб должен иметь хотя бы одну общую грань с другим Кубом. Все существа в этом пространстве совершают спасбросок Ловкости, получая 7к10 урона Огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Горючие объекты, находящиеся в области, которые никто не несёт и не носит, воспламеняются.

Огненная стена

4 уровень, Воплощение (Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек угля)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте стену из огня на твердой поверхности в пределах дистанции. Вы можете создать стену не более 60 футов в длину, 20 футов в высоту и 1 фут толщиной, или замкнутую кольцом стену не более 20 футов диаметром, 20 футов высотой и толщиной 1 фут. Стена непрозрачная и существует, пока активно заклинание.

Когда стена появляется, все существа в её области совершают спасбросок Ловкости, получая 5к8 урона Огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Одна сторона стены, выбранная при сотворении заклинания, наносит 5к8 урона Огнём всем существам, заканчивающим свой ход в пределах 10 футов от этой стороны или внутри стены. Существо получает такой же урон, когда оно впервые за ход врезается в стену или заканчивает свой ход на ней. Другая сторона стены не наносит урона.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше четвертого.



Человек жрец сотворяет *Оживление*, чтобы вернуть к жизни павшего товарища

Огненные ладони

1 уровень, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Из вас вырывается тонкая струя пламени. Все существа в 15-футовом Конусе совершают спасбросок Ловкости, получая 3к6 урона Огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Легковоспламеняющиеся объекты в Конусе, которые никто не несёт и не носит, загораются.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Огненный снаряд

Заговор, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы кидаете сгусток огня в существо или объект в пределах дистанции. Совершите Дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает 1к10 урона Огнём. Горючие объекты, по которым попало это заклинание, воспламеняются, если их никто не несёт и не носит.

Усиление заговора. Урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5-го уровня (2к6), 11-го уровня (3к6) и 17-го уровня (4к6).

Огненный шар

3 уровень, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С, М (шарик из гуано летучей мыши и сера)
Длительность: Мгновенная

Яркая вспышка проносится от вас к выбранной вами точке в пределах дистанции, а затем с низким гулом превращается в огненный взрыв. Все существа в Сфере радиусом 20 футов с центром в этой точке совершают спасбросок Ловкости, получая 8к6 урона Огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Горючие объекты, находящиеся в области, которые никто не несёт и не носит, воспламеняются.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Огненный щит

4 уровень, Воплощение (Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (немного фосфора или светлячок)
Длительность: 10 минут

На время длительности заклинания ваше тело покрывается тонким слоем пламени, испускающим Яркий свет в пределах 10 футов и Тусклый свет в пределах ещё 10 футов.

Это пламя предоставляет вам либо тёплый щит, либо холодный щит, по вашему выбору. Тёплый щит даёт вам Сопротивление урону Холодом, а холодный щит даёт Сопротивление урону Огнём.

Кроме того, каждый раз, когда существо в пределах 5 футов попадает по вам рукопашной атакой, щит испускает пламя. Атакующий получает 2к8 урона Огнём от теплого щита или 2к8 урона Холодом от холодного щита.

Огонь фей

1 уровень, Воплощение (Бард, Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Объекты в Кубе с длиной ребра 20 футов в пределах дистанции подсвечиваются синим, зелёным или фиолетовым цветом (по вашему выбору). Все существа в Кубе тоже подсвечиваются, если проваливают спасбросок Ловкости. Пока заклинание активно, подсвеченные объекты и существа испускают Тусклый свет в пределах 10 футов и не могут получать преимущества от состояния Невидимый.

Броски атаки по затронутым существам и объектам совершаются с Преимуществом, если атакующий может видеть их.

Оживление

5 уровень, Некромантия (Бард, Жрец, Паладин)

Время сотворения: 1 час
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (бриллиант стоимостью не менее 500 ЗМ, расходуемый заклинанием)
Длительность: Мгновенная

Касанием вы оживляете существо, мёртвое не больше десяти дней и не являвшееся Нежитью в момент смерти.

Существо возвращается к жизни с 1 Хитом. Это заклинание также нейтрализует все яды, действовавшие на существо при смерти.

Это заклинание исцеляет все раны, но не восстанавливает отсутствующие части тела. Если у существа отсутствуют жизненно важные части тела — например, голова — заклинание автоматически проваливается.

Возвращение к жизни — тяжёлое испытание. Цель получает штраф –4 ко всем Тестам к20. Каждый раз, когда цель заканчивает Долгий отдых, штраф уменьшается на 1, пока не обнулится.

Оживление вещей

5 уровень, Преобразование (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

По вашему приказу оживают объекты. Выберите немагические объекты в пределах дистанции, которые никто не несёт и не носит, не прикреплены к поверхности и не являются Громадными. Максимальное количество объектов равно вашему модификатору заклинательной характеристики; так, цель Среднего размера или меньше считается за один объект, Большая цель считается за два, а Огромная — за три.

Каждая цель оживает, отращивает ноги и становится Конструктом, использующим блок статистики Оживлённого объекта. Это существо находится под вашим контролем до окончания действия заклинания или пока его Хиты не снизятся до 0. Каждое существо, созданное вами с помощью этого заклинания, является союзником для вас и ваших союзников. В сражении оно разделяет вашу Инициативу и совершает свой ход сразу после вас.

Пока заклинание активно, вы можете Бонусным действием отдать мысленный приказ любому существу, которое вы создали этим заклинанием, если оно находится в пределах 500 футов (если вы контролируете несколько существ, вы можете отдать один и тот же приказ любому их количеству одновременно). Если вы не отдадите команду, существо будет совершать действие Уклонение и двигаться только, чтобы избежать получения урона. Если Хиты существа снизятся до 0, оно возвращается к своей прежней форме, и весь оставшийся урон переносится на эту форму.

Использование ячейки большего уровня. Урон от Размашистого удара существа увеличивается на 1к4 (Средний или меньше), на 1к6 (Большой) или на 1к12 (Огромный) за каждый уровень ячейки выше пятого.



Жаровня под воздействием заклинания *Оживление вещей*

Оживлённый объект

Огромный или меньше Конструкт, без мировоззрения

КЗ 15
Хиты 10 (Средний или меньше), 20 (Большой), 40 (Огромный)
Скорость 30 футов

		МОД	ИСП			МОД	ИСП			МОД	ИСП
Сил	16	+3	+3	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	10	+0	+0
Инт	3	–4	–4	**Мдр**	3	–4	–4	**Хар**	1	–5	–5

Иммунитеты Яд, Психический урон; Истощение, Очарованный, Испуганный, Парализованный, Отравленный
Чувства Слепое зрение 30 футов, пассивное Восприятие 6
Языки понимает языки, которые вы знаете
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен вашему Бонусу владения)

Действия

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* бонус к попаданию равен вашему модификатору броска атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к4 + 3 (Средний или меньше), 2к6 + 3 + модификатор вашей заклинательной характеристики (Большой) или 2к12 + 3 + модификатор вашей заклинательной характеристики (Огромный) урона Чистой силой.

Окаменение

6 уровень, Преобразование (Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (перо куролиска)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пытаетесь обратить в камень одно существо, которое можете видеть в пределах дистанции. Цель совершает спасбросок Телосложения. При провале она становится Опутанной на время действия заклинания. При успехе Скорость цели опускается до 0 до начала вашего следующего хода. Конструкты автоматически преуспевают в спасброске.

Опутанное существо может повторять спасбросок Телосложения в конце каждого из своих ходов. Если оно преуспело в спасброске от этого заклинания три раза, заклинание заканчивается. Если оно провалит спасбросок три раза, оно превращается в камень и становится Окаменевшим на время действия заклинания. Успехи и провалы не обязаны быть последовательными: отслеживайте их отдельно, пока не накопится три вида чего-то одного.

Если вы сохраняете Концентрацию на этом заклинании максимальное время, существо становится Окаменевшим, пока эффект не будет снят заклинанием *Высшее восстановление* или подобной магией.

Опознание

1 уровень, Прорицание (Бард, Волшебник)

Время сотворения: 1 минута или Ритуал
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (жемчужина стоимостью не менее 100 ЗМ)
Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь объекта на протяжении всего времени сотворения заклинания. Если объект является магическим предметом или другим магическим объектом, вы узнаёте его свойства, способ их использования, требуется ли Настройка, и сколько осталось зарядов, если они есть. Вы узнаёте, действуют ли в данный момент заклинания на этот предмет, и что это за заклинания. Если предмет был создан заклинанием, вы узнаёте название этого заклинания.

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

Опутывание

1 уровень, Призыв (Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Из земли в пределах дистанции в квадрате с длиной стороны в 20 футов вырастают цепкие травы. Пока заклинание активно, эти растения превращают землю в Труднопроходимую местность. Они исчезают, когда заклинание заканчивается.

Все существа в этой области (кроме вас), когда вы сотворяете заклинание, должны преуспеть в спасброске Силы, иначе станут Опутанными растениями до окончания действия заклинания. Опутанное существо может действием совершить проверку Силы (Атлетика) против Сл спасброска ваших заклинаний. При успехе оно освобождается от цепких растений и больше не Опутано ими.



Драконорождённый Друид сотворяет *Опутывание*, чтобы остановить безумных гноллов

Опутывающий удар

1 уровень, Призыв (Следопыт)

Время сотворения: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания оружием по существу
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Когда вы попадаете по цели, на ней появляются извивающиеся лозы, и цель совершает спасбросок Силы. Существа Большого размера и больше совершают этот спасбросок с Преимуществом. При провале цель становится Опутанной до конца действия заклинания. При успехе лозы увядают, и заклинание заканчивается.

Будучи Опутанной, цель получает 1к6 Колющего урона в начале каждого своего хода. Цель или существо в пределах своей досягаемости может действием совершить проверку Силы (Атлетика) против Сл спасброска ваших заклинаний. При успехе заклинание заканчивается.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Ослепляющая кара

3 уровень, Воплощение (Паладин)

Время сотворения: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по существу Рукопашным оружием или Безоружным ударом
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: 1 минута

Цель атаки получает дополнительно 3к8 урона Излучением от атаки и становится Ослеплённой до окончания действия заклинания. В конце каждого своего хода Ослепленная цель совершает спасбросок Телосложения, заканчивая действие заклинания на себе при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Дополнительный урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Остановка времени

9 уровень, Преобразование (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Вы ненадолго останавливаете поток времени для всех кроме себя. Для всех остальных существ время перестаёт течь, а вы получаете 1к4 + 1 ход подряд, во время которых можете совершать действия и перемещаться как обычно.

Это заклинание заканчивается, если одно из ваших действий, совершённых за этот период, или любой из эффектов, созданных вами за этот период, воздействует на других существ или предмет, который кто-то несёт или носит. Кроме того, заклинание заканчивается, если вы перемещаетесь в место, находящееся более чем в 1000 футов от того места, где вы его сотворили.

Открывание

2 уровень, Преобразование (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Выберите объект, который вы можете видеть в пределах дистанции. Это может быть дверь, ящик, сундук, кандалы, навесной замок или другой предмет, содержащий обычное или магическое средство, препятствующее доступу.

Цель, запертая обычным замком, заклинившая или запертая на засов, становится незапертой, незаклинившей, а засовы сами открываются. Если на объекте было несколько замков, открывается только один из них.

Если вы выбрали цель, запертую заклинанием *Волшебный замок*, это заклинание подавляется на 10 минут, во время которых цель может открываться и закрываться как обычно.

Когда вы сотворяете это заклинание, от цели исходит громкий стук, слышимый с расстояния не более 300 футов.

Отражения

2 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута

В вашем пространстве появляются три ваших иллюзорных копии. Пока заклинание активно, копии перемещаются вместе с вами и подражают вашим действиям, двигаясь так, что невозможно понять, кто из вас настоящий.

Каждый раз, когда существо попадает по вам броском атаки, пока заклинание активно, бросайте к6 на каждую из оставшихся копий. Если на каком-то из этих к6 выпадет 3 и выше, атака попадает по копии вместо вас, и копия уничтожается. В противном случае копии игнорируют весь урон и прочие эффекты. Заклинание заканчивается, когда все три копии уничтожены.

Это заклинание не влияет на существо, если оно Ослеплено, имеет Слепое или Истинное зрение.

Охранная руна

3 уровень, Ограждение (Бард, Волшебник, Жрец)

Время сотворения: 1 час
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (растолчённый бриллиант стоимостью не менее 200 ЗМ, расходуемый заклинанием)
Длительность: Пока не будет рассеяно или не сработает

Вы рисуете руну, которая позже вызывает магический эффект. Вы рисуете либо на поверхности (такой как стол или участок пола), либо в объекте, который можно закрыть (такой как книга или сундук), спрятав таким образом руну. Руна может покрывать область диаметром не более 10 футов. Если поверхность или объект переместят более чем на 10 футов от того места, где вы сотворили заклинание, руна сломается, и заклинание закончится, не сработав.

Руна практически незаметна, для её обнаружения требуется преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) против Сл спасброска ваших заклинаний.

Когда вы рисуете руну, вы выбираете, что вызовет её срабатывание, и будет ли это взрывная руна или заклинательная руна, как описано ниже.

Определение условия. Вы решаете, что вызовет срабатывание руны, когда сотворяете заклинание. Для рун, написанных на поверхности, условием обычно называют касание или наступание на знак, снятие другого объекта, закрывающего знак, или приближение к нему на определённое расстояние. Для знаков, написанных внутри объекта, условием зачастую задают открывание предмета или то, что кто-то увидит знак. Как только руна сработает, заклинание заканчивается.

Вы можете уточнить условие, чтобы оно могло сработать только при выполнении существами определённых типов (например, что условие выполняется только Аберрациями). Вы также можете определить, какие существа не будут вызывать срабатывание условия (например, существа, которые произносят определённый пароль).

Взрывная руна. Когда эта руна срабатывает, она испускает магическую энергию Сферой с радиусом 20 футов с центром на руне. Все существа в этой области совершают спасбросок Ловкости. Существо получает 5к8 урона Кислотой, Холодом, Огнём, Звуком или Электричеством при провале (тип урона вы выбираете при начертании руны) или половину этого урона при успехе.

Заклинательная руна. Вы можете сохранить подготовленное заклинание третьего уровня и ниже в руне, сотворив его частью начертания руны. Заклинание должно нацеливаться на одно существо или область. Такое заклинание не вступает в силу сразу же.

Когда руна срабатывает, сохранённое заклинание активируется. Если у заклинания есть цель, то ею становится существо, вызвавшее срабатывание руны. Если заклинание действует на область, центр этой области будет на этом существе. Если заклинание призывает враждебных существ или

создаёт вредоносные предметы или ловушки, они появляются как можно ближе к нарушителю и атакуют его. Если заклинание требует Концентрации, оно длится до конца своей максимальной длительности.

Использование ячейки большего уровня. Урон взрывной руны увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше третьего. Если вы сотворяете заклинательную руну, вы можете сохранить в ней заклинание с уровнем, не более уровня ячейки, использованной для заклинания *Охранная руна*.

Охраняющая связь

2 уровень, Ограждение (Жрец, Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (пара платиновых колец стоимостью не менее 50 ЗМ каждое, которые вы с целью должны носить всю длительность заклинания)
Длительность: 1 час

Вы касаетесь другого согласного существа и создаёте мистическую связь между вами и целью до окончания действия заклинания. Пока цель находится в пределах 60 футов от вас, она получает бонус +1 к КЗ и спасброскам, а также Сопротивление всему урону. Кроме того, каждый раз, когда она получает урон, вы получаете такое же количество урона.

Это заклинание заканчивается, если ваши Хиты опускаются до 0 или если расстояние между вами и целью становится больше 60 футов. Оно также заканчивается, если заклинание сотворяется повторно на одно из связанных существ.

Очарование личности

1 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Друид, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час

Один гуманоид, которого вы можете видеть в пределах дистанции, совершает спасбросок Мудрости. Он совершает его с Преимуществом, если вы или ваши союзники сражаетесь с ним. При провале цель становится Очарованной, пока заклинание не закончится или пока вы и ваши союзники не нанесёте ей урон. Очарованное существо становится к вам Дружелюбным. Когда заклинание заканчивается, цель знает, что она была Очарована вами.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

Очарование чудовища

4 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Друид, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час

Одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции, совершает спасбросок Мудрости. Оно совершает его с Преимуществом, если вы или ваши союзники сражаетесь с ним. При провале цель становится Очарованной, пока заклинание не закончится или пока вы и ваши союзники не нанесёте ей урон. Очарованное существо становится к вам Дружелюбным. Когда заклинание заканчивается, цель знает, что она была Очарована вами.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Очищение пищи и питья

1 уровень, Преобразование (Друид, Жрец, Паладин)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы удаляете яды и гниль из немагической пищи и напитков в Сфере с радиусом 5 футов с центром в точке в пределах дистанции.

Падение пёрышком

1 уровень, Преобразование (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Реакция, совершаемая вами, когда вы или существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас, начинает падать
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, М (небольшое перо или кусочек пуха)
Длительность: 1 минута

Выберите не более пяти падающих существ в пределах дистанции. До окончания действия заклинания их скорость падения уменьшается до 60 футов за раунд. Если такое существо приземлится до окончания действия заклинания, оно не получает урон от падения, и заклинание на нём заканчивается.

Палящая кара

1 уровень, Воплощение (Паладин)

Время сотворения: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по цели Рукопашным оружием или Безоружным ударом
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: 1 минута



Красный волшебник из Тэя приказывает слугам-скелетам сложить богатства на *Парящий диск Тензера*

Когда вы попадаете по цели, она получает дополнительно 1к6 урона Огнём от этой атаки. В начале каждого из своих ходов, пока заклинание активно, цель получает 1к6 урона Огнём и после этого совершает спасбросок Телосложения. При провале заклинание продолжает действовать. При успехе заклинание заканчивается.

Использование ячейки большего уровня. Весь урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Палящий луч

2 уровень, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы создаёте три огненных луча. Вы можете метнуть их в одну или несколько целей в пределах дистанции. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по каждой цели. При попадании цель получает 2к6 урона Огнём.

Использование ячейки большего уровня. Вы создаёте один дополнительный луч за каждый уровень ячейки выше второго.

Парящий диск Тензера

1 уровень, Призыв (Волшебник)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (капля ртути)
Длительность: 1 час

Это заклинание создаёт круглый горизонтальный диск из чистой силы диаметром 3 фута и толщиной 1 дюйм (2,5 см), парящий в 3 футах над полом в незанятом пространстве по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Диск существует, пока заклинание активно, и может нести на себе не более 500 фунтов. Если на него поместить больший вес, заклинание закончится, и всё, что было на диске, падает на пол.

Диск неподвижен, пока вы находитесь в пределах 20 футов от него. Если вы переместитесь от него на расстояние, превышающее 20 футов, диск следует за вами, оставаясь в пределах 20 футов. Он может перелетать по неровной поверхности, перемещаться по лестницам, склонам и подобным препятствиям, но не может пересекать перепады по высоте в 10 футов и более. Например, диск не сможет перелететь над 10-футовой ямой и не сможет из неё выбраться, если будет создан на её дне.

Если вы переместитесь более чем на 100 футов от диска (например, если он из-за препятствия не сможет последовать за вами), заклинание заканчивается.

Паутина

2 уровень, Призыв (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек паутины)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы создаёте массу клейкой паутины в точке по вашему выбору в пределах дистанции. Паутина заполняет Куб с длиной ребра 20 футов на время длительности заклинания. Паутина является Труднопроходимой местностью, а область заклинания является Слабо заслонённой.

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

Все существа, начинающие ход в паутине или входящие в неё в свой ход, должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе станут Опутанными, пока остаются в паутине или пока не вырвутся.

Существо, Опутанное паутиной, может действием совершить проверку Силы (Атлетика) против Сл спасброска ваших заклинаний. В случае успеха оно перестаёт быть Опутанным.

Паутина огнеопасна. Любой Куб паутины со стороной 5 футов, соприкоснувшийся с огнём, сгорает за 1 раунд, нанося 2к4 урона Огнём всем существам, начинающим ход в огне.

Паучье лазание

2 уровень, Преобразование (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (капля битума и паук)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Пока заклинание активно, одно согласное существо, которого вы касаетесь, получает способность перемещаться вверх, вниз и вдоль вертикальных поверхностей, а также по потолкам, оставляя руки свободными. Цель также получает Скорость лазания, равную её обычной Скорости.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше второго.

Переносящая дверь

4 уровень, Призыв (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 500 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Вы телепортируетесь в пространство в пределах дистанции. Вы оказываетесь точно в выбранном месте. Это может быть место, которое вы видели, которое вы представляете или которое вы можете описать указаниями направления и расстояния, например, «200 футов подо мной» или «на северо-запад, вверх под углом 45 градусов, на 300 футов».

Вы также можете взять с собой одно согласное существо. Существо должно находиться в пределах 5 футов во время телепортации, и оно перемещается в пространство в пределах 5 футов от вашего места назначения.

Если вы, другое существо или оба должны оказаться в месте, уже занятом существом или полностью заполненном одним или несколькими объектами, вы и перемещающееся с вами существо получаете 4к6 урона Чистой силой, и телепортации не происходит.

Перст смерти

7 уровень, Некромантия (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы посылаете негативную энергию в видимое вами существо в пределах дистанции. Цель совершает спасбросок Телосложения, получая 7к8 + 30 урона Некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

Гуманоид, убитый этим заклинанием, воскресает в начале вашего следующего хода как **Зомби** (см. приложение В), выполняющий ваши устные приказы.

Пир героев

6 уровень, Призыв (Бард, Друид, Жрец)

Время сотворения: 10 минут
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (инкрустированная драгоценными камнями чаша стоимостью не менее 1000 ЗМ, расходуемая заклинанием)
Длительность: Мгновенная

Вы призываете пир, который появляется на поверхности в незанятом Кубе со стороной 10 футов рядом с вами. Пир проходит в течение 1 часа и исчезает по прошествии этого времени, но положительные эффекты не вступают в силу до окончания этого часа. В пире могут принимать участие не более двенадцати существ.

Существо, принявшее участие в пиршестве, получает несколько преимуществ, которые действуют в течение следующих 24 часов. Существо получает Сопротивление к урону Ядом, а также Иммунитет к состояниям Испуганный и Отравленный. Максимум его Хитов увеличивается на 2к10, и оно получает такое же количество Хитов.



Заклинание *Пир героев* готовит искателей приключений к великим свершениям

Планарные узы

5 уровень, Ограждение (Бард, Волшебник, Друид, Жрец, Колдун)

Время сотворения: 1 час
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (драгоценный камень стоимостью не менее 1000 ЗМ, расходуемый заклинанием)
Длительность: 24 часа

Вы пытаетесь подчинить себе в услужение Исчадие, Небожителя, Фею или Элементаля. Существо должно находиться в пределах дистанции весь период сотворения заклинания (обычно для этого существо призывается в центр вывернутого *Магического круга*, чтобы заточить его). В конце сотворения заклинания цель должна преуспеть в спасброске Харизмы, иначе должна служить вам, пока заклинание активно. Если существо было призвано или создано другим заклинанием, то длительность того заклинания увеличивается, чтобы совпадать с длительностью этого заклинания.

Подчинённое существо должно выполнять ваши инструкции по мере своих способностей. Вы можете приказать ему сопровождать вас в приключении, охранять место или передать послание. Если существо является Враждебным вам, то оно стремится извратить ваши приказы для достижения своих целей. Если существо выполняет ваши инструкции до того, как заклинание закончится, оно отправляется к вам, чтобы сообщить об этом, если вы с ним находитесь на одном плане бытия. Если вы на другом плане, оно возвращается к месту, где вы подчинили его, и остаётся там, пока заклинание не закончится.

Использование ячейки большего уровня. Длительность увеличивается при использовании ячейки шестого (10 дней), седьмого (30 дней), восьмого (180 дней) и девятого (366 дней) уровней.

Планарный переход

7 уровень, Призыв (Волшебник, Друид, Жрец, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (раздвоенный металлический прут стоимостью не менее 250 ЗМ, настроенный на конкретный план бытия)
Длительность: Мгновенная

Вы и не более восьми согласных существ, взявшиеся за руки кругом, перемещаетесь на другой план бытия. Вы можете указать в общих чертах точку прибытия, например, Медный город на Стихийном плане Огня или дворец Диспатера на втором уровне Девяти Преисподних, и вы появитесь возле этого места.

В качестве альтернативы, если вы знаете последовательность знаков телепортационного круга на другом плане бытия, это заклинание может перенести вас в этот круг. Если круг телепортации слишком мал для переносимого количества существ, они появляются в ближайшем незанятом пространстве рядом с кругом.

Планарный союзник

6 уровень, Призыв (Жрец)

Время сотворения: 10 минут
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы просите иномировую сущность оказать помощь. Сущность должна быть известна вам: это может быть бог, демонический повелитель или другая сущность космического масштаба. Эта сущность посылает вам своё верное Исчадие, Небожителя или Элементаля, создавая его в незанятом пространстве в пределах дистанции. Если вы знаете имя конкретного существа, вы можете произнести его в момент сотворения заклинания, чтобы попросить прислать его, но вы всё равно можете получить другое существо (по выбору Мастера).

Когда существо появляется, оно не обязано что-либо делать. Вы можете просить его выполнить услугу в обмен на некую плату, но оно не обязано соглашаться. Услуга может быть как простой (перелёт над пропастью, помощь в сражении), так и комплексной (слежка за врагом, защита во время исследования подземелья). Для заключения сделки вы должны иметь возможность как-то общаться с существом.

Плата может быть разной. Небожитель может потребовать пожертвования золота или магических предметов для храма, а Исчадие может потребовать жертвоприношение существа или сокровища в дар. Некоторые существа могут обменивать свои услуги на ваши услуги.

Задание, длительность которого можно измерить минутами, стоит по 100 ЗМ за минуту. Задание, измеряемое часами, требует 1000 ЗМ за час. Задача, измеряемая днями (не более 10 дней), требует 10000 ЗМ за каждый день. Мастер может корректировать размер оплаты, основываясь на обстоятельствах, в которых вы сотворяете это заклинание. Если задача связана с характером существа, оплата может быть уменьшена вдвое или вообще устранена. Неопасные задачи обычно требуют половину оплаты, а особо опасные поручения могут требовать увеличенной награды. Существа редко соглашаются на самоубийственные задания.

Выполнив поручение или после оговорённого срока, существо возвращается на свой домашний план после отчёта вам, если это не противоречит задаче и вообще возможно. Если вы не сошлись в цене, существо мгновенно возвращается на домашний план.

Пляшущие огоньки

Заговор, Иллюзия (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек фосфора)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты



Такие заклинания, как *Подводное дыхание* и *Хождение по воде*, помогают посещать водные царства

Вы создаёте не более четырёх огоньков размером с факел в пределах дистанции, делая их похожими на факелы, фонари или светящиеся сферы, парящие в воздухе. В качестве альтернативы вы можете объединить четыре огонька в одну светящуюся Среднюю человекоподобную фигуру. Какую бы форму вы ни выбрали, каждый огонёк излучает Тусклый свет в пределах 10 футов.

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

Погребальный звон

Заговор, Некромантия (Волшебник, Жрец, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы указываете на одно существо, которое можете видеть в пределах дистанции, и одиночный скорбный звук колокола слышен в пределах 10 футов от цели. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит 1к8 урона Некротической энергией. Если Хиты цели неполные, то вместо этого она получает 1к12 урона Некротической энергией.

Усиление заговора. Урон увеличивается на одну кость, когда вы достигаете 5-го уровня (2к8 или 2к12), 11-го уровня (3к8 или 3к12) и 17-го уровня (4к8 или 4к12).

Подводное дыхание

3 уровень, Преобразование (Волшебник, Друид, Следопыт, Чародей)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (короткая тростинка)
Длительность: 24 часа

Это заклинание дарует на время своего действия не более, чем десяти существам, видимым вами в пределах дистанции, способность дышать под водой. Эти существа сохраняют и обычное дыхание.

Подмога

2 уровень, Ограждение (Бард, Друид, Жрец, Паладин, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (полоска белой ткани)
Длительность: 8 часов

Выберите не более трёх существ в пределах дистанции. На время длительности максимум Хитов и текущие Хиты каждой цели увеличиваются на 5.

Использование ячейки большего уровня. Хиты каждой цели увеличиваются на 5 за каждый уровень ячейки выше второго.

Поднятие мертвеца

3 уровень, Некромантия (Волшебник, Жрец)

Время сотворения: 1 минута
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С, М (капля крови, кусочек плоти и щепотка костной пыли)
Длительность: Мгновенная

Выберите груду костей или труп Гуманоида Среднего или Маленького размера в пределах дистанции. Цель становится Нежитью: **Скелетом**, если вы выбрали кости, или **Зомби**, если вы выбрали труп (см. блоки статистики в приложении В).

В каждый ваш ход вы можете Бонусным действием мысленно приказать существу, созданному этим заклинанием, если оно находится в пределах 60 футов от вас (если вы контролируете несколько существ, вы можете отдать один и тот же приказ любому их количеству одновременно). Вы решаете, какое действие совершит это существо и куда переместится в свой следующий ход, или вы можете отдать общий приказ, например, охранять комнату или коридор. Если вы не отдадите команду, существо будет совершать действие Уклонение и двигаться только, чтобы избежать получения урона. Получив приказ, существо продолжает его выполнять, пока задача не будет выполнена.

Существо находится под вашим контролем 24 часа, после чего перестаёт слушаться ваших команд. Для поддержания контроля ещё на 24 часа вы должны сотворить это заклинание на существо еще раз до окончания 24-часового периода. Такое использование заклинания только поддерживает контроль над уже созданными существами в количестве не больше четырёх и не оживляет новых.

Использование ячейки большего уровня. Вы оживляете или продлеваете контроль над двумя дополнительными существами типа Нежить за каждый уровень ячейки выше третьего. Для каждого создаваемого существа требуется отдельная куча костей или труп.

Подобие

7 уровень, Иллюзия (Волшебник)

Время сотворения: 12 часов
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (толчёный рубин стоимостью не менее 1500 ЗМ, расходуемый заклинанием)
Длительность: Пока не рассеется

Вы создаёте подобие одного Зверя или Гуманоида в пределах 10 футов от вас на всё время длительности заклинания. Вы завершаете процесс сотворения, прикасаясь как к существу, так и к куче льда или снега того же размера, что и существо, при этом куча превращается в подобие, которое также является существом. Оно использует игровую статистику исходного существа на момент сотворения, за исключением того, что является Конструктом, имеет вдвое меньший максимум Хитов и не может сотворять это заклинание.

Подобие Дружелюбно к вам и тем существам, которых вы укажете. Оно подчиняется вашим приказам и действует во время вашего хода в бою. Подобие не может получать уровни и совершать Короткий и Долгий отдых.

Если подобие получает урон, единственный способ восстановить его Хиты — это отремонтировать его во время Долгого отдыха, во время которого вы расходуете компоненты стоимостью 100 ЗМ за каждый восстанавливаемый Хит. Для проведения ремонта подобие должно находиться на расстоянии 5 футов от вас.

Подобие существует, пока его Хиты не опустятся до 0, после чего оно снова превратится в снег и растает. Если вы сотворите это заклинание повторно, любое подобие, созданное вами ранее с помощью этого заклинания, немедленно разрушается.

Подсматривание

3 уровень, Прорицание (Бард, Волшебник, Жрец, Чародей)

Время сотворения: 10 минут
Дистанция: 1 миля
Компоненты: В, С, М (фокусировка, стоящая не менее 100 ЗМ, и либо украшенный камнями рог для подслушивания, либо стеклянный глаз для подсматривания)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте невидимый сенсор в пределах дистанции в известном вам месте (которое вы уже видели или посещали) или очевидном месте, незнакомом вам (например, за дверью, за углом или в роще деревьев). Неосязаемый и неуязвимый сенсор остается на месте, пока заклинание активно.

Сотворяя заклинание, вы выбираете зрение или слух. Вы можете использовать выбранное чувство через сенсор, как если бы вы находились в его пространстве. Бонусным действием вы можете переключаться между зрением и слухом.

Существо, способное увидеть сенсор (например, находящееся под заклинанием *Видение невидимого* или с Истинным зрением), видит светящийся нематериальный шарик размером с ваш кулак.

Подчинение зверя

4 уровень, Очарование (Друид, Следопыт, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Один Зверь, которого вы можете видеть в пределах дистанции, должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Очарованным на время действия заклинания. Цель совершает спасбросок с Преимуществом, если вы или ваши союзники сражаетесь с ней. Всякий раз, когда цель получает урон, она повторяет спасбросок, заканчивая эффект на себе при успехе.

Вы обладаете телепатической связью с Очарованной целью, пока вы оба находитесь на одном плане бытия. В свой ход вы можете использовать эту связь, чтобы отдавать цели приказы (действие не требуется), такие как «атакуй вон то существо», «переместись туда» или «принеси этот объект». Цель делает всё возможное, чтобы выполнить полученный приказ в свой ход. Если она выполняет команду и не получает от вас дальнейших указаний, то действует и перемещается по собственной воле, сосредоточившись на самозащите.

Вы можете приказать цели совершить Реакцию, но для этого должны использовать собственную Реакцию.

Использование ячейки большего уровня. Ваша Концентрация может сохраняться дольше при использовании ячейки заклинаний пятого (до 10 минут), шестого (до 1 часа) или седьмого и выше (до 8 часов) уровней.

Подчинение личности

5 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Один Гуманоид, которого вы можете видеть в пределах дистанции, должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Очарованным на время действия заклинания. Цель совершает спасбросок с Преимуществом, если вы или ваши союзники сражаетесь с ней. Всякий раз, когда цель получает урон, она повторяет спасбросок, заканчивая эффект на себе при успехе.

Вы обладаете телепатической связью с Очарованной целью, пока вы оба находитесь на одном плане бытия. В свой ход вы можете использовать эту связь, чтобы отдавать цели приказы (действие не требуется), такие как «атакуй вон то существо», «переместись туда» или «принеси этот объект». Цель делает всё возможное, чтобы выполнить полученный приказ в свой ход. Если она выполняет команду и не получает от вас дальнейших указаний, то действует и перемещается по собственной воле, сосредоточившись на самозащите.

Вы можете приказать цели совершить Реакцию, но для этого должны использовать собственную Реакцию.

Использование ячейки большего уровня. Ваша Концентрация может сохраняться дольше при использовании ячейки заклинаний шестого (до 10 минут), седьмого (до 1 часа) или восьмого и выше (до 8 часов) уровней.

Подчинение чудовища

8 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции, должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Очарованным на время действия заклинания. Цель совершает спасбросок с Преимуществом, если вы или ваши союзники сражаетесь с ней. Всякий раз, когда цель получает урон, она повторяет спасбросок, заканчивая эффект на себе при успехе.

Вы обладаете телепатической связью с Очарованной целью, пока вы оба находитесь на одном плане бытия. В свой ход вы можете использовать эту связь, чтобы отдавать цели приказы (действие не требуется), такие как «атакуй вон то существо», «переместись туда» или «принеси этот объект». Цель делает всё возможное, чтобы выполнить полученный приказ в свой ход. Если она выполняет команду и не получает от вас

дальнейших указаний, то действует и перемещается по собственной воле, сосредоточившись на самозащите.

Вы можете приказать цели совершить Реакцию, но для этого должны использовать собственную Реакцию.

Использование ячейки большего уровня. Ваша Концентрация может сохраняться дольше при использовании ячейки заклинаний девятого уровня (до 8 часов).

Поиск животных или растений

2 уровень, Прорицание (Бард, Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (кусочек меха ищейки)
Длительность: Мгновенная

Опишите или назовите конкретный вид Зверя, Растения или немагического растения. Вы узнаете направление и расстояние до ближайшего существа или растения этого вида в радиусе 5 миль, если таковые имеются.

Поиск ловушек

2 уровень, Прорицание (Друид, Жрец, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы чувствуете присутствие любых ловушек в пределах дистанции, находящихся в области зрения. Для этого заклинания ловушкой считается любой объект или механизм, который был создан для нанесения урона или другого вреда. Таким образом, это заклинание почувствует область, защищённую заклинаниями *Сигнал тревоги*, *Охранная руна* или механической ловушкой, но не распознает ветхий пол, неустойчивый потолок или промоину в земле.

Это заклинание просто даёт знать, что ловушка присутствует, но не определяет её местоположение. Вы узнаете общий характер опасности, исходящей от ловушки, определённой заклинанием.

Поиск объекта

2 уровень, Прорицание (Бард, Волшебник, Друид, Жрец, Паладин, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (раздвоенная веточка)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Опишите или назовите известный вам предмет. Вы чувствуете направление к этому объекту, пока он находится в пределах 1000 футов от вас. Если объект перемещается, вы узнаёте, в какую сторону он направляется.

Это заклинание может искать известный вам объект, если вы хотя бы раз видели его вблизи (в пределах 30 футов). В качестве альтернативы это заклинание может искать ближайший объект определённого вида, например, особый предмет одежды, ювелирное украшение, мебель, инструмент или оружие.

Это заклинание не может обнаружить объект, если прямой путь между вами преграждён листом свинца любой толщины.

Поиск пути

6 уровень, Прорицание (Бард, Друид, Жрец)

Время сотворения: 1 минута
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (набор инструментов для ворожбы, таких как карты или руны, стоимостью не менее 100 ЗМ)
Длительность: Концентрация, до 1 дня

Вы волшебным образом чувствуете самый прямой физический маршрут к названному вами месту. Искомая область должна быть вам известна, и заклинание не сработает, если вы назовёте место на другом плане бытия, движущийся пункт назначения (например, подвижную крепость) или неопределённое место (например, «логово зелёного Дракона»).

Пока заклинание активно и вы находитесь на одном плане бытия с искомым местом, вы знаете, как далеко и в каком направлении оно находится. Когда у вас появляются разные варианты направления, вы знаете, какой путь самый короткий и прямой.

Поиск существа

4 уровень, Прорицание (Бард, Волшебник, Друид, Жрец, Паладин, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (кусочек меха ищейки)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Опишите или назовите известное вам существо. Вы чувствуете направление к этому существу, пока оно находится в пределах 1000 футов от вас. Если существо перемещается, вы узнаёте, в какую сторону оно направляется.

Это заклинание может искать конкретное известное вам существо или ближайшее существо конкретного вида (например, человек или единорог), если вы хотя бы раз видели такое существо вблизи (в пределах 30 футов). Это заклинание не найдёт существо, если описанное или названное вами существо находится в другой форме, например, под эффектом заклинания *Окаменение* или *Превращение*.

Это заклинание не может обнаружить существо, если прямой путь между вами преграждён листом свинца любой толщины.

Поле антимагии

8 уровень, Ограждение (Волшебник, Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (железная стружка)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вас окружает аура антимагии 10-футовой Эманацией. Внутри неё нельзя сотворять заклинания, совершать действие Магия или создавать другие магические эффекты, и всё это не может воздействовать или выбирать целью что-либо внутри ауры. Магические свойства магических предметов не действуют внутри ауры и не могут повлиять на что-либо внутри неё.

Области воздействия, созданные заклинаниями или другой магией, не могут проникать в ауру, и никто не может телепортироваться в неё или из неё, либо использовать планарное путешествие внутри. Будучи в ауре, порталы временно закрываются.

Активные заклинания, кроме тех, что созданы Артефактом или божеством, подавляются. Пока эффект подавлен, он не действует, но это время также учитывается при определении его длительности.

Заклинание *Рассеивание магии* не влияет на ауру, а ауры, созданные разными заклинаниями *Поле антимагии*, не отменяют друг друга.

Полёт

3 уровень, Преобразование (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (перо)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы касаетесь согласного существа. Пока заклинание активно, цель получает Скорость полёта 60 футов и может парить. Когда заклинание заканчивается, цель падает, если она находится в воздухе и не может остановить падение.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше третьего.

Понимание языков

1 уровень, Прорицание (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (щепотка сажи и соли)
Длительность: 1 час

Пока заклинание активно, вы понимаете буквальный смысл услышанной и увиденной жестовой речи на любом языке. Вы также понимаете письмена на любом языке, но для этого должны касаться поверхности, на которой записаны слова. Чтобы прочитать одну страницу текста, требуется около 1 минуты. Это заклинание не расшифровывает особые знаки или тайные послания.

Поражение

6 уровень, Некромантия (Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете опасную магию в существо, которое можете видеть в пределах дистанции. Цель совершает спасбросок Телосложения. При провале она получает 14к6 урона Некротической энергией, и её максимум Хитов уменьшается на количество полученного урона Некротической энергией. При успехе существо получает только половину этого урона. Это заклинание не может уменьшить максимум Хитов ниже 1.

Поросль шипов

2 уровень, Преобразование (Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С, М (семь острых шипов)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Земля в Сфере с радиусом 20 футов с центром в точке в пределах дистанции покрывается твёрдыми шипами и колючками. Эта область становится Труднопроходимой местностью, пока заклинание активно. Когда существо входит в эту область или передвигается по ней, оно получает 2к4 Колющего урона за каждые 5 пройденных футов.

Изменение поверхности проходит практически незаметно и естественно. Существа, не видевшие эту местность в момент сотворения заклинания, должны совершить действие Поиск и преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие или Выживание) против Сл спасброска ваших заклинаний, чтобы понять, что местность опасна, перед тем как в неё войти.

Порча

1 уровень, Очарование (Бард, Жрец, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (капля крови)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Не более трёх существ по вашему выбору, которых вы видите в пределах дистанции, должны совершить спасброски Харизмы. Пока заклинание активно, каждый раз, когда цель, провалившая этот спасбросок, совершает бросок атаки или спасбросок, она должна бросать 1к4 и вычитать это значение из результата броска атаки или спасброска.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

Порыв ветра

2 уровень, Воплощение (Волшебник, Друид, Следопыт, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (семя гороха)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Линия сильного ветра длиной 60 футов и шириной 10 футов исходит от вас в выбранном вами направлении, пока заклинание активно. Все существа в этой Линии должны преуспеть в спасброске Силы, иначе их оттолкнёт на 15 футов от вас по этой Линии. Существо, заканчивающее свой ход внутри этой Линии, также совершает этот спасбросок.

Все существа в Линии должны тратить 2 фута перемещения за каждый 1 фут, на который они перемещаются в вашу сторону.

Ветер рассеивает газы и испарения, а также тушит свечи, факелы и другие незащищённые источники огня в своей области. Огонь в закрытых источниках, например в фонарях, начинает трепетать, и существует 50% шанс, что он потухнет.

Бонусным действием в последующие ходы вы можете менять направление ветра в Линии.

Послание

3 уровень, Прорицание (Бард, Волшебник, Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Неограниченная
Компоненты: В, С, М (медная проволока)
Длительность: Мгновенная

Вы посылаете короткое сообщение длиной не больше 25 слов существу, которое вы встречали или описанному вам кем-то, кто его встречал. Это существо слышит послание в сознании, распознаёт вас в качестве отправителя и может тут же ответить аналогичным образом. Это заклинание позволяет цели понять смысл вашего сообщения.

Вы можете передать послание на любое расстояние и даже на другие планы, но если цель находится на ином плане, существует 5-процентный шанс, что послание не будет доставлено. Вы узнаете, если доставка завершится неудачей.

При получении вашего сообщения существо может заблокировать возможность повторной связи с помощью этого заклинания на 8 часов. Если вы попытаетесь отправить новое сообщение в течение этого времени, вы обнаружите, что заблокированы, и заклинание провалится.

Поспешное отступление

1 уровень, Преобразование (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы совершаете действие Рывок и можете совершать его Бонусным действием, пока заклинание активно.

Потайной сундук Леомунда

4 уровень, Призыв (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (сундук размером 3×2×2 фута, созданный из редких материалов стоимостью не менее 5000 ЗМ, и его Крошечная копия, изготовленная из того же материала стоимостью не менее 50 ЗМ)
Длительность: Пока не рассеется

Вы прячете сундук со всем его содержимым на Эфирном плане. Вы должны касаться и сундука, и его миниатюрной копии, служащей материальным компонентом для заклинания. Сундук может содержать не более 12 кубических футов неживой материи (3×2×2 фута).

Пока сундук остаётся на Эфирном плане, вы можете действием прикоснуться к копии, чтобы вернуть сундук. Он появляется в незанятом пространстве на земле в пределах 5 футов от вас. Вы можете отправить сундук обратно на Эфирный план, прикоснувшись действием к сундуку и его копии.

Спустя 60 дней появляется накопительный 5-процентный в день шанс, что эффект заклинания закончится. Эффект заканчивается, если вы сотворите это заклинание ещё раз или если Крошечная копия сундука будет уничтожена. Если заклинание заканчивается, а сундук находится на Эфирном плане, вы или кто-то другой можете его там найти.

Починка

Заговор, Преобразование (Бард, Волшебник, Друид, Жрец, Чародей)

Время сотворения: 1 минута
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (два магнетита)
Длительность: Мгновенная

Это заклинание чинит одно повреждение или разрыв на объекте, которого касаетесь, например, разорванное звено цепи, две половинки сломанного ключа, порванный плащ или протекающий бурдюк. Если повреждение или разрыв не больше 1 фута в длину, вы чините его, не оставляя следов.

Это заклинание может физически починить магический предмет, но не может восстановить магию в таком объекте.

Почтовое животное

2 уровень, Очарование (Бард, Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек пищи)
Длительность: 24 часа

Крошечный Зверь по вашему выбору, которого вы видите в пределах дистанции, должен преуспеть в спасброске Харизмы, иначе попытается доставить ваше сообщение (если Показатель опасности цели не равен 0, она автоматически преуспевает). Вы указываете место, которое прежде посещали, и получателя, описывая его признаки, такие как «человек в униформе городской стражи» или «рыжий дварф в остроконечной шляпе». Вы также произносите сообщение длиной не более 25 слов. Зверь в течение длительности заклинания двигается в указанное место, покрывая примерно 25 миль за 24 часа или 50 миль, если умеет летать.

Прибыв на место, Зверь передаёт ваше сообщение описанному вами существу, изображая звук вашего голоса. Если Зверь не достигнет места назначения до окончания действия заклинания, сообщение будет утеряно, а Зверь вернётся туда, где вы сотворяли заклинание.

Использование ячейки большего уровня. Длительность заклинания увеличивается на 48 часов за каждый уровень ячейки выше второго.

Превращение

4 уровень, Преобразование (Бард, Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (кокон гусеницы)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы пытаетесь превратить существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции, в Зверя. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе примет облик Зверя на время действия заклинания. Этим обликом может быть любой выбранный вами Зверь, Показатель опасности которого не больше цели (или уровня цели, если у неё нет Показателя опасности). Игровая статистика цели заменяется блоком статистики выбранного Зверя, но цель сохраняет своё мировоззрение, индивидуальность, тип существа, Хиты и Кости хитов. Смотрите приложение В для примеров блоков статистики Зверей.

Цель получает количество Временных хитов, равное количеству Хитов облика Зверя. Эти Временные хиты исчезают, если ещё остались, когда заклинание заканчивается. Заклинание заканчивается досрочно, если у цели не осталось Временных хитов.

Действия существа ограничены теми, что позволяет анатомия его облика, оно не может говорить или сотворять заклинания.

Снаряжение цели сливается с её новым обликом. Существо не может использовать или иным образом получать преимущества от своего снаряжения.

Превращение в животных

8 уровень, Преобразование (Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 24 часа

Выберите любое количество согласных существ, которых видите в пределах дистанции. Каждая цель меняет свой облик на облик Зверя Большого размера или меньше по вашему выбору с Показателем опасности не больше 4. Вы можете выбрать разные облики для каждой цели. В последующие ходы вы можете действием Магия дать этим существам новые облики.

Игровые параметры целей заменяются параметрами выбранных Зверей, но они сохраняют тип существа, Хиты, Кости хитов, мировоззрение, способность общаться, а также показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Действия цели ограничены анатомией Зверя, и она не может сотворять заклинания. Снаряжение цели сливается с её новой формой, и цель не может его использовать, находясь в новой форме.

Цель получает Временные хиты, равные Хитам первого облика, который она принимает. Эти Временные хиты исчезают, если еще остались, когда заклинание заканчивается. Превращение для каждой цели сохраняется всю длительность заклинания или пока цель не выйдет из формы Бонусным действием.

Преграда жизни

5 уровень, Ограждение (Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

От вас распространяется аура 10-футовой Эманацией на время длительности заклинания. Аура не даёт существам, кроме Конструктов и Нежити, проходить и тянуться через неё. Указанные существа могут сотворять заклинания и совершать атаки сквозь преграду дальнобойным оружием или оружием со свойством Досягаемость.

Если вы перемещаетесь так, что указанное существо вынуждено пройти через барьер, заклинание оканчивается.

Предвидение

9 уровень, Прорицание (Бард, Волшебник, Друид, Колдун)

Время сотворения: 1 минута
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (перо колибри)
Длительность: 8 часов



Во время магической дуэли соперники применяют *Преображение*, чтобы превратиться в созерцателя и бехира

Вы касаетесь согласного существа, даруя ограниченную способность предвидеть будущее. Пока заклинание активно, цель совершает с Преимуществом Тесты к20, и другие существа совершают по цели броски атаки с помехой. Заклинание заканчивается досрочно, если вы сотворите его повторно.

Предосторожность

6 уровень, Ограждение (Волшебник)

Время сотворения: 10 минут
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (ваша статуэтка, инкрустированная драгоценными камнями стоимостью не менее 1500 ЗМ)
Длительность: 10 дней

Выберите заклинание 5 уровня или ниже, которое вы можете сотворить, у которого время сотворения 1 действие и которое может нацеливаться на вас. Вы сотворяете это заклинание, называемое зависимым, частью сотворения *Предосторожности*, тратя ячейки заклинаний для обоих, но эффект зависимого заклинания не проявляется. Вместо этого оно начнёт действовать, когда произойдёт определённое условие. Вы описываете это условие, когда сотворяете оба заклинания. Например, *Предосторожность*, сотворённая в паре с *Подводным дыханием*, может сделать так, что *Подводное дыхание* начнёт действовать, когда вы окажетесь в воде или подобной жидкости.

Зависимое заклинание вступает в действие сразу после того, как условие впервые будет выполнено, хотите вы того или нет, и после этого *Предосторожность* заканчивается.

Зависимое заклинание оказывает эффект только на вас, даже если в обычных обстоятельствах может нацеливаться на других. Вы можете использовать только одно заклинание *Предосторожность* одновременно. Если вы сотворяете это заклинание ещё раз, эффект предыдущей *Предосторожности* на вас заканчивается. Кроме того, *Предосторожность* заканчивается, если материальный компонент перестаёт быть в вашем распоряжении.

Предсказание

4 уровень, Прорицание (Волшебник, Друид, Жрец)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (благовония стоимостью не менее 25 ЗМ, расходуемые заклинанием)
Длительность: Мгновенная

Это заклинание связывает вас с богом или его слугой. Вы задаёте один вопрос о конкретной цели, событии или деятельности, которая произойдёт в течение следующих 7 дней. Мастер даёт на это честный ответ, который может быть короткой фразой, загадочным стихом или знамением. Это заклинание не учитывает обстоятельства, способные изменить исход событий, такие как сотворение дополнительных заклинаний.

Если вы сотворяете это заклинание несколько раз до завершения Долгого отдыха, существует накопительный 25-процентный шанс за каждое сотворение после первого на то, что вы не получите ответа.

Преображение

9 уровень, Преобразование (Волшебник, Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (нефритовая диадема стоимостью не менее 1500 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы принимаете облик другого существа, пока заклинание активно или пока вы действием Магия не примете другой подходящий облик. Новым обликом должно быть любое существо с Показателем опасности, не превышающим ваш уровень или ваш Показатель опасности. Существо не может быть Конструктом или Нежитью, и вы должны были видеть подобное существо ранее.

Когда вы сотворяете это заклинание, вы получаете Временные хиты, равные Хитам первого облика, который вы принимаете. Эти Временные хиты исчезают, если ещё остались, когда заклинание заканчивается.

Ваша игровая статистика заменяется блоком статистики выбранного существа, но вы сохраняете ваш тип существа, мировоззрение, индивидуальность и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Вы также сохраняете ваши Хиты, Кости хитов, владения и способность общаться. Если у вас есть умение Сотворение заклинаний, вы сохраняете и его.

При превращении вы сами решаете, упадёт ли ваше снаряжение на землю либо изменит форму и размер, чтобы соответствовать вашему новому облику.

Призрачный скакун

3 уровень, Иллюзия (Волшебник)

Время сотворения: 1 минута или Ритуал
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час

На полу в незанятом пространстве по вашему выбору в пределах дистанции появляется Большое полуреальное похожее на лошадь существо. Вы сами определяете его внешность, но у него есть седло, удила и уздечка. Всё снаряжение, созданное этим заклинанием, исчезает в клубах дыма, если его отнести на 10 футов от скакуна.

Пока заклинание активно, вы или выбранное вами существо можете ехать на скакуне верхом. Скакун использует блок статистики **Ездовой лошади** (см. приложение В), за исключением того, что его Скорость равна 100 футам, и он может проскакать 13 миль за час. Когда заклинание заканчивается, скакун медленно исчезает, давая ездоку 1 минуту на спешивание. Заклинание заканчивается досрочно, если скакун получит какой-либо урон.



Призрачный скакун

Призыв Животных

3 уровень, Призыв (Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы призываете духов природы, появляющихся в виде Большой стаи неосязаемых призрачных животных в видимом вами незанятом пространстве в пределах дистанции. Стая существует, пока заклинание активно, и вы выбираете животный облик духов, например: волки, змеи или птицы.

Вы совершаете спасброски Силы с Преимуществом, пока находитесь в пределах 5 футов от стаи, и когда вы перемещаетесь в свой ход, вы также можете переместить стаю на расстояние не более 30 футов в незанятое пространство, которое можете видеть.

Когда стая перемещается в пределы 10 футов от видимого вами существа, и всякий раз, когда видимое вами существо входит в пространство в пределах 10 футов от стаи или заканчивает там свой ход, вы можете заставить это существо совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает 3к10 Рубящего урона. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Призыв залпа

5 уровень, Призыв (Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С, М (Рукопашное или Дальнобойное оружие стоимостью не менее 1 ММ)
Длительность: Мгновенная

Вы взмахиваете оружием, используемым для сотворения заклинания, и выбираете точку в пределах дистанции. Сотни таких же призрачных оружий (или подходящих этому оружию боеприпасов) падают залпом и потом исчезают.

Каждое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в Цилиндре радиусом 40 футов и высотой 20 футов с центром в этой точке, совершает спасбросок Ловкости. Существо получает 8к8 урона Чистой силой при провале или половину этого урона при успехе.

Призыв лесных обитателей

4 уровень, Призыв (Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы призываете духов природы, которые летают вокруг вас в 10-футовой Эманации, пока заклинание активно. Когда Эманация входит в пространство видимого вами существа, и всякий раз, когда видимое вами существо входит в Эманацию или заканчивает там свой ход, вы можете заставить это существо совершить спасбросок Мудрости. Оно получает 5к8 урона Чистой силой при провале или половину этого урона при успехе. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Кроме того, пока заклинание активно, вы можете Бонусным действием совершать действие Отход.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Призыв малых Элементалей

4 уровень, Призыв (Волшебник, Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы призываете духов со Стихийных планов, которые летают вокруг вас в 15-футовой Эманации, пока заклинание активно. Пока эти духи рядом, все ваши атаки наносят дополнительно 2к8 урона, если попадают по находящемуся в Эманации существу. Тип этого урона: Кислота, Огонь, Холод или Электричество (по вашему выбору при совершении атаки).

Кроме того, для ваших врагов земля в этой Эманации является Труднопроходимой местностью.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Призыв молнии

3 уровень, Призыв (Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

В точке, которую вы можете видеть над собой в пределах дистанции, появляется грозовое облако. Оно имеет форму Цилиндра высотой 10 футов и радиусом 60 футов.

Сотворив заклинание, выберите точку, которую вы можете видеть под облаком. Из облака в эту точку ударяет молния. Все существа в пределах 5 футов от этой точки совершают спасброски Ловкости, получая 3к10 урона Электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

Пока заклинание активно, вы можете действием Магия снова вызвать молнию таким образом, выбрав целью ту же или другую точку.

Если в момент сотворения заклинания вы находитесь на открытом воздухе во время грозы, заклинание не создаёт новое облако, а даёт контроль над существующим. В такой ситуации урон от заклинания увеличивается на 1к10.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Призыв Небожителя

7 уровень, Призыв (Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы призываете духа с Высших планов, который проявляется как столб света в виде Цилиндра радиусом 10 футов и высотой 40 футов с центром в точке в пределах дистанции. Для каждого существа, которое вы можете видеть в Цилиндре, выберите, какой свет будет освещать его:

Лечащий свет. Цель восстанавливает Хиты в количестве, равном 4к12 + ваш модификатор заклинательной характеристики.

Опаляющий свет. Цель совершает спасбросок Ловкости Сл 16, получая 6к12 урона Излучением при провале или половину этого урона при успехе.

Пока заклинание активно, Цилиндр освещён Ярким светом, и когда вы перемещаетесь в свой ход, можете также переместить Цилиндр на расстояние не более 30 футов.

Когда Цилиндр перемещается в пространство видимого вами существа, и всякий раз, когда видимое вами существо входит в Цилиндр или заканчивает в нём свой ход, вы можете осветить его одним из описанных выше видов света. Заклинание может воздействовать на каждое существо только один раз за ход.

Использование ячейки большего уровня. Лечение и урон увеличиваются на 1к12 за каждый уровень ячейки выше седьмого.

Призыв Феи

6 уровень, Призыв (Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы призываете Среднего духа из Страны Фей в незанятое пространство, видимое вами в пределах дистанции. Дух существует, пока заклинание активно, и выглядит как существо типа Фея по вашему выбору. Когда дух появляется, вы можете совершить одну рукопашную атаку заклинанием по существу в пределах 5 футов от духа. При попадании цель получает урон Психической энергией, равный 3к12 + ваш модификатор заклинательной характеристики, и становится Испуганной до начала вашего следующего хода, и источником этого ужаса являетесь как вы, так и дух.

Бонусным действием в следующие ходы вы можете телепортировать духа в незанятое пространство, которое можете видеть в пределах 30 футов от предыдущего местоположения, и совершить такую же атаку по существу в пределах 5 футов от духа.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к12 за каждый уровень ячейки выше шестого.

Призыв шквала снарядов

3 уровень, Призыв (Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (Рукопашное или Дальнобойное оружие стоимостью не менее 1 ММ)
Длительность: Мгновенная

Вы взмахиваете оружием, используемым для сотворения заклинания, и призываете оружие такого же вида (или подходящие этому оружию боеприпасы), летящее вперёд и затем исчезающее. Каждое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в 60-футовом Конусе, совершает спасбросок Ловкости, получая 5к8 урона Чистой силой при провале или половину этого урона при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Призыв Элементаля

5 уровень, Призыв (Волшебник, Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы призываете Большого неосязаемого духа со Стихийных планов, который появляется в незанятом пространстве в пределах дистанции. Выберите стихию духа, что определяет его тип урона: воздух (Электричество), вода (Холод), земля (Звук) или огонь (Огонь). Дух существует всё время длительности заклинания.

Когда существо, которое вы можете видеть, входит в пространство духа или начинает свой ход в пределах 5 футов от духа, вы можете заставить это существо совершить спасбросок Ловкости, если дух не держит какое-то существо Опутанным. При провале цель получает 8к8 урона типа, соответствующего стихии духа, и становится Опутанной до окончания заклинания. В начале каждого из своих ходов Опутанная таким образом цель повторяет спасбросок. При провале цель получает 4к8 урона типа, соответствующего стихии духа. При успехе цель больше не Опутана духом.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Приказ

1 уровень, Очарование (Бард, Жрец, Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Вы произносите команду из одного слова существу, которое можете видеть в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе в свой следующий ход будет исполнять эту команду. Выберите приказ из этих вариантов:

Подойди. Цель перемещается к вам по кратчайшему и самому прямому маршруту, заканчивая свой ход, если оказывается в пределах 5 футов от вас.

Брось. Цель бросает всё, что держит, и заканчивает ход.

Убегай. Цель тратит свой ход на перемещение прочь от вас самым быстрым способом.

Падай. Цель становится Сбитой с ног и заканчивает ход.

Стой. В свой ход цель не двигается и не совершает действий и Бонусных действий.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете воздействовать на одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

Прикосновение вампира

3 уровень, Некромантия (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Касание вашей окутанной тенями рукой может вытягивать жизненные силы у других, залечивая ваши раны. Совершите рукопашную атаку заклинанием по существу в пределах вашей досягаемости. При попадании цель получает 3к6 урона Некротической энергией, а вы восстанавливаете количество Хитов, равное половине нанесённого урона Некротической энергией.

Пока заклинание активно, вы в каждом ходу можете действием Магия совершать эту атаку, выбирая то же или другое существо.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Принуждение

4 уровень, Очарование (Бард)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Каждое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах дистанции, должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Очарованным на время длительности.

Пока заклинание активно, вы можете Бонусным действием указать направление, горизонтальное для вас. Каждая Очарованная этим заклинанием цель должна использовать как можно больше своего перемещения, чтобы двигаться в этом направлении в свой следующий ход самым безопасным маршрутом. После окончания этого перемещения цель повторяет спасбросок, заканчивая на себе этот эффект при успехе.

Притворная смерть

3 уровень, Некромантия (Бард, Волшебник, Друид, Жрец)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (щепотка кладбищенской земли)
Длительность: 1 час

Вы касаетесь согласного существа и погружаете его в каталептическое состояние, неотличимое от смерти.

Пока заклинание активно, цель выглядит мёртвой для любого обследования и заклинаний, определяющих состояние цели. Цель также становится Ослеплённой и Недееспособной, а её Скорость равна 0.

Цель также получает Сопротивление всем типам урона, кроме урона Психической энергией, а также Иммунитет к состоянию Отравленный.

Притворство

5 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 8 часов

Вы даёте иллюзорную внешность каждому существу по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Несогласное существо может совершить спасбросок Харизмы, и в случае успеха заклинание на него не действует.

Вы можете придать каждой цели разную внешность либо всем одинаковую. Это заклинание может изменить внешний облик и снаряжение. Вы можете заставить каждое существо казаться на 1 фут выше или ниже, более толстым или тощим. Новый облик цели должен иметь такой же набор конечностей, что и исходный, но остальные детали иллюзии выбираете вы. Иллюзия существует, пока заклинание активно.

Изменения, вызванные этим заклинанием, не выдерживают проверку физическим исследованием. Например, если вы добавили этим заклинанием к своему снаряжению шляпу, объекты будут проходить сквозь неё.

Существо может действием Изучение исследовать иллюзию проверкой Интеллекта (Расследование) против Сл спасброска ваших заклинаний. При успехе оно понимает, что цель замаскирована.

Пробуждение разума

5 уровень, Преобразование (Бард, Друид)

Время сотворения: 8 часов
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (агат стоимостью не менее 1000 ЗМ, расходуемый заклинанием)
Длительность: Мгновенная

Вы тратите время сотворения заклинания на прокладывание магических каналов в драгоценном камне, а затем касаетесь цели. Целью должен быть Зверь или Растение со значением Интеллекта 3 или меньше либо обычное растение, не являющееся существом. Цель получает значение Интеллекта 10 и способность говорить на одном известном вам языке. Если цель — обычное растение, она становится существом Растение и получает возможность шевелить ветками, корнями, побегами и прочим, а также получает органы чувств, подобные человеческим. Мастер выбирает подходящий для пробуждённого Растения блок статистики, например, **Пробуждённый куст** или **Пробуждённое дерево** из *«Бестиария»*.

Пробуждённая этим заклинанием цель является Очарованной на 30 дней или до тех пор, пока вы или ваши союзники не нанесёте ей урон. Когда это состояние прекращается, она сама выбирает своё отношение к вам.

Проекция

7 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 500 миль
Компоненты: В, С, М (ваша небольшая копия стоимостью не менее 5 ЗМ)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 дня

Вы создаёте иллюзорную копию себя, существующую, пока активно заклинание. Копия может появиться в любом месте в пределах дистанции, которое вы до этого видели, вне зависимости от всех возможных препятствий. Иллюзия выглядит и звучит как вы, но неосязаема. Если иллюзия получает урон, она исчезает, а заклинание заканчивается.

Вы можете видеть её глазами и слышать её ушами, как если бы находились в её пространстве. Действием Магия вы можете переместить её на расстояние не более 60 футов и заставить жестикулировать, говорить и вести себя как вы решите. Она идеально повторяет ваши манеры.

Физическое взаимодействие с ней даёт понять, что это иллюзия, потому что сквозь неё всё проходит. Существа, исследующие её действием Изучение, могут определить, что это иллюзия, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) против Сл спасброска ваших заклинаний. Если существо распознаёт иллюзию, оно может видеть сквозь неё, и издаваемые ей звуки тоже становятся незначащими.

Проекция в астрал

9 уровень, Некромантия (Волшебник, Жрец, Колдун)

Время сотворения: 1 час
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С, М (для каждой цели один гиацинт стоимостью не менее 1000 ЗМ и один брусок серебра стоимостью не менее 100 ЗМ, все расходуемые заклинанием)
Длительность: Пока не рассеется

Вы и не более восьми согласных существ в пределах дистанции проецируете свои астральные тела на Астральный план (заклинание заканчивается мгновенно, если вы уже на этом плане).Тела каждой из целей остаются в состоянии анабиоза, становятся Бессознательными, им не нужны пища и воздух, и они не стареют.

Астральная форма цели во всём похожа на материальное тело и обладает теми же игровыми параметрами и снаряжением. Значимым отличием является серебряная нить, исходящая между лопаток астральной формы. Нить становится невидимой через 1 фут. Если нить перерезать (что могут сделать только эффекты, в описании которых явно указана такая возможность), тело и астральная форма цели умирают.

Астральная форма цели может перемещаться по Астральному плану. Когда астральная форма цели перемещается на другой план, тело и снаряжение цели перемещаются вслед за ней по серебряной нити, позволяя цели вернуться в своё тело на новом плане.

Урон и прочие эффекты, применимые к астральной форме, не оказывают воздействия на тело цели, и наоборот. Если Хиты материального тела цели или его астральной формы уменьшаются до 0, для этой цели заклинание заканчивается. Заклинание заканчивается для всех целей, если вы действием Магия прекращаете его.

Когда заклинание заканчивается для цели, которая не мертва, цель появляется в своём теле и выходит из состояния анабиоза.

Проклятие

3 уровень, Некромантия (Бард, Волшебник, Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы касаетесь существа, которое должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет проклятым на период действия заклинания. До тех пор цель будет подвержена одному из следующих эффектов по вашему выбору:

- Выберите одну характеристику. Цель совершает с Помехой проверки и спасброски этой характеристики.
- Цель совершает броски атак по вам с Помехой.
- В бою в начале каждого из своих ходов цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе будет вынуждена совершить действие Уклонение в этот ход.
- Если вы наносите урон цели броском атаки или заклинания, цель дополнительно получает 1к8 урона Некротической энергией.

Использование ячейки большего уровня. При сотворении этого заклинания, используя ячейку заклинаний 4-го уровня, вы можете сохранять концентрацию на нём вплоть до 10 минут. Если вы используете ячейку 5-го уровня и выше, заклинание не требует концентрации, а длительность становится равной 8 часам (ячейка 5-6 уровней) или 24 часам (ячейка 7-8 уровней). Если вы используете ячейку 9-го уровня, заклинание действует до тех пор, пока не будет рассеяно.

Пронзание разума

2 уровень, Прорицание (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы направляете заряд психонической энергии в разум одного существа, которое можете видеть в пределах дистанции. Цель совершает спасбросок Мудрости, получая 3к8 урона Психической энергией при провале или половину этого урона при успехе. При провале вы также всегда знаете



Путешествие через растения и *Древесный путь* превращают деревья в транспортную сеть

местоположение цели до тех пор, пока заклинание активно, но только пока вы находитесь на одном и том же плане бытия. Пока у вас есть это знание, цель не может стать спрятанной от вас, и если она Невидима, она не получает никакой выгоды от этого состояния против вас.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

Прыжок

1 уровень, Преобразование (Волшебник, Друид, Следопыт, Чародей)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (задняя лапка кузнечика)
Длительность: 1 минута

Вы касаетесь согласного существа. Один раз в каждом своём ходу, пока заклинание активно, это существо может прыгать в высоту не более 30 футов, затратив на это 10 футов перемещения.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

Псевдожизнь

1 уровень, Некромантия (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (капля спирта)
Длительность: Мгновенная

Вы получаете 2к4 + 4 Временных хитов.

Использование ячейки большего уровня. Вы получаете 5 дополнительных Временных хитов за каждый уровень ячейки выше первого.

Путешествие через растения

6 уровень, Призыв (Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута

Это заклинание создаёт магическую связь между неоживлённым растением с размером не меньше Большого в пределах дистанции и другим растением, находящимся на любом расстоянии на том же плане бытия. Вы должны до этого хотя бы раз видеть или касаться растения, служащего местом назначения. Пока заклинание активно, все существа могут входить в целевое растение и выходить из растения, служащего местом назначения, использовав всего 5 футов перемещения.

Пылающий шар

2 уровень, Воплощение (Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (восковой шарик)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте огненную сферу диаметром 5 футов в незанятом пространстве на земле в пределах дистанции. Она существует, пока заклинание активно. Все существа, заканчивающие свой ход в пределах 5 футов от сферы, совершают спасбросок Ловкости, получая 2к6 урона Огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Бонусным действием вы можете переместить сферу на расстояние не более 30 футов, катая её по земле. Если вы перемещаете сферу в пространство существа, это существо совершает спасбросок против сферы, и сфера перестаёт двигаться на ход.

Когда вы перемещаете сферу, вы можете поднимать её над препятствиями не более 5 футов

в высоту и перепрыгивать ею разломы не более 10 футов в длину. Горючие объекты, которые никто не несёт и не носит, воспламеняются при прикосновении к сфере, и она излучает Яркий свет на 20 футов и Тусклый свет ещё на 20 футов.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше второго.

Радужная стена

9 уровень, Ограждение (Бард, Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут

Мерцающая разноцветная плоскость образует вертикальную стену длиной не более 90 футов, высотой 30 футов и толщиной 1 дюйм с центром на точке в пределах дистанции. В качестве альтернативы вы можете свернуть стену в сферу диаметром не более 30 футов с центром на точке в пределах дистанции. В качестве альтернативы вы можете свернуть стену в сферу диаметром 30 футов с центром на точке в пределах дистанции. Стена существует, пока заклинание активно. Если вы размещаете стену так, что она пройдёт по пространству существа, заклинание немедленно заканчивается без эффекта.

Стена испускает Яркий свет в пределах 100 футов и Тусклый свет в пределах ещё 100 футов. Вы и существа, указанные вами при сотворении заклинания, можете без вреда проходить сквозь стену и оставаться возле неё. Если другое существо, способное видеть стену, перемещением оказывается в пределах 20 футов от стены или начинает там ход, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе станет Ослеплённым на 1 минуту.

Стена состоит из семи слоёв разного цвета. Когда существо пытается коснуться стены или пройти сквозь неё, оно проходит по одному слою за раз, пока не пройдёт сквозь все. Каждый слой заставляет существо совершить спасбросок Ловкости, иначе оно окажется под воздействием свойств этого слоя, как описано ниже в таблице «Призматические слои».

Стену, имеющую КЗ 10, можно уничтожить по одному слою за раз, в порядке от красного к фиолетовому, средствами, специфичными для каждого слоя. Если слой уничтожен, то он исчезает на всё время длительности. *Поле антимагии* не оказывает никакого эффекта на стену, а *Рассеивание магии* воздействует только на фиолетовый слой.

Призматические слои

Порядок	Эффекты
1	**Красный.** *Провал:* 12к6 урона Огнём. *Успех:* половина этого урона. *Дополнительные эффекты:* Немагические дальнобойные атаки не могут проходить через этот слой, и он уничтожается, если получает 25 урона Холодом.
2	**Оранжевый.** *Провал:* 12к6 урона Кислотой. *Успех:* половина этого урона. *Дополнительные эффекты:* Дальнобойные атаки заклинанием не могут проходить через этот слой, и он уничтожается сильным ветром (например, созданным заклинанием *Порыв ветра*).
3	**Желтый.** *Провал:* 12к6 урона Электричеством. *Успех:* половина этого урона. *Дополнительные эффекты:* Слой уничтожается, если получает 60 урона Чистой силой.
4	**Зелёный.** *Провал:* 12к6 урона Ядом. *Успех:* половина этого урона. *Дополнительные эффекты:* Заклинание *Создание прохода* или другое заклинание равного или большего уровня, открывающее проходы в твёрдой поверхности, уничтожают этот слой.
5	**Голубой.** *Провал:* 12к6 урона Холодом. *Успех:* половина этого урона. *Дополнительные эффекты:* Слой уничтожается, если получает 25 урона Огнём.
6	**Синий.** *Провал:* цель становится Опутанной и совершает спасбросок Телосложения в конце каждого своего хода. Если цель преуспевает в трёх спасбросках, состояние заканчивается. Если цель проваливает три спасброска, она становится Окаменевшей, пока не будет освобождена эффектом, подобным заклинанию *Высшее восстановление*. Успехи и провалы не должны быть последовательными; отслеживайте количество и тех, и других, пока не накопите три одинаковых результата. *Дополнительные эффекты:* Заклинания не могут быть сотворены сквозь этот слой, и он уничтожается Ярким светом от заклинания *Дневной свет*.
7	**Фиолетовый.** *Провал:* цель становится Ослеплённой и совершает спасбросок Мудрости в начале вашего следующего хода. При успехе состояние заканчивается. При провале состояние заканчивается, и существо перемещается на другой план бытия (по выбору Мастера). *Дополнительные эффекты:* Этот слой разрушается заклинанием *Рассеивание магии*.



У гнома произошла неприятная встреча с синим лучом заклинания *Радужные брызги*

Радужные брызги

7 уровень, Воплощение (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Восемь лучей света вылетают из вас в виде 60-футового Конуса.

Каждое существо в Конусе совершает спасбросок Ловкости. Для каждой цели бросьте 1к8, чтобы определить, какой цветной луч воздействует на цель, и сверьтесь с таблицей «Призматические лучи».

Призматические лучи

Луч	Эффект
1	**Красный.** *Провал:* 12к6 урона Огнём. *Успех:* половина этого урона.
2	**Оранжевый.** *Провал:* 12к6 урона Кислотой. *Успех:* половина этого урона.
3	**Желтый.** *Провал:* 12к6 урона Электричеством. *Успех:* половина этого урона.
4	**Зелёный.** *Провал:* 12к6 урона Ядом. *Успех:* половина этого урона.
5	**Голубой.** *Провал:* 12к6 урона Холодом. *Успех:* половина этого урона.
6	**Синий.** *Провал:* цель становится Опутанной и совершает спасбросок Телосложения в конце каждого своего хода. Если цель преуспевает в трёх спасбросках, состояние заканчивается. Если цель проваливает три спасброска, она становится Окаменевшей, пока не будет освобождена эффектом, подобным заклинанию *Высшее восстановление*. Успехи и провалы не должны быть последовательными; отслеживайте количество и тех, и других, пока не накопите три одинаковых результата.
7	**Фиолетовый.** *Провал:* цель становится Ослеплённой и совершает спасбросок Мудрости в начале вашего следующего хода. При успехе состояние заканчивается. При провале состояние заканчивается, и существо перемещается на другой план бытия (по выбору Мастера).
8	**Особый.** В цель попадают два луча. Сделайте два броска, перебрасывая любую «8».

Разговор с животными

1 уровень, Прорицание (Бард, Друид, Колдун, Следопыт)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут

Пока заклинание активно, вы получаете возможность понимать и устно общаться со Зверьми, а также использовать на них любую опцию действия Влияние.

Большинство Зверей не особо общительны на темы, не связанные с выживанием или построением добрососедских отношений, но Зверь как минимум может дать вам сведения о близлежащей местности и чудовищах, в том числе о том, что он видел в последний день.

Человек Друид использует заклинание *Разговор с животными*, чтобы пообщаться со своим лучшим другом — медведем.



Разговор с мёртвыми

3 уровень, Некромантия (Бард, Волшебник, Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С, М (горящие благовония)
Длительность: 10 минут

Вы даёте подобие жизни трупу по вашему выбору в пределах дистанции, позволяя ему отвечать на задаваемые вами вопросы. У трупа должен быть рот, и заклинание проваливается, если это существо было Нежитью в момент смерти. Заклинание также проваливается, если этот труп был целью этого заклинания в течение последних 10 дней.

Пока заклинание активно, вы можете задать трупу не более пяти вопросов. Труп знает только то, что знал при жизни, включая известные языки. Ответы обычно короткие, загадочные или невыразительные, и труп не обязан давать правдивый ответ, если вы враждебны к нему или он распознает в вас врага. Это заклинание не возвращает душу в тело существа, а только оживляет дух. Таким образом, труп не может узнавать новую информацию, не осознаёт того, что происходило после его смерти, и не может размышлять о будущих событиях.

Разговор с растениями

3 уровень, Преобразование (Бард, Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут

Вы наделяете растения в недвижимой 30-футовой Эманации ограниченным сознанием и движением, позволяя им общаться с вами и выполнять ваши простые инструкции. Вы можете спрашивать их о событиях, происходивших в области

заклинания за последний день, получая информацию о проходивших существах, погоде и прочих обстоятельствах.

Вы можете также превратить на время действия заклинания Труднопроходимую местность, вызванную растениями (кусты и заросли), в обычную местность. Или можете превратить на время действия заклинания обычную местность в Труднопроходимую местность, если там есть растения.

Это заклинание не позволяет растениям выкапываться и перемещаться, но они могут свободно двигать ветками, ростками и стеблями.

Если в области заклинания есть существо с типом Растение, вы можете общаться с ним, как если бы у вас был общий язык.

Размытый образ

2 уровень, Иллюзия (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Ваше тело становится размытым. Пока заклинание активно, все существа совершают с Помехой броски атаки по вам. Атакующий имеет иммунитет к этому эффекту, если воспринимает вас с помощью Слепого зрения или Истинного зрения.

Разрушительная волна

5 уровень, Воплощение (Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

От вас расходится разрушительная энергия 30-футовой Эманацией. Каждое существо по вашему выбору в Эманации совершает спасбросок Телосложения. При провале цель получает 5к6 урона Звуком и 5к6 урона Излучением или Некротической энергией (по вашему выбору) и становится Сбитой с ног. При успехе цель получает только половину этого урона.

Разящее око

6 уровень, Некромантия (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Пока заклинание активно, ваши глаза становятся абсолютно чёрными. Одно существо по вашему выбору в пределах 60 футов, которое вы можете видеть, должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе окажется под воздействием одного из нижеперечисленных эффектов по вашему выбору на время длительности.

В каждый из своих последующих ходов, пока заклинание активно, вы можете действием Магия выбрать другое существо, но не можете выбрать существо повторно, если оно преуспело в спасброске против этого сотворения заклинания.

Сон. Цель становится Бессознательной. Она просыпается, если получает урон или другое существо действием потрясёт её, чтобы разбудить.

Паника. Цель становится Испуганной. В каждый свой ход Испуганная цель должна совершать действие Рывок и перемещаться прочь от вас по самому безопасному и короткому из возможных маршрутов. Если цель окажется на расстоянии как минимум 60 футов от вас, в месте, где она не может вас видеть, этот эффект заканчивается.

Слабость. Цель становится Отравленной.

Раскалённый металл

2 уровень, Преобразование (Бард, Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (кусок железа и пламя)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите рукотворный металлический объект, такой как металлическое оружие или комплект Тяжёлого или Среднего доспеха, который вы можете видеть в пределах дистанции. Вы делаете его раскалённым докрасна. Все существа, находящиеся в физическом контакте с этим объектом, получают 2к8 урона Огнём, когда вы сотворяете это заклинание. Пока заклинание активно, вы можете Бонусным действием в каждом последующем ходу вновь наносить этот урон, если объект находится в пределах дистанции.

Если существо держит или носит объект и получает от него урон, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе выронит этот предмет, если может. Если оно не может выронить предмет, то до начала вашего следующего хода совершает с Помехой броски атаки и проверки характеристик.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

Раскат грома

Заговор, Воплощение (Бард, Волшебник, Друид, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная

Каждое существо в исходящей от вас 5-футовой Эманации должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получит 1к6 урона Звуком. Раскат грома от заклинания слышен на расстоянии не более 100 футов.



Тифлинг жрец применяет заклинание *Рассеивание добра и зла*, чтобы изгнать злого духа из одержимого человека

Усиление заговора. Урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5-го уровня (2к6), 11-го уровня (3к6) и 17-го уровня (4к6).

Распад

6 уровень, Преобразование (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (магнетит и щепотка пыли)
Длительность: Мгновенная

Вы запускаете зелёный луч в цель, которую можете видеть в пределах дистанции. Цель может быть существом, объектом или творением из магической силы, например, стеной, созданной заклинанием *Силовая стена*.

Существо, ставшее целью этого заклинания, совершает спасбросок Ловкости. При провале оно получает 10к6 + 40 урона Чистой силой. Если этот урон опускает Хиты цели до 0, она, а также всё немагическое, что она несла и носила, превращается в кучку мелкого серого порошка. Цель можно вернуть к жизни только посредством заклинания *Истинное воскрешение* или *Желание*.

Это заклинание автоматически вызывает распад Большого или меньше немагического объекта или творения из магической силы. Если цель — объект или творение из магической силы с размером Огромное или больше, заклинание вызывает распад его части в Кубе со стороной 10 футов.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 3к6 за каждый уровень ячейки выше шестого.

Рассеивание добра и зла

5 уровень, Ограждение (Жрец, Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (порошок серебра и железа)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Пока заклинание активно, Исчадия, Небожители, Нежить, Феи или Элементали совершают броски атаки по вам с Помехой. Вы можете закончить заклинание досрочно одним из нижеперечисленных вариантов.

Поломка чар. Действием Магия вы касаетесь существа, одержимого либо имеющего состояние Очарованный или Испуганный от одного из перечисленных выше типов. Цель перестаёт быть одержимой, Очарованной или Испуганной такими существами.

Изгнание. Действием Магия вы выбираете одно существо, которое можете видеть в пределах 5 футов, одного из перечисленных выше типов. Цель должна преуспеть в спасброске Харизмы, иначе будет отправлена обратно на её родной план, если уже не находится там. Если цель не на своём родном плане, Нежить будет отправлена в Царство Теней, а Феи — в Страну Фей.

Рассеивание магии

3 уровень, Ограждение (Бард, Волшебник, Друид, Жрец, Колдун, Паладин, Следопыт, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Выберите одно существо, объект или магический эффект в пределах дистанции. Любое активное заклинание 3-го уровня и ниже, нацеленное на это существо, заканчивается. Для каждого активного заклинания на цели 4-го уровня и выше совершите проверку характеристики, используя вашу заклинательную характеристику (Сл 10 плюс уровень активного заклинания). При успехе заклинание заканчивается.

Использование ячейки большего уровня. Вы автоматически заканчиваете заклинание на цели, если уровень этого заклинания меньше или равен использованного вами уровня ячейки.

Расщепление разума

Заговор, Очарование (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: 1 раунд

Вы пытаетесь временно расщепить разум одного существа, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта, иначе получит 1к6 урона Психической энергией и вычтет 1к4 из следующего спасброска, совершаемого ею до конца вашего следующего хода.

Усиление заговора. Урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5-го уровня (2к6), 11-го уровня (3к6) и 17-го уровня (4к6).

Регенерация

7 уровень, Преобразование (Бард, Друид, Жрец)

Время сотворения: 1 минута
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (молитвенный барабан)
Длительность: 1 час

Существо, которого вы касаетесь, восстанавливает 4к8 + 15 Хитов. Пока заклинание активно, цель восстанавливает 1 Хит в начале каждого своего хода, и любые отрубленные части тела вырастают через 2 минуты.

Реинкарнация

5 уровень, Некромантия (Друид)

Время сотворения: 1 час
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (редкие масла стоимостью не менее 1 000 ЗМ, расходуемые заклинанием)
Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь мёртвого Гуманоида или его части. Если это существо мертво не более 10 дней, заклинание формирует для него взрослое тело и зовёт душу занять его. Бросьте 1к10 и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить вид тела, либо пусть Мастер выберет другой игровой вид.

1к10	Виды	1к10	Виды
1	Аасимар	6	Голиаф
2	Драконорождённый	7	Полурослик
3	Дварф	8	Человек
4	Эльф	9	Орк
5	Гном	10	Тифлинг

Реинкарнировавшее существо выбирает опции из описания нового вида и помнит свою прошлую жизнь. Оно сохраняет все способности, бывшие в прежнем теле, но теряет особенности прошлого вида и приобретает выбранные новые.

Речь златоуста

2 уровень, Очарование (Бард, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы произносите отвлекающую речь, заставляя выбранных вами существ, которых вы видите в пределах дистанции, совершить спасбросок Мудрости. Любое существо, с которым сражаетесь вы или ваши спутники, автоматически преуспевает в этом спасброске. При провале цель получает штраф –10 к проверкам Мудрости (Восприятие) и пассивному Восприятию, пока заклинание активно.

Рост растений

3 уровень, Преобразование (Бард, Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие (Чрезмерный рост) или 8 часов (Урожайность)
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Это заклинание вливает жизненные силы в растения. Используемое вами время сотворения определяет, какой вариант будет выбран: Чрезмерный рост или Урожайность.

Чрезмерный рост. Выберите точку в пределах дистанции. Все обычные растения в Сфере радиусом 100 футов с центром в этой точке становятся густыми и рослыми. Существо, перемещающееся по этой местности, должно потратить 4 фута перемещения за каждый 1 пройдённый фут. Вы можете исключить одну или несколько областей любого размера в пределах области действия.

Урожайность. Все растения в радиусе полумили с центром на точке в пределах дистанции становятся удобренными на 365 дней. Эти растения приносят удвоенный урожай при сборе. Они могут получить преимущество только от одного *Роста растений* в год.

Руки Хадара

1 уровень, Призыв (Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Взывая к мощи Хадара, вы выпускаете щупальца из вашего тела. Каждое существо в пределах исходящей от вас 10-футовой Эманации совершает спасбросок Силы. При провале цель получает 2к6 урона Некротической энергией и не может совершать Реакции до начала своего следующего хода. При успехе цель получает только половину этого урона.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Сверкающие брызги

1 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (щепотка разноцветного песка)
Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете ослепительный поток мигающего разноцветного света. Каждое существо в 15-футовом Конусе, исходящем от вас, должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе станет Ослеплённым до конца вашего следующего хода.

Свет

Заговор, Воплощение (Бард, Волшебник, Жрец, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, М (светлячок или фосфоресцирующий мох)
Длительность: 1 час

Вы касаетесь одного объекта Большого размера или меньше, который никто не носит и не несёт. Пока заклинание активно, объект испускает Яркий свет в пределах 20 футов и Тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Свет может быть любого выбранного вами цвета.

Полное покрытие предмета чем-то непрозрачным блокирует свет. Заклинание заканчивается, если вы сотворите его ещё раз.

Свобода перемещения

4 уровень, Ограждение (Бард, Друид, Жрец, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (кожаный ремешок)
Длительность: 1 час

Вы касаетесь согласного существа. Пока заклинание активно, на перемещение цели не влияет Труднопроходимая местность, а заклинания и прочие магические эффекты не могут ни уменьшить её Скорость, ни сделать её Парализованной или Опутанной. Цель также получает Скорость плавания, равную её Скорости.

Цель может также потратить 5 футов перемещения, чтобы автоматически высвободиться из немагических оков, таких как кандалы или состояние Схваченный от другого существа.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Связь с иным планом

5 уровень, Прорицание (Волшебник, Колдун)

Время сотворения: 1 минута или Ритуал
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: 1 минута

Вы мысленно связываетесь с полубогом, духом давно умершего мудреца или другой таинственной сущностью с другого плана существования. Контакт с иномировой сущностью может свести вас с ума. При сотворении этого заклинания совершите спасбросок Интеллекта Сл 15. При успехе вы можете задать сущности, с которой вы связались, не более пяти вопросов. Вы должны задать свои вопросы до того, как заклинание закончится. Мастер отвечает на каждый вопрос одним словом, таким как «да», «нет», «возможно», «никогда», «неважно» или «неясно» (если сущность не знает ответ). Если односложный ответ может ввести в заблуждение, Мастер может произнести короткую фразу.

При провале вы получаете 6к6 урона Психической энергией и становитесь Недееспособным, пока не завершите Долгий отдых. Сотворённое на вас *Высшее восстановление* прекращает этот эффект.

Святилище

5 уровень, Ограждение (Жрец)

Время сотворения: 24 часа
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (благовония стоимостью не менее 1 000 ЗМ, расходуемые заклинанием)
Длительность: Пока не рассеется

Вы касаетесь точки и наполняете область вокруг неё святой или нечестивой силой. Область может иметь радиус не более 60 футов, и заклинание проваливается, если в радиус попадает область, которая уже находится под действием заклинания *Святилище*. Затронутая область имеет следующие эффекты:

Священный оберег. Выберите любые из этих типов существ: Аберрации, Небожители, Элементали, Феи, Исчадия или Нежить. Существа выбранных типов не могут добровольно войти в область, и все существа, одержимые, Очарованные или Испуганные такими существами, перестают быть одержимыми, Очарованными и Испуганными, пока находятся в этой области.

Дополнительный эффект. Вы наполняете область одним из нижеперечисленных эффектов:

Храбрость. Существа любого из выбранных вами типов не могут стать Испуганными, пока находятся в этой области.

Тьма. Область заполняется тьмой. Обычный свет, а также магический свет, созданный заклинаниями с меньшим уровнем ячейки, чем уровень этого заклинания, не может осветить область.

Дневной свет. Область освещается ярким светом. Магическая тьма, созданная заклинаниями с меньшим уровнем ячейки, чем уровень этого заклинания, не может затмить свет.

Вечный покой. Мёртвые тела, похороненные в области, не могут стать Нежитью.

Вмешательство в путешествия между измерениями. Существа выбранных вами типов не могут выйти или войти в область, используя телепортацию или межпланарное перемещение.

Страх. Существа выбранных вами типов становятся Испуганными, пока находятся в этой области.

Сопротивление. Существа выбранных вами типов получают Сопротивление одному типу урона по вашему выбору, пока находятся в этой области.

Тишина. Звуки не покидают границы области и не проникают снаружи вовнутрь.

Языки. Существа выбранных вами типов могут общаться с любым другим существом в этой области, даже если у них нет общего языка.

Уязвимость. Существа выбранных вами типов получают Уязвимость одному типу урона по вашему выбору, пока находятся в этой области.

Священное пламя

Заговор, Воплощение (Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Похожее на огонь сияние нисходит на существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получит 1к8 урона Излучением. Цель не получает преимущества от Укрытия на половину и Укрытия на три четверти к этому спасброску.

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

Сглаз

1 уровень, Очарование (Колдун)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (окаменевший глаз тритона)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы проклинаете существо, которое можете видеть в пределах дистанции. Пока заклинание активно, при каждом попадании по цели броском атаки вы наносите ей дополнительно 1к6 урона Некротической энергией. Кроме того, когда вы сотворяете заклинание, выберите одну характеристику. Цель совершает с Помехой проверки выбранной характеристики.

Если Хиты цели опускаются до 0, пока заклинание активно, вы можете в свой следующий ход Бонусным действием проклясть новое существо.

Использование ячейки большего уровня. Ваша Концентрация может сохраняться дольше при использовании ячейки 2 (до 4 часов), 3-4 (до 8 часов) или 5 и выше (до 24 часов) уровней.

Сигнал тревоги

1 уровень, Ограждение (Волшебник, Следопыт)

Время сотворения: 1 минута или Ритуал
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (колокольчик и серебряная проволочка)
Длительность: 8 часов

Вы устанавливаете сигнализацию на случай вторжения. Выберите дверь, окно или область в пределах дистанции не больше Куба со стороной 20 футов. До окончания действия заклинания тревога уведомляет вас каждый раз, когда существо касается охраняемой области или входит в неё. При сотворении заклинания вы можете указать существ, которые не будут вызывать срабатывание тревоги. Вы также выбираете, мысленной будет тревога или слышимой.



Своим заклинанием *Сияющая буря Джалларзи* колдунья Джалларзи заставляет врагов пожалеть о том, что они покинули Бездну

Слышимая тревога. Сигнал тревоги звучит как колокольчик в течение 10 секунд в пределах 60 футов от охраняемой области.

Мысленная тревога. В вашей голове раздаётся звон, если вы находитесь в пределах 1 мили от охраняемой области. Этот звон пробуждает вас, если вы спите.

Силовая стена

5 уровень, Воплощение (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (осколок стекла)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Невидимая стена из силового поля появляется в точке, выбранной вами в пределах дистанции. Стена появляется, будучи ориентированной в любом направлении: горизонтальном, вертикальном или наклонённом. Она может свободно парить, а может опираться на твёрдую поверхность. Вы можете создать её полусферой-куполом или сферой с радиусом не более 10 футов, либо можете сформировать плоскую поверхность, состоящую из плит 10×10 футов, количество которых может доходить до десяти. Каждая плита должна соседствовать с другой плитой. Какая бы форма ни была у стены, её толщина всегда 1/4 дюйма, и она существует, пока активно заклинание. Если стена при появлении проходит по пространству существа, это существо выталкивается по одну из сторон стены (по вашему выбору).

Ничто не может физически пройти сквозь эту стену. Она обладает иммунитетом ко всем типам урона и не может быть рассеяна заклинанием *Рассеивание магии*. Заклинание *Распад* полностью уничтожает стену. Стена простирается и на Эфирный план, блокируя эфирные перемещения сквозь себя.

Синаптический разряд

5 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы вызываете взрыв психической энергии в точке в пределах дистанции. Каждое существо в Сфере радиусом 20 футов с центром в этой точке совершает спасбросок Интеллекта, получая 8к6 урона Психической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

При провале цель также путается в мыслях в течение 1 минуты. В течение этого времени цель вычитает 1к6 из всех своих бросков атаки, проверок характеристик и спасбросков Телосложения, совершённых для поддержания Концентрации. В конце каждого своего хода цель совершает спасбросок Интеллекта, заканчивая на себе эффект заклинания при успехе.

Сияющая буря Джалларзи

5 уровень, Воплощение (Волшебник, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка фосфора)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы высвобождаете бурю из вспышек света и оглушительного грома в Цилиндре радиусом 10 футов и высотой 40 футов с центром в точке, которую вы можете видеть в пределах дистанции. Пока существа находятся в этой области, они становятся Ослеплёнными и Оглохшими и не могут сотворять заклинания с Вербальным компонентом.

Когда появляется буря, все находящиеся в ней существа совершают спасбросок Телосложения, получая 2к10 урона Излучением и 2к10 урона Звуком при провале или половину этого урона при успехе. Существа должны также совершать этот спасбросок, когда впервые за ход входят в область заклинания или оканчивают там ход. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Использование ячейки большего уровня. Урон Излучением и урон Звуком увеличиваются на 1к10 за каждый уровень ячейки выше пятого.

Сияющая кара

2 уровень, Преобразование (Паладин)

Время сотворения: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по существу Рукопашным оружием или Безоружным ударом
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Цель, по которой попадает атака, получает дополнительно 2к6 урона Излучением от этой атаки. Пока заклинание активно, цель излучает Яркий свет в пределах 5 футов, броски атаки по ней совершаются с Преимуществом, и она не может воспользоваться преимуществами состояния Невидимый.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше второго.

Скороход

1 уровень, Преобразование (Бард, Волшебник, Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (щепотка земли)
Длительность: 1 час

Вы прикасаетесь к существу. Пока заклинание активно, Скорость цели увеличивается на 10 футов.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

Слияние с камнем

3 уровень, Преобразование (Друид, Жрец, Следопыт)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 8 часов

Вы входите в каменный объект или поверхность, достаточно большую, чтобы там поместилось ваше тело, и сливаетесь на время действия заклинания вместе со всем снаряжением с камнем. Для этого вы должны прикоснуться к камню. Ваше присутствие абсолютно незаметно, и без помощи магии обнаружить вас невозможно.

Слившись с камнем, вы не можете видеть, что происходит вокруг, и все проверки Мудрости (Внимательность), совершённые, чтобы слушать, совершаются с Помехой. Вы осознаёте ход времени и можете в камне сотворять заклинания на себя. Вы можете использовать 5 футов перемещения, чтобы выйти из камня в том месте, где вы входили, что заканчивает это заклинание. Иначе вы перемещаться не можете.

Небольшие физические повреждения камня не причиняют вам вреда, но частичное разрушение или изменение его формы (так, что вы больше внутри не поместитесь) изгоняют вас и наносят 6к6 урона Чистой силой. Полное разрушение камня (или превращение его в другую субстанцию) изгоняет вас и наносит 50 урона Чистой силой. Если вас изгоняют, вы оказываетесь в незанятом пространстве, ближайшем к месту, где вы входили, и становитесь Сбитым с ног.

Слово возврата

6 уровень, Призыв (Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 5 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Вы и не более пяти согласных существ в пределах 5 футов мгновенно телепортируетесь в заранее подготовленное святилище. Вы и телепортирующиеся с вами существа появляетесь в незанятом пространстве, ближайшем к месту, указанному вами при подготовке святилища (смотрите ниже). Если вы сотворяете это заклинание, не подготовив святилище, заклинание не оказывает никакого эффекта.

Вы должны отметить место как святилище, например храм, предварительно сотворив там это заклинание.

Слово силы: исцеление

9 уровень, Очарование (Бард, Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Волна целительной энергии окутывает существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Цель восстанавливает все свои Хиты. Если существо является Очарованным, Испуганным, Парализованным, Отравленным или Ошеломлённым, это состояние заканчивается. Если существо Сбито с ног, оно может Реакцией встать на ноги.

Слово силы: ошеломление

8 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Вы подавляете разум одного существа, которое можете видеть в пределах дистанции. Если у цели 150 Хитов или меньше, она становится Ошеломлённой. В противном случае её Скорость становится равной 0 до начала вашего следующего хода.

Ошеломлённая цель совершает спасбросок Телосложения в конце каждого из своих ходов, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

Слово силы: смерть

9 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Вы заставляете умереть одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Если у цели 100 Хитов или меньше, она умирает. В противном случае она получает 12к12 урона Психической энергией.

Слово силы: укрепление

7 уровень, Очарование (Бард, Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Вы укрепляете до шести существ, которых можете видеть в пределах дистанции. Заклинание даёт 120 Временных хитов, которые вы разделяете между целями заклинания.

Слово сияния

Заговор, Воплощение (Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, М (жетон в виде солнца)
Длительность: Мгновенная

Из вас извергается жгучее сияние 5-футовой Эманацией. Каждое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть, должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получит 1к6 урона Излучением.

Усиление заговора. Урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5-го уровня (2к6), 11-го уровня (3к6) и 17-го уровня (4к6).

Смазка

1 уровень, Призыв (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (кусок масла или свиного сала)
Длительность: 1 минута

Негорючая смазка покрывает пол в квадрате с длиной стороны 10 футов с центром в точке в пределах дистанции, делая квадрат Труднопроходимой местностью, пока заклинание активно.

Когда появляется смазка, все существа, стоящие в этой области, должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе будут Сбиты с ног. Существа, входящие в эту область или оканчивающие там свой ход, также должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе будут Сбиты с ног.

Смена обличья

2 уровень, Преобразование (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы меняете свой физический облик. Выберите один из следующих вариантов. Его эффекты сохраняются, пока длится заклинание, в течение которого вы можете совершить действие Магия, чтобы заменить выбранный вами вариант другим.

Адаптация к воде. Вы отращиваете жабры и перепонки между пальцами. Вы можете дышать под водой и получаете Скорость плавания, равную вашей Скорости.

Изменение внешности. Вы изменяете свою внешность. Вы сами решаете, как теперь выглядите, включая рост, вес, черты лица, звук голоса, длину волос, цвета и другие отличительные характеристики. Вы можете стать похожим на представителя другой расы, но ваши показатели не изменяются. Вы не можете стать существом другого размера, и ваше тело остаётся примерно тем же самым; например, это заклинание не сделает вас четырёхногим, если вы двуногий. Пока длится

заклинание, вы можете совершить действие Магия, чтобы снова изменить свою внешность.

Естественное оружие. Вы отращиваете когти (Рубящий), клыки (Колющий), рога (Колющий) или копыта (Дробящий). Когда вы используете ваш Безоружный удар этим новым оружием, оно наносит 1к6 урона указанного в скобках типа вместо обычного урона для вашего Безоружного удара, и вы используете ваш модификатор заклинательной характеристики для бросков атаки и урона, а не Силу.

Смертный ужас

9 уровень, Иллюзия (Волшебник, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пытаетесь создать иллюзорные ужасы в умах других. Каждое существо по вашему выбору в Сфере радиусом 30 футов с центром в точке в пределах дистанции совершает спасбросок Мудрости. При провале цель получает 10к10 урона Психической энергией и становится Испуганной на время действия заклинания. При успехе цель получает только половину этого урона.

Испуганная цель совершает спасбросок Мудрости в конце каждого из своих ходов. При провале она получает 5к10 урона Психической энергией. При успехе заклинание заканчивается на этой цели.

Смятение

4 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (три ореховые скорлупки)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Каждое существо в Сфере радиусом 10 футов с центром в выбранной вами в пределах дистанции точке должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе не может совершать Бонусные действия и Реакции и в начале каждого своего хода должно бросать 1к10, чтобы определить своё поведение в этом ходу согласно таблице ниже.

1к10	Поведение в ход
1	Цель не совершает действий и использует всё своё перемещение. Бросьте 1к4 для направления движения: 1 — север; 2 — восток; 3 — юг; 4 — запад.
2–6	Цель не двигается и не совершает действий.
7–8	Цель не двигается и совершает действие Атака, совершая одну рукопашную атаку против случайного существа в пределах досягаемости. Если в пределах досягаемости нет существ, цель не совершает действий.
9–10	Цель сама определяет своё поведение.

В конце каждого своего хода существо повторяет спасбросок, заканчивая на себе эффект заклинания при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Радиус Сферы увеличивается на 5 футов за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Снятие проклятья

3 уровень, Ограждение (Волшебник, Жрец, Колдун, Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

После вашего касания все проклятия, действующие на одно существо или объект, заканчиваются. Если объект был проклятым магическим предметом, проклятие остаётся, но заклинание разрывает Настройку владельца на него, поэтому предмет можно снять или выбросить.

Создание прохода

5 уровень, Преобразование (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка кунжутного семени)
Длительность: 1 час

В точке, которую вы можете видеть в пределах дистанции на деревянной, оштукатуренной или каменной поверхности (такой как стена, потолок или пол), появляется проход, существующий, пока активно заклинание. Вы определяете габариты прохода: не более 5 футов в ширину, 8 футов в высоту и 20 футов в глубину. Этот проход не дестабилизирует само строение.

Когда проход исчезает, все существа и объекты, всё ещё находящиеся в нём, безопасно выталкиваются в незанятое пространство, ближайшее к поверхности, на которой вы сотворили это заклинание.

Сокрытие разума

8 уровень, Ограждение (Бард, Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 24 часа

Пока заклинание активно, одно согласное существо, которого вы касаетесь, обладает Иммунитетом к урону Психической энергией и состоянию Очарованный. На цель также не воздействует ничего, что могло бы почувствовать её эмоции или мировоззрение, прочитать мысли или магическим образом обнаружить её местоположение, и никакое заклинание — даже *Желание* — не может собирать информацию о цели, наблюдать за ней удалённо или управлять её разумом.

Солнечный луч

6 уровень, Воплощение (Волшебник, Друид, Жрец, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (увеличительное стекло)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пускаете солнечный луч Линией шириной 5 футов и длиной 60 футов. Каждое существо в этой Линии совершает спасбросок Телосложения. При провале существо получает 6к8 урона Излучением и становится Ослеплённым до начала вашего следующего хода. При успехе существо получает только половину этого урона.

Пока заклинание активно, вы можете действием Магия создать новую сияющую Линию.

На протяжении длительности над вами сияет яркий огонёк. Он испускает Яркий свет в пределах 30 футов и Тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Этот свет — солнечный свет.

Солнечный ожог

8 уровень, Воплощение (Волшебник, Друид, Жрец, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек солнечного камня)
Длительность: Мгновенная

Яркий солнечный свет вспыхивает в Сфере радиусом 60 футов с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции. Каждое существо в Сфере совершает спасбросок Телосложения. При провале существо получает 12к6 урона Излучением и становится Ослеплённым на 1 минуту. При успехе существо получает только половину этого урона.

Ослеплённое этим заклинанием существо повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая на себе эффект этого заклинания при успехе.

Это заклинание рассеивает в области действия созданную любым заклинанием Тьму.

Сообщение

Заговор, Преобразование (Бард, Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: С, М (медный провод)
Длительность: 1 раунд

Вы указываете на существо в пределах дистанции и шепчете послание. Цель (и только цель) слышит его и может ответить шёпотом, который услышите только вы.

Вы можете сотворять это заклинание сквозь твёрдые препятствия, если знакомы с целью и знаете, что она находится за барьером. Магическая тишина, 1 фут камня, металла или дерева, либо тонкий лист свинца или свинцовые блоки блокируют заклинание.

Сопротивление

Заговор, Ограждение (Друид, Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы касаетесь одного согласного существа и выбираете тип урона: Дробящий, Звук, Излучение, Кислота, Колющий, Некротическая энергия, Огонь, Рубящий, Холод, Электричество или Яд. Когда существо получает урон выбранного типа до окончания действия заклинания, оно уменьшает полученный урон на 1к4. Существо может получить преимущество от этого заклинания только один раз за ход.

Сотворение

5 уровень, Иллюзия (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: 1 минута
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (кисть для рисования)
Длительность: Особая

Вы зачерпываете теневую материю из Царства Теней и создаёте объект в пределах дистанции. Это либо объект из растительной материи (мягкие изделия, верёвки, дерево и тому подобное), либо из минеральной материи (камень, кристалл, металл и тому подобное). Объект должен быть не больше Куба со стороной 5 футов, и должен иметь форму и материю, которые вы раньше видели.

Длительность зависит от материала объекта, как показано в таблице Материалы. Если объект состоит из нескольких материалов, используйте самую короткую длительность. Использование любого объекта, созданного этим заклинанием, в качестве Материального компонента другого заклинания приводит к провалу того заклинания.

Материалы

Материал	Длительность
Растительная материя	24 часа
Камень или кристалл	12 часов
Драгоценные металлы	1 час
Драгоценные камни	10 минут
Адамантин или мифрил	1 минута

Использование ячейки большего уровня. Длина ребра Куба увеличивается на 5 футов за каждый уровень ячейки выше пятого.

Сотворение или уничтожение воды

1 уровень, Преобразование (Друид, Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (смесь воды и песка)
Длительность: Мгновенная

Вы выполняете одно из следующих действий:

Сотворение воды. Вы создаёте не более 10 галлонов чистой воды в пределах дистанции в открытом контейнере. В качестве альтернативы вода выпадает дождём в Кубе со стороной 30 футов в пределах дистанции, туша открытое пламя.

Уничтожение воды. Вы уничтожаете не более 10 галлонов воды в открытом контейнере в пределах дистанции. В качестве альтернативы вы уничтожаете туман в Кубе со стороной 30 футов в пределах дистанции.

Использование ячейки большего уровня. Вы создаёте или уничтожаете 10 дополнительных галлонов воды или сторона Куба увеличивается на 5 футов за каждый уровень ячейки выше первого.

Сотворение нежити

6 уровень, Некромантия (Волшебник, Жрец, Колдун)

Время сотворения: 1 минута
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С, М (по одному чёрному ониксу стоимостью не менее 150 ЗМ за каждый труп)
Длительность: Мгновенная

Вы можете сотворять это заклинание только ночью. Выберите не более трёх трупов Гуманоидов Среднего или Маленького размера в пределах дистанции. Каждый из них становится **Упырём** под вашим контролем (смотрите его блок статистики в *«Бестиарии»*).

Бонусным действием в каждый свой ход вы можете мысленно отдать команду любому существу, которое вы оживили этим заклинанием, если оно находится в пределах 120 футов (если вы управляете несколькими существами, вы можете отдать команду нескольким одновременно, отдавая один и тот же приказ). Вы решаете, какое действие предпримет существо и куда оно переместится в свой следующий ход, или можете отдать общий приказ, например, охранять определённое место. Если вы не отдадите команду, существо будет совершать действие Уклонение и двигаться только, чтобы избежать получения урона. Получив приказ, существо выполняет его до тех пор, пока его задача не будет выполнена.

Существо находится под вашим контролем в течение 24 часов, после чего перестаёт подчиняться любым приказам, которые вы ему отдаёте. Для поддержания контроля ещё на 24 часа вы должны сотворить это заклинание на существо до окончания 24-часового периода. Такое использование заклинания восстанавливает ваш контроль над не более тремя уже созданными существами вместо того, чтобы оживлять новых.

Использование ячейки большего уровня. Если вы используете ячейку седьмого уровня, вы можете оживить или восстановить контроль над четырьмя **Упырями**. Если вы используете ячейку восьмого уровня, вы можете оживить или восстановить контроль над пятью **Упырями** либо двумя **Вурдалаками** или **Умертвиями**. Если вы используете ячейку девятого уровня, вы можете оживить или восстановить контроль над шестью **Упырями**, тремя **Вурдалаками** или **Умертвиями** либо двумя **Мумиями**. Их блоки статистики находятся в *«Бестиарии»*.

Сотворение пищи и воды

3 уровень, Призыв (Жрец, Паладин)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы создаёте 45 фунтов еды и 30 галлонов (100 литров) воды на земле или в контейнерах в пределах дистанции; еда и вода могут помочь предотвратить недоедание и обезвоживание. Вода чистая, еда безвкусная, но сытная, и вы выбираете, как выглядит эта еда. Несъеденная еда через 24 часа портится.

Сотворение пламени

Заговор, Призыв (Друид)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут

В вашей ладони появляется мерцающее пламя и остаётся там, пока заклинание активно. Будучи на ладони, пламя не излучает тепла, ничего не поджигает и испускает Яркий свет в пределах 20 футов, а также Тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Заклинание заканчивается, если вы сотворите его ещё раз.

Пока заклинание активно, вы можете действием Магия метнуть пламя в существо или объект в пределах 60 футов. Совершите дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает 1к8 урона Огнём.

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

Стена ветров

3 уровень, Воплощение (Друид, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (веер и перо)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Стена сильного ветра поднимается от земли в выбранной вами точке в пределах дистанции. Вы можете сделать стену длиной не более 50 футов,

высотой 15 футов и толщиной 1 фута. Вы можете как угодно изгибать стену, лишь бы это был непрерывный путь по земле. Стена существует, пока активно заклинание.

Когда стена появляется, все существа в её области совершают спасбросок Силы, получая 4к8 Дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе.

Сильный ветер сдерживает туман, дым и прочие газы. Маленькие и ещё меньшие летающие существа и предметы не могут пройти через эту стену. Лёгкие, сыпучие материалы, оказавшиеся в стене, взлетают вверх. Стрелы, болты и прочие обычные боеприпасы, выпущенные по целям, находящимся за стеной, отклоняются вверх и автоматически промахиваются. Валуны, брошенные Великанами и осадными машинами, а также подобные боеприпасы не отклоняются. Существа в газообразной форме не могут пройти через неё.

Стена клинков

6 уровень, Воплощение (Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте стену из крутящихся клинков магической энергии. Стена появляется в пределах дистанции и существует, пока заклинание активно. Вы создаёте прямую стену длиной не более 100 футов, высотой 20 футов и толщиной 5 футов или закольцованную стену диаметром не более 60 футов, высотой 20 футов и толщиной 5 футов. Стена обеспечивает Укрытие на три четверти, а её пространство является Труднопроходимой местностью.

Все существа, находящиеся в пространстве стены, совершают спасбросок Ловкости, получая 6к10 урона Чистой силой при провале или половину этого урона при успехе. Существо также совершает этот спасбросок, если входит в пространство стены или заканчивает там свой ход. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Стихийное оружие

3 уровень, Преобразование (Друид, Паладин, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Немагическое оружие, которого вы касаетесь, становится магическим. Выберите один из следующих типов урона: Звук, Кислота, Огонь, Холод или Электричество. Пока заклинание активно, оружие получает бонус +1 к броскам атаки и наносит дополнительно 1к4 урона выбранного типа при попадании.

Использование ячейки большего уровня. Если вы используете ячейку 5-го или 6-го уровня, бонус к броскам атаки увеличивается до +2, а дополнительный урон увеличивается до 2к4. Если вы используете ячейку 7-го уровня и выше, бонус увеличивается до +3, а дополнительный урон увеличивается до 3к4.

Стихийность

Заговор, Преобразование (Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы управляете стихиями, создавая один из нижеперечисленных эффектов в пределах дистанции.

Подманить воздух. Вы создаёте ветерок, достаточно сильный, чтобы колыхать ткань, ворошить пыль, шуршать листьями и закрывать открытые двери и ставни — всё в Кубе со стороной 5 футов. Двери и ставни, которые кто-то или что-то держит, не попадают под действие эффекта.

Подманить землю. Вы создаёте тонкий слой из пыли или песка, который укрывает поверхности в квадрате со стороной 5 футов, либо заставляете одно слово, написанное вашим почерком, появиться на небольшом участке грязи или песка.

Подманить огонь. Вы создаёте тонкое облако безвредных искр и цветного ароматного дыма в Кубе со стороной 5 футов. Вы выбираете цвет и аромат, и искры могут зажигать свечи, факелы или лампы в области действия. Аромат дыма сохраняется в течение 1 минуты.

Подманить воду. Вы создаёте струю прохладного тумана, который слегка увлажняет существ и объекты в Кубе со стороной 5 футов. В качестве альтернативы вы создаёте 1 стакан чистой воды либо в открытой ёмкости, либо на поверхности, и эта вода испаряется через 1 минуту.

Вылепить стихию. Вы заставляете грязь, песок, огонь, дым, туман или воду, которые могут поместиться в Куб со стороной 1 фут, принять грубую форму (например, существа) на 1 час.

Страж веры

4 уровень, Призыв (Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В
Длительность: 8 часов

В незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции, появляется и парит Большой призрачный страж, пока заклинание активно. Страж занимает своё пространство, неуязвим и имеет облик, подходящий вашему божеству или пантеону.

Все враги, перемещающиеся впервые за ход в пространство в пределах 10 футов от стража или начинающие там свой ход, совершают спасбросок Ловкости, получая 20 урона Излучением при провале или половину этого урона при успехе. Страж исчезает, когда нанесёт суммарно 60 урона.



Халфлинг жрец использует заклинание *Страж веры*, чтобы отразить нападение хищного ворга

Стражи и обереги

6 уровень, Ограждение (Бард, Волшебник)

Время сотворения: 1 час
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (серебряный жезл стоимостью не менее 10 ЗМ)
Длительность: 24 часа

Вы создаёте защиту, охраняющую не более 2 500 квадратных футов пола. Охраняемая область может быть не более 20 футов в высоту и иметь любую из этих форм: квадрат со стороной 50 футов, сто смежных квадратов со стороной 5 футов или двадцать пять смежных квадратов со стороной 10 футов.

При сотворении заклинания вы можете указать тех, кто не будет попадать под действие выбранных вами эффектов. Вы также можете указать пароль, который при произнесении вслух в пределах 5 футов от охраняемой области делает говорящего невосприимчивым к эффектам заклинания.

Заклинание создаёт следующие эффекты в охраняемой области. Заклинание *Рассеивание магии* не оказывает эффекта на заклинание *Стражи и обереги*, но каждый конкретный эффект может быть рассеян. Если все четыре эффекта рассеяны, заклинание заканчивается. Если вы сотворяете это заклинание каждый день в течение 365 дней на одну и ту же область, заклинание начинает длиться до тех пор, пока его эффекты не будут рассеяны.

Коридоры. Туман заполняет все охраняемые коридоры, делая местность Сильно заслонённой. Кроме того, на каждом перекрёстке или развилке, где есть выбор направления, есть 50-процентный шанс того, что любое существо, кроме вас, будет считать, что идёт в сторону, противоположную той, в которую оно на самом деле идёт.

Двери. Все двери в охраняемой области запираются магией, как если бы они были закрыты заклинанием *Волшебный замок*. Кроме того, вы можете покрыть не более десяти дверей иллюзией, заставляя их выглядеть как гладкая стена.

Лестницы. Все лестницы в охраняемой области сверху донизу заполняются паутиной, как от заклинания *Паутина*. Нити восстанавливаются через 10 минут, если их уничтожить, пока заклинание *Стражи и обереги* активно.

Прочие эффекты заклинания. Вы можете добавить к охраняемой области один из следующих эффектов:

- Заклинание *Пляшущие огоньки* в четырёх коридорах, с простой последовательностью, которую огоньки будут выполнять, пока активно заклинание *Стражи и обереги*.
- Заклинание *Волшебные уста* в две области.
- Заклинание *Зловонное облако* в двух областях (испарения возвращаются через 10 минут, если были рассеяны, пока активно заклинание *Стражи и обереги*).
- Заклинание *Порыв ветра* в одном коридоре или комнате (ветер дует непрерывно, пока заклинание активно).

- Заклинание *Внушение* в одном квадрате со стороной 5 футов; все существа, входящие в эту область, мысленно воспринимают внушение.

Страх

3 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (белое перо)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Каждое существо в 30-футовом Конусе должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе выронит всё, что оно держит, и станет Испуганным на время длительности.

Испуганное существо совершает действие Рывок и перемещается прочь от вас по самому безопасному маршруту на каждом своём ходу, пока есть куда перемещаться. Если существо заканчивает свой ход в пространстве, где оно вас не видит, оно совершает спасбросок Мудрости. При успехе заклинание заканчивается на этом существе.

Сфера неуязвимости

6 уровень, Ограждение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (стеклянная бусина)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вокруг вас в 10-футовой Эманации возникает неподвижный слабо мерцающий барьер, существующий, пока активно заклинание.

Все заклинания 5 уровня и ниже, сотворённые снаружи барьера, не могут подействовать ни на что внутри. Такие заклинания могут быть нацелены на существ и объекты внутри барьера, но не оказывают на них никакого эффекта. Аналогичным образом, пространство, защищённое барьером, исключается из области воздействия таких заклинаний.

Использование ячейки большего уровня. Барьер защищает от заклинаний с уровнем на 1 выше за каждый уровень ячейки выше шестого.

Таинственный мираж

7 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Друид)

Время сотворения: 10 минут
Дистанция: Обзор
Компоненты: В, С
Длительность: 10 дней

Вы заставляете местность в пределах 1 квадратной мили выглядеть, звучать, пахнуть и даже ощущаться как другая местность. Открытые поля и дороги можно сделать похожими на болото, холм, расселину или другую труднопроходимую или непроходимую местность. Пруд можно сделать похожим на травяную лужайку, пропасть сделать пологим склоном, а каменистый овраг — широкой и ровной дорогой.

Точно так же, вы можете изменять внешний облик строений или создавать их там, где их не было. Это заклинание не маскирует, не скрывает и не добавляет существ.

Иллюзия включает в себя слышимые, видимые, тактильные и обонятельные элементы, так что она может сделать обычную местность Труднопроходимой местностью (и наоборот) и как-то иначе препятствовать перемещению. Все части иллюзорной местности (такие как камни и палки), вынесенные за пределы области пространства, мгновенно исчезают.

Существа с Истинным зрением могут видеть сквозь иллюзию настоящую местность; однако все элементы иллюзии для него остаются, так что, хоть оно и будет знать о наличии иллюзии, оно всё ещё может взаимодействовать с ней.

Телекинез

5 уровень, Преобразование (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы получаете способность силой мысли перемещать существ или объекты, а также манипулировать ими. Когда вы сотворяете это заклинание и действием Магия в ваших последующих ходах, пока заклинание активно, вы можете своей волей воздействовать на одно существо или объект, которые можете видеть в пределах дистанции, создавая подходящий эффект из описанных ниже. Вы можете как раунд за раундом воздействовать на одну и ту же цель, так и в любой момент выбирать новую цель. Если вы меняете цель, заклинание больше не действует на предыдущую цель.

Существо. Вы можете попробовать переместить существо Огромного размера или меньше. Цель должна преуспеть в спасброске Силы, иначе вы перемещаете её в любом направлении на расстояние не более 30 футов, но не за пределы дистанции. Существо становится Опутанным до конца вашего следующего хода, и, если вы поднимете существо в воздух, оно остаётся там подвешенным. Оно падает в конце вашего следующего хода, если вы снова не используете эту опцию на нём и оно не провалит спасбросок.

Объект. Вы можете попробовать переместить объект Огромного размера или меньше. Если объект никто не несёт и не носит, вы автоматически перемещаете его в любом направлении на расстояние не более 30 футов, но не за пределы дистанции.

Если объект несёт или носит существо, оно должно совершить спасбросок Силы, иначе вы вырываете объект у существа и перемещаете объект в любом направлении на расстояние не более 30 футов, но не за пределы дистанции.

Вы можете довольно точно управлять объектом вашей телекинетической хваткой — например, манипулировать простым инструментом, открывать двери или контейнеры, выливать содержимое из флакона, извлекать предмет из открытого контейнера или класть в него.

Телепатия

8 уровень, Прорицание (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Неограниченная
Компоненты: В, С, М (пара соединённых серебряных колец)
Длительность: 24 часа

Вы создаёте телепатическую связь между собой и знакомым согласным существом. Это существо может находиться где угодно на том же плане бытия, что и вы. Заклинание заканчивается, если вы с целью перестаёте быть на одном плане.

Пока заклинание активно, вы и цель через эту связь можете мгновенно обмениваться друг с другом словами, образами, звуками и другими сенсорными сообщениями, и цель понимает, что общается с вами. Это заклинание позволяет существу понимать смысл ваших слов и любых отправляемых вами сенсорных посланий.

Телепортация

7 уровень, Призыв (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Это заклинание мгновенно переносит в выбранное вами место назначения вас и не более восьми согласных видимых вами в пределах дистанции существ или один видимый вами в пределах дистанции объект. Если вы нацеливаетесь на объект, он должен быть Большого размера или меньше, и его не должно нести или носить несогласное существо.

Выбранное место назначения должно быть известно вам, и оно должно находиться на том же плане бытия, что и вы. Ваша ознакомленность с местом назначения определяет, успешным ли будет перемещение. Мастер бросает 1к100 и сверяется с таблицей «Результаты телепортации» и пояснениями ниже.

Результаты телепортации

Ознакомленность	Неудача	Похожее место	Мимо цели	Точно в цель
Постоянный круг	—	—	—	01–00
Связанный объект	—	—	—	01–00
Очень знакомое	01–05	06–13	14–24	25–00
Изредка видимое	01–33	34–43	44–53	54–00
Виденное один раз или описанное	01–43	44–53	54–73	74–00
Ложно описанное	01–50	51–00	—	—

Ознакомленность. Вот значения терминов в столбце «Ознакомленность» таблицы «Результаты телепортации»:

- «Постоянный круг» означает постоянный круг телепортации, последовательность знаков которого вам известна.
- «Связанный объект» означает, что у вас есть объект, взятый из места назначения не позднее шести месяцев — например книга из библиотеки волшебника.
- «Очень знакомое» — это место, в котором вы часто бывали, тщательно вами изученное, или место, которое вы можете видеть при сотворении заклинания.
- «Изредка видимое» — это место, которое вы видели несколько раз, но которое вам не очень хорошо известно.
- «Виденное один раз» — это место, которое вы видели один раз, возможно, при помощи магии, или место, известное вам по чьему-то описанию — возможно, по карте.
- «Ложно описанное» — это место, которого не существует. Возможно, вы пытались заглянуть в убежище врага, но вместо этого видели иллюзию, или пытаетесь телепортироваться в место, которого больше не существует.

Неудача. Непредсказуемая магия заклинания приводит к сложностям в путешествии. Все телепортирующиеся существа (или объект) получают 3к10 урона Чистой силой, и Мастер совершает ещё один бросок, чтобы определить новый результат (может произойти несколько неудач, и каждая будет наносить урон).

Похожее место. Вы и ваша группа (или объект) появляетесь в другом месте, визуально или тематически похожем на место назначения. Вы оказываетесь в ближайшем похожем месте. Например, если вы направляетесь в лабораторию в вашем доме, вы можете оказаться в чужой лаборатории в том же городе.

Мимо цели. Вы и ваша группа (или объект) появляетесь в месте, находящемся на расстоянии 2к12 миль в случайном направлении от места назначения. Бросьте 1к8 для определения направления: 1 — восток; 2 — юго-восток; 3 — юг; 4 — юго-запад; 5 — запад; 6 — северо-запад; 7 — север; 8 — северо-восток.

Точно в цель. Вы и ваша группа (или объект) появляетесь там, где было задумано.

Тёмное зрение

2 уровень, Преобразование (Друид, Волшебник, Следопыт, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (сушёная морковка)
Длительность: 8 часов

Согласное существо, которого вы касаетесь, получает Тёмное зрение в пределах 150 футов, пока заклинание активно.

Терновая стена
6 уровень, Призыв (Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (пригоршня шипов)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте стену из перевитых кустов с острыми как иглы шипами. Стена появляется в пределах дистанции на твёрдой поверхности и существует, пока активно заклинание. Вы можете сделать стену не более 60 футов в длину, 10 футов в высоту и толщиной 5 футов или кругом с диаметром 20 футов, высотой не более 20 футов и толщиной 5 футов. Эта стена блокирует линию обзора.

Когда стена появляется, все существа, находящиеся в ней, совершают спасбросок Ловкости, получая 7к8 Колющего урона при провале или половину этого урона при успехе.

Существа могут проходить сквозь стену, но медленно и болезненно. За каждый 1 фут перемещения через стену существо должно потратить 4 фута перемещения. Кроме того, в первый раз за ход, когда существо входит в стену или оканчивает там ход, оно совершает спасбросок Ловкости, получая 7к8 Рубящего урона при провале или половину этого урона при успехе. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Использование ячейки большего уровня. Оба типа урона увеличиваются на 1к8 за каждый уровень ячейки выше шестого.

Терновый кнут
Заговор, Преобразование (Друид)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (стебель растения с шипами)
Длительность: Мгновенная

Вы создаёте похожий на лозу кнут, покрытый шипами, бьющий по вашей команде существо, находящееся в пределах дистанции. Совершите по цели рукопашную атаку заклинанием. При попадании цель получает 1к6 Колющего урона, и если она Большая или меньше, вы можете подтянуть её к себе на расстояние не более 10 футов.

Усиление заговора. Урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5-го уровня (2к6), 11-го уровня (3к6) и 17-го уровня (4к6).

Тишина
2 уровень, Иллюзия (Бард, Жрец, Следопыт)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно, никакие звуки не могут раздаться в Сфере радиусом 20 футов с центром в точке по вашему выбору в пределах дистанции или пройти сквозь неё. Все существа и объекты, полностью находящиеся в Сфере, получают Иммунитет к урону Звуком, и существа становятся Оглохшими, когда полностью находятся в ней. Внутри Сферы невозможно сотворять заклинания с Вербальным компонентом.

Трюк с верёвкой
2 уровень, Преобразование (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (отрезок верёвки)
Длительность: 1 час

Вы касаетесь верёвки. Один её конец поднимается в воздух до тех пор, пока вся верёвка не станет перпендикулярна полу или достигнет потолка. На верхнем конце верёвки открывается Невидимый портал в межпространство размером 3×5 футов, существующий, пока заклинание активно. В межпространство можно попасть, забравшись по верёвке наверх, после чего её можно затянуть внутрь или выбросить наружу.

В этом межпространстве может поместиться не более восьми существ с размером не больше Среднего. Атаки, заклинания и прочие эффекты не могут проходить внутрь или наружу межпространства, но существа внутри могут видеть сквозь портал. Всё, что находится внутри, вываливается наружу, когда заклинание заканчивается.

Туманное облако
1 уровень, Призыв (Волшебник, Друид, Следопыт, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы создаёте Сферу с радиусом 20 футов из тумана с центром на точке в пределах дистанции. Сфера является Сильно заслонённой областью. Она существует, пока активно заклинание или пока сильный ветер (например, созданный заклинанием *Порыв ветра*) её не развеет.

Использование ячейки большего уровня. Радиус тумана увеличивается на 20 футов за каждый уровень ячейки выше первого.

Туманный шаг
2 уровень, Призыв (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Окутавшись серебристым туманом, вы телепортируетесь на расстояние не более 30 футов в незанятое пространство, которое можете видеть.

Тьма

2 уровень, Воплощение (Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, М (мех летучей мыши и кусочек угля)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно, из точки в пределах дистанции распространяется магическая Тьма Сферой с радиусом 15 футов. Тёмное зрение не видит сквозь эту Тьму, а немагический свет не может её осветить.

В качестве альтернативы вы можете сотворить заклинание на объект, который никто не несёт и не носит, заставляя Тьму заполнить 15-футовую Эманацию, исходящую от этого объекта. Накрытие этого объекта чем-то непрозрачным, например чашей или шлемом, блокирует Тьму.

Если часть области этого заклинания пересекается с областью Яркого света или Тусклого света, созданной заклинанием второго уровня и ниже, то другое заклинание рассеивается.

Убежище

1 уровень, Ограждение (Жрец)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (осколок стекла или зеркала)
Длительность: 1 минута

Вы защищаете существо в пределах дистанции. Пока заклинание активно, все существа, выбирающие защищаемое существо целью броска атаки или атакующего заклинания, должны преуспеть в спасброске Мудрости, иначе должны будут выбрать новую цель или потратить впустую свою атаку или заклинание. Это заклинание не защищает существо от областей воздействия. Заклинание заканчивается, когда защищаемое существо совершает атаку, сотворяет заклинание или наносит урон.

Увеличение/уменьшение

2 уровень, Преобразование (Бард, Волшебник, Друид, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка толчёного железа)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы увеличиваете или уменьшаете существо или объект, который вы можете видеть в пределах дистанции, на длительность заклинания (см. описание эффекта ниже). Целевой объект нельзя носить или нести. Если цель — несогласное существо, оно может совершить спасбросок Телосложения. При успехе заклинание не оказывает эффекта.

Всё, что выбранное существо несёт и носит, также изменяет размер. Любой предмет, который существо бросит, обретает нормальный размер. Метательное оружие или боеприпасы возвращаются к нормальному размеру сразу после попадания или промаха.

Увеличение. Размер цели увеличивается на одну категорию — например, со Среднего до Большого. Цель также совершает с Преимуществом проверки и спасброски Силы. Атаки цели с увеличенным оружием или Безоружные удары наносят на 1к4 больше урона при попадании.

Уменьшение. Размер цели уменьшается на одну категорию — например, со Среднего до Маленького. Цель также совершает с Помехой проверки и спасброски Силы. Атаки цели с уменьшенным оружием или Безоружные удары наносят на 1к4 меньше урона при попадании (урон не может быть меньше 1).

Удар стального ветра

5 уровень, Призыв (Волшебник, Следопыт)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: С, М (Рукопашное оружие стоимостью не менее 1 СМ)
Длительность: Мгновенная

Вы взмахиваете оружием, используемым для заклинания, а затем исчезаете, чтобы ударить, подобно ветру. Выберите не более пяти существ, которых вы можете видеть в пределах дистанции. Совершите рукопашную атаку заклинанием по каждой цели. При попадании цель получает 6к10 урона Чистой силой.

После этого вы можете телепортироваться в незанятое пространство, которое можете видеть в пределах 5 футов от одной из целей.

Удержание личности

2 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Друид, Жрец, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (прямой кусочек железа)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите Гуманоида, которого можете видеть в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Парализованной на время действия заклинания. Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая на себе действие заклинания при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете сделать целью одного дополнительного Гуманоида за каждый уровень ячейки выше второго.

Удержание чудовища

5 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (прямой кусок железа)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Парализованной на время действия заклинания. Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая на себе действие заклинания при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше пятого.

Узилище

7 уровень, Воплощение (Бард, Волшебник, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 100 футов
Компоненты: В, С, М (порошок рубина стоимостью не менее 1 500 ЗМ, расходуемый заклинанием)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вокруг области, выбранной вами в пределах дистанции, возникает неподвижная невидимая тюрьма в форме Куба, созданная из магической силы. Тюрьма может быть клеткой или сплошной коробкой, на ваш выбор.

Тюрьма в форме клетки может быть с длиной ребра не более 20 футов и состоит из прутьев диаметром 1/2 дюйма, отстоящих друг от друга на 1/2 дюйма. Тюрьма в форме коробки может быть с длиной ребра не более 10 футов и является сплошным барьером, останавливающим любую материю и блокирующим заклинания, сотворяемые как внутрь коробки, так и направленные из неё наружу. Когда вы сотворяете это заклинание, под его действие попадают все существа, находящиеся целиком внутри области. Существа, находящиеся в области лишь частично или слишком большие для заточения внутри, выталкиваются от центра области, пока не окажутся снаружи.

Существо, находящееся в узилище, не может покинуть его немагическими средствами. Если оно пытается использовать телепортацию или межпланарное перемещение, оно должно совершить спасбросок Харизмы. В случае успеха существо может использовать эту магию для выхода из узилища. При провале существо не может покинуть узилище и тратит впустую использование заклинания или эффект. Узилище простирается и на Эфирный план, запрещая перемещение через него.

Это заклинание нельзя развеять заклинанием *Рассеивание магии*.

Улучшение характеристики

2 уровень, Преобразование (Бард, Волшебник, Друид, Жрец, Следопыт, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (мех или перо)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касаетесь существа и выбираете Силу, Ловкость, Интеллект, Мудрость или Харизму. Пока заклинание активно, цель совершает с Преимуществом проверки выбранной характеристики.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше второго. Вы можете выбрать разные характеристики для каждой цели.

Умиротворение

2 уровень, Очарование (Бард, Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Все Гуманоиды в Сфере с радиусом 20 футов с центром в точке, выбранной в пределах дистанции, должны преуспеть в спасброске Харизмы, иначе окажутся под воздействием одного из следующих эффектов (выберите для каждого существа):

- Существо обладает Иммунитетом к состояниям Очарованный и Испуганный до окончания действия заклинания. Если существо уже было Очаровано или Испугано, эти состояния подавляются на всю длительность заклинания.
- Существо становится Равнодушным к выбранным вами существам, к которым оно было Враждебным. Это равнодушие заканчивается, если цель получает урон или становится свидетелем того, как её союзники получают урон. Когда заклинание заканчивается, отношение существа возвращается в норму.

Упругий шар Отилюка

4 уровень, Ограждение (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (стеклянная сфера)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Мерцающая сфера окружает находящееся существо Большого размера и меньше или объект в пределах дистанции. Нежелающее существо должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе станет окружённым сферой на время действия заклинания.

Ничто — ни физические предметы, ни энергия, ни эффекты прочих заклинаний — не могут проходить через этот барьер как внутрь, так и наружу, хотя существо в сфере может дышать нормально. Сфера имеет иммунитет ко всему урону, и находящееся внутри существо или объект не может получать урон от атак и эффектов, исходящих снаружи, как и находящееся в сфере существо не может нанести урон ничему, что находится снаружи.

Сфера ничего не весит и достаточно велика, чтобы вместить существо или объект. Окружённое существо может действием толкать стены сферы и таким образом перемещаться с половинной Скоростью. Точно так же сферу могут поднять и переносить другие существа.

Заклинание *Распад*, нацеленное на сферу, уничтожает её, не причиняя вреда ничему внутри.

Ускорение

3 уровень, Преобразование (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (стружка корня лакрицы)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите согласное существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Пока заклинание активно, Скорость цели удваивается, она получает бонус +2 к КЗ, совершает с Преимуществом спасброски Ловкости и на каждом ходу может совершать дополнительное действие. Таким действием может быть только Атака (только одна атака), Засада, Использование, Отход или Рывок.

Когда заклинание заканчивается, цель становится Недееспособной, и её Скорость становится равной 0 до конца её следующего хода, поскольку на неё накатывает волна усталости.

Усыпление

1 уровень, Очарование (Бард, Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка песка или лепестки розы)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Каждое существо по вашему выбору в Сфере радиусом 5 футов с центром в точке в пределах дистанции должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет Бессознательным до конца своего следующего хода, где будет должно повторить спасбросок. Если цель проваливает второй спасбросок, она становится Бессознательной на длительность заклинания. Заклинание заканчивается на цели, если она получает урон или кто-то в пределах 5 футов от неё использует действие, чтобы потрясти цель.

Существа, которые не спят, такие как эльфы, или те, у которых есть Иммунитет к состоянию Истощение, автоматически преуспевают в спасброске от этого заклинания.

Усыхание

4 уровень, Некромантия (Волшебник, Друид, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции, совершает спасбросок Телосложения, получая 8к8 урона Некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Растения автоматически проваливают этот спасбросок.

В качестве альтернативы выберите целью немагическое растение, не являющееся существом, например дерево или кустарник. Оно не совершает спасбросок — просто увядает и умирает.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Уход за умирающим

Заговор, Некромантия (Друид, Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 15 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Выберите живое существо, которое находится в пределах дистанции и имеет 0 Хитов. Существо становится Стабилизированным.

Усиление заговора. Дистанция удваивается, когда вы достигаете 5-го уровня (30 футов), 11-го уровня (60 футов) и 17-го уровня (120 футов).

Фальшивый двойник

5 уровень, Иллюзия (Бард, Волшебник, Колдун)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы становитесь Невидимым, и в то же время в том месте, где вы были, появляется ваш иллюзорный двойник. Двойник существует, пока заклинание активно, но невидимость оканчивается сразу же, когда вы атакуете, наносите урон или сотворяете заклинание.

Действием Магия вы можете переместить своего иллюзорного двойника на расстояние, не более чем вдвое превышающее вашу Скорость, и заставить его жестикулировать, говорить и вести себя так, как вам хочется. Он неосязаем и неуязвим.

Вы можете видеть его глазами и слышать его ушами, как если бы вы находились там же, где он.

Фокусы

Заговор, Преобразование (Бард, Волшебник, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Вплоть до 1 часа

Вы создаёте магический эффект в пределах дистанции. Выберите один из нижеприведённых вариантов. Если вы сотворяете это заклинание несколько раз, вы можете иметь не более трёх немгновенных эффектов одновременно.

Ощутимый эффект. Вы создаёте мгновенный безвредный ощутимый эффект, такой как сноп искр, порыв ветра, тихая мелодия или необычный запах.

Игра с огнём. Вы мгновенно зажигаете или тушите свечу, факел или небольшой костёр.

Очищение или загрязнение. Вы мгновенно чистите или мараете объект, размером не превышающий 1 кубического фута.

Небольшое ощущение. Вы остужаете, нагреваете или придаёте запах не более, чем 1 кубическому футу неживой материи на 1 час.

Волшебная метка. Вы создаёте на поверхности или объекте маленькую цветную метку или символ, существующую 1 час.

Небольшое сотворение. Вы создаёте немагическую безделушку или иллюзорный образ, помещающийся в вашу ладонь. Она существует до конца вашего следующего хода. Безделушка не наносит никакого урона и ничего не стоит.

Хижина Леомунда

3 уровень, Воплощение (Бард, Волшебник)

Время сотворения: 1 минута или Ритуал
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (кристаллическая бусина)
Длительность: 8 часов

Вокруг вас возникает 10-футовая Эманация и остаётся неподвижной на протяжении всей длительности. Заклинание проваливается, если Эманация недостаточно велика, чтобы полностью охватить всех существ в своей области.

Существа и объекты, находящиеся в пределах Эманации при сотворении заклинания, могут свободно перемещаться сквозь неё. Все остальные существа и объекты не могут входить в эту область. Заклинания уровнем ниже четвёртого не могут быть сотворены сквозь Эманацию, и эффекты таких заклинаний не могут воздействовать на эту область.

Атмосфера внутри Эманации сухая и комфортная, какой бы ни была погода снаружи. Пока заклинание активно, вы можете сделать пространство внутри Тускло освещённым или Тьмой (действий не требуется). Снаружи Эманация непрозрачна и может быть любого цвета, который вы выберете, но она прозрачна изнутри.

Заклинание заканчивается досрочно, если вы покидаете Эманацию или сотворяете его снова.

Хождение по ветру

6 уровень, Преобразование (Друид)

Время сотворения: 1 минута
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (свеча)
Длительность: 8 часов

Вы и не более десяти согласных существ, которых вы можете видеть в пределах дистанции, на время длительности заклинания принимаете газообразный облик, становясь лёгкими облачками. Находясь в облике облака, цель получает Скорость полёта 300 футов и может парить, имеет Иммунитет к состоянию Сбитый с ног и Сопротивление к Дробящему, Колющему и Рубящему урону. Единственные действия, которые цель может совершать в этой форме, — это Рывок или Магия для возвращения к естественному облику. Возврат занимает 1 минуту, во время которой цель становится Ошеломлённой. Пока заклинание активно, цель может вернуться к облику облака, что требует действия Магия и следом одной минуты на трансформацию.

Если цель находится в облике облака и летит, когда заканчивается эффект, она в течение 1 минуты снижается на 60 футов в раунд, пока не приземлится безопасно. Если через 1 минуту она не сможет приземлиться, то падает оставшуюся дистанцию.



Человек чародей обрушивает на упырей непредсказуемую энергию *Цветного шарика*

Хождение по воде

3 уровень, Преобразование (Друид, Жрец, Следопыт, Чародей)

Время сотворения: Действие или Ритуал
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек пробки)
Длительность: 1 час

Это заклинание дарует способность перемещаться по жидкой поверхности — такой как вода, кислота, грязь, снег, зыбучий песок или лава — как если бы это была безвредная твёрдая поверхность (существа, идущие по жидкой лаве, всё равно получают урон от жара). Не более десяти согласных существ по вашему выбору в пределах дистанции получают эту же способность, пока заклинание активно.

Находящаяся под эффектом заклинания цель должна совершить Бонусное действие, чтобы погрузиться под поверхность жидкости, и наоборот, но если цель падает в жидкость, то она проходит через поверхность без этого.

Царственное величие Йоланды

5 уровень, Очарование (Бард, Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (миниатюрная тиара)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы окружаете себя неземным величием в 10-футовой Эманации. Когда Эманация входит в пространство видимого вами существа, и всякий раз, когда видимое вами существо входит в Эманацию или заканчивает там свой ход, вы можете заставить это существо совершить спасбросок Мудрости. При провале цель получает 4к6 урона Психической энергией и становится Сбитой с ног, и вы можете оттолкнуть её от себя на не более, чем 10 футов. При успехе цель получает только половину этого урона. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Цветной шарик

1 уровень, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (бриллиант стоимостью не менее 50 ЗМ)
Длительность: Мгновенная

Вы бросаете энергетический шарик в цель в пределах дистанции. Выберите Звук, Кислоту, Огонь, Холод, Электричество или Яд при создании шарика, а затем совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает 3к8 урона выбранного типа.

Если выпадет одинаковое число на двух или более к8, шарик перепрыгнет на другую цель по вашему выбору в пределах 30 футов от первой цели. Совершите бросок атаки по новой цели, а также новый бросок урона при попадании. Ша-

рик не может вновь перепрыгнуть на новую цель, если только не сотворить заклинание при помощи ячейки второго уровня и выше.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого. Максимальное количество раз, которое шарик может перепрыгивать, равняется уровню используемой ячейки, а существо может стать целью только единожды за каждое сотворение.

Цепкая лоза

4 уровень, Призыв (Друид, Следопыт)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте лозу, вырастающую из земли в незанятом пространстве по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Лоза существует, пока заклинание активно.

Совершите рукопашную атаку заклинанием по существу в пределах 30 футов от лозы. При попадании цель получает 4к8 Дробящего урона и подтягивается на расстояние не более 30 футов к лозе; если цель Огромного размера или меньше, она становится Схваченной (Сл высвобождения равна Сл спасброска против ваших заклинаний). Лоза может схватить только одно существо за раз, и вы можете заставить лозу освободить Схваченное существо (действие не требуется).

Во время последующих ходов вы можете Бонусным действием повторить атаку против существа в пределах 30 футов от лозы.

Использование ячейки большего уровня. Количество существ, которые лоза может схватить, увеличивается на единицу за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Цепная молния

6 уровень, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С, М (три серебряные булавки)
Длительность: Мгновенная

Вы запускаете разряд молнии в цель, которую можете видеть в пределах дистанции. Затем три разряда перепрыгивают с неё на другие цели по вашему выбору, которых может быть не больше трёх, каждая из которых должна находиться в пределах 30 футов от первой цели. Цель может быть существом или объектом и может быть целью только одного разряда.

Каждая цель совершает спасбросок Ловкости, получая 10к8 урона Электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

Использование ячейки большего уровня. Один дополнительный разряд бьёт из первой цели за каждый уровень ячейки выше шестого.

Цунами

8 уровень, Призыв (Друид)

Время сотворения: 1 минута
Дистанция: 1 миля
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 6 раундов

В выбранной точке в пределах дистанции появляется стена из воды. Вы можете создать стену длиной не более 300 футов, высотой 300 футов и толщиной 50 футов. Стена существует, пока заклинание активно.

Когда стена появляется, все существа в её области совершают спасбросок Силы, получая 6к10 Дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе.

В начале каждого вашего хода после того, как стена появилась, она вместе со всеми находящимися в ней существами перемещается на 50 футов от вас. Все существа с размером не больше Огромного, находящиеся внутри стены, или те, в чьё пространство стена входит при перемещении, должны преуспеть в спасброске Силы, иначе получат 5к10 Дробящего урона. Существо может получить этот урон только раз за ход. В конце хода высота стены уменьшается на 50 футов, а получаемый урон в последующие раунды уменьшается на 1к10. Когда высота стены достигает 0 футов, заклинание заканчивается.

Существа, оказавшиеся в стене, могут перемещаться, плавая. Однако из-за силы волны существо должно преуспеть в проверке Силы (Атлетика) против Сл спасброска ваших заклинаний, чтобы перемещаться. Провалив проверку, существо не может перемещаться. Существо, выбравшееся из стены, падает на землю.

Чародейский выброс

Заговор, Воплощение (Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы направляете чародейскую энергию на одно существо или объект в пределах дистанции. Совершите бросок дальнобойной атаки по цели. При попадании цель получает 1к8 урона типа по вашему выбору: Звук, Кислота, Огонь, Психическая энергия, Холод, Электричество или Яд.

Если выпадет «8» на к8 для этого заклинания, дополнительно бросьте к8 и добавьте выпавшее значение к урону. При сотворении этого заклинания максимальное количество таких к8, которые вы можете добавить к урону заклинания, равно вашему модификатору заклинательной характеристики.

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



Волшебник Эвард прибегает к своему печально известному заклинанию *Чёрные щупальца Эварда*, чтобы преподать безрассудным бандитам урок

Чёрные щупальца Эварда

4 уровень, Призыв (Волшебник)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (щупальце)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Чёрные извивающиеся щупальца заполняют на полу квадрат со стороной 20 футов, который вы можете видеть в пределах дистанции. Пока заклинание активно, эти щупальца делают местность Труднопроходимой местностью.

Каждое существо в этой области совершает спасбросок Силы. При провале цель получает 3к6 Дробящего урона и становится Опутанной до конца действия заклинания. Существо также совершает этот спасбросок, если входит в эту область или заканчивает свой ход в ней. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Опутанное существо может действием совершить проверку Силы (Атлетика) против Сл спасброска ваших заклинаний, заканчивая на себе эффект при успехе.

Чудотворство

Заговор, Преобразование (Жрец)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В
Длительность: Вплоть до 1 минуты

Вы проявляете небольшое чудо в пределах дистанции. Вы создаёте один из приведённых ниже эффектов в пределах дистанции. При сотворении этого заклинания несколько раз вы можете иметь не более трёх активных эффектов с длительностью в 1 минуту одновременно. Изменённые глаза. Вы изменяете внешний вид своих глаз на 1 минуту.

Раскатистый голос. Ваш голос звучит не более, чем в три раза громче обычного в течение 1 минуты. Пока заклинание активно, вы совершаете с Преимуществом проверки Харизмы (Запугивание).

Игра с огнём. Вы заставляете пламя мерцать, светить ярче, тусклее или изменять цвет в течение 1 минуты.

Невидимая рука. Вы мгновенно заставляете незапертое окно или дверь распахнуться или захлопнуться.

Фантомный звук. Вы создаёте мгновенный звук, исходящий из выбранной вами точки в пределах дистанции, такой как раскат грома, крик ворона или зловещий шёпот.

Дрожь. Вы вызываете безвредную дрожь в земле в течение 1 минуты.

Щит

1 уровень, Ограждение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Реакция, совершаемая, когда по вам попали броском атаки или вы стали целью заклинания *Волшебная стрела*
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд

Вас защищает незримый барьер магической силы. До начала вашего следующего хода вы получаете бонус +5 к КЗ, в том числе против атаки, вызвавшей эту Реакцию, и не получаете урона от заклинания *Волшебная стрела*.

Щит веры

1 уровень, Ограждение (Жрец, Паладин)

Время сотворения: Бонусное действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (свиток с молитвой)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Мерцающее поле окутывает выбранное вами существо в пределах дистанции и даёт ему бонус +2 к КЗ, пока заклинание активно.

Электрошок

Заговор, Воплощение (Волшебник, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Молния прыгает от вас к существу, которого вы пытаетесь коснуться. Совершите по цели рукопашную атаку заклинанием. При попадании цель получает 1к8 урона Электричеством и не может совершать Провоцированные атаки до начала своего следующего хода.

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

Эфирность

7 уровень, Призыв (Бард, Волшебник, Жрец, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: До 8 часов

Вы вступаете в пограничные окрестности Эфирного плана, в местность, в которой он пересекается с вашим текущим планом. Вы остаётесь в Пограничном Эфире, пока заклинание активно. В это время вы можете перемещаться в любом направлении. Если вы перемещаетесь вверх или вниз, каждый фут перемещения стоит 1 дополнительный фут. Вы можете воспринимать план, который покинули, видя всё в оттенках серого, но не можете видеть ничего, что происходит за пределами 60 футов.

Находясь на Эфирном Плане, вы можете воздействовать только на существ на этом плане, и только они могут воздействовать на вас. Существа, не находящиеся на Эфирном Плане, не могут воспринимать вас, если у них нет возможности чувствовать что-то на Эфирном плане.

Когда заклинание заканчивается, вы возвращаетесь на план, с которого пришли, в месте, которое соответствует вашему месту в Пограничном Эфире. Если вы появляетесь в занятом пространстве, вас мгновенно переносит в ближайшее незанятое пространство, и вы получаете урон Чистой силой, равный удвоенному количеству футов, на которое вы переместились.

Это заклинание заканчивается мгновенно, если вы сотворяете его, находясь на Эфирном плане или на плане, который не граничит с ним, например на одном из Внешних планов.

Использование ячейки большего уровня. Вы можете выбрать не более трёх согласных существ (включая себя) за каждый уровень ячейки выше седьмого. Существа должны быть в пределах 10 футов от вас, когда вы сотворяете это заклинание.

Ядовитые брызги

Заговор, Некромантия (Волшебник, Друид, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы распыляете токсичный туман на существо в пределах дистанции. Совершите Дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает 1к12 урона Ядом.

Усиление заговора. Урон увеличивается на 1к12, когда вы достигаете 5-го уровня (2к12), 11-го уровня (3к12) и 17-го уровня (4к12).

Языки

3 уровень, Прорицание (Бард, Волшебник, Жрец, Колдун, Чародей)

Время сотворения: Действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, М (миниатюрный зиккурат)
Длительность: 1 час

Это заклинание дарует существу, которого вы касаетесь, умение понимать любой разговорный или жестовый язык, который оно слышит или видит. Более того, когда цель общается с помощью речи или жестов, все существа, знающие хотя бы один язык, понимают, что сказала цель, если могут слышать речь или видеть жесты.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Мультивселенная

В этом приложении представлен краткий обзор мультивселенной — всеобъемлющей реальности, которая заключает в себе бесчисленные миры и приключения D&D. Эти миры более подробно рассмотрены в *«Руководстве Мастера»* наряду с другими планами, такими как Дальний предел, Негативный план и Позитивный план.

Материальные миры

Силы принципов и стихий реальности сходятся вместе, чтобы создать следующие планы бытия:

Материальный план. Большинство приключений в D&D происходят на Материальном плане, где находятся миры различных сеттингов, таких как Dragonlance, Eberron, Forgotten Realms и Grayhawk. Здесь найдётся место и для мира, созданного вашей группой. Миры этого плана разнообразны как в законах их физики, так и магических законах.

Страна Фей. Это энергичное идеализированное царство до краёв наполнено жизнью и эмоциями, особенно сильными в Доменах Наслаждения.

Царство Теней. Это мрачное царство теней и зловещих пустошей, населённых призраками развалин и печально знаменитых Доменов Ужаса.

Переходные планы

Переходные планы — это дороги, соединяющие другие планы.

Астральный план. Это бесконечное серебристое пространство связывает Материальный план с Внешними планами. Целые цивилизации стали называть эти мерцающие просторы своим домом, а некоторые путешествуют по этому волшебному космосу на магических кораблях.

Эфирный план. Это призрачное царство соединяет Материальный план и Внутренние планы. Область, где Эфирный план пересекается с другими, называется Пограничным эфиром — местом, где существам открываются видения лежащих за ним планов.

Внутренние планы

Стихийные силы и составные элементы реальности берут своё начало на этих Внутренних планах:

Стихийный план Воздуха. По бескрайнему небу этого плана плывут облака и летающие острова.

Стихийный план Земли. В каменных лабиринтах и пещерах этого плана скрывается несметное богатство минералов.

Стихийный план Огня. На вулканических островах этого царства вечного ада кипит яркая жизнь.

Стихийный план Воды. Океан этого бездонного плана кишит таинственными морскими обитателями.

Стихийный хаос. Здесь, на границе Внутренних планов, силы стихий сталкиваются в непредсказуемом танце.

Парастихийные планы. В этих пограничных областях между Стихийными планами силы элементов объединились в царства пепла, льда, магмы и слизи.

Внешние планы

Внешние планы — это обитель бессмертных, где идеи обретают форму, а души — посмертие. К Внешним планам относятся:

Сигил. Сигил, Город Дверей, — это не план, а скорее мегаполис в центре Внешних планов. Порталы этого города ведут в различные уголки всей мультивселенной, а загадочная Леди Боли следит за порядком.

Внешние земли. Влияние Внешних планов сходится во Внешних землях, где расположились уходящие на Внешние планы порталы. В центре Внешних земель возвышается Шпиль — столп, на вершине которого парит Сигил.

Другие Внешние планы. Эти планы перечислены в таблице «Внешние планы». Некоторые из них — райские кущи, другие — царства кошмара, а остальные — ещё более странные. В каждом из них доминируют силы, воплощающие одно или несколько мировоззрений, описанных в главе 2.

Внешние планы

Внешний план	Мировоззрение
Аид	Нейтрально-злое
Арборея	Хаотично-доброе
Аркадия	Принципиально-доброе, Принципиально-нейтральное
Ахерон	Принципиально-злое, Принципиально-нейтральное
Бездна	Хаотично-злое
Битопия	Принципиально-доброе, Нейтрально-доброе
Внешние земли	Нейтральное
Геенна	Принципиально-злое, Нейтрально-злое
Гора Целестия	Принципиально-доброе
Девять Преисподних	Принципиально-злое
Звериные земли	Хаотично-доброе, Нейтрально-доброе
Исгард	Хаотично-доброе, Хаотично-нейтральное
Карцери	Хаотично-злое, Нейтрально-злое
Лимбо	Хаотично-нейтральное
Механус	Принципиально-нейтральное
Пандемониум	Хаотично-злое, Хаотично-нейтральное
Элизиум	Нейтрально-доброе

Внутренние планы



Астральный план



Внешние планы

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Блоки статистики существ

В этом приложении содержатся блоки статистики для существ, упоминающихся в других разделах книги — в главах о классах, снаряжении и заклинаниях. Глоссарий правил описывает, как читать блок статистики, а *«Бестиарий»* содержит ещё больше существ.

Следующие блоки статистики представлены в алфавитном порядке. При использовании блока статистики Мастер может изменить его детали.



Бес

Бес

Крошечное Исчадие (Дьявол), Принципиально-злое

КЗ 13 **Инициатива** +3 (13)
Хиты 21 (6к4 + 6)
Скорость 20 футов, Полёта 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	6	–2	–2	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	13	+1	+1
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Обман +4, Проницательность +3, Скрытность +5
Сопротивления Холод
Иммунитеты Огонь, Яд; Отравленный
Чувства Тёмное зрение 120 футов (магическая Тьма не мешает зрению), пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Инфернальный
ПО 1 (200 опыта; БВ +2)

Особенности

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает Тёмному зрению беса.

Сопротивление магии. Бес совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Жало. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) Колющего урона плюс 7 (2к6) урона Ядом.

Невидимость. Бес сотворяет заклинание *Невидимость*, не нуждаясь в компонентах и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики.

Смена облика. Бес меняет облик, либо становясь похожим на крысу (Скорость 20 футов), ворона (Скорость 20 футов, Полёта 60 футов) или паука (Скорость 20 футов, Лазания 20 футов), либо возвращаясь к своему истинному облику. Его статистика в каждом облике одинакова, за исключением Скорости. Всё снаряжение, которое он носит или несёт, не превращается.

Барсук

Крошечный Зверь, без мировоззрения

КЗ 11 **Инициатива** +0 (10)
Хиты 5 (1к4 + 3)
Скорость 20 футов, Копания 5 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	10	+0	+0	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	16	+3	+3
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	–3	–3

Навыки Восприятие +3
Сопротивления Яд
Чувства Тёмное зрение 30 футов, пассивное Восприятие 13
Языки отсутствуют
ПО 0 (10 опыта; БВ +2)

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +2, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1 Колющего урона.

Боевой конь

Большой Зверь, без мировоззрения

КЗ 11 **Инициатива** +1 (11)
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 60 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	18	+4	+4	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	13	+1	+1
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	12	+1	+3	**Хар**	7	–2	–2

Чувства пассивное Восприятие 11
Языки отсутствуют
ПО 1/2 (100 опыта; БВ +2)

Действия

Копыта. *Бросок рукопашной атаки:* +6, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) Дробящего урона. Если цель — Большое существо и меньше, и лошадь переместилась как минимум на 20 футов по прямой к цели непосредственно перед попаданием, цель получает дополнительно 5 (2к4) Дробящего урона и становится Сбитой с ног.

Бурый медведь

Большой Зверь, без мировоззрения

КЗ 11 **Инициатива** +1 (11)
Хиты 22 (3к10 + 6)
Скорость 40 футов, Лазания 30 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	17	+3	+3	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	15	+2	+2
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	7	–2	–2

Навыки Восприятие +3
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 13
Языки отсутствуют
ПО 1 (200 опыта; БВ +2)

Действия

Мультиатака. Медведь совершает одну атаку Укусом и одну атаку Когтем.

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) Колющего урона.

Коготь. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) Рубящего урона. Если цель — Большое существо и меньше, она становится Сбитой с ног.



Волк

Верблюд

Большой Зверь, без мировоззрения

КЗ 10 **Инициатива** –1 (9)
Хиты 17 (2к10 + 6)
Скорость 50 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	15	+2	+2	**Лов**	8	–1	–1	**Тел**	17	+3	+5
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	5	–3	–3

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10
Языки отсутствуют
ПО 1/8 (25 опыта; БВ +2)

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) Дробящего урона.

Волк

Средний Зверь, без мировоззрения

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	14	+2	+2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	3	–4	–4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	6	–2	–2

Навыки Восприятие +5, Скрытность +4
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 15
Языки отсутствуют
ПО 1/4 (50 опыта; БВ +2)

Особенности

Тактика стаи. Волк совершает с Преимуществом броски атаки по цели, если как минимум один его не Недееспособный союзник находится в пределах 5 футов от этой цели.

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) Колющего урона. Если цель — Среднее существо и меньше, она становится Сбитой с ног.

Ворон

Крошечный Зверь, без мировоззрения

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 2 (1к4)
Скорость 10 футов, Полёта 50 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	2	–4	–4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	5	–3	–3	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	6	–2	–2

Навыки Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки отсутствуют
ПО 0 (10 опыта; БВ +2)

Особенности

Подражание. Ворон может подражать простым звукам, которые когда-либо слышал, таким как шёпот или чириканье. Слышащее эти звуки существо должно преуспеть в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10, чтобы определить фальшь.

Действия

Клюв. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1 Колющего урона.

Гигантская куница

Средний Зверь, без мировоззрения

КЗ 13 **Инициатива** +3 (13)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 40 футов, Лазания 30 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	11	+0	+0	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	10	+0	+0
Инт	4	–3	–3	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	–3	–3

Навыки Акробатика +5, Восприятие +3, Скрытность +5
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 13
Языки отсутствуют
ПО 1/8 (25 опыта; БВ +2)

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) Колющего урона.



Гигантский барсук



Гигантский краб

Гигантский барсук

Средний Зверь, без мировоззрения

КЗ 13 **Инициатива** +0 (10)
Хиты 15 (2к8 + 6)
Скорость 30 футов, Копания 10 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	13	+1	+1	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	17	+3	+3
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	–3	–3

Навыки Восприятие +3
Сопротивления Яд
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 13
Языки отсутствуют
ПО 1/4 (50 опыта; БВ +2)

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +3, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 6 (2к4 + 1) Колющего урона.

Гигантский козёл

Большой Зверь, без мировоззрения

КЗ 11 **Инициатива** +1 (11)
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 40 футов, Лазания 30 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	17	+3	+5	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	3	–4	–4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	6	–2	–2

Навыки Восприятие +3
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 13
Языки отсутствуют
ПО 1/2 (100 опыта; БВ +2)

Действия

Таран. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) Дробящего урона. Если цель — Большое существо и меньше, и козёл переместился как минимум на 20 футов по прямой к цели непосредственно перед попаданием, цель получает дополнительно 5 (2к4) Дробящего урона и становится Сбитой с ног.

Гигантский краб

Средний Зверь, без мировоззрения

КЗ 15 **Инициатива** +1 (11)
Хиты 13 (3к8)
Скорость 30 футов, Плавания 30 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	13	+1	+1	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	11	+0	+0
Инт	1	–5	–5	**Мдр**	9	–1	–1	**Хар**	3	–4	–4

Навыки Скрытность +3
Чувства Слепое зрение 30 футов, пассивное Восприятие 9
Языки отсутствуют
ПО 1/8 (25 опыта; БВ +2)

Особенности

Амфибия. Краб может дышать и воздухом, и под водой.

Действия

Клешня. *Бросок рукопашной атаки:* +3, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) Дробящего урона. Если цель — Среднее существо и меньше, она становится Схваченной (Сл высвобождения 11) одной из двух клешней.

Гигантский морской конёк

Большой Зверь, без мировоззрения

КЗ 14 **Инициатива** +1 (11)
Хиты 16 (3к10)
Скорость 5 футов, Плавания 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	15	+2	+2	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	11	+0	+0
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	–3	–3

Чувства пассивное Восприятие 11
Языки отсутствуют
ПО 1/2 (100 опыта; БВ +2)

Особенности

Подводное дыхание. Морской конёк может дышать только под водой.

Действия

Таран. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) Дробящего урона, или 11 (2к8 + 2) Дробящего урона, если конёк переместился по крайней мере на 20 футов по прямой к цели непосредственно перед попаданием.

Бонусные действия

Пузырьковый рывок. Находясь под водой, морской конёк перемещается на расстояние вплоть до половины его Скорости плавания, не вызывая Провоцированных атак.



Гигантский паук

Гигантский паук

Большой Зверь, без мировоззрения

КЗ 14 **Инициатива** +3 (13)
Хиты 26 (4к10 + 4)
Скорость 30 футов, Лазания 30 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	14	+2	+2	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	12	+1	+1
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	4	–3	–3

Навыки Восприятие +4, Скрытность +7
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 14
Языки отсутствуют
ПО 1 (200 опыта; БВ +2)

Особенности

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной, и знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) Колющего урона плюс 7 (2к6) урона Ядом.

Паутина (перезарядка 5–6). *Спасбросок Ловкости:* Сл 13, одно видимое пауком существо в пределах 60 футов. *Провал:* Цель становится Опутанной, пока паутина не будет уничтожена (КЗ 10; 5 Хитов; Уязвимость к урону Огнём; Иммунитет к урону Психической энергией и Ядом).

Ездовая лошадь

Большой Зверь, без мировоззрения

КЗ 11 **Инициатива** +1 (11)
Хиты 13 (2к10 + 2)
Скорость 60 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	16	+3	+3	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	7	–2	–2

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки отсутствуют
ПО 1/4 (50 опыта; БВ +2)

Действия

Копыта. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) Дробящего урона.

Зомби

Средняя Нежить, Нейтрально-злая

КЗ 8 **Инициатива** –2 (8)
Хиты 15 (2к8 + 6)
Скорость 20 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	13	+1	+1	**Лов**	6	–2	–2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	3	–4	–4	**Мдр**	6	–2	+0	**Хар**	5	–3	–3

Иммунитеты Яд; Истощение, Отравленный
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 8
Языки понимает Общий и еще один язык, но не говорит
ПО 1/4 (50 опыта; БВ +2)

Особенности

Стойкость нежити. Если урон снижает Хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения (Сл 5 + полученный урон), если только это не был урон Излучением или от Критического попадания. При успехе Хиты зомби опускаются только до 1.

Действия

Размашистый удар. *Бросок рукопашной атаки:* +3, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) Дробящего урона.

Кабан

Средний Зверь, без мировоззрения

КЗ 11 **Инициатива** +0 (10)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	13	+1	+1	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	14	+2	+2
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	9	–1	–1	**Хар**	5	–3	–3

Чувства пассивное Восприятие 9
Языки отсутствуют
ПО 1/4 (50 опыта; БВ +2)

Особенности

Окровавленная ярость. Пока кабан Окровавлен, он совершает с Преимуществом броски атаки.

Действия

Бодание. *Бросок рукопашной атаки:* +3, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) Колющего урона. Если цель — Среднее существо и меньше, а кабан переместился как минимум на 20 футов по прямой непосредственно перед попаданием, цель получает дополнительно 3 (1к6) Колющего урона и становится Сбитой с ног.



Квазит

Квазит

Крошечное Исчадие (Демон), Хаотично-злое

КЗ 13 **Инициатива** +3 (13)
Хиты 25 (10к4)
Скорость 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	5	–3	–3	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	10	+0	+0
Инт	7	–2	–2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Скрытность +5
Сопротивления Огонь, Холод, Электричество
Иммунитеты Яд; Отравленный
Чувства Тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 10
Языки Общий, язык Бездны
ПО 1 (200 опыта; БВ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Квазит совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Раздирание. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) Рубящего урона, и цель становится Отравленной до начала следующего хода квазита.

Невидимость. Квазит сотворяет заклинание *Невидимость*, не нуждаясь в компонентах и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики.

Испуг (1/день). *Спасбросок Мудрости:* Сл 10, одно существо в пределах 20 футов. *Провал:* цель становится Испуганной. Она может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе заканчивая этот эффект на себе. Спустя 1 минуту цель автоматически преуспевает.

Смена облика. Квазит меняет облик, либо становясь похожим на летучую мышь (Скорость 10 футов, Полёта 40 футов), многоножку (Скорость 40 футов, Лазания 40 футов) или жабу (Скорость 40 футов, Плавания 40 футов), либо возвращаясь к своему истинному облику, при этом его статистика в каждом облике одинакова, за исключением Скорости. Все снаряжение, которое он носит или несёт, не превращается.



Кошка

Козёл

Средний Зверь, без мировоззрения

КЗ 10 **Инициатива** +0 (10)
Хиты 4 (1к8)
Скорость 40 футов, Лазания 30 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	11	+0	+2	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	11	+0	+0
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	–3	–3

Навыки Восприятие +2
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 12
Языки отсутствуют
ПО 0 (10 опыта; БВ +2)

Действия

Таран. *Бросок рукопашной атаки:* +2, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1 Дробящего урона, или 2 (1к4) Дробящего урона, если козёл переместился как минимум на 20 футов по прямой к цели непосредственно перед попаданием.

Кошка

Крошечный Зверь, без мировоззрения

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 2 (1к4)
Скорость 40 футов, Лазания 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	3	–4	–4	**Лов**	15	+2	+4	**Тел**	10	+0	+0
Инт	3	–4	–4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	–2	–2

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 13
Языки отсутствуют
ПО 0 (10 опыта; БВ +2)

Особенности

Прыгун. Дистанция прыжка кошки определяется её Ловкостью, а не Силой.

Действия

Царапание. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1 Рубящего урона.



Крокодил

Краб

Крошечный Зверь, без мировоззрения

КЗ 11 **Инициатива** +0 (10)
Хиты 3 (1к4 + 1)
Скорость 20 футов, Плавания 20 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	6	–2	–2	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	12	+1	+1
Инт	1	–5	–5	**Мдр**	8	–1	–1	**Хар**	2	–4	–4

Навыки Скрытность +2
Чувства Слепое зрение 30 футов, пассивное Восприятие 9
Языки отсутствуют
ПО 0 (10 опыта; БВ +2)

Особенности

Амфибия. Краб может дышать и воздухом, и под водой.

Действия

Клешня. *Бросок рукопашной атаки:* +2, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1 Дробящего урона.

Крокодил

Большой Зверь, без мировоззрения

КЗ 12 **Инициатива** +0 (10)
Хиты 13 (2к10 + 2)
Скорость 20 футов, Плавания 30 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	15	+2	+2	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	13	+1	+3
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	–3	–3

Навыки Скрытность +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки отсутствуют
ПО 1/2 (100 опыта; БВ +2)

Особенности

Задержка дыхания. Крокодил может задержать дыхание на 1 час.

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) Колющего урона. Если цель — Среднее существо и меньше, она становится Схваченной (Сл высвобождения 12). Пока цель Схвачена, она Опутана.

Крыса

Крошечный Зверь, без мировоззрения

КЗ 10 **Инициатива** +0 (10)
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 20 футов, Лазания 20 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	2	–4	–4	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	9	–1	–1
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	4	–3	–3

Навыки Восприятие +2
Чувства Тёмное зрение 30 футов, пассивное Восприятие 12
Языки отсутствуют
ПО 0 (10 опыта; БВ +2)

Особенности

Проворство. Крыса не вызывает Провоцированных атак, когда выходит из досягаемости врага.

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +2, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1 Колющего урона.

Куница

Крошечный Зверь, без мировоззрения

КЗ 13 **Инициатива** +3 (13)
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 30 футов, Лазания 30 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	3	–4	–4	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	8	–1	–1
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	3	–4	–4

Навыки Акробатика +5, Восприятие +3, Скрытность +5
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 13
Языки отсутствуют
ПО 0 (10 опыта; БВ +2)

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1 Колющего урона.



Летучая мышь

Лев

Большой Зверь, без мировоззрения

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 22 (4к10)
Скорость 50 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	17	+3	+3	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	3	–4	–4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	8	–1	–1

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 13
Языки отсутствуют
ПО 1 (200 опыта; БВ +2)

Особенности

Тактика стаи. Лев совершает с Преимуществом броски атаки по цели, если как минимум один его не Недееспособный союзник находится в пределах 5 футов от этой цели.

Прыжок с разбега. При разбеге в 10 футов лев может совершить Прыжок в длину не более 25 футов.

Действия

Мультиатака. Лев совершает две атаки Раздиранием. Он может заменить одну атаку на использование Рыка.

Раздирание. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) Рубящего урона.

Рык. *Спасбросок Мудрости:* Сл 11, одно существо в пределах 15 футов. *Провал:* Цель становится Испуганной до начала следующего хода льва.

Летучая мышь

Крошечный Зверь, без мировоззрения

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 5 футов, Полёта 30 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	2	–4	–4	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	8	–1	–1
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	4	–3	–3

Чувства Слепое зрение 60 футов, пассивное Восприятие 11
Языки отсутствуют
ПО 0 (10 опыта; БВ +2)

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1 Колющего урона.

Лось

Большой Зверь, без мировоззрения

КЗ 10 **Инициатива** +0 (10)
Хиты 11 (2к10)
Скорость 50 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	16	+3	+3	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	11	+0	+0
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	6	–2	–2

Навыки Восприятие +2
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 12
Языки отсутствуют
ПО 1/4 (50 опыта; БВ +2)

Действия

Таран. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) Дробящего урона. Если цель — Большое существо и меньше, и лось переместился как минимум на 20 футов по прямой к цели непосредственно перед попаданием, цель получает дополнительно 3 (1к6) Дробящего урона и становится Сбитой с ног.

Лютый волк

Большой Зверь, без мировоззрения

КЗ 14 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 22 (3к10 + 6)
Скорость 50 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	17	+3	+3	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	15	+2	+2
Инт	3	–4	–4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	–2	–2

Навыки Восприятие +5, Скрытность +4
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 15
Языки отсутствуют
ПО 1 (200 опыта; БВ +2)

Особенности

Тактика стаи. Волк совершает с Преимуществом броски атаки по цели, если как минимум один его не Недееспособный союзник находится в пределах 5 футов от этой цели.

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) Колющего урона. Если цель — Большое существо и меньше, она становится Сбитой с ног.

Лягушка



Лягушка

Крошечный Зверь, без мировоззрения

КЗ 11 **Инициатива** +1 (11)
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 20 футов, Плавания 20 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	1	–5	–5	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	8	–1	–1
Инт	1	–5	–5	**Мдр**	8	–1	–1	**Хар**	3	–4	–4

Навыки Восприятие +1, Скрытность +3
Чувства Тёмное зрение 30 футов, пассивное Восприятие 11
Языки отсутствуют
ПО 0 (10 опыта; БВ +2)

Особенности

Амфибия. Лягушка может дышать и воздухом, и под водой.

Прыжок с места. Лягушка совершает Прыжки в длину на расстояние не более 10 футов и Прыжки в высоту не более 5 футов, с разбегом или без него.

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +3, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1 Колющего урона.

Мастиф

Средний Зверь, без мировоззрения

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 5 (1к8 + 1)
Скорость 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	13	+1	+1	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	3	–4	–4	**Мдр**	12	+1	+3	**Хар**	7	–2	–2

Навыки Восприятие +5
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 15
Языки отсутствуют
ПО 1/8 (25 опыта; БВ +2)

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +3, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) Колющего урона. Если цель — Среднее существо и меньше, она становится Сбитой с ног.

Мастиф



Мул

Средний Зверь, без мировоззрения

КЗ 10 **Инициатива** +0 (10)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	14	+2	+4	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	13	+1	+1
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	–3	–3

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки отсутствуют
ПО 1/8 (25 опыта; БВ +2)

Особенности

Вьючное животное. Мул считается на один размер больше при определении его грузоподъёмности.

Действия

Копыта. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) Дробящего урона.

Осьминог

Маленький Зверь, без мировоззрения

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 3 (1к6)
Скорость 5 футов, Плавания 30 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	4	–3	–3	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	3	–4	–4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	4	–3	–3

Навыки Восприятие +2, Скрытность +6
Чувства Тёмное зрение 30 футов, пассивное Восприятие 12
Языки отсутствуют
ПО 0 (10 опыта; БВ +2)

Особенности

Сжатие. Осьминог может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без траты дополнительного перемещения.

Подводное дыхание. Осьминог может дышать только под водой.

Действия

Щупальца. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1 Дробящего урона.

Реакции

Чернильное облако (1/день). *Условие:* Находясь под водой, существо заканчивает свой ход в пределах 5 футов от осьминога. *Эффект:* Осьминог выпускает чернила, заполняющие 5-футовый Куб с центром на осьминоге, и перемещается на расстояние вплоть до его Скорости плавания. Куб является Сильно заслонённой областью в течение 1 минуты, или пока сильное течение или похожий эффект не рассеют чернила.

Пони



Псевдодракон



Пантера

Средний Зверь, без мировоззрения

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 13 (3к8)
Скорость 40 футов, Лазания 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	14	+2	+2	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	10	+0	+0
Инт	3	–4	–4	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	7	–2	–2

Навыки Восприятие +4, Скрытность +6
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 14
Языки отсутствуют
ПО 1/4 (50 опыта; БВ +2)

Действия

Раздирание. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) Рубящего урона.

Бонусные действия

Ловкий побег. Пантера совершает действия Засада или Отход.

Паук

Крошечный Зверь, без мировоззрения

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 20 футов, Лазания 20 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	2	–4	–4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	8	–1	–1
Инт	1	–5	–5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	2	–4	–4

Навыки Скрытность +4
Чувства Тёмное зрение 30 футов, пассивное Восприятие 10
Языки отсутствуют
ПО 0 (10 опыта; БВ +2)

Особенности

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной, и знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1 Колющего урона плюс 2 (1к4) урона Ядом.

Пони

Средний Зверь, без мировоззрения

КЗ 10 **Инициатива** +0 (10)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	15	+2	+4	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	13	+1	+1
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	7	–2	–2

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки отсутствуют
ПО 1/8 (25 опыта; БВ +2)

Действия

Копыта. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) Дробящего урона.

Псевдодракон

Крошечный Дракон, Нейтрально-добрый

КЗ 14 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 10 (3к4 + 3)
Скорость 15 футов, Полёта 60 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	6	–2	–2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Восприятие +5, Скрытность +4
Чувства Слепое зрение 10 футов, Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 15
Языки понимает Общий и Драконий, но не может говорить
ПО 1/4 (50 опыта; БВ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Псевдодракон совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Псевдодракон совершает две атаки Укусом.

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) Колющего урона

Жало. *Спасбросок Телосложения:* Сл 12, одно видимое псевдодраконом существо в пределах 5 футов. *Провал:* 5 (2к4) урона Ядом, и цель становится Отравленной на 1 час. Пока цель Отравленная, она также является Бессознательной, пока не получит урон или другое существо в пределах 5 футов действием не разбудит её.

Рифовая акула

Средний Зверь, без мировоззрения

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 5 футов, Плавания 30 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	14	+2	+2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	1	–5	–5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	4	–3	–3

Навыки Восприятие +2
Чувства Слепое зрение 30 футов, пассивное Восприятие 12
Языки отсутствуют
ПО 1/2 (100 опыта; БВ +2)

Особенности

Тактика стаи. Акула совершает с Преимуществом броски атаки по цели, если как минимум один её не Недееспособный союзник находится в пределах 5 футов от этой цели.

Подводное дыхание. Акула может дышать только под водой.

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) Колющего урона.

Скелет

Средняя Нежить, Принципиально-злая

КЗ 13 **Инициатива** +3 (13)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	10	+0	+0	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	15	+2	+2
Инт	6	–2	–2	**Мдр**	8	–1	–1	**Хар**	5	–3	–3

Уязвимости Дробящий урон
Иммунитеты Яд; Истощение, Отравленный
Снаряжение Короткий лук, Короткий меч
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 9
Языки понимает Общий и еще один язык, но не говорит
ПО 1/4 (50 опыта; БВ +2)

Действия

Короткий меч. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) Колющего урона.

Короткий лук. *Бросок дальнобойной атаки:* +5, дистанция 80/320 футов. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) Колющего урона.

Скорпион

Крошечный Зверь, без мировоззрения

КЗ 11 **Инициатива** +0 (10)
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 10 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	2	–4	–4	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	8	–1	–1
Инт	1	–5	–5	**Мдр**	8	–1	–1	**Хар**	2	–4	–4

Чувства Слепое зрение 10 футов, пассивное Восприятие 9
Языки отсутствуют
ПО 0 (10 опыта; БВ +2)

Действия

Жало. *Бросок рукопашной атаки:* +2, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1 Колющего урона плюс 3 (1к6) урона Ядом.



Слаад головастик

Слаад головастик

Крошечная Аберрация, Хаотично-нейтральная

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 7 (3к4)
Скорость 30 футов, Копания 10 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	7	–2	–2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	3	–4	–4	**Мдр**	5	–3	–3	**Хар**	3	–4	–4

Навыки Скрытность +4
Сопротивления Звук, Кислота, Огонь, Холод, Электричество
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 7
Языки понимает язык Слаадов, но не может говорить
ПО 1/8 (25 опыта; БВ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Слаад совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) Колющего урона.

Слон

Огромный Зверь, без мировоззрения

КЗ 12 **Инициатива** –1 (9)
Хиты 76 (8к12 + 24)
Скорость 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	22	+6	+6	**Лов**	9	–1	–1	**Тел**	17	+3	+3
Инт	3	–4	–4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	6	–2	–2

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки отсутствуют
ПО 4 (1 100 опыта; БВ +2)

Действия

Мультиатака. Слон совершает две атаки Боданием.

Бодание. *Бросок рукопашной атаки:* +8, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) Колющего урона. Если цель — Огромное существо и меньше, и слон переместился как минимум на 20 футов по прямой к цели непосредственно перед попаданием, она также становится Сбитой с ног.

Бонусные действия

Топтание. *Спасбросок Ловкости:* Сл 16, одно Сбитое с ног существо в пределах 5 футов. *Провал:* 17 (2к10 + 6) Дробящего урона. *Успех:* Половина урона.

Сова



Сова

Крошечный Зверь, без мировоззрения

КЗ 11 **Инициатива** +1 (11)
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 5 футов, Полёта 60 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	3	–4	–4	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	8	–1	–1
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	–2	–2

Навыки Восприятие +5, Скрытность +5
Чувства Тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 15
Языки отсутствуют
ПО 0 (10 опыта; БВ +2)

Особенности

Облёт. Сова не вызывает Провоцированные атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Когти. *Бросок рукопашной атаки:* +3, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1 Рубящего урона.

Спрайт

Крошечная Фея, Нейтрально-добрая

КЗ 15 **Инициатива** +4 (14)
Хиты 10 (4к4)
Скорость 10 футов, Полёта 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	3	–4	–4	**Лов**	18	+4	+4	**Тел**	10	+0	+0
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Восприятие +3, Скрытность +8
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Сильван, Эльфийский
ПО 1/4 (50 опыта; БВ +2)

Действия

Меч-игла. *Бросок рукопашной атаки:* +6, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) Колющего урона.

Зачаровывающий лук. *Бросок дальнобойной атаки:* +6, дистанция 40/160 футов. *Попадание:* 1 Колющего урона, и цель становится Очарованной до начала следующего хода спрайта.

Понимание эмоций. *Спасбросок Харизмы:* Сл 10, одно видимое спрайтом существо в пределах 5 футов. Небожители, Исчадия и Нежить автоматически проваливают спасбросок. *Провал:* Спрайт узнаёт эмоциональное состояние и мировоззрение цели.

Невидимость. Спрайт сотворяет заклинание *Невидимость*, не нуждаясь в компонентах и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики.

Спрайт



Сфинкс чудес

Крошечный Небожитель, Принципиально-добрый

КЗ 13 **Инициатива** +3 (13)
Хиты 24 (7к4 + 7)
Скорость 20 футов, Полёта 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	6	–2	–2	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	13	+1	+1
Инт	15	+2	+2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Религия +4, Скрытность +5, Тайная магия +4
Сопротивления Излучение, Некротическая энергия, Психическая энергия
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Небесный
ПО 1 (200 опыта; БВ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Сфинкс совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Раздирание. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) Рубящего урона плюс 7 (2к6) урона Излучением.

Реакции

Взрыв находчивости (2/день). *Условие:* Сфинкс или другое существо в пределах 30 футов совершает проверку характеристики или спасбросок. *Эффект:* Сфинкс добавляет +2 к броску.

Тигр

Большой Зверь, без мировоззрения

КЗ 13 **Инициатива** +3 (13)
Хиты 30 (4к10 + 8)
Скорость 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	17	+3	+3	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	14	+2	+2
Инт	3	–4	–4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	8	–1	–1

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 13
Языки отсутствуют
ПО 1 (200 опыта; БВ +2)

Действия

Раздирание. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) Рубящего урона. Если цель — Большое существо и меньше, она становится Сбитой с ног.

Бонусные действия

Ловкий побег. Тигр совершает действия Засада или Отход.

Удав

Большой Зверь, без мировоззрения

КЗ 13 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 13 (2к10 + 2)
Скорость 30 футов, Плавания 30 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	15	+2	+2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	1	–5	–5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	3	–4	–4

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4
Чувства Слепое зрение 10 футов, пассивное Восприятие 12
Языки отсутствуют
ПО 1/4 (50 опыта; БВ +2)

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) Колющего урона.

Сжимание. *Спасбросок Силы:* Сл 12, одно Среднее существо и меньше, видимое удавом в пределах 5 футов. *Провал:* 7 (3к4) Дробящего урона, и цель становится Схваченной (Сл высвобождения 12).

Упряжная лошадь

Большой Зверь, без мировоззрения

КЗ 10 **Инициатива** +0 (10)
Хиты 15 (2к10 + 4)
Скорость 40 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	18	+4	+4	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	15	+2	+2
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	7	–2	–2

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки отсутствуют
ПО 1/4 (50 опыта; БВ +2)

Действия

Копыта. *Бросок рукопашной атаки:* +6, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) Дробящего урона.

Человекообразная обезьяна

Средний Зверь, без мировоззрения

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 19 (3к8 + 6)
Скорость 30 футов, Лазания 30 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	16	+3	+3	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	14	+2	+2
Инт	6	–2	–2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	–2	–2

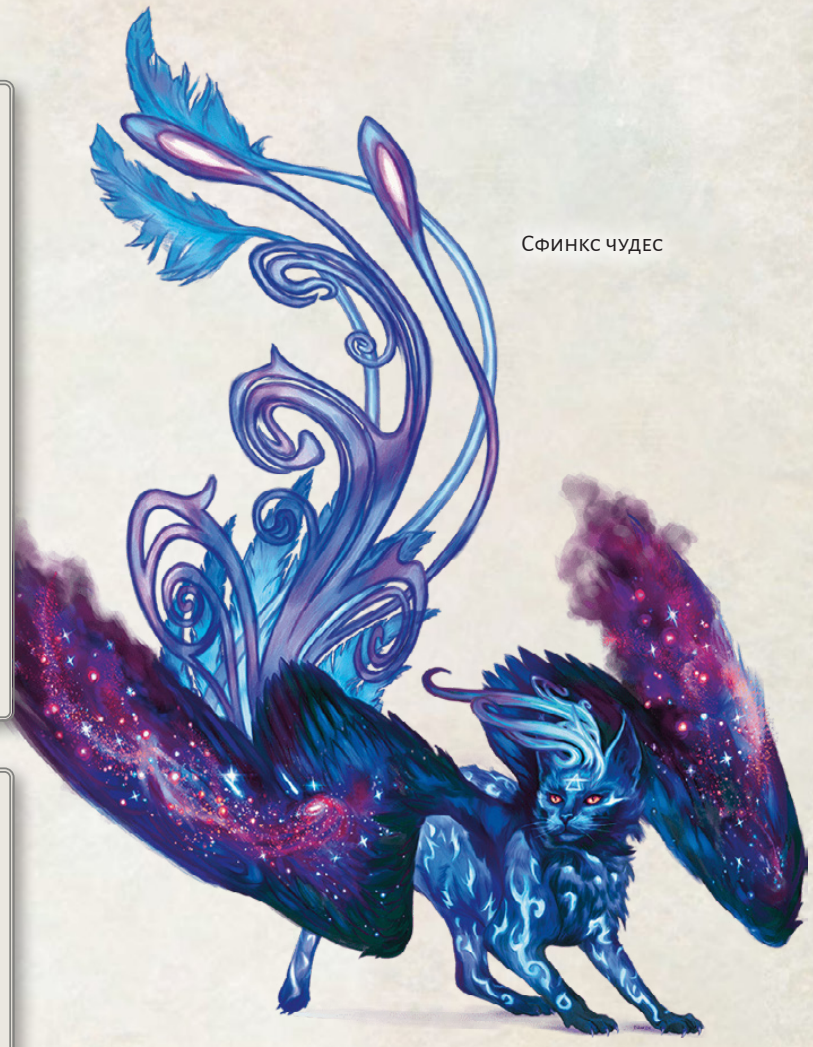
Навыки Атлетика +5, Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки отсутствуют
ПО 1/2 (100 опыта; БВ +2)

Действия

Мультиатака. Обезьяна совершает две атаки Кулаком.

Кулак. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) Дробящего урона.

Камень (перезарядка 6). *Бросок дальнобойной атаки:* +5, дистанция 25/50 футов. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) Дробящего урона.



Сфинкс чудес

Чёрный медведь

Средний Зверь, без мировоззрения

КЗ 11 **Инициатива** +1 (11)
Хиты 19 (3к8 + 6)
Скорость 30 футов, Лазания 30 футов, Плавания 30 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	15	+2	+2	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	14	+2	+2
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	–2	–2

Навыки Восприятие +5
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 15
Языки отсутствуют
ПО 1/2 (100 опыта; БВ +2)

Действия

Мультиатака. Медведь совершает две атаки Раздиранием.

Раздирание. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) Рубящего урона.

Ядовитая змея

Крошечный Зверь, без мировоззрения

КЗ 12 **Инициатива** +2 (12)
Хиты 5 (2к4)
Скорость 30 футов, Плавания 30 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	2	–4	–4	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	1	–5	–5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	3	–4	–4

Чувства Слепое зрение 10 футов, пассивное Восприятие 10
Языки отсутствуют
ПО 1/8 (25 опыта; БВ +2)

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) Колющего урона плюс 3 (1к6) урона Ядом.

Ястреб

Крошечный Зверь, без мировоззрения

КЗ 13 **Инициатива** +3 (13)
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 10 футов, Полёта 60 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	5	–3	–3	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	8	–1	–1
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	6	–2	–2

Навыки Восприятие +6
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки отсутствуют
ПО 0 (10 опыта; БВ +2)

Действия

Когти. *Бросок рукопашной атаки:* +5, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1 Рубящего урона.

Ящерица

Крошечный Зверь, без мировоззрения

КЗ 10 **Инициатива** +0 (10)
Хиты 2 (1к4)
Скорость 20 футов, Лазания 20 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	2	–4	–4	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	10	+0	+0
Инт	1	–5	–5	**Мдр**	8	–1	–1	**Хар**	3	–4	–4

Чувства Тёмное зрение 30 футов, пассивное Восприятие 9
Языки отсутствуют
ПО 0 (10 опыта; БВ +2)

Особенности

Паучье лазание. Ящерица может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +2, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1 Колющего урона.

Ястреб



Ядовитая змея



ПРИЛОЖЕНИЕ С

Глоссарий правил

Условные обозначения

В глоссарии используются следующие условные обозначения:

Метки в квадратных скобках. В некоторых статьях содержится метка в квадратных скобках после названия, например: «Атака [Действие]». Метки «Действие», «Область воздействия», «Отношение», «Состояние» или «Угроза» показывают, что правило является частью группы правил. В глоссарии также есть статьи с определениями терминов из меток.

«Вы». В этом глоссарии и других местах книги часто объясняется, что происходит с вами в игровом мире. В этом контексте «вы» используется для обозначения существа или предмета, на который распространяется действие правила в определённый момент игры. Например, «вы» в состоянии Сбитый с ног относится к существу, которое находится в этом состоянии в данный момент.

«*Смотрите также*». В некоторых статьях глоссария есть раздел «*Смотрите также*», который отсылает к другим статьям глоссария или главам этой книги.

Отсутствуют устаревшие термины. В глоссарии представлены определения терминов, используемых в текущих правилах. Если вы ищете термин из ранней версии правил пятой редакции, воспользуйтесь алфавитным указателем.

Сокращения. Перечисленные ниже сокращения встречаются в этом глоссарии и других разделах правил.

БВ	Бонус владения
В	Вербальный компонент
ЗМ	Золотая монета
ИНТ	Интеллект
К	Концентрация
КЗ	Класс защиты
ЛОВ	Ловкость
М	Материальный компонент
Мастер	Мастер
МДР	Мудрость
ММ	Медная монета
Н	Нейтральный
НД	Нейтрально-добрый
НЗ	Нейтрально-злой
НИП	Неигровой персонаж
Опыт	Опыт
ПД	Принципиально-добрый
ПЗ	Принципиально-злой
ПМ	Платиновая монета
ПН	Принципиально-нейтральный
ПО	Показатель опасности
Р	Ритуал
С	Соматический компонент
СИЛ	Сила
Сл	Сложность
СМ	Серебряная монета
ТЕЛ	Телосложение
ХАР	Харизма
ХД	Хаотично-добрый
ХЗ	Хаотично-злой
Хит	Хит
ХН	Хаотично-нейтральный
ЭМ	Электровая монета

Определения правил

Ниже приведены определения различных правил.

Атака [Действие]

Когда вы совершаете действие Атака, вы можете сделать один бросок атаки с использованием оружия или совершить Безоружный удар.

Вооружение и разоружение. Вы можете либо вооружиться, либо разоружиться, когда совершаете атаку в рамках этого действия. Вы можете сделать это до или после атаки. Если вы вооружились до атаки, это не значит, что вы обязаны применять это оружие в атаке. Вооружиться — это значит достать оружие из ножен или взять его в руки. Разоружиться — это значит возвратить оружие в ножны, сложить его или бросить на землю.

Перемещение между Атаками. Если вы перемещаетесь в свой ход и обладаете умением, таким как Дополнительная атака, которое позволяет вам совершить более одной атаки в рамках действия Атака, вы можете использовать часть или всё это перемещение для перемещения в период между совершением этих атак.

Атака заклинанием

Атака заклинанием — это бросок атаки, совершаемый как часть заклинания или другого магического эффекта. *Смотрите также* главу 7 («Сотворение заклинаний»).

Атака оружием

Атака оружием — это бросок атаки, выполненный с помощью оружия. *Смотрите также* «Оружие».

Безоружный удар

Вместо того чтобы использовать оружие для рукопашной атаки, вы можете нанести удар кулаком, пинок, удар головой или применить аналогичный силовой приём. В игровой терминологии это Безоружный удар — рукопашная атака, в которой вы используете своё тело для нанесения урона, захвата или толкания цели в радиусе 5 футов от вас.

Каждый раз, когда вы наносите Безоружный удар, выберите один из предложенных вариантов его эффекта.

Урон. Вы совершаете бросок атаки по цели. Ваш бонус к броску равен вашему модификатору Силы + вашему Бонусу владения. При попадании цель получает 1 + ваш модификатор Силы Дробящего урона.

Захват. Цель должна преуспеть в спасброске Силы или Ловкости (по выбору цели), иначе станет Схваченной. Сл спасброска для любых попыток вырваться равна 8 + ваш модификатор Силы + ваш Бонус владения. Захват возможен только тогда, когда цель не более чем на один размер больше вас и у вас есть свободная рука, чтобы схватить её. *Смотрите также* «Схваченный».

Толчок. Цель должна преуспеть в спасброске Силы или Ловкости (по выбору цели), иначе вы либо оттолкнёте её на 5 футов, либо она станет Сбитой с ног. Сл спасброска равна 8 + ваш модификатор Силы + ваш Бонус владения. Толчок возможен только тогда, когда цель не более чем на один размер больше вас.

Бессознательный [Состояние]

Пока вы являетесь Бессознательным, вы испытываете следующие эффекты.

Бездействие. Вы являетесь Недееспособным и Сбитым с ног и роняете всё, что вы держите в руках. Когда это состояние заканчивается, вы остаётесь Сбитым с ног.

Нулевая скорость. Ваша Скорость равна 0 и не может увеличиться.

Влияние на атаки. Броски атаки по вам совершаются с Преимуществом.

Влияние на спасброски. Вы автоматически проваливаете спасброски Силы и Ловкости.

Автоматическое Критическое попадание. Любой бросок атаки при попадании в вас является Критическим попаданием, если атакующий находится в пределах 5 футов от вас.

Неосознанность. Вы не осознаёте своё окружение.

Блок статистики

В блоке статистики указаны игровые характеристики чудовища. Каждый блок статистики содержит следующую информацию, расположенную после названия чудовища:

Размер. Размер чудовища может быть Крошечным, Маленьким, Средним, Большим, Огромным или Громадным. *Смотрите также* «Размер».

Тип существа. В этой строке указывается тип, к которому относится чудовище, а также дополнительные описательные метки. *Смотрите также* «Тип существа».

Мировоззрение. Здесь указано предполагаемое мировоззрение чудовища с возможностью для Мастера его изменить. *Смотрите также* «Мировоззрение».

КЗ, Инициатива и Хиты. Эти значения указывают Класс Защиты, Инициативу и Хиты чудовища, которые подробно описаны в главе 1. В скобках после значения Хитов указаны Кости хитов чудовища, а также, если имеется, вклад его Телосложения в Хиты. После модификатора Инициативы указано значение Инициативы. У некоторых существ, созданных при помощи магии, не указаны Кости хитов и Инициатива.

Скорость. Здесь указаны Скорость и особые скорости чудовища. *Смотрите также* «Скорость копания», «Скорость лазания», «Скорость полёта» и «Скорость плавания».

Значения характеристик. В таблице указаны значения характеристик чудовища, их модификаторы и модификаторы для спасбросков, которые подробно описаны в главе 1.

Навыки. В этой строке перечислены навыки чудовища, если таковые имеются. *Смотрите также* главу 1 («Владение»).

Сопротивления и Уязвимости. В этой строке указаны Сопротивления и Уязвимости чудовища, если таковые имеются. *Смотрите также* «Сопротивление» и «Уязвимость».

Иммунитеты. В этой строке указаны Иммунитеты к урону и к состояниям, если таковые имеются. *Смотрите также* «Иммунитет».

Снаряжение. В этой строке указано снаряжение, которое чудовище может отдать или которое может быть собрано игровым персонажем.

Чувства. В этой строке перечислены особые чувства чудовища, такие как Тёмное зрение и пассивное Восприятие. *Смотрите также* «Пассивное Восприятие».

Языки. В этой строке перечислены все языки, которые знает чудовище.

Опасность. Показатель опасности указывает степень угрозы, которую представляет чудовище. Подробно описан в «Бестиарии». Далее указывается Опыт, который получают персонажи за победу над чудовищем, а затем — Бонус владения. Для некоторых существ, созданных с помощью магии, Опасность не указывается. *Смотрите также* «Показатель опасности» и «Опыт».

Особенности. Особенности чудовища, если таковые имеются, — это умения, которые действуют всегда или в определённых ситуациях.

Действия. Чудовище может совершать указанные в этом разделе действия в дополнение к тем, которые описаны в этом глоссарии. *Смотрите также* главу 1 («Действия»).

Бонусные действия. Если чудовище может совершать Бонусные действия, они перечислены в этом разделе.

Реакции. Если чудовище может совершать особые Реакции, они перечислены в этом разделе.



Описание атаки. В строке с описанием атаки чудовища указывается, является ли она рукопашной или дальнобойной. Затем приводится бонус к броску атаки, её досягаемость или дистанция, а также что происходит при попадании. Атака направлена против одной цели, если не указано иное.

Описание эффекта спасброска. Если эффект вызывает необходимость совершения спасброска, то в этой строке указывается тип спасброска и его Сл. Далее идёт описание того, какие существа должны совершить спасбросок и что происходит при провале и при успехе.

Описание урона. В блоке статистики обычно указывается как среднее значение урона, так и формула броска костей. Например, атака может нанести 4 (1к4 + 2) урона при попадании. Мастер решает, будет использоваться среднее значение или формула — нужно использовать что-то одно.

Бонусное действие

Бонусное действие — это особое действие, которое вы можете совершить в тот же ход, когда совершаете действие. В свой ход вы не можете совершить более одного Бонусного действия. Бонусное действие можно совершить, только когда это прямо указано в правиле. *Смотрите также* главу 1 («Действия»).

Бросок атаки

Бросок атаки — это Тест к20, который представляет собой совершение атаки оружием, заклинанием или Безоружный удар. *Смотрите также* главу 1 («Тесты к20»).

Бросок урона

Бросок урона — это бросок кости, скорректированный любыми применимыми модификаторами, который наносит урон цели. *Смотрите также* главу 1 («Урон и лечение»).

В день

Если правило гласит, что вы можете использовать что-то определённое количество раз в день, это значит, что после того, как вы исчерпаете лимит, вам необходимо завершить Долгий отдых, прежде чем вы сможете воспользоваться этим снова.

Владение

Если у вас есть владение чем-либо, вы можете добавить свой Бонус владения к любому Тесту к20, который вы совершаете, используя эту вещь. Существо может владеть каким-либо навыком или спасброском, а также владеть оружием или инструментами. *Смотрите также* главу 1 («Владение»).

Влияние [Действие]

С помощью действия Влияние вы побуждаете чудовище что-то сделать. Опишите или отыграйте, как вы общаетесь с чудовищем. Вы хотите обмануть, запугать, удивить или мягко убедить? Затем Мастер решит, согласно ли чудовище, отказывается или сомневается в результате взаимодействия с вами. Это решение определяет, необходима ли проверка характеристики, как описано ниже.

Согласие. Если ваше желание совпадает с желаниями чудовища, проверки характеристики не требуется. Чудовище исполнит вашу просьбу удобным ему образом.

Отказ. Если ваше желание вызывает у чудовища отвращение или противоречит его мировоззрению, проверки характеристики не требуется. Чудовище вам не подчиняется.

Сомнение. Если вы настаиваете, чтобы чудовище сделало что-то, в чём оно сомневается, вы должны совершить проверку характеристики, зависящую от его отношения к вам: Равнодушное, Дружелюбное или Враждебное (см. определения в глоссарии). Таблица «Проверки Влияния» поможет определить, какую проверку характеристики следует совершить, исходя из того, как вы взаимодействуете с чудовищем. Характеристику для проверки выбирает Мастер, и по умолчанию Сл равна 15 или показателю Интеллекта чудовища, в зависимости от того, что больше. При успехе чудовище делает то, что от него требуют. При провале вы должны подождать 24 часа (или сколько решит Мастер), прежде чем повторить ту же проверку.

Проверки Влияния

Проверка характеристики	Взаимодействие
Мудрость (Уход за животными)	Уговаривание Зверя или Монстра
Харизма (Выступление)	Удивление чудовища
Харизма (Запугивание)	Запугивание чудовища
Харизма (Обман)	Обман чудовища, которое способно вас понять
Харизма (Убеждение)	Убеждение чудовища, которое способно вас понять



Враг

Существо является вашим врагом, если оно сражается против вас в бою, активно пытается причинить вам вред или назначено вашим врагом правилами или Мастером.

Враждебное [Отношение]

Враждебное существо относится к вам с неприязнью. Вы совершаете проверки характеристик, позволяющие влиять на Враждебное существо, с Помехой. *Смотрите также* «Влияние».

Временные хиты

Временные хиты предоставляются определёнными эффектами и служат отсрочкой от потери реальных Хитов. *Смотрите также* главу 1 («Урон и лечение»).

Героическое вдохновение

Если у вас (игрового персонажа) есть Героическое вдохновение, вы можете использовать его для того, чтобы перебросить любую кость сразу после её броска, и должны использовать новый результат.

Если у вас уже есть Героическое вдохновение и вы получаете его снова, оно теряется, если только вы не отдадите его персонажу другого игрока, у которого его нет.

Горение [Угроза]

Горящее существо или предмет получает 1к4 урона Огнём в начале каждого своего хода. Действием вы можете потушить огонь на себе, если станете Сбитым с ног и начнёте кататься по земле. Огонь можно потушить, если залить его водой, погрузить в воду или перекрыть доступ воздуха.

Грузоподъёмность

Ваш размер и значение Силы определяют максимальный вес в фунтах, который вы можете переносить, как показано в таблице «Грузоподъёмность». В таблице также указан максимальный вес, который вы можете тянуть, поднимать или толкать.

Когда вы тянете, поднимаете или толкаете груз, превышающий вашу грузоподъёмность, ваша Скорость снижается до 5 футов.

Грузоподъёмность

Размер существа	Нести	Тянуть/ Поднимать/ Толкать
Крошечный	Сила × 7,5 фунтов	Сила × 15 фунтов
Маленький или Средний	Сила × 15 фунтов	Сила × 30 фунтов
Большой	Сила × 30 фунтов	Сила × 60 фунтов
Огромный	Сила × 60 фунтов	Сила × 120 фунтов
Громадный	Сила × 120 фунтов	Сила × 240 фунтов

Действие

В свой ход вы можете совершить одно действие. Выберите действие из списка ниже или воспользуйтесь специальными действиями, которые предоставляют ваши умения. *Смотрите также* главу 1 («Действия»). Определения действий вы можете найти в статьях глоссария:

Атака	Изучение	Отход	Помощь
Влияние	Использование	Подготовка	Рывок
Засада	Магия	Поиск	Уклонение

Долгий отдых

Долгий отдых — это период длительного бездействия, не менее 8 часов, доступный всем существам. Во время Долгого отдыха вы спите не менее 6 часов и выполняете несложные действия (читаете, говорите, принимаете пищу или стоите на страже) не более 2 часов.

Во время сна вы являетесь Бессознательным. После завершения Долгого отдыха вы должны подождать не менее 16 часов, прежде чем начать следующий.

Преимущества отдыха. Чтобы начать Долгий отдых, у вас должно быть не менее 1 Хита. После завершения отдыха вы получаете следующие преимущества:

Восстановление всех Хитов. Вы восстанавливаете все потерянные Хиты и все использованные Кости хитов. Если максимальное количество Хитов было снижено, оно возвращается к своему нормальному значению.

Восстановление значений характеристик. Если любое из ваших значений характеристик было снижено, оно возвращается к нормальному значению.

Уменьшение уровня Истощения. Если вы Истощены, ваш уровень Истощения уменьшается на 1.

Перезарядка умений. Некоторые умения перезаряжаются во время Долгого отдыха. Если у вас есть такое умение, оно перезаряжается в соответствии с правилами, указанными в его описании.

Прерывание отдыха. Долгий отдых прерывается следующими событиями:

- Бросок Инициативы.
- Сотворение заклинания 1-го уровня или выше.
- Получение урона.
- 1 час ходьбы или другой физической нагрузки.

Если вы отдыхали хотя бы один час до прерывания, вы получаете преимущества Короткого отдыха. *Смотрите также* «Короткий отдых».

Вы можете возобновить Долгий отдых сразу после прерывания. Если вы продолжаете отдых, то вам потребуется дополнительно по одному часу на каждое событие, которое его прервало.

Дружелюбное [Отношение]

Дружелюбное существо относится к вам благосклонно. Вы совершаете проверки характеристик, влияющие на Дружелюбное существо, с Преимуществом. *Смотрите также* «Влияние».

Заговор

Заговор — это заклинание 0-го уровня, которое сотворяется без использования ячейки заклинания. *Смотрите также* главу 7.

Заклинание

Заклинание — это магический эффект, обладающий описанными в главе 7 характеристиками.

Заклинательная фокусировка

Заклинательная фокусировка — это предмет, который существа могут использовать вместо материальных компонентов заклинания, если эти компоненты не расходуются самим заклинанием и не указана их стоимость. Некоторым классам разрешено использовать определённые типы Заклинательных фокусировок. *Смотрите также* главу 7 («Сотворение заклинаний»).

Занятое пространство

Пространство считается занятым, если в нём находится существо или если оно полностью заполнено объектами.

Засада [Действие]

С помощью действия Засада вы пытаетесь скрыться. Чтобы сделать это, вы должны преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 15, находясь в Сильно заслонённой местности, за Укрытием на три четверти или Полным укрытием, и при этом вы должны быть вне поля зрения любого из ваших врагов. Если вы видите существо, вы можете определить, видит ли оно вас.

При успехе вы становитесь Невидимым пока прячетесь. Запишите результат вашей проверки, который будет являться Классом сложности (Сл) для существа, пытающегося найти вас с помощью проверки Мудрости (Восприятие).

Вы перестаёте прятаться сразу после любого из следующих событий: вы издаёте звук громче шёпота, враг находит вас, вы совершаете бросок атаки или сотворяете заклинание с Вербальным компонентом.

Застигнутый врасплох

Если на существо внезапно напали перед началом сражения, это означает, что его застали врасплох. В связи с этим существо совершает бросок Инициативы с Помехой. *Смотрите также* главу 1 («Сражение»).

Захват

Существо может захватить другое существо. Персонажи обычно совершают захват с помощью Безоружного удара. Многие чудовища обладают особыми атаками, которые позволяют им быстро захватывать добычу. Как бы ни был совершён захват, он должен осуществляться в соответствии с этими правилами. *Смотрите также* «Безоружный удар» и «Схваченный».

Состояние Схваченный. При успешном захвате существа вы делаете его Схваченным.

По одному захвату на каждую руку. У существа должна быть свободна рука, чтобы схватить другое существо. Некоторые блоки статистики и игровые эффекты позволяют существу схватывать противника с помощью щупальца, пасти или другой части тела. Какую бы часть тела ни использовал хвататель, он может схватить ей только одно существо, при этом эта часть тела не может использоваться для нападения на другое существо, пока захват не прекратится.

Завершение захвата. Схваченное существо может действием попытаться высвободиться, совершив проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) против Сл высвобождения от захвата, переставая быть Схваченным в случае успеха. Существо также перестаёт быть Схваченным, если хвататель становится Недееспособным или расстояние между целью и хватателем превышает его дистанцию захвата. Кроме того, хвататель может освободить цель в любой момент (действие не требуется).

Значение характеристики и модификатор

Существо имеет шесть значений характеристик (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма) и соответствующие им модификаторы. Добавляйте модификатор, когда вы совершаете Тест к20 с использованием соответствующей характеристики или когда правила требуют этого от вас. *Смотрите также* главу 1 («Шесть характеристик»).

Игровой персонаж

Игровой персонаж — это персонаж, которым управляет игрок. *Смотрите также* главу 2.

Изучение [Действие]

Когда вы совершаете действие Изучение, вы совершаете проверку Интеллекта, чтобы обратиться к своей памяти, изучить книгу, зацепку или другой источник знаний с целью воспроизвести важную информацию.

В таблице «Области знаний» приводятся примеры областей знаний, к которым применяются различные навыки.

Области знаний

Навык	Области
История	Исторические события и люди, древние цивилизации, войны и определённые существа (Великаны и Гуманоиды)
Природа	Местность, флора, погода и определённые существа (Драконы, Звери, Растения и Слизи)
Расследование	Ловушки, шифры, загадки и хитроумные приспособления
Религия	Божества, религиозные иерархии и обряды, священные символы, культы и определённые существа (Исчадия, Небожители и Нежить)
Тайная магия	Заклинания, магические предметы, сверхъестественные знаки, магические традиции, планы бытия и определённые существа (Аберрации, Конструкты, Монстры, Элементали и Феи)

Иллюзии

Заклинания и другие эффекты иногда создают магические иллюзии. Этот эффект определяет, что именно делает иллюзия и какие чувства или умственные способности она обманывает.

Если иллюзия возникает в пространстве, то она нематериальна и невесома, хотя и создаётся впечатление, что окружающая среда воздействует на иллюзию, словно она реальна, если только в создавшем её эффекте не указано иное. Например, визуальная иллюзия существа отбрасывает тени и имеет отражение, а ветер оказывает на неё воздействие. Точно так же звуковая иллюзия может отражаться эхом в подходящем пространстве.

Иммунитет

Если вы обладаете Иммунитетом к определённому типу урона или состоянию, они не могут на вас воздействовать.

Импровизированное оружие

Импровизированное оружие — это объект, заменяющий оружие, например, битое стекло, ножка стола или сковорода. Простое или Воинское оружие также считается импровизированным, если оно используется не по назначению. Если вы используете Дальнобойное оружие для рукопашной атаки или метаете Рукопашное оружие без свойства Метательное, такое оружие считается импровизированным. Импровизированное оружие используется в соответствии со следующими правилами.

Владение. Не добавляйте свой Бонус владения к броскам атаки с использованием импровизированного оружия.

Урон. При попадании оружие наносит 1к4 урона того типа, который, по мнению Мастера, подходит для данного объекта.

Дистанция. Оружие, которое вы метаете, имеет нормальную дистанцию в 20 футов и максимальную дистанцию в 60 футов.

Эквиваленты оружия. Если импровизированное оружие напоминает Простое или Воинское оружие, Мастер может решить, что оно функционирует как такое оружие и использует соответствующие правила. Например, Мастер может посчитать ножку стола за Дубинку.

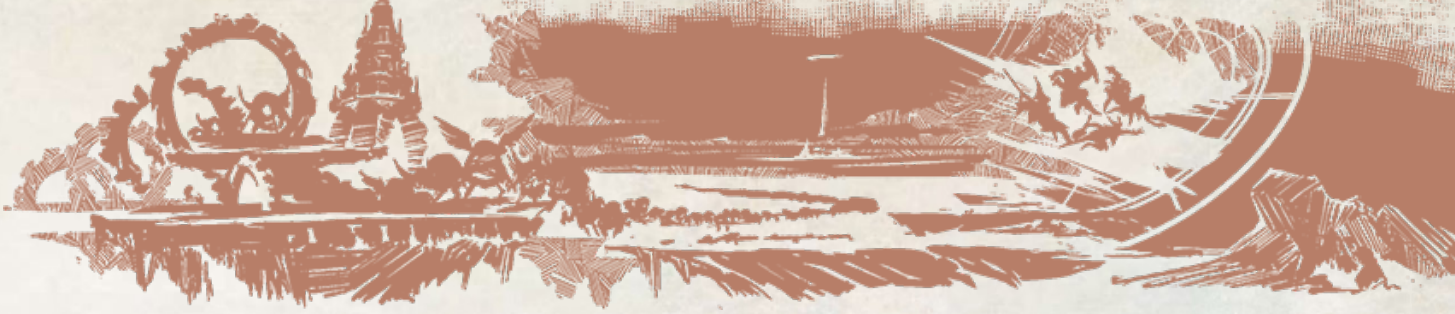
Инициатива

Инициатива определяет порядок ходов в сражении. Правила ведения сражения в главе 1 описывают, как совершать броски Инициативы.

Иногда Мастер может попросить участников сражения использовать личные значения Инициативы вместо того, чтобы совершать броски. Ваше значение Инициативы равно 10 + модификатор Ловкости. Если у вас есть Преимущество к броскам Инициативы, увеличьте значение Инициативы на 5. Если у вас есть Помеха — уменьшите на 5. *Смотрите также* главу 1 («Сражение»).

Использование [Действие]

Обычно вы взаимодействуете с объектом, делая что-то ещё, например, когда вытаскиваете меч в рамках действия Атака. Когда объекту требуется действие для его использования, вы совершаете действие Использование.



Испуганный [Состояние]

Пока вы Испуганы, вы испытываете следующие эффекты.

Влияние на Проверки характеристик и Атаки. Вы совершаете проверки характеристик и броски атаки с Помехой, пока источник страха находится в пределах вашей видимости.

Невозможность приблизиться. Вы не можете по своей воле переместиться ближе к источнику страха.

Истинное зрение

Если у вас есть Истинное зрение, ваше зрение улучшается в пределах определённой дистанции. В пределах этой дистанции ваше зрение способно увидеть сквозь следующее:

Тьма. Вы можете видеть в обычной и магической Тьме.

Невидимость. Вы видите Невидимых существ и объекты.

Зрительные иллюзии. Зрительные иллюзии кажутся вам прозрачными, и вы автоматически преуспеваете в спасбросках против них.

Трансформация. Вы различаете истинный облик всех существ или объектов, которых вы видите, даже если они были преобразованы с помощью магии.

Эфирный план. Вы можете наблюдать за Эфирным планом. *Смотрите также* приложение А («Переходные планы»).

Истощённый [Состояние]

Пока вы Истощены, на вас действуют следующие эффекты.

Уровни Истощения. Это состояние может накапливаться. Каждый раз, когда вы получаете его, вы получаете 1 уровень Истощения. Вы умираете, когда получаете 6-й уровень Истощения.

Влияние на Тесты к20. Когда вы совершаете Тест к20, результат броска уменьшается на удвоенное значение вашего уровня Истощения.

Уменьшение скорости. Ваша Скорость уменьшается на количество футов, равное пятикратному уровню вашего Истощения.

Устранение уровней Истощения. После завершения Долгого отдыха ваш уровень Истощения уменьшается на 1. Когда ваш уровень Истощения достигает 0, состояние заканчивается.

Кампания

Кампания — это серия приключений. *Смотрите также* «Приключение».

Класс защиты

Класс защиты (КЗ) — это целевое число для броска атаки. КЗ показывает, насколько трудно попасть по цели.

Ваш базовый КЗ равен 10 + ваш модификатор Ловкости. Если какое-то правило даёт вам другой базовый КЗ, вы используете только один из них; вы не можете использовать два КЗ. *Смотрите также* «Бросок атаки».

Класс сложности

Класс сложности (Сл) — это целевое число для проверки характеристики или спасброска. *Смотрите также* главу 1 («Тесты к20»).

Конус [Область воздействия]

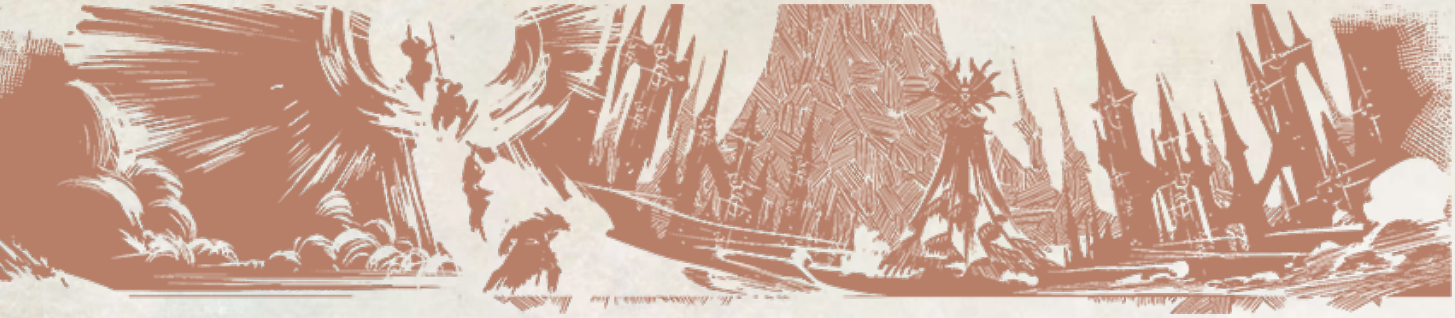
Конус — это область воздействия, начинающаяся в исходной точке и расширяющаяся прямо в указанном её создателем направлении. В каждой точке вдоль оси Конуса его ширина равна расстоянию от этой точки до исходной точки. Например, ширина Конуса в точке на расстоянии 15 футов от исходной составляет 15 футов. Эффект, создающий Конус, определяет его максимальную длину.

Исходная точка Конуса не включается в область воздействия, если только её создатель не решит иначе.

Концентрация

Для некоторых заклинаний и эффектов нужно поддерживать Концентрацию, чтобы они были активны, как указано в их описании. Если создатель эффекта теряет Концентрацию, эффект заканчивается. Если эффект имеет ограниченную длительность, в его описании указывается, как долго на нём можно концентрироваться: вплоть до 1 минуты, 1 час или любое другое время. Создатель может закончить Концентрацию в любой момент (действие не требуется). Следующие факторы нарушают вашу Концентрацию.

Концентрация на другом эффекте. Вы теряете Концентрацию на эффекте в тот момент, когда начинаете произносить заклинание, требующее



Концентрации, или приводите в действие другой эффект, требующий Концентрации.

Урон. Когда вы получаете урон, вы должны преуспеть в спасброске Телосложения, чтобы сохранить Концентрацию. Сл равна 10 или половине полученного урона (округляя в меньшую сторону) в зависимости от того, какое значение выше, и не может быть больше 30.

Недееспособный или мёртвый. Ваша Концентрация заканчивается, если вы становитесь Недееспособным или умираете.

Короткий отдых

Короткий отдых — это период бездействия длительностью 1 час, в течение которого существо не занимается напряжённой деятельностью. В это время оно может читать, общаться, принимать пищу или стоять на страже. Чтобы начать Короткий отдых, у вас должно быть не менее 1 Хита.

Преимущества отдыха. После завершения отдыха вы получаете следующие преимущества:

Использование Костей хитов. Вы можете потратить одну или несколько своих Костей хитов, чтобы восстановить Хиты. Каждый раз, когда вы тратите таким образом Кость хитов, совершите бросок кости и добавьте к нему ваш модификатор Телосложения. Вы восстанавливаете Хиты, равные этому результату (минимум 1 Хит). После каждого броска вы можете решить, тратить ли дополнительную Кость хитов.

Перезарядка умений. Некоторые умения перезаряжаются во время Короткого отдыха. Если у вас есть такое умение, оно перезаряжается в соответствии с правилами, указанными в его описании.

Прерывание отдыха. Короткий отдых прерывается следующими событиями:

- Бросок Инициативы.
- Сотворение заклинания 1-го уровня или выше.
- Получение урона.

Прерванный Короткий отдых не даёт никаких преимуществ.

Кости хитов

Кости хитов помогают определить максимальное количество хитов игрового персонажа, как описано в главе 2. У большинства чудовищ также есть Кости хитов. Существа могут использовать Кости хитов, чтобы восстановить Хиты во время Короткого отдыха. *Смотрите также* «Короткий отдых».

Критическое попадание

Если при броске атаки на к20 выпало «20», то это считается Критическим попаданием. Атака попадает по цели независимо от любых модификаторов и КЗ цели. Критическое попадание позволяет вам совершить дополнительный бросок костей для определения урона от атаки по цели. Дважды совершите бросок всех костей для определения урона от атаки и сложите их вместе. Затем добавьте все соответствующие модификаторы. *Смотрите также* главу 1 («Урон и лечение»).

Куб [Область воздействия]

Куб — это область воздействия, которая начинается в любом месте на грани куба и распространяется вдоль прямых линий от точки начала. Эффект, создающий Куб, определяет его размер, то есть длину каждого из его рёбер.

Исходная точка Куба не включается в область воздействия, если только его создатель не решит иначе.

Лазание

При лазании каждый фут перемещения тратит 1 дополнительный фут скорости (2 дополнительных фута в Труднопроходимой местности). Если у вас есть Скорость лазания и вы используете её для подъёма, вы игнорируете эту дополнительную трату скорости.

Мастер вправе решить, что лазание по скользкой поверхности или поверхности, на которой почти не за что зацепиться, потребует проверки Силы (Атлетика) Сл 15.

Лечение

Лечение — это способ, которым вы восстанавливаете Хиты. *Смотрите также* главу 1 («Урон и лечение»).

Линия [Область воздействия]

Линия — это область воздействия, начинающаяся в исходной точке и простирающаяся по прямой на расстояние, равное своей длине. Она покрывает область, ограниченную её шириной. Эффект, который создаёт Линию, определяет её длину и ширину.

Исходная точка Линии не включается в область воздействия, если только её создатель не решит иначе.

Лист персонажа

Лист персонажа — это бумажный или цифровой документ, используемый для хранения информации о вашем персонаже. *Смотрите также* главу 2.

Магический эффект

Эффект называется магическим, если он вызван заклинанием, использованием магического предмета или явлением, которое правила определяют как магическое.

Магия [Действие]

Когда вы совершаете действие Магия, вы сотворяете заклинание, время сотворения которого равняется одному действию, или используете умение или магический предмет, активация которого требует совершения действия Магия.

Если вы сотворяете заклинание, время сотворения которого составляет одну минуту или больше, вы должны совершать действие Магия каждый ход, сохраняя при этом Концентрацию. Если ваша Концентрация прерывается, заклинание не сотворяется, а вы не тратите ячейку заклинания. *Смотрите также* «Концентрация».

Мёртвый

У мёртвого существа нет Хитов, и оно не может их восстановить, пока не будет оживлено с помощью магии, например, заклинаниями *Оживление* или *Возрождение*. Когда такое заклинание сотворяется, дух понимает, кто его сотворяет, и может отказаться от оживления. Дух мёртвого существа покинул тело и отправился на Внешние планы, и чтобы вернуть существо к жизни, нужно призвать его дух обратно.

Если существо возвращается к жизни, его текущие Хиты определяются возродившим его эффектом. Если не указано иное, то после возвращения к жизни существо сохраняет все состояния, магические заражения и проклятия, которые привели к его смерти, если время действия этих эффектов ещё не вышло. Если существо умерло, имея любой уровень Истощения, оно возвращается с истощением меньшим на один уровень. Если существо имело Настройку на один или несколько магических предметов, то оно перестаёт быть настроено на них после воскрешения.

Мировоззрение

Мировоззрение существа определяет его этические принципы и идеалы. Мировоззрение — это сочетание двух аспектов: один определяет моральные принципы (добрые, злые или нейтральные), а другой описывает отношение к порядку (принципиальное, хаотичное или нейтральное). Эти аспекты позволяют получить девять комбинаций, например, «принципиально-добрый» или «нейтрально-злой». *Смотрите также* главу 2 («Создание вашего персонажа»).

Навык

Навык — это область специализации, связанная с определённой проверкой характеристики. Если вы владеете каким-либо навыком, вы можете добавить свой Бонус владения к проверкам характеристики, связанным с этим навыком. *Смотрите также* главу 1 («Владение»).

Навык обращения с доспехами

Навык обращения с доспехами позволяет вам использовать доспехи определённой категории без следующих недостатков. Если на вас надет Лёгкий, Средний или Тяжёлый доспех и у вас нет навыка обращения с ним, то вы совершаете с Помехой все Тесты к20 с использованием Силы или Ловкости и не можете накладывать заклинания. Если вы носите Щит и не имеете навыка обращения с ним, вы не получаете его бонус КЗ. *Смотрите также* «Помеха» и главу 6 («Доспехи»).

Настройка

Некоторые магические предметы требуют, чтобы существо образовало с ними связь, прежде чем оно сможет использовать их магические свойства. Эта связь называется Настройкой. Существо не может быть Настроено более чем на три магических предмета одновременно. *Смотрите также* главу 6 («Магические предметы»).

Невидимый [Состояние]

Пока вы Невидимы, вы испытываете следующие эффекты.

Внезапность. Если вы Невидимы, вы совершаете броски Инициативы с Преимуществом.

Скрытность. Вы не попадаете под воздействие какого-либо эффекта, который требует, чтобы его цель была видна, если только создатель эффекта каким-то образом не видит вас. Любое снаряжение, которое вы носите или несёте, также скрыто.

Влияние на атаки. Броски атаки по вам совершаются с Помехой, а вы совершаете броски атаки с Преимуществом. Если существо каким-то образом может видеть вас, вы не получаете этого преимущества перед этим существом.

Недееспособный [Состояние]

Пока вы Недееспособны, вы испытываете следующие эффекты.

Бездействие. Вы не можете совершать действия, Бонусные действия или Реакции.

Отсутствие Концентрации. Ваша Концентрация прерывается.

Немота. Вы не можете говорить.

Застигнут врасплох. Если вы Недееспособны, вы совершаете броски Инициативы с Помехой.

Недоедание [Угроза]

Существу требуется определённое количество пищи в день в зависимости от его размера, как показано в таблице «Суточная потребность в пище». Если существо потребляет менее половины необходимого количества пищи в течение дня, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе получит 1 уровень Истощения в конце дня. Если существо не ест в течение 5 дней, то в конце пятого дня оно автоматически получает 1 уровень Истощения. Кроме того, каждый следующий день без еды добавляет ещё один уровень Истощения.

Истощение, вызванное недоеданием, не может быть устранено до тех пор, пока существо не съест суточную норму еды. *Смотрите также* «Истощение».

Суточная потребность в пище

Размер	Пища	Размер	Пища
Крошечный	1/4 фунта	Большой	4 фунта
Маленький	1 фунт	Огромный	16 фунтов
Средний	1 фунт	Громадный	64 фунта

Незанятое пространство

Пространство считается незанятым, если в нём нет существ и оно полностью не заполнено объектами.

Неигровой персонаж

Неигровой персонаж (НИП) — это чудовище, у которого есть собственное имя и ярко выраженная индивидуальность. *Смотрите также* «Чудовище».

Нокаутирование существа

Если вы рукопашной атакой доводите Хиты существа до 0, то вместо этого вы можете уменьшить их до 1. Существо становится Бессознательным и начинает Короткий отдых.

Существо остаётся Бессознательным до тех пор, пока не восстановит хотя бы 1 Хит или пока кто-нибудь действием не окажет ему первую помощь, что требует преуспеть в проверке Мудрости (Медицина) Сл 10.

Обезвоживание [Угроза]

Существу требуется определённое количество воды в день в зависимости от его размера, как показано в таблице «Суточная потребность в воде». Существо, выпившее менее половины необходимого количества воды в течение суток, к концу дня получает 1 уровень Истощения. Истощение, вызванное обезвоживанием, не может быть устранено до тех пор, пока существо не выпьет суточную норму воды. *Смотрите также* «Истощение».

Суточная потребность в воде

Размер	Вода	Размер	Вода
Крошечный	1/4 галлона (~1 литр)	Большой	4 галлона (~16 литров)
Маленький	1 галлон (~4 литра)	Огромный	16 галлонов (~64 литра)
Средний	1 галлон (~4 литра)	Громадный	64 галлона (~256 литров)

Область воздействия

Во многих описаниях заклинаний и других умений указывается, что они имеют область воздействия. Эта область обычно имеет одну из шести форм. Определения форм вы можете найти в статьях глоссария:

Конус	Линия	Цилиндр
Куб	Сфера	Эманация

У области воздействия есть исходная точка — место, из которого исходит энергия этого воздействия. Для каждой формы существуют свои правила, определяющие расположение её исходной точки. Если от исходной точки до какого-либо места в области воздействия нельзя провести прямую незаблокированную линию, то это место не включается в область воздействия. Блокировать эту линию могут только препятствия, дающие Полное укрытие. *Смотрите также* «Укрытие».

Если создатель области воздействия размещает её в невидимой точке, а на пути между создателем и этой точкой находится препятствие, например стена, то исходная точка возникает на ближней стороне препятствия.

Объект

Объект — это неживая, обособленная вещь. Составные объекты, такие как здания, состоят из более чем одного объекта. *Смотрите также* «Разрушение объектов».



Оглохший [Состояние]

Пока вы являетесь Оглохшим, вы испытываете следующие эффекты.

Ничего не слышно. Вы не можете слышать и автоматически проваливаете проверки характеристик, требующие слуха.

Одержимость

Некоторые эффекты приводят к тому, что существо становится одержимым другим существом или сущностью. Правила эффекта, результатом которого является одержимость, определяют, как действует одержимость. Одержимость может быть предотвращена заклинанием *Защита от зла и добра* и прекращена заклинанием *Рассеивание добра и зла*.

Одновременные эффекты

Если во время хода одновременно происходит два или более событий, то человек за игровым столом — игрок или Мастер — чей ход идёт в данный момент, решает, в каком порядке эти события будут происходить. Например, если в начале хода персонажа происходят два эффекта, играющий за него решает, какой из эффектов произойдёт первым.

Окаменевший [Состояние]

Пока вы являетесь Окаменевшим, вы испытываете следующие эффекты.

Превращение в неодушевлённую субстанцию. Вы и все немагические предметы, надетые на вас, превращаетесь в твёрдую, неодушевлённую субстанцию, обычно в камень. Ваш вес увеличивается в десять раз, и вы перестаёте стареть.

Недееспособность. Вы являетесь Недееспособным.

Нулевая скорость. Ваша Скорость равна 0 и не может увеличиться.

Влияние на атаки. Броски атаки по вам совершаются с Преимуществом.

Влияние на спасброски. Вы автоматически проваливаете спасброски Силы и Ловкости.

Сопротивление урону. Вы обладаете Сопротивлением ко всем типам урона.

Иммунитет к ядам. Вы обладаете Иммунитетом к состоянию Отравленный.

Окровавленный

Существо Окровавлено, если оно имеет половину Хитов или меньше.

Округление в меньшую сторону

Каждый раз, когда вы делите или умножаете число в игре и получаете результат с дробной частью, округляйте его в меньшую сторону, даже если остаток равен или больше 0,5. В некоторых правилах делается исключение и остаток округляется в большую сторону.

Опутанный [Состояние]

Пока вы Опутаны, вы испытываете следующие эффекты.

Нулевая скорость. Ваша Скорость равна 0 и не может увеличиться.

Влияние на атаки. Броски атаки по вам совершаются с Преимуществом, а вы совершаете броски атаки с Помехой.

Влияние на спасброски. Вы совершаете спасброски Ловкости с Помехой.

Опыт

Когда персонажи преодолевают опасности и завершают приключения, они получают Опыт, который начисляет Мастер. Когда значение Опыта персонажа достигает определённого порога, уровень персонажа повышается. *«Руководство Мастера»* содержит рекомендации по получению Опыта персонажами. *Смотрите также* главу 2 («Продвижение по уровням»).

Оружие

Оружие — это объект, относящийся к категории Простого или Воинского оружия. *Смотрите также* главу 6 («Оружие»).

Ослеплённый [Состояние]

Пока вы Ослеплены, вы испытываете следующие эффекты.

Ничего не видно. Вы не можете видеть и автоматически проваливаете проверки характеристик, полагающиеся на зрение.

Влияние на атаки. Броски атаки по вам совершаются с Преимуществом, а вы совершаете броски атаки с Помехой.



Отношение

Чудовище имеет исходное отношение к персонажу игрока: Дружелюбное, Враждебное или Равнодушное. *Смотрите также* «Дружелюбное», «Враждебное», «Равнодушное» и «Влияние».

Отравленный [Состояние]

Пока вы Отравлены, вы испытываете следующие эффекты.

Влияние на проверки характеристик и атаки. Вы совершаете броски атаки и проверки характеристик с Помехой.

Отход [Действие]

Если вы совершаете действие Отход, то до конца текущего хода ваше перемещение не вызывает Провоцированную атаку.

Очарованный [Состояние]

Пока вы Очарованы, вы испытываете следующие эффекты.

Нельзя атаковать того, кто очаровал. Вы не можете атаковать того, кто вас очаровал или выбирать его целью вредоносных умений или магических эффектов.

Социальное преимущество. Очаровавшее вас существо совершает с Преимуществом все проверки характеристик при социальном взаимодействии с вами.

Ошеломлённый [Состояние]

Пока вы Ошеломлены, вы испытываете следующие эффекты.

Недееспособность. Вы являетесь Недееспособным.

Влияние на спасброски. Вы автоматически проваливаете спасброски Силы и Ловкости.

Влияние на атаки. Броски атаки по вам совершаются с Преимуществом.

Падение [Угроза]

Падающее существо в конце падения получает 1к6 Дробящего урона за каждые 10 футов падения при максимуме в 20к6. Когда существо приземляется, оно становится Сбитым с ног, если только каким-то образом не избежит урона от падения.

Если существо упало в воду или другую жидкость, оно может Реакцией определить, войдёт ли оно в воду головой или ногами, совершив проверку Силы (Атлетика) Сл 15 или Ловкости (Акробатика) Сл 15. При успехе любой урон, полученный в результате падения, уменьшается вдвое.

Парализованный [Состояние]

Пока вы Парализованы, вы испытываете следующие эффекты.

Недееспособность. Вы являетесь Недееспособным.

Нулевая скорость. Ваша Скорость равна 0 и не может увеличиться.

Влияние на спасброски. Вы автоматически проваливаете спасброски Силы и Ловкости.

Влияние на атаки. Броски атаки по вам совершаются с Преимуществом.

Автоматические Критические попадания. Любой бросок атаки, попавший по вам, является Критическим попаданием, если атакующий находится в пределах 5 футов от вас.

Парение

Некоторые существа могут парить, как указано в их блоках статистики. Также возможность парить дают некоторые заклинания и другие эффекты. Парение во время полёта помогает избежать падения в определённых ситуациях. *Смотрите также* «Полёт».

Пассивное восприятие

Пассивное Восприятие — это значение, отражающее общую осведомлённость существа об окружающем мире. Мастер использует это значение при определении того, замечает ли существо что-либо, не совершая сознательную проверку Мудрости (Восприятие).

Пассивное Восприятие существа равно 10 + бонус проверки Мудрости (Восприятие) существа. Если у существа есть Преимущество к этой проверке, увеличьте значение на 5. Если у существа есть Помеха к этой проверке, уменьшите значение на 5. К примеру, если у персонажа 1-го уровня Мудрость 15 и есть владение в Восприятии, его значение пассивного Восприятия равно 14 (10 + 2 + 2). Если у этого персонажа есть Преимущество к проверке Мудрости (Восприятие), значение равно 19.

Плавание

При плавании каждый фут перемещения тратит 1 дополнительный фут скорости (2 дополнительных фута в Труднопроходимой местности). Если у вас есть Скорость плавания и вы используете её для плавания, вы игнорируете эту дополнительную трату скорости. По выбору Мастера, для преодоления любого расстояния в бурной воде может потребоваться преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15.

Подготовка [Действие]

Вы совершаете действие Подготовка, чтобы дождаться наступления определённых обстоятельств, прежде чем начать действовать. Для этого вы совершаете это действие в свой ход, что позволяет вам отреагировать, используя Реакцию перед началом вашего следующего хода.

Сначала вы решаете, какое условие вызовет вашу Реакцию. Затем вы выбираете действие, которое вы совершите в ответ на это условие. Или вы можете выбрать передвинуться на расстояние не более вашей Скорости. Например: «Если культист наступит на люк, я потяну за рычаг, который его откроет», либо: «Если зомби подойдёт ко мне, я отойду».

Когда условие будет выполнено, у вас есть два варианта: либо совершить Реакцию, либо проигнорировать.

Если вы хотите использовать заклинание в качестве Подготовки, то его сотворение происходит как обычно (затрачиваются все необходимые ресурсы), но его энергия удерживается и высвобождается после срабатывания условия при совершении Реакции. Чтобы подготовить заклинание, время его сотворения должно равняться одному действию, а удержание энергии заклинания требует Концентрации, которую вы можете поддерживать до начала вашего следующего хода. Если ваша Концентрация нарушается, заклинание рассеивается, не принося никакого результата.

Поиск [Действие]

Когда вы совершаете действие Поиск, вы совершаете проверку Мудрости, чтобы распознать что-то неочевидное. В таблице «Поиск» указано, какие навыки применимы при выполнении этого действия, в зависимости от того, что вы пытаетесь обнаружить.

Поиск

Навык	Что нужно обнаружить
Восприятие	Скрытое существо или объект
Выживание	Следы или пища
Медицина	Болезнь существа или причина смерти
Проницательность	Душевное состояние существа

Показатель опасности

Показатель опасности (Опасность) выражает степень угрозы, которую представляет чудовище для группы из четырёх игровых персонажей. Сравните Опасность чудовища с уровнем персонажей. Если Опасность выше, то чудовище, скорее всего, представляет угрозу. Если Опасность ниже, то чудовище, вероятно, не представляет особой угрозы. Степень опасности чудовища может существенно меняться в зависимости от обстоятельств и количества персонажей. В *«Руководстве Мастера»* представлены инструкции для Мастера по использованию показателя Опасности при планировании потенциальных боевых столкновений. *Смотрите также* «Блок статистики».

Полёт

Различные эффекты могут позволить существу летать. Во время полёта вы падаете, если становитесь Недееспособным или Сбитым с ног, или ваша Скорость полёта снижается до 0. Вы можете оставаться в воздухе при таких обстоятельствах, если можете парить. *Смотрите также* «Падение» и «Скорость полёта».

Ползание

При ползании каждый фут перемещения тратит 1 дополнительный фут скорости (2 дополнительных фута в Труднопроходимой местности). *Смотрите также* «Скорость».

Помеха

Если вы совершаете с Помехой Тест к20, бросьте два к20 и используйте меньшее значение. На бросок не могут воздействовать две или более Помехи. В одном и том же броске Преимущество и Помеха нейтрализуют друг друга. *Смотрите также* главу 1 («Тесты к20»).

Помощь [Действие]

Когда вы совершаете действие Помощь, вы можете выполнить одно из нижеперечисленного.

Помощь в проверке характеристики. Выберите одно из ваших владений навыком или инструментом и одного союзника, находящегося достаточно близко, чтобы вы могли помочь ему словесно или физически, когда он будет совершать проверку характеристики. Союзник получает Преимущество при следующей проверке характеристики, которую он будет совершать с помощью выбранного навыка или инструмента. Это преимущество пропадает, если союзник не воспользуется им до начала вашего следующего хода. Окончательное решение о том, возможна ли ваша помощь, остаётся за Мастером.

Помощь в броске атаки. Вы на мгновение отвлекаете врага в пределах 5 футов от себя, предоставляя одному из ваших союзников Преимущество в следующем броске атаки против этого врага. Это преимущество пропадает в начале вашего следующего хода.

Порог урона

Объект или существо, имеющее порог урона, обладает Иммунитетом к любому урону, если только не получает количество урона от одной атаки или эффекта, равное или превышающее его порог урона. В этом случае существо получает весь этот урон. Любой урон, меньше порога урона является поверхностным и не уменьшает Хиты. Например, если порог урона объекта равен 10, он не получает урон, если ему наносится 9 урона, поскольку это значение не превышает порога. Если этому предмету наносится 11 урона, он получает весь этот урон.

Преимущество

Если вы совершаете с Преимуществом Тест к20, бросьте два к20 и используйте большее значение. На бросок не могут воздействовать два или более Преимущества. В одном и том же броске Преимущество и Помеха нейтрализуют друг друга. *Смотрите также* главу 1 («Тесты к20»).

Приключение

Приключение — это череда столкновений. Проходя их, вы создаёте историю. *Смотрите также* «Столкновение».

Проверка характеристики

Проверка характеристики — это Тест к20, представляющий собой использование одной из шести характеристик или определённого навыка, связанного с характеристикой, для преодоления трудности. *Смотрите также* главу 1 («Тесты к20» и «Владение»).

Провоцированные атаки

Вы можете совершить Провоцированную атаку, когда существо, которое вы видите, действием, Бонусным действием или Реакцией перемещается из вашей зоны досягаемости или использует одну из своих скоростей. Чтобы совершить Провоцированную атаку, используйте Реакцию, чтобы совершить одну рукопашную атаку оружием или Безоружный удар по спровоцировавшему вас существу. Атака совершается непосредственно перед тем, как существо покинет зону досягаемости. *Смотрите также* главу 1 («Сражение»).

Проклятия

Некоторые игровые эффекты накладывают проклятие на существо или предмет. Эффект, который накладывает проклятие, определяет, что оно делает. Проклятия могут быть сняты с помощью заклинаний *Снятие проклятья* и *Высшее восстановление* или другой магии, которая явно прекращает действие проклятий.

Прыжки

Когда вы совершаете прыжок, вы совершаете либо Прыжок в длину (горизонтальный), либо Прыжок в высоту (вертикальный). *Смотрите также* «Прыжок в длину» и «Прыжок в высоту».

Прыжок в высоту

Выполняя Прыжок в высоту, вы подпрыгиваете вверх на количество футов, равное вашему модификатору Силы + 3 (минимум 0 футов), если непосредственно перед прыжком вы переместились минимум на 10 футов. Выполняя Прыжок в высоту с места, вы можете прыгнуть только на половину этого расстояния. В обоих случаях каждый фут прыжка стоит 1 фут перемещения.

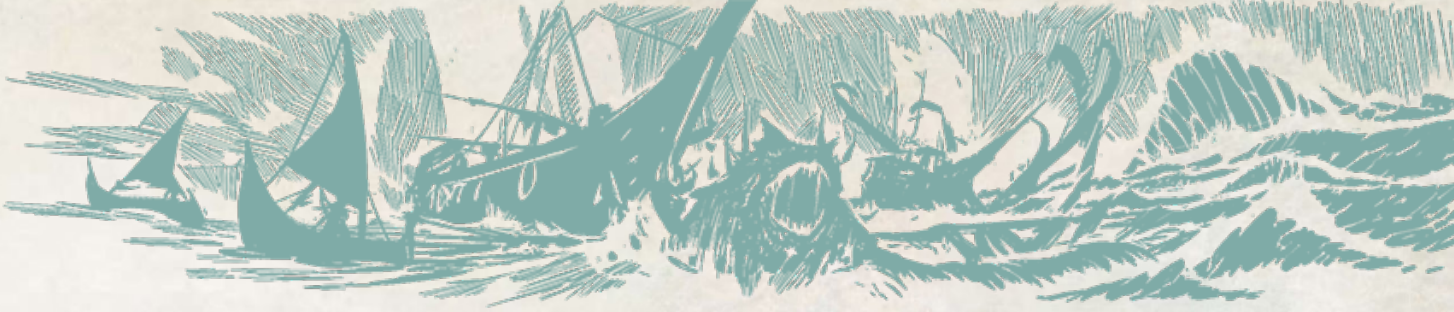
Во время прыжка вы можете поднять руки над головой на высоту, равную половине вашего роста. За счёт этого вы можете дотянуться на расстояние, равное высоте прыжка плюс полтора ваших роста.

Прыжок в длину

Когда вы совершаете Прыжок в длину, вы прыгаете по горизонтали на расстояние, не превышающее ваше значение Силы, если прямо перед прыжком вы прошли как минимум 10 футов. Если вы совершаете Прыжок в длину с места, вы можете прыгнуть только на половину этого расстояния. В любом случае каждый фут прыжка стоит один фут перемещения.

Приземлившись на труднопроходимую местность, вы должны преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10, иначе будете Сбиты с ног.

Согласно этому правилу, высота прыжка не имеет значения — нет разницы, прыгаете вы через ручей или пропасть. Мастер может попросить вас совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 10, если вы перепрыгиваете низкое препятствие (не выше четверти дальности прыжка) такое как живая изгородь или невысокая стена. При провале вы в него врезаетесь.



Равнодушное [Отношение]

Равнодушное существо не имеет желания ни помогать, ни препятствовать вам. По умолчанию отношение чудовища — Равнодушное. *Смотрите также* «Влияние».

Размер

Существо или объект имеют один из следующих размеров: Крошечный, Маленький, Средний, Большой, Огромный или Громадный. Размер существа определяет, сколько места оно занимает в сражении. Размер объекта влияет на его Хиты. *Смотрите также* «Разрушение объектов» и главу 1 («Сражение»).

Разрушение объектов

Объекты можно повредить атаками и некоторыми заклинаниями в соответствии со следующими правилами. Если объект очень хрупкий, Мастер может позволить существу автоматически разрушить его действиями Атака или Использование.

Класс защиты. В таблице «Класс защиты объекта» указаны КЗ для различных веществ.

Класс защиты объекта

КЗ	Вещество
11	Бумага, верёвка, ткань
13	Лёд, стекло, хрусталь
15	Дерево
17	Камень
19	Железо, сталь
21	Мифрил
23	Адамантин

Хиты. Объект разрушается, когда у него 0 Хитов. В таблице «Хиты объекта» указаны Хиты для хрупких и крепких объектов Большого размера или меньше. Чтобы определить Хиты Огромного или Громадного объекта, разделите его на секции Большого размера или меньше и отслеживайте хиты каждой секции в соответствии с таблицей. Мастер определяет, приведёт ли разрушение части предмета к разрушению всего объекта.

Хиты объекта

Размер	Хрупкий	Крепкий
Крошечный (бутылка, замок)	2 (1к4)	5 (2к4)
Маленький (сундук, лютня)	3 (1к6)	10 (3к6)
Средний (бочка, люстра)	4 (1к8)	18 (4к8)
Большой (повозка, обеденный стол)	5 (1к10)	27 (5к10)

Типы урона и объекты. Объекты обладают иммунитетом к урону Ядом и Психической энергией. Мастер может решить, какой вид урона более или менее эффективен для разрушения объекта. Например, дробящий урон хорошо подходит для того, чтобы разбивать предметы, но не для того, чтобы резать их. Предметы из бумаги или ткани могут быть уязвимы к урону Огнём.

Порог урона. Большие предметы, например стены замка, часто имеют дополнительную прочность, которая выражается в пороге урона. *Смотрите также* «Порог урона».

Отсутствие значений характеристик. Предмет не имеет значений характеристик, если правила явно не говорят об этом. Без значений характеристик предмет не может совершать проверки характеристик и проваливает все спасброски.

Реакция

Реакция — это особое действие, совершаемое после наступления определённого условия, указанного в описании Реакции. Вы можете совершить Реакцию в ход другого существа. Если вы совершаете Реакцию в свой ход, то сможете это сделать, даже если вы в этот же ход совершаете действие, Бонусное действие или и то, и то. После совершения Реакции вы не сможете совершить ещё одну до начала вашего следующего хода. Провоцированная атака — это Реакция, доступная всем существам. *Смотрите также* «Провоцированные атаки» и главу 1 («Действия»).

Ритуал

Если у вас есть подготовленное заклинание с пометкой Ритуал, вы можете сотворить это заклинание как Ритуал. Сотворение заклинания как Ритуала занимает на 10 минут больше времени, чем обычно. Ячейка заклинания в данном случае не расходуется, что означает, что заклинание как Ритуал не может быть сотворено на больших уровнях. *Смотрите также* главу 7.



Рывок [Действие]

Когда вы совершаете действие Рывок, вы получаете дополнительное перемещение на текущем ходу. Это дополнительное перемещение равно вашей Скорости после применения всех модификаторов. Например, при Скорости в 30 футов вы можете переместиться на расстояние не более 60 футов в свой ход, если совершите Рывок. Если ваша Скорость 30 футов и она снижена до 15 футов, вы сможете передвинуться не более, чем на 30 футов в свой ход, если совершите Рывок.

Если у вас есть особая скорость, например Скорость полёта или Скорость плавания, вы можете использовать её вместо своей обычной Скорости при совершении Рывка. Вы сами выбираете, какую скорость использовать при каждом движении. *Смотрите также* «Скорость».

Сбитый с ног [Состояние]

Пока вы Сбиты с ног, вы испытываете следующие эффекты.

Ограниченное перемещение. Ваши единственные варианты перемещения — это ползти или потратить количество футов перемещения, равное половине вашей Скорости (округляя в меньшую сторону), чтобы подняться и завершить состояние. Если ваша Скорость равна 0, вы не можете подняться.

Влияние на атаки. Вы совершаете броски атаки с Помехой. Броски атаки по вам совершаются с Преимуществом, если атакующий находится в пределах 5 футов от вас. В противном случае броски атаки будут совершаться с Помехой.

Сильно заслонённая

Когда вы пытаетесь разглядеть что-то в Сильно заслонённой местности, вы становитесь Ослеплённым. *Смотрите также* «Ослеплённый», «Тьма» и главу 1 («Исследование»).

Скорость

У существа есть Скорость — это расстояние в футах, на которое оно может переместиться в свой ход. *Смотрите также* «Лазание», «Ползание», «Полёт», «Прыжки», «Плавание» и главу 1 («Сражение»).

Особые скорости. Некоторые существа обладают особыми скоростями, такими как Скорость копания, Скорость лазания, Скорость полёта или Скорость плавания, определение каждой из которых приведено в этом глоссарии. Если у вас более одной скорости, выберите, какую из них вы будете использовать при перемещении. Вы можете менять тип скорости во время перемещения. Каждый раз, когда вы меняете скорость, вычитайте уже пройденное расстояние из новой скорости. Результат определит, на какое расстояние ещё вы сможете продвинуться. Если результат равен 0 или меньше, вы не сможете использовать новую скорость в этом ходе. Например, если ваша Скорость равна 30, а Скорость полёта — 40, вы можете пролететь 10 футов, пройти 10 футов и подняться в воздух, чтобы пролететь ещё 20 футов.

Изменение скоростей. Если эффект увеличивает или уменьшает вашу Скорость на определённый период, то любая ваша особая скорость также увеличивается или уменьшается на ту же величину на тот же период. Например, если ваша Скорость снижается до 0 и у вас есть Скорость лазания, то она также снижается до 0. Аналогично, если ваша Скорость уменьшается вдвое и у вас есть Скорость полёта, то она также уменьшается вдвое.

Скорость копания

Существо, обладающее Скоростью копания, может использовать её для передвижения сквозь песок, землю, грязь или лёд. Существо не может копать сквозь твёрдый камень, если только не обладает особенностью, которая позволяет ему делать это. *Смотрите также* «Скорость».

Скорость лазания

Для лазания по вертикальной поверхности вместо Скорости можно использовать Скорость лазания. При этом дополнительная трата скорости, обычно связанная с лазанием, игнорируется. *Смотрите также* «Лазание» и «Скорость».

Скорость плавания

Для плавания можно использовать Скорость плавания, не затрачивая при этом дополнительных футов перемещения, обычно связанных с плаванием. *Смотрите также* «Плавание» и «Скорость».

Скорость полёта

Для перемещения по воздуху можно использовать Скорость полёта. Пока у вас есть Скорость полёта, вы можете оставаться в воздухе до момента приземления, падения или смерти. *Смотрите также* «Полёт» и «Скорость».

Слабо заслонённая

Чтобы разглядеть что-то в Слабо заслонённой местности, вы совершаете проверки Мудрости (Восприятие) с Помехой. *Смотрите также* «Тусклый свет» и главу 1 («Исследование»).

Слепое зрение

Если вы обладаете Слепым зрением, то ощущаете окружающий мир в пределах некоторого радиуса, не полагаясь на физическое зрение. В пределах этого радиуса вы можете видеть всё, что не находится за Полным укрытием, даже если вы Ослеплены или находитесь во Тьме. Более того, в этом радиусе вы можете видеть что-то, что является Невидимым.

Смена облика

Эффект, такой как Дикий облик или заклинание *Превращение*, позволяет вам менять облик — в их описании указано, что с вами происходит. Если в описании не указано иное, любые эффекты, которые в данный момент влияют на вас — будь то состояния, заклинания, проклятия или что-то ещё — сохраняются в новом облике. Вы возвращаетесь к своему истинному облику, если умираете.

Сопротивление

Если у вас есть сопротивление определённому типу урона, то наносимый вам урон этого типа уменьшается вдвое (округляя в меньшую сторону). Сопротивление применяется только один раз к одному и тому же типу урона. *Смотрите также* главу 1 («Урон и лечение»).

Состояние

Состояние — это временное положение в игре. Определение состояния описывает, как оно воздействует на того, кто его испытывает, а различные правила определяют, как его завершить. В глоссарии содержатся определения всех состояний:

Бессознательный	Оглохший	Очарованный
Испуганный	Окаменевший	Ошеломлённый
Истощённый	Опутанный	Парализованный
Невидимый	Ослеплённый	Сбитый с ног
Недееспособный	Отравленный	Схваченный

Состояния не суммируются сами с собой; существо либо имеет какое-либо состояние, либо нет. Состояние Истощения является исключением из этого правила. *Смотрите также* главу 1 («Состояния»).

Союзник

Существо считается вашим союзником, если оно является членом вашей группы искателей приключений, вашим другом, сражается на вашей стороне или было назначено вашим союзником правилами или Мастером.

Спас

Спас — это короткое название спасброска. *Смотрите также* «Спасбросок».

Спасбросок

Спасбросок, также называемый «спас», представляет собой попытку избежать или противостоять опасности. Обычно вы совершаете спасбросок только тогда, когда этого требуют правила, однако вы можете решить провалить спас, не совершая броска. Результаты спасброска описываются в вызвавшем его эффекте. Если цель вынуждена сделать спасбросок, но у неё нет нужной характеристики, спасбросок автоматически проваливается. *Смотрите также* главу 1 («Тесты к20»).

Спасбросок от смерти

Персонаж игрока должен совершить Спасбросок от смерти, если он начинает свой ход с 0 Хитов. *Смотрите также* главу 1 («Урон и лечение»).

Стабилизированный

Существо считается Стабилизированным, если у него 0 Хитов, но ему не нужно совершать Спасброски от смерти. *Смотрите также* главу 1 («Урон и лечение»).

Столкновение

Столкновение — это сцена в приключении, которая является частью по крайней мере одного из трёх столпов игры: социального взаимодействия, исследования или сражения. *Смотрите также* главу 1 («Социальное взаимодействие», «Исследование» и «Сражение»).

Существо

Любой живой объект в игре, включая персонажа игрока, называется существом. *Смотрите также* «Тип существа».

Сфера [Область воздействия]

Сфера — это область воздействия, начинающаяся в исходной точке и простирающаяся наружу во всех направлениях. Эффект, создающий Сферу, определяет радиус, на который она простирается.

Исходная точка Сферы включается в область воздействия.

Схваченный [Состояние]

Пока вы Схвачены, вы испытываете следующие эффекты.

Нулевая скорость. Ваша Скорость равна нулю и не может увеличиться.

Влияние на атаки. Вы совершаете броски атаки с Помехой по любой цели, кроме схватившего вас существа.

Возможность быть перенесённым. Схватившее вас существо может тащить или нести вас, когда движется, но каждый фут перемещения тратит 1 дополнительный фут скорости, если только вы не Крошечное существо или на два размера меньше схватившего.

Телепатия

Телепатия — это магическая способность, которая даёт возможность существу мысленно общаться с другим существом на определённом расстоянии. Если в правиле не указано иное, то для понимания сообщения, которое передаёт телепат, контактируемое существо необязательно должно знать тот же язык, что и телепат, но оно должно понимать хотя бы один язык или быть телепатом, чтобы уловить смысл послания.

Телепату необязательно видеть существо, с которым он вступил в контакт, и он может начать и завершить телепатический диалог в любой момент (действие не требуется). Телепатический контакт не может быть установлен или немедленно прерывается, если хотя бы один из участников становится Недееспособным. Телепатический контакт также прерывается, если существо, с которым установлен контакт, покидает пределы действия телепатии, или если телепат вступает в контакт с другим существом в пределах дистанции.

Существо, не обладающее телепатией, может получать сообщения от телепата, но не может инициировать телепатическую связь с ним. Когда начинается разговор с телепатом, существо нетелепат может мысленно общаться с телепатом до тех пор, пока тот сам не прервёт связь.

Телепортация

Телепортация — это особый вид магического перемещения. При телепортации вы мгновенно перемещаетесь в другое место, не проходя через пространство между двумя точками. Этот способ передвижения не тратит футы перемещения, если только какое-либо правило не говорит об обратном. Кроме того, телепортация не вызывает Провоцированных атак.

Когда вы телепортируетесь, всё снаряжение, которое вы носите или несёте, перемещается вместе с вами. Если вы прикасаетесь к другому существу во время телепортации, оно не переместится вместе с вами, если описание эффекта телепортации не говорит об обратном.

Если место, куда вы хотите телепортироваться, уже занято другим существом или заблокировано твёрдым препятствием, вы можете выбрать другое незанятое пространство для появления.

В описании эффекта телепортации указано, нужно ли вам видеть место, куда вы перемещаетесь.

Тёмное зрение

Если вы обладаете Тёмным зрением, вы можете видеть в пределах некоторого радиуса при Тусклом свете как при Ярком свете, а во Тьме — как при Тусклом свете. Во Тьме вы видите цвета только как различные оттенки серого. *Смотрите также* главу 1 («Исследование»).

Тест к20

Тесты к20 включают в себя три основных броска к20 в игре: проверки характеристик, броски атаки и спасброски. Если что-то в игре влияет на Тест к20, оно влияет на все три броска. Мастер сам решает, когда уместно применить Тест к20 в конкретных обстоятельствах. *Смотрите также* главу 1 («Тесты к20»).

Тип существа

В правилах для каждого существа, включая персонажей игроков, есть специальная метка, которая определяет его тип. Большинство персонажей игроков являются Гуманоидами. В игре используются следующие типы существ:

Аберрация	Исчадие	Растение
Великан	Конструкт	Слизь
Гуманоид	Монстр	Фея
Дракон	Небожитель	Элементаль
Зверь	Нежить	

Сами типы не содержат конкретных правил, но некоторые правила в игре по-разному воздействуют на существ разных типов.

Тип урона

Атаки и другие эффекты наносят разные типы урона. У типов урона нет своих особых правил, но другие правила, например Сопротивление, полагаются на типы. В таблице «Типы урона» приведены примеры, которые помогут Мастеру определить тип урона для нового эффекта.

Типы урона

Тип	Примеры
Дробящий	Тупые предметы, сжатие, падение
Звук	Контузящий звук
Излучение	Святая энергия, обжигающее излучение
Кислота	Агрессивные жидкости, пищеварительные ферменты
Колющий	Клыки, прокалывающие объекты
Некротическая энергия	Поглощающая жизнь энергия
Огонь	Пламя, невыносимый жар
Психическая энергия	Раздирающая разум энергия
Рубящий	Когти, режущие объекты
Холод	Ледяная вода, ледяные порывы ветра
Чистая сила	Чистая магическая энергия
Электричество	Электричество
Яд	Ядовитый газ, любой яд

Труднопроходимая местность

Если пространство представляет собой Труднопроходимую местность, каждый фут перемещения в этой местности тратит 1 дополнительный фут скорости. Например, перемещение на 5 футов по Труднопроходимой местности тратит 10 футов скорости. Труднопроходимая местность не складывается; либо пространство является Труднопроходимой местностью, либо нет.

Пространство является Труднопроходимой местностью, если оно содержит что-либо из перечисленного или подобное этому:

- Существо больше Крошечного или не ваш союзник
- Мебель, подходящая для существ вашего размера или больше
- Сильный снег, лёд, щебень или подлесок
- Жидкость глубиной от голени до пояса
- Узкое отверстие, рассчитанное на существо на размер меньше вас
- Уклон 20 градусов и более

Тусклый свет

Область с Тусклым светом является Слабо заслонённой. *Смотрите также* «Слабо заслонённая» и главу 1 («Исследование»).

Тьма

Область Тьмы является Сильно заслонённой. *Смотрите также* «Сильно заслонённая» и главу 1 («Исследование»).

Угроза

Угроза — это опасность окружающей среды. *Смотрите также* «Горение», «Обезвоживание», «Падение», «Недоедание» и «Удушение».

Удушение [Угроза]

Существо может задержать дыхание на количество минут, равное 1 + модификатор Телосложения (минимум 30 секунд), прежде чем оно начнёт задыхаться. Когда существо выдыхается или задыхается, оно получает один уровень Истощения в конце каждого своего хода. Когда существо снова начинает дышать, все уровни Истощения, вызванные удушением, исчезают.

Уклонение [Действие]

Если вы совершаете действие Уклонение, вы получаете следующие преимущества: до начала вашего следующего хода, если вы видите атакующего, все его броски атаки по вам совершаются с Помехой, и вы совершаете с Преимуществом спасброски Ловкости.

Вы теряете эти преимущества, если вы становитесь Недееспособным или если ваша Скорость равна 0.

Укрытие

Укрытие предоставляет некоторую защиту для того, кто находится за ним. Есть три степени укрытия, каждая из которых обеспечивает для цели различные преимущества: Укрытие на половину (+2 к КЗ и спасброскам Ловкости), Укрытие на три четверти (+5 к КЗ и спасброскам Ловкости) и Полное укрытие (нельзя напрямую выбрать целью атаки или заклинания). Если цель находится за несколькими укрытиями, то учитывается только дающее наибольшую защиту. *Смотрите также* главу 1 («Сражение»).

Урон

Урон представляет повреждение, из-за которого существо или предмет теряют Хиты.

Уязвимость

Если у вас есть уязвимость к определённому Типу урона, то наносимый вам урон этого типа увеличивается вдвое. Уязвимость применяется только один раз к одному и тому же типу урона. *Смотрите также* главу 1 («Урон и лечение»).

Хиты

Хиты — это показатель того, насколько сложно убить или уничтожить существо или объект. Урон уменьшает Хиты, а лечение восстанавливает их. У вас не может быть больше Хитов, чем ваше максимальное их количество, и их не может быть меньше 0. *Смотрите также* «Разрушение объектов» и главу 1 («Урон и лечение»).

Цель

Цель — это существо или объект, на который направлен бросок атаки, который должен совершить спасбросок из-за какого-либо эффекта или который был выбран для получения эффектов заклинания или другого явления.

Цилиндр [Область воздействия]

Цилиндр — это область воздействия, начинающаяся в исходной точке, расположенной в центре верхнего или нижнего основания цилиндра. Эффект, создающий Цилиндр, определяет его радиус основания и высоту.

Исходная точка Цилиндра включается в область воздействия.

Чувство вибрации

Существо с Чувством вибрации способно с высокой точностью определять местонахождение других существ и движущихся объектов в пределах определённой дистанции. Для этого необходимо, чтобы само существо и объект, который оно пытается обнаружить, находились в контакте с одной и той же поверхностью (земля, стена или потолок) или с одной и той же жидкостью.

Чувство вибрации не способно обнаруживать существ или объекты в воздухе, и оно не считается формой зрения.

Чудовище

Чудовище — это существо, управляемое Мастером, даже если оно доброжелательно. *Смотрите также* «Существо» и «Неигровой персонаж».

Экспертность

Экспертность — это умение, которое улучшает владение каким-либо из ваших навыков. Когда вы совершаете проверку характеристики с использованием навыка, в котором у вас есть Экспертность, ваш Бонус владения удваивается для этой проверки, если только бонус уже не удвоен за счёт другой особенности.

Вы можете получить Экспертность в одном навыке из числа тех, которыми владеете. Вы не можете получить Экспертность в одном и том же навыке более одного раза.

Смотрите также главу 1 («Владение»).

Эманация [Область воздействия]

Эманация — это область воздействия, которая исходит от существа или объекта и распространяется во всех направлениях по прямой. Эффект, создающий Эманацию, определяет расстояние, на которое она распространяется.

Эманация движется вместе с существом или объектом, являющимся её источником, если только это не мгновенный или статичный эффект.

Источник Эманации (существо или предмет) не включается в область воздействия, если только её создатель не решит иначе.

Яркий свет

Яркий свет — это нормальное освещение. *Смотрите также* главу 1 («Исследование»).

Алфавитный указатель

Аасимар, 186
Аберрантное чародейство, подкласс, 169
Аберрация, тип существа, 379
Адское возмездие, заклинание, 239
Аид, 346
Академические знания, умение класса, 80
Акван, диалект языка, 37
Аккуратное заклинание, метамагия, 165
Акробатика, навык, 14
Акробатичное перемещение, умение класса, 127
Акула, рифовая, блок статистики, 357
Алебарда, 215
Алхимический огонь, 222
Амбидекстр, черта, 202
Антипатия/симпатия, заклинание, 239
арбалетный болт. Смотрите Болт, 222
арбалеты, 215
Арборея, 346
аристократическое существование, 231
Аркадия, 346
Артист, предыстория, 178
Артистичный, черта, 202
Архидруид, умение класса, 94
Асгард, 346
Астральный план, 346
атака, 15, 361
  дальнобойная, 26
  дальнобойная, в ближнем бою, 26
  действие, 15, 364
  заклинанием, 238
  оружием, 361
  Провоцированная, 26, 374
  рукопашная, 26
  совершение, 25
Атлетика, навык, 14
Атлетичный, черта, 202
Аура живучести, заклинание, 239
Аура жизни, заклинание, 239
Аура защиты, умение класса, 135
Аура отваги, умение класса, 135
Аура очищения, заклинание, 240
Аура святости, заклинание, 240
Ауран, диалект языка, 37
Ахерон, 346
базовый КЗ, 12
Барабан, 221
бард, 229
Бард, класс, 49, 51
  Ключевые атрибуты Барда, таблица, 51
  подклассы, 56
  список заклинаний, 54
  Умения Барда, таблица, 52
Бардовское вдохновение, умение класса, 51
Барсук, блок статистики, 348
Барсук, гигантский, блок статистики, 350
Бдительный, черта, 200
бедное существование, 230
Безвременное тело, умение класса. Смотрите Самовосстановление, 127
безделушки, 46
Безделушки, таблица, 46
Бездна, 346
Бездны, язык, 37
Безмолвный образ, заклинание, 240
Безоружный удар, 361
Безрассудная атака, умение класса, 62
Бес, блок статистики, 348
Бесследное передвижение, заклинание, 241
Бессознательный, состояние, 362
Бесчестные удары, умение класса, 145
Битопия, 346
Благородный, предыстория, 178
Благословение, заклинание, 241
Благословлённые удары, умение класса, 105
Блок и лебёдка, 222
блок статистики, 362
блоки статистики существ, 348
блоки статистики, создания, 348
богатое существование, 230
Боевой архетип, умение класса. Смотрите подклассы Воина, 71
Боевой заклинатель, черта, 202
Боевой конь, блок статистики, 348
Боевой молот, 215
Боевой посох, 215
Боевой стиль, умение класса, 69, 134, 154
Боевой топор, 215
Боевые искусства, умение класса, 125
боеприпас, 222
Боеприпас, свойство, 213
Боеприпасы, таблица, 222
Божественная кара, заклинание, 241
Божественное благоволение, заклинание, 241
Божественное вмешательство, умение класса, 105
Божественное слово, заклинание, 242
Божественный орден, умение класса, 104
Болт, 222
Большой, 25
Бонус владения, 13
Бонус владения, таблица, 13
бонус дальнобойной атаки, 41
бонус рукопашной атаки, 41
Бонус, владение, 11, 13
Бонусное действие 15, 362
Бонусные черты на 20-м уровне, врезка, 43
Борец, черта, 202
Бочка, 222
Бродяга, предыстория, 179
бросок атаки, 12, 363
бросок урона, 27, 363
Брызги кислоты, заклинание, 242
Булава, 215
Бумага, 222
Бурдюк, 222
Бурлящий котёл Таши, заклинание, 242
Бурый медведь, блок статистики, 349
Бутылка, Стеклянная, 222
Быстрое изготовление, таблица, 202
Быстрое передвижение, умение класса, 62
Быстрое, свойство искусности, 214
Быстрый колчан, заклинание, 243
Быстрый, черта, 203
в ближнем бою, 26
в день, 363
валюта, 213
Варвар, класс, 49, 61
  Ключевые атрибуты Варвара, таблица, 61
  подклассы, 64
  Умения Варвара, таблица, 62
Вариант: Подгонка экипировки, врезка, 219
варианты метамагии, 165
Варианты таинственных воззваний, 115
Вдохновение. Смотрите Героическое вдохновение, 364
Ведро, 224
Ведьмачий взор, воззвание, 115
Ведьмин снаряд, заклинание, 243
Везунчик, черта, 200
Великан, тип существа, 379
Великаний, язык, 37
Великое божественное вмешательство, умение класса, 105
Великолепный особняк Морденкайнена, заклинание, 243
Вербальный компонент (В), 236
Верблюд, блок статистики, 349
Верёвка, 224
Верный пёс Морденкайнена, заклинание, 243
Верный скакун, умение класса, 135
вероятность в процентах, 9
Верховой боец, черта, 203
Вечный огонь, заклинание, 244
взаимодействие с объектами, 19
взаимодействие, социальное, 16
взлом замков. Смотрите Воровские инструменты, 221
Взор двух умов, воззвание, 115
Видение невидимого, заклинание, 244
Видения далёких королевств, воззвание, 115
виды, персонажа, 177
виола, 221
владение инструментами, 220
владение, 13, 363
  инструментом, 220
  навыком, 13
  оружием, 213
  спасброском, 14
  экипировкой, 14
Власть над водами, заклинание, 244
Власть над погодой, заклинание, 245
Влияние, действие, 15, 363
Внешние земли, 346
Внешние планы, 346
Внешние планы, таблица, 346
внешность, персонаж, 38
Внимательный, черта, 203
Внутренние планы, 346
Внушение, заклинание, 246
Вода, святая, 227
Воды, стихийный план, 346
Военный корабль, 230
Возвращение к жизни, 67
Воздуха, стихийный план, 346
Воздушный и водный транспорт, таблица, 230
Воздушный корабль, 230
Возложение рук, умение класса, 133
Возрождение, заклинание, 246
Воин, класс, 49, 69
  Ключевые атрибуты Воина, таблица, 69
  подклассы, 71
  Умения Воина, таблица, 70
Воин милосердия, подкласс, 128
Воин открытой ладони, подкласс, 129
Воин стихий, подкласс, 130
Воин тени, подкласс, 131
Воинская подготовка, черта, 203
Воинское дальнобойное оружие, 213
Воинское рукопашное оружие, 213
Волк, блок статистики, 349
Волк, лютый, блок статистики, 354
Волна грома, заклинание, 246
Волна дикой магии, таблица, 174
Волшебная аура Нистула, заклинание, 246
Волшебная рука, заклинание, 246
Волшебная стрела, заклинание, 247
Волшебник, класс, 49, 79
  Ключевые атрибуты Волшебника, таблица, 79
  подклассы, 85
  список заклинаний, 82
  Умения Волшебника, таблица, 80
Волшебные уста, заклинание, 247
Волшебный замок, заклинание, 247
Волшебный сосуд, заклинание, 247
волынка, 221
Воображаемая сила, заклинание, 248
Воображаемый убийца, заклинание, 248
Воодушевляющий лидер, черта, 203
Воплотитель, подкласс, 85
Воплощение чародейства, умение класса, 165
Вор, подкласс, 146
Воровские инструменты, 221
Воровской жаргон, умение класса, 143
Воровской жаргон, язык, 37
Ворон, блок статистики, 349
Воскрешение, заклинание, 248
Воспламеняющаяся туча, заклинание, 248
Восприятие, навык, 14
Восприятие, пассивное, 40, 373
Восстанавливающее прикосновение, умение класса, 135
Восходящий шаг, воззвание, 115
враг, 364
Враждебное отношение, 364
Врата, заклинание, 249
Временные хиты, 29, 364
Временные, 29, 364
время сотворения, 236
Врождённое чародейство, умение класса, 164
Всегда подготовленные заклинания, 235
Всепролазность, умение класса, 155
Всплеск действий, умение класса, 69
Второе дыхание, умение класса, 69
выбор класса, 33
выбор мировоззрения, 39
Выверенные атаки, умение класса, 70
Выживание, навык, 14
Вызов Аберрации, заклинание, 250
Вызов дракона, заклинание, 250
Вызов Зверя, заклинание, 251
Вызов Исчадия, заклинание, 252
Вызов Конструкта, заклинание, 253
Вызов на дуэль, заклинание, 254
Вызов Небожителя, заклинание, 254
Вызов Нежити, заклинание, 255
Вызов Феи, заклинание, 256
Вызов Элементаля, заклинание, 257
Выступление, навык, 14
Высшая невидимость, заклинание, 257
Высшее восстановление, заклинание, 257
Высший эльф, 196
Гадание, заклинание, 257
Газообразная форма, заклинание, 258
Галера, 230
Геенна, 346
Гейс, заклинание, 258
Героизм, заклинание, 258
Героическое вдохновение, 13, 364
Героическое вдохновение, врезка, 13
Гигантская куница, блок статистики, 349
Гигантский барсук, блок статистики, 350
Гигантский козёл, блок статистики, 350
Гигантский краб, блок статистики, 350
Гигантский морской конёк, блок статистики, 350
Гигантский паук, блок статистики, 351
Гигантское насекомое, блок статистики, 259
Гигантское насекомое, заклинание, 258
Гильдейский купец. Смотрите Торговец, 184
Гильдейский ремесленник. Смотрите Ремесленник, 183
Гипнотический узор, заклинание, 259
Глефа, 215
глоссарий правил, 361
глоссарий правил, 361
Глубинная речь, язык, 37
Глухота/слепота, заклинание, 259
Гневная кара, заклинание, 259
Гном, 187
Гномий, язык, 37
Гоблинский, язык, 37
Голиаф, 188
Голод Хадара, заклинание, 259
голод. Смотрите недоедание, 370
Гора Целестия, 346
горение, угроза, 364
Горшок, железный, 224
Горящий клинок, заклинание, 260
Град шипов, заклинание, 260
Град, заклинание, 260
Грёзы, заклинание, 261
Гроза врагов, умение класса, 155
Гроза гнева, заклинание, 261
Громадный, 25
Громовая кара, заклинание, 261
груз, и скакуны, 229
грузоподъемность, 364
Грузоподъёмность, таблица, 364
Гуманоид, тип существа, 379
Далёкое заклинание, метамагия, 166
Дальнобойное оружие, 213
дальнобойной атаки, 26
Дар боевой удали, черта, 210
Дар восстановления заклинаний, черта, 210
Дар восстановления, черта, 210
Дар глубин, воззвание, 115
Дар защитников, воззвание, 115
Дар истинного зрения, черта, 210
Дар мастера цепи, воззвание, 116
Дар межпространственного перемещения, черта, 210
Дар неотразимого нападения, черта, 210
Дар ночного духа, черта, 211
Дар скорости, черта, 211
Дар сопротивления энергии, черта, 211
Дар стойкости, черта, 211
Дар судьбы, черта, 211
Дар умелости, черта, 211
Дары Страны Фей, таблица, 160
Дварф, 189
Дварфийский, язык, 37
Две дополнительные атаки, умение класса, 70
Движение без доспехов, умение класса, 126
Движение почвы, заклинание, 261
Двуручное, свойство, 213
Двуручный меч, 215
Дебошир, черта, 200
Девять Преисподних, 346
действие, 15, 364
  Атака, 361
  Влияние, 363
  Засада, 365
  Изучение, 366
  Использование, 366
  Магия, 369
  Отход, 372
  Подготовка, 373
  Поиск, 373
  Помощь, 373

Рывок, 376
Уклонение, 379
Действие Сотворить заклинание. Смотрите Магия, 15, 369
Действие, Бонусное, 363
Действия, таблица, 15
Демиплан, заклинание, 262
Дикие чувства, умение класса, 155
Дикий атакующий, черта, 200
Дикий инстинкт, умение класса, 63
Дикий облик, умение класса, 92
Дикий спутник, умение класса, 93
Дикий чемпион, умение класса, 63
Дикое восстановление, умение класса, 93
Диссонирующий шёпот, заклинание, 262
дистанция, 26
Дистанция, свойство, 213
Длань Бигби, заклинание, 263
Длинный лук, 215
Длинный меч, 215
Дневной свет, заклинание, 263
Добряника, заклинание, 264
Договор гримуара, воззвание, 116
Договор клинка, воззвание, 116
Договор цепи, воззвание, 116
Долгий отдых, 364
Домен войны, подкласс, 107
Домен жизни, подкласс, 108
Домен обмана, подкласс, 109
Домен света, подкласс, 110
Дополнительная атака, умение класса, 56, 62, 70, 127, 135, 155
Дорожная одежда, 226
Доспех Агатиса, заклинание, 264
Доспех теней, воззвание, 116
доспех, 219
Доспех, колечный, 219
Доспех, кольчуга, 219
Доспех, чешуйчатый, 219
Доспехи мага, заклинание, 264
Доспехи, таблица, 219
досягаемость, 26
Досягаемость, свойство, 212
Дракон, тип существа, 379
Драконий, язык, 37
Драконорождённые, 190
Драконье чародейство, подкласс, 170
Драконьи заклинания, таблица, 170
Драконьи предки, таблица, 190
драконьи шахматы, 221
Древобезги, заклинание, 265
Древесный путь, заклинание, 265
Дробящий урон, 379
Дротик, 215
Дроу, 196
Дружба с животными, заклинание, 266
Дружба, заклинание, 265
Дружелюбное отношение, 365
Друид, класс, 49, 91
Ключевые атрибуты Друида, таблица, 91
подклассы, 96
список заклинаний, 94
Умения Друида, таблица, 92
Друидический язык, умение класса, 92
Друидический, язык, 37
дрянное существование, 230
Дубинка, 215
Дубинка, заклинание, 266
Дубовая кожа, заклинание, 266
Дух Аберрации, блок статистики, 250
Дух Дракона, блок статистики, 251
Дух Зверя, блок статистики, 251
Дух Исчадия, блок статистики, 252
Дух Конструкта, блок статистики, 253
Дух Небожителя, блок статистики, 254
Дух Нежити, блок статистики, 255
Дух Феи, блок статистики, 256
Дух Элементаля, блок статистики, 257
Духи, 224
Духовая трубка, 215
Духовное оружие, заклинание, 266
Духовные стражи, заклинание, 267
Дуэлянт, черта, 209
Дыхание дракона, заклинание, 267
Дьявольский взгляд, воззвание, 116
еда, 231
Еда, напитки и постой, таблица, 231
Едкий шар, заклинание, 268
Ездовая лошадь, блок статистики, 351
Жаждущий клинок, воззвание, 116
Желание, заклинание, 268
Железные шипы, 229
Железный горшок, 224
Жестокий удар, умение класса, 63
Животные чувства, заклинание, 269
Жрец, класс, 49, 103
Ключевые атрибуты Жреца, таблица, 103
подклассы, 107
список заклинаний, 105
Умения Жреца, таблица, 104
Жуткий смех Таши, заклинание, 269
Завеса стрел, заклинание, 269
Заводное чародейство, подкласс, 171
Заводные заклинания, таблица, 171
Заговор, 365
Заданная иллюзия, заклинание, 269
Задевающее, свойство искусности, 214
заклинание, 365
атака, 361
время сотворения, 236
всегда подготовленные, 235
дистанция, 236
длительность, 237
использование ячейки большего уровня, 236
компоненты, 236
Вербальный (В), 236
Материальный (М), 237
Соматический (С), 237
модификатор атаки, 238
описания, 239
подготовка, 235
получение, 235
Сл спасброска, 238
сотворение без ячеек, 235
сотворение, 235
спасбросок, 238
уровень, 235
эффекты, 237
ячейки, 235
Заклинания Странника фей, таблица, 160
Заклинания Архифеи, таблица, 119
Заклинания Великого Древнего, таблица, 120
Заклинания Домена войны, таблица, 107
Заклинания Домена жизни, таблица, 108
Заклинания Домена обмана, таблица, 110
Заклинания Домена света, таблица, 111
Заклинания домена, умение класса, 107, 108, 110
Заклинания зверя, умение класса, 94
Заклинания Исчадия, таблица, 121
Заклинания Клятвы возмездия, таблица, 137
Заклинания Клятвы древних, таблица, 139
Заклинания Клятвы преданности, таблица, 139
Заклинания Клятвы славы, таблица, 141
Заклинания круга засушливой земли, таблица, 98
Заклинания Круга луны, таблица, 100
Заклинания Круга моря, таблица, 101
Заклинания круга полярной земли, таблица, 98
Заклинания круга тропической земли, таблица, 98
Заклинания круга умеренной земли, таблица, 98
Заклинания Мистического ловкача, таблица, 150
Заклинания Мистического рыцаря, таблица, 74
Заклинания Небожителя, таблица, 123
Заклинания Сумрачного охотника, таблица, 161
заклинания, 235
заклинания, 236
Заклинательная фокусировка, 365
Закрытый фонарь, 228
Замедление, заклинание, 270
Замедленный огненный шар, заклинание, 270
Замедляющее, свойство искусности, 214
Замешательство, заклинание, 270
Замок, 224
занятое пространство, 365
Заполнение книги заклинаний и её замена, врезка, 81
Запоминание заклинания, умение класса, 81
Запрет, заклинание, 270
Запугивание, навык, 14
Заражение, заклинание, 271
Засада, 19
Засада, действие, 15, 365
заслонённая область, 19
Заслонённая, сильно, 19, 376
Заслонённая, слабо, 19, 377
застигнутый врасплох, 23, 365
Заточение, заклинание, 271
Затраты на свиток заклинаний, таблица, 233
затраты на существование, 230
аристократическое, 230
бедное, 230
богатое, 230
дрянное, 230
комфортное, 230
нищенское, 230
скромное, 230
затраты, существование, 230
Затронутый тенью, черта, 203
Затронутый феями, черта, 204
захват, 365
Защита без доспехов, умение класса, 61, 125
Защита от добра и зла, заклинание, 271
Защита от оружия, заклинание, 271
Защита от смерти, заклинание, 272
Защита от энергии, заклинание, 272
Защита от яда, заклинание, 272
Защита, черта, 209
Звёздная карта, таблица, 96
Звёздный светлячок, заклинание, 320
Звериные земли, 346
Звериные облики, таблица, 93
Зверь, тип существа, 379
Зелье лечения, 224
Землетрясение, заклинание, 272
Земли, стихийный план, 346
Земной зверь, блок статистики, 157
Зеркало, 224
Злая насмешка, заклинание, 272
Зловонное облако, заклинание, 273
Змея, ядовитая, блок статистики, 360
Знак, заклинание, 273
Знание легенд, заклинание, 274
Знаток лёгких доспехов, черта, 204
Знаток ритуалов, умение класса, 80
Знаток средних доспехов, черта, 204
Знаток тяжёлых доспехов, черта, 204
значение характеристики, 10, 366
генерация, 38
и модификатор, 366
корректировка, 38
присвоение, 38
Значения характеристик и модификаторы, таблица, 38
Золотая монета (ЗМ), 213
Зомби, блок статистики, 351
зрение и свет, 19
Игла для трубки. Смотрите Игла, 222
Иглы для трубки, 222
Игнан, диалект языка, 37
Игра на сетке, врезка, 25
игра, ритм, 8
игральные карты, 221
Игровой набор, 221
игровой персонаж, 366
игрок, 7
Игрок, 7
Избежание Провоцированных атак, 26
Избранный враг, умение класса, 154
Изгнание нежити. Смотрите Проведение божественности, 105
Изгнание, заклинание, 274
Изгоняющая кара, заклинание, 274
изготовление экипировки, 233
Изготовление, заклинание, 274
Изменение памяти, заклинание, 275
Изменение тяготения, заклинание, 275
Изменение формы камня, заклинание, 275
Изоляция, заклинание, 3276
Изучение, действие, 15, 366
Иллюзионист, подкласс, 86
Иллюзия, 366
Иллюзорные письмена, заклинание, 276
Иммунитет, 28, 366
импровизированное оружие, 366
Импровизированное оружие, врезка, 214
Инициатива, 23, 366
Инстинктивный бросок, умение класса, 63
Инструмент, Музыкальный, 221
Инструменты алхимика, 220
Инструменты гончара, 220
Инструменты каллиграфа, 220
Инструменты каменщика, 220
Инструменты картографа, 220
Инструменты картографа, 220
Инструменты кожевника, 220
Инструменты кузнеца, 220
Инструменты отравителя, 221
Инструменты пивовара, 220
Инструменты плотника, 220
Инструменты повара, 220
Инструменты резчика по дереву, 221
Инструменты ремонтника, 221
Инструменты сапожника, 221
Инструменты стеклодува, 221
Инструменты ткача, 221
Инструменты художника, 221
Инструменты ювелира, 221
инструменты, 220
Интеллект, 10
Инфернальный Тифлинг, 193
Инфернальный, язык, 37
Исключения заменяют общие правила, врезка, 8
Искусное владение оружием, умение класса, 62, 69, 134, 143, 154
Искусный исследователь, умение класса, 154
Искусство друидов, заклинание, 276
Испепеление нежити, умение класса, 105
Использование объекта. Смотрите Использование, 15, 366
использование предметов, 232
использование ячейки большего уровня, 236
Использование, действие, 15, 367
Испуганный, состояние, 367
исследование, 19
Исследователь природы, умение класса. Смотрите Искусный исследователь, 154
Истинное воскрешение, заклинание, 276
Истинное зрение, 367
Истинное превращение, заклинание, 277
Истинный взор, заклинание, 277
История, навык, 14
Источник вдохновения, умение класса, 53
Источник лунного света, заклинание, 277
Источник магии, умение класса, 164
Истощённый, состояние, 367
Исцеление, заклинание, 277
Исчадие, тип существа, 379
Исчезновение, умение класса. Смотрите Природная завеса, 155
Ищущее заклинание, метамагия, 166
к10, 9
к100, 9
к12, 9
к20, 9
к3, 9
к4, 9
к6, 9
к8, 9
Кабан, блок статистики, 351
Кабинет Морденкайнена, заклинание, 278
Кавалерийское копьё, 215
Калтропы, 224
Каменная кожа, заклинание, 278
Каменная стена, заклинание, 278
Кампания, 8, 367
Кандалы, 224
Капкан, Охотничий, 226
Кара Паладина, умение класса, 134
Карета, 229
Карта, 224
карты, игральные, 221
Карцери, 346
Квазит, блок статистики, 352
Килевое судно, 230
Кинжал, 215
Кираса, 219
Кислота, 224
Кислота, урон, 379
Кислотная стрела Мельфа, заклинание, 278
Класс Защиты (КЗ), 12, 41, 367
базовый, 12
подсчёт, 12
Класс защиты объекта, таблица, 375
Класс сложности (Сл), 11, 367
класс, выберите, 33
классы, персонажа, 49
Клевец, 215
Клевец, 215
Клеймящая кара, заклинание. Смотрите Сияющая кара, 328
Клинок душ, подкласс, 147
Клон, заклинание, 279
Ключевые атрибуты Барда, таблица, 51
Ключевые атрибуты Варвара, таблица, 61
Ключевые атрибуты Воина, таблица, 69
Ключевые атрибуты Волшебника, таблица, 79
Ключевые атрибуты Друида, таблица, 91
Ключевые атрибуты Жреца, таблица, 103
Ключевые атрибуты Колдуна, таблица, 113
Ключевые атрибуты Монаха, таблица, 125
Ключевые атрибуты Паладина, таблица, 133
Ключевые атрибуты Плута, таблица, 143
Ключевые атрибуты Следопыта, таблица, 153
Ключевые атрибуты Чародея, таблица, 163
Клятва возмездия, подкласс, 137
Клятва древних, подкласс, 138
Клятва преданности, подкласс, 139
Клятва славы, подкласс, 140
Книга Теней. Смотрите Договор гримуара, 116
Книга, 224
Кнут, 215

Коварная атака, умение класса, 143
Кожаный доспех, 219
Козёл, блок статистики, 352
Козёл, гигантский, блок статистики, 350
Колдун, класс, 49, 113
  Ключевые атрибуты Колдуна, таблица, 113
  подклассы, 119
  список заклинаний, 117
  Умения Колдуна, таблица, 114
Колечный доспех, 219
Коллегия доблести, подкласс, 56
Коллегия знаний, подкласс, 57
Коллегия очарования, подкласс, 57
Коллегия танца, подкласс, 59
Колокольчик, 224
Колчан, 224
Кольчуга, 219
Кольчужная рубаха, 219
Колющий урон, 379
Коляска, 229
Комплект для лазания, 225
Комплект целителя, 225
компоненты, 236
  Вербальный (В), 236
  Материальный (М), 237
  Соматический (С), 237
комфортное существование, 231
Конструкт, тип существа, 379
*Контр*заклинание, заклинание, 279
Контрочарование, умение класса, 53
Конус холода, заклинание, 280
Конус, область воздействия, 367
Концентрация, 367
Копьё, 215
корабли, 230
корабли, 230
Корзина, 225
Корона безумия, заклинание, 280
Короткий лук, 215
Короткий меч, 215
Короткий отдых, 368
Кости хитов, 41, 368
Кости энергии Клинка душ, таблица, 147
Кости энергии Пси-воина, таблица, 76
кость Бардовского вдохновения, 51
кость, 9
  Бардовского вдохновения, 51
  Боевого превосходства, 71
  обозначение, 9
  процентная, 9
Костюм, 225
Кошель, 225
Кошка, блок статистики, 352
Краб, блок статистики, 353
Краб, Гигантский, блок статистики, 350
кратковременные взаимодействия с объектами, 20
Крепкий, черта, 200
Критическое попадание, 27, 368
Крокодил, блок статистики, 353
Крошечный, 25
Круг звёзд, подкласс, 96
Круг земли, подкласс, 98
Круг луны, подкласс, 99
Круг моря, подкласс, 101
Круг силы, заклинание, 280
Круг смерти, заклинание, 281
Круг телепортации, заклинание, 281
Крушитель, черта, 204
Крыса, блок статистики, 353
Крюк-кошка, 225
Крюк-кошка, 225
Куб, область воздействия, 368
Кувшин, 225
Куница, блок статистики, 353
Куница, гигантская, блок статистики, 349
Лабиринт, заклинание, 281
Ладья, 230
лазание, 368
Лампа, 225
Латы, 219
Лев, блок статистики, 354
Левитация, заклинание, 281
Лёгкий арбалет, 215
Легкий доспех, 219
Лёгкий молот, 215
Легкое, свойство, 214
Леденящее прикосновение, заклинание, 282
Ледяная стена, заклинание, 282
Ледяной кинжал, заклинание, 282
Ледяной шар Отилюка, заклинание, 282
Лекарь, черта, 201
Леска, 225
Лесной гном, 187
Лесной эльф, 196
Лестница, 225
Летучая мышь, блок статистики, 354
Лечащее слово, заклинание, 283
Лечение ран, заклинание, 283
лечение, 28, 368
  стабилизация персонажа, 29
  урон и, 27
Лечение, зелье, 224
Лимбо, 346
Линия, область воздействия, 368
лира. 221
лист персонажа, 34-35, 369
личность, персонажа, 38
Ловкость рук, навык, 14
Ловкость, 10
ловушки, поиск, снятие, разрядка. Смотрите Воровские инструменты, 221
Ломик, 225
Лопата, 225
Лось, блок статистики, 354
Лошадь, ездовая, блок статистики, 351
Лошадь, упряжная, блок статистики, 359
луки, 215
Лунный луч, заклинание, 283
Луч болезни, заклинание, 283
Луч слабости, заклинание, 283
Луч холода, заклинание, 284
Льда, парастихийный план, 346
лютня, 221
Лютый волк, блок статистики, 354
Лягушка, блок статистики, 355
Магическая изворотливость, умение класса, 114
Магическая фокусировка, 225
Магические врата, заклинание, 284
Магические фокусировки, таблица, 225
Магический глаз, заклинание, 284
Магический круг, заклинание, 284
магический предмет, 232
магический эффект, 369
Магическое восстановление, умение класса, 80
Магическое оружие, заклинание, 284
Магия договора, умение класса, 113
Магия, действие, 15, 369
Магмы, парастихийный план, 346
Максимум Хитов равен 0, 28
Малая иллюзия, заклинание, 285
Маленький, 25
Малое восстановление, заклинание, 285
Мантия крестоносца, заклинание, 285
Мантия, 225
Маска многих лиц, воззвание, 116
Маскировка, заклинание, 285
Масло, 225
массивный урон, 28
Мастер бесчисленных обликов, воззвание, 116
Мастер большого оружия, черта, 204
Мастер боя, подкласс, 71
Мастер древкового оружия, черта, 204
Мастер на все руки, умение класса, 52
Мастер оружия, черта, 205
Мастер средних доспехов, черта, 205
Мастер тактики, умение класса, 70
Мастер тяжёлых доспехов, черта, 205
Мастер щитов, черта, 205
Мастер, 4, 7
Мастер, 7
Мастерство заклинателя, умение класса, 81
Мастиф, блок статистики, 355
Материальный компонент (М), 237
Материальный план, 346
Матрос, предыстория, 179
Маяк надежды, заклинание, 286
мгновенная смерть, 28
Мгновенные вызовы Дромиджа, заклинание, 286
Медведь, бурый, блок статистики, 349
Медведь, чёрный, блок статистики, 359
Медицина, навык, 14
Медленное падение, умение класса, 127
Медная монета (ММ), 213
Мерцание, заклинание, 286
Металлические шарики, 226
Метамагия, умение класса, метамагия, 165
Метательное копьё, 215
Метательное, свойство, 214
Метель, заклинание, 286
Метеоритный дождь, заклинание, 287
Метка охотника, заклинание, 287
Меткий заклинатель, черта, 205
Меткий охотник, умение класса, 155
Меткий стрелок, черта, 205
Меткий удар, заклинание, 287
Механус, 346
Меч Морденкайнена, заклинание, 287
мечи, 215
Мешок, 226
Мешочек с компонентами, 226
Мешочек с компонентами, 226
Мираж, заклинание, 287
мировоззрение, 39, 369
Мистическая бодрость, заклинание, 288
Мистическая кара, воззвание, 116
Мистический апофеоз, умение класса, 165
Мистический заряд, заклинание, 288
Мистический ловкач, подкласс, 149
Мистический разум, воззвание, 117
Мистический рыцарь, подкласс, 73
Мистическое копье, воззвание, 117
Множественное внушение, заклинание, 288
Множественное исцеление, заклинание, 288
Множественное лечащее слово, заклинание, 288
Множественное лечение ран, заклинание, 289
Могильный шёпот, воззвание, 117
модификатор, характеристики, 10, 366
модификатор характеристики, 10, 366
  определение, 38
Модификаторы характеристик, таблица, 10
Молебен лечения, заклинание, 289
Молниевая стрела, заклинание, 289
Молния, заклинание, 289
Молот, 215
молоты, 215
Монастырская традиция, умение класса. Смотрите подклассы Монаха, 128
Монах, класс, 49, 125
  Ключевые атрибуты Монаха, таблица, 125
  подклассы, 128
  Умения Монаха, таблица, 126
Монашеская сосредоточенность, умение класса, 125
Монашеское оружие, 125
монеты, 213
Монстр, тип существа, 379
Моргенштерн, 215
Морской зверь, блок статистики, 158
Морской конёк, гигантсткий, блок статистики, 350
Мощь исчадия, воззвание, 117
Мудрец, предыстория, 180
Мудрость, 10
Музыкальные инструменты, 221
Музыкант, черта, 201
Мул, блок статистики, 355
мультивселенная, 346
мультиклассирование, 44
Мультиклассовый заклинатель: Ячейки заклинаний на уровень заклинания, таблица, 45
Мучительный взрыв, воззвание, 117
Мушкет, 215
Наблюдение, заклинание, 313
Набор артиста, 226
Набор взломщика, 226
Набор дипломата, 226
Набор для грима, 221
Набор для фальсификации, 221
Набор исследователя подземелий, 226
Набор путешественника, 226
Набор священника, 226
Набор травника, 221
Набор учёного, 226
Наборный доспех, 219
навык, 369
Навыки с различными характеристиками, врезка, 14
Навыки, таблица, 14
нагрузка. Смотрите грузоподъемность, 364
Надёжный талант, умение класса, 145
наёмник, 231
Наёмники, таблица, 231
Налётчик, черта, 205
Нанесение ран, заклинание, 290
написание Свитков заклинаний, 233
напитки, 231
Направляющий снаряд, заклинание, 290
Нарушение клятвы, врезка, 135
Наследия Исчадий, таблица, 194
Наставление, заклинание, 290
Настройка, 232, 369
Находчивость, заклинание, 290
Начальное снаряжение на высоких уровнях, таблица, 43
начиная игру на высоких уровнях, 43
Нашествие насекомых, заклинание, 291
Небесный зверь, блок статистики, 158
Небесный огонь, заклинание, 291
Небесный, язык, 37
Небожитель, тип существа, 379
Невероятное уклонение, умение класса, 145
Невидимость, заклинание, 291
Невидимые нападающие и цели, врезка, 26
Невидимый слуга, заклинание, 291
Невидимый, состояние, 369
Недееспособный, состояние, 370
недоедание, угроза, 370
Нежить, тип существа, 379
незанятое пространство, 370
неигровой персонаж (НИП), 370
Нейтрально-Доброе (НД), 39
Нейтрально-Злое (НЗ), 39
Нейтральное (Н), 39
Необнаружимость, заклинание, 291
Непреклонная ярость, умение класса, 63
Непреодолимое заклинание, метамагия, 166
Непрерывная ярость, умение класса, 63
Нетленные останки, заклинание, 291
Неудержимая пляска Отто, заклинание, 292
Неукротимая мощь, умение класса, 63
Неуловимое заклинание, метамагия, 166
Неуловимость, умение класса, 145
Неутомимый, умение класса, 155
нищенское существование, 230
нокаутирование существа, 29, 370
Нокаутирование существа, врезка, 29
Номиналы монет, таблица, 213
ношение предметов, 232
Нулевая сессия, врезка, 33
обезвоживание, угроза, 370
Обзор классов, таблица, 33
Облако кинжалов, заклинание, 251
Облако смерти, заклинание, 251
область воздействия, 370
  Конус, 367
  Куб, 368
  Линия, 369
  Сфера, 378
  Цилиндр, 380
  Эманация, 380
Области знаний, таблица, 366
Область истины, заклинание, 292
Обман, навык, 14
Обнаружение болезней и яда, заклинание, 292
Обнаружение добра и зла, заклинание, 293
Обнаружение магии, заклинание, 293
Обнаружение мыслей, заклинание, 293
Оборона, черта, 209
Обороняющийся дуэлянт, черта, 206
Образ, заклинание, 293
обращение с доспехами, 219, 369
Обретение скакуна, заклинание, 294
Обретение фамильяра, заклинание, 294
Обученный выживать, умение класса, 127
Общение с природой, заклинание, 295
Общение, заклинание, 295
Общий жестовый, язык, 37
Общий, язык, 37
Обычные языки, таблица, 37
объект, 20, 370
  взаимодействие с, 19
  кратковременное, 20
  перенос, 20
  поиск скрытых, 20
  разрушение, 20, 375
Оглохший, состояние, 371
Оглушающая кара, заклинание, 296
Огненная буря, заклинание, 296
Огненная стена, заклинание, 296
Огненные ладони, заклинание, 297
Огненный снаряд, заклинание, 297
Огненный шар, заклинание, 297
Огненный щит, заклинание, 298
Огня, стихийный план, 346
Огонь фей, заклинание, 298
Оградитель, подкласс, 87
Огромный, 25
Одарённый, черта, 201
Одежда, дорожная, 226
Одежда, отличная, 226
одержимость, 371
Одеяло, 226
Один среди теней, воззвание, 117
одновременные эффекты, 371
Одноручный арбалет, 215
Одноручный топор, 215
Оживление вещей, заклинание, 298
Оживление, заклинание, 298
Оживлённый объект, блок статистики, 299
Окаменевший, состояние, 371
Окаменение, заклинание, 299
Окровавленный, 371
округление в меньшую сторону, 371

Округление в меньшую сторону, врезка, 8
Описания характеристик, таблица, 10
опознание магического предмета, 232
опознание, 232
Опознание, заклинание, 299
Определение действующего заклинания, врезка, 238
Опрокидывающее, свойство искусности, 214
опускание Хитов до 0, 28
опускание Хитов до 0, 28
опускание Хитов до 0, 28
Опутанный, состояние, 371
Опутывание, заклинание, 299
Опутывающий удар, заклинание, 300
Опыт, 371
Орк, 191
Орочий, язык, 37
Оружие, таблица, 215
оружие, 213, 371
  атака, 361
  владение, 213
  Воинское, 213
  Дальнобойное, 213
  импровизированное, 366
  Монашеское, 125
  Простое, 213
  Рукопашное, 213
  свойство искусности, 214
  свойство, 213
Ослабляющее, свойство искусности, 214
Ослеплённый, состояние, 371
Ослепляющая кара, заклинание, 300
особые чувства, 19
Остановка времени, заклинание, 300
Острый ум, черта, 206
Осьминог, блок статистики, 355
Отвлекающее, свойство искусности, 214
Отдых, врезка, 27
Отдых, долгий, 364
Отдых, короткий, 368
Открывание, заклинание, 301
Отличная одежда, 226
отношение, 372
  Враждебное, 364
  Дружелюбное, 365
  Равнодушное, 375
Отравитель, черта, 206
Отравленный, состояние, 372
Отражение атак, умение класса, 126
Отражение снарядов. Смотрите Отражение атак, 126
Отражение энергий, умение класса, 127
Отражения, заклинание, 301
Отталкивающее, свойство искусности, 214
Отталкивающий заряд, воззвание, 117
Отход, действие, 15, 372
Отшельник, предыстория, 180
отыгрыш, 16
Охотник, подкласс, 156
Охотничий капкан, 226
Охранная руна, заклинание, 301
Охраняющая связь, заклинание, 302
Очарование личности, заклинание, 302
Очарование чудовища, заклинание, 302
Очарованный, состояние, 372
Очищающее прикосновение, умение класса. Смотрите Восстанавливающее прикосновение, 135
Очищение пищи и питья, заклинание, 302
очки ци. Смотрите Монашеская сосредоточенность, 125
Очки чародейства, 165
Ошеломлённый, состояние, 372
Ошеломляющий удар, умение класса, 127
падение на землю, 25
падение на землю, 25
Падение пёрышком, заклинание, 302
падение со скакуна, 27
падение, угроза, 372
Паладин, класс, 49, 133
  Ключевые атрибуты Паладина, таблица, 133
  подклассы, 137
  список заклинаний, 136
  Умения Паладина, таблица, 134
Палатка, 227
Палица, 215
Палящая кара, заклинание, 302
Палящий луч, заклинание, 303
Пандемониум, 346
Пантера, блок статистики, 356
Парализованный, состояние, 373
Парастихийные планы, 346
парение, 372
Парусный корабль, 230
Парящий диск Тензера, заклинание, 303
пассажир, 230
Пассивное восприятие, 40, 372
Паук, блок статистики, 356
Паук, гигантский, блок статистики, 351
Паутина, заклинание, 304
Паучье лазание, заклинание, 304
Пепла, парастихийный план, 346
Первичный, язык, 37
Первобытное знание, умение класса, 62
Первозданный орден, умение класса, 92
Пергамент, 227
Перезарядка, свойство, 214
перековка лат. Смотрите подгонка экипировки, 219
перемещение, 20, 231
перемещение, 24
  вокруг других существ, 25
  прерывание вашего, 25
  через Труднопроходимую местность, 24
перенос объектов, 20
Переносящая дверь, заклинание, 304
Перехват, черта, 209
переходные планы, 346
Перо, писчее, 227
Перст смерти, заклинание, 304
персонаж, 7
  виды, 177
  внешность, 38
  игровой, 366
  классы, 49
  личность, 38
  получение уровня, 42
  предыстория, 177
  происхождение, 177
  смерть/гибель, 28
  создание, 33
  стабилизация, 29
Пика, 215
Пир героев, заклинание, 304
Писарь, предыстория, 181
Пистоль, 215
Писчее перо, 227
плавание, 373
план, Астральный, 346
план, Материальный, 346
план, Эфирный, 346
Планарные узы, заклинание, 305
Планарный переход, заклинание, 305
Планарный союзник, заклинание, 306
Платиновая монета (ПМ), 213
Плут, класс, 49, 143
  Ключевые атрибуты Плута, таблица, 143
  Умения Плута, таблица, 144
  подклассы, 46
Пляшущие огоньки, заклинание, 306
Повелитель зверей, подкласс, 157
Повозка, 229
повышение уровня, 41
повышение, уровень, 41
Повышенная сосредоточенность, умение класса, 127
Погребальный звон, заклинание, 306
Подводное дыхание, заклинание, 307
подводное сражение, 27
Подготовка заклинаний по классам, таблица, 235
подготовка заклинаний, 235
Подготовка, действие, 15, 373
Подземный, язык, 37
Подзорная труба, 227
Подмога, заклинание, 307
Поднятие мертвеца, заклинание, 307
Подобие, заклинание, 307
Подсматривание, заклинание, 308
подсчёт КЗ, 12
Подчинение зверя, заклинание, 308
Подчинение личности, заклинание, 308
Подчинение чудовища, заклинание, 308
Пожирающий клинок, воззвание, 117
позиция, 24
Поиск животных или растений, заклинание, 309
Поиск ловушек, заклинание, 309
Поиск объекта, заклинание, 309
Поиск пути, заклинание, 309
поиск скрытых объектов, 20
Поиск существа, заклинание, 309
Поиск, действие, 15, 373
Поиск, таблица, 373
Показатель опасности (ПО), 373
Покровительство Архифеи, подкласс, 119
Покровительство Великого Древнего, подкласс, 119
Покровительство Исчадия, подкласс, 121
Покровительство Небожителя, подкласс, 122
покупка значений характеристик за очки, 38
Поле антимагии, заклинание, 310
полёт, 373
Полёт, заклинание, 310
ползание, 373
Полная сосредоточенность, умение класса, 127
Полное укрытие, 26
половина урона, 28
Полулаты, 219
Полурослик, 192
Полуросликов, язык, 37
получение заклинаний, 235
получение уровня, 42
Получите значения характеристик, 38
Помеха, 12, 373
Помощь, действие, 15, 373
Пони, блок статистики, 356
Понимание языков, заклинание, 310
Попадание, критическое, 27
Поражение, заклинание, 310
Порицание врагов, умение класса, 135
порог урона, 374
Поросль шипов, заклинание, 310
Портативный таран, 228
Порча, заклинание, 310
Порыв ветра, заклинание, 311
порядок Инициативы, 23
порядок сражения, 23
Посвящённый в магию, черта, 201
Послание, заклинание, 311
Поспешное отступление, заклинание, 311
постой, 231
Потайной сундук Леомунда, заклинание, 311
потеря сознания, 28
потеря сознания, 28
Потусторонний покровитель, умение класса. Смотрите подклассы Колдуна, 119
Потусторонний прыжок, воззвание, 117
Потусторонний скакун, блок статистики, 294
Походный строй, врезка, 20
Починка, заклинание, 311
Почтовое животное, заклинание, 312
Праща, 215
Превосходное вдохновение, умение класса, 53
Превращение в животных, заклинание, 312
Превращение, заклинание, 312
Преграда жизни, заклинание, 312
Предвидение, заклинание, 312
предметы, 232
  ношение, 232
  перенос, 232
  создание немагических, 233
Предосторожность, заклинание, 313
Предсказание, заклинание, 313
Предыстории и виды в ранее выпущенных книгах, врезка, 38
предыстория, персонаж, 177
Преимущество, 12, 374
Преображение, заклинание, 314
Преобразованное заклинание, метамагия, 166
Преступник, предыстория, 181
приготовление Зелий лечения, 233
приготовление лечащих зелий, 233
Призрачный скакун, заклинание, 314
Призыв животных, заклинание, 314
Призыв залпа, заклинание, 314
Призыв лесных обитателей, заклинание, 315
Призыв малых элементалей, заклинание, 315
Призыв молнии, заклинание, 315
Призыв Небожителя, заклинание, 315
Призыв Феи, заклинание, 316
Призыв шквала снарядов, заклинание, 316
Призыв Элементаля, заклинание, 316
Приказ, заклинание, 316
приключение, 8, 374
Прикосновение вампира, заклинание, 317
Примеры проверок характеристик, таблица, 11
Примеры спасбросков, таблица, 12
Принуждение, заклинание, 317
Принципиально-Доброе (ПД), 39
Принципиально-Злое (ПЗ), 39
Принципиально-Нейтральное (ПН), 39
Приобретение характеристик за очки, таблица, 38
Природа, навык, 14
Природная завеса, умение класса, 155
Природный оберег, таблица, 99
присвоение значений характеристик, 38
Прислужник, предыстория, 182
Притворная смерть, заклинание, 317
Притворство, заклинание, 317
Пробуждение разума, заклинание, 317
Проведение божественности, умение класса, 104, 134
Проверки Влияния, таблица, 363
Проводник, предыстория, 182
Провоцированная атака, 26, 374
  избегание, 26
  совершение, 26
Продажа экипировки, врезка, 213
Продлённое заклинание, метамагия, 166
Проекция в астрал, заклинание, 318
Проекция, заклинание, 318
происхождение персонажа, 177
происхождение, определите, 36
Проклёпанный кожаный доспех, 219
Проклятие, заклинание, 318
проклятия, 374
Пронзание разума, заклинание, 318
Пронзатель, черта, 206
Проницательность, навык, 14
Проныра, черта, 206
Прорицатель, подкласс, 89
Простое дальнобойное оружие, 213
Простое рукопашное оружие, 213
Простой яд, 229
пространство, занятое, 365
пространство, незанятое, 370
Противоядие, 227
протискивание. Смотрите Труднопроходимая местность, 24, 379
процентная кость, 9
Проявления порядка, таблица, 171
прыжки, 374
Прыжок в высоту, 374
Прыжок в длину, 374
Прыжок налётчика, 160
Прыжок, в высоту, 375
Прыжок, в длину, 375
Прыжок, заклинание, 319
Псевдодракон, блок статистики, 356
Псевдожизнь, заклинание, 319
Пси-воин, подкласс, 76
Психическая сила, умение класса, 76, 167
Психические заклинания, таблица, 169
Пули, 222
Пули, 222
Пустое тело, умение класса. Смотрите Совершенная защита, 127
Путешествие через растения, заклинание, 319
Путешествие, таблица, 231
Путь берсерка, подкласс, 64
Путь дикого сердца, подкласс, 65
Путь дикости, умение класса. Смотрите подклассы Варвара, 62
Путь Мирового Древа, подкласс, 66
Путь тотемного воина, подкласс. Смотрите Путь дикого сердца, 65
Путь фанатика, подкласс, 67
Пылающий шар, заклинание, 319
Пьющий жизнь, воззвание, 117
Равнодушное отношение, 375
Радужная стена, заклинание, 320
Радужные брызги, заклинание, 321
Развитие персонажа, таблица, 41
Разговор с животными, заклинание, 321
Разговор с мёртвыми, заклинание, 321
Разговор с растениями, заклинание, 321
Размер существа и занятое пространство, таблица, 25
размер существа, 25
размер, 25, 375
Размытый образ, заклинание, 322
разрушение объектов, 20, 375
Разрушительная волна, заклинание, 322
Разящее око, заклинание, 322
Рапира, 215
раса. Смотрите виды персонажей, 177
Раскалённый металл, заклинание, 322
Раскат грома, заклинание, 322
Распад, заклинание, 323
Рассеивание добра и зла, заклинание, 323
Рассеивание магии, заклинание, 324
Рассекающее, свойство искусности, 214
Расследование, навык, 14
Растение, тип существа, 379
Расширение ауры, умение класса, 135
Расщепление разума, заклинание, 324
Рационы, 227
Реакция, 15, 375
Регенерация, заклинание, 324
Редкие языки, таблица, 37
Реинкарнация, заклинание, 324
Религия, навык, 14
Ремесленник, предыстория, 183
Ремесленные инструменты, 220
Репертуар Барда, врезка, 53
Репертуар Барда, врезка, 53
Речь златоуста, заклинание, 324
ритм игры, 8
Ритуал, 375
Ритуальный заклинатель, черта, 207
Рифовая акула, блок статистики, 357
рожок, 221
Рост растений, заклинание, 324

Рубака, черта, 207
Рубящий урон, 379
Руки Хадара, заклинание, 325
рукопашная атака, 26
Рукопашное оружие, 213
Рывок, действие, 15, 376
Рюкзак, 227
Самовосстановление, умение класса, 127
Самоделкин, черта, 201
Сани, 230
Сбалансированная группа, врезка, 36
Сбалансированная группа, врезка, 36
Сбитый с ног, состояние, 376
сбор боеприпасов. Смотрите боеприпас, 213
Сверкающие брызги, заклинание, 325
Свет, 19
Свет, заклинание, 325
Свеча, 227
свирель, 221
Свисток, сигнальный, 227
Свиток заклинания, 227
Свиток заклинания, написание, 233
Свиток, заклинания, 227
Свобода перемещения, заклинание, 325
Свободное заклинательство. Смотрите Источник магии, 164
свойство искусности, 214
свойство, оружия, 213
Связь с иным планом, заклинание, 325
Связь с покровителем, умение класса, 115
Святая вода, 227
Святилище, заклинание, 326
Святилище, заклинание, 326
Священная клятва, умение класса. Смотрите подклассы Паладина, 137
Священное оружие, умение класса, 139
Священное пламя, заклинание, 326
Священные символы, таблица, 227
Священный символ, 227
Сглаз, заклинание, 326
сёдла, 229
Секира, 215
Серебряная монета (СМ), 213
Серп, 215
Сеть, 227
Сигил, 346
Сигнал тревоги, заклинание, 326
Сигнальный свисток, 227
Сила, 10
Силовая стена, заклинание, 327
Сильван, язык, 37
Сильно заслонённая, 19, 376
Синаптический разряд, заклинание, 327
Сияющая буря Джалларзи, заклинание, 328
Сияющая кара, заклинание, 328
Сияющие удары, умение класса, 135
скакун, 26, 229
  и груз, 229
  падение с, 27
  посадка на, 26
  путешествие на, 20
  управление, 26
Скакуны и другие животные, таблица, 229
Скальный гном, 187
Скелет, блок статистики, 357
Скимитар, 215
Скользкий ум, умение класса, 145
Скорость копания, 376
Скорость лазания, 376
Скорость плавания, 377
Скорость полёта, 377
Скорость, 376
  Копания, 376
  Лазания, 376
  Плавания, 377
  Полёта, 377
Скороход, заклинание, 328
Скорпион, блок статистики, 357
скорректируйте значения характеристик, 38
скромное существование, 230
Скрытность, навык, 14
Слаад головастик, блок статистики, 357
Слабо заслонённая, 19, 377
Слабоумие, заклинание. Смотрите Замешательство, 270
Следопыт, класс, 49, 153
  Ключевые атрибуты Следопыта, таблица, 153
  подклассы, 156
  список заклинаний, 155
  Умения Следопыта, таблица, 154
Слепое зрение, 377
Слизи, парастихийный план, 346
Слизь, тип существа, 379
Слияние с камнем, заклинание, 328
Слова Творения, умение класса, 53
Слово возврата, заклинание, 328
Слово силы: исцеление, заклинание, 329
Слово силы: ошеломление, заклинание, 329
Слово силы: смерть, заклинание, 329
Слово силы: укрепление, заклинание, 329
Слово сияния, заклинание, 329
Слон, блок статистики, 357
случайное получение, значения характеристик, 38
случайные таблицы, 9
Смазка, заклинание, 329
смена облика, 377
Смена обличья, заклинание, 329
Смертный ужас, заклинание, 330
смерть чудовища, 28
смерть, 369
  Максимум Хитов равен 0, 28
  массивный урон, 28
  мгновенная, 28
  персонажа, 28
  чудовище, 28
Смятение, заклинание, 330
Снаряды для пращи, 222
снаряжение, 222
снаряжение, 222
Снаряжение, таблица, 223
Снятие проклятья, заклинание, 330
Сова, блок статистики, 358
совершение атаки, 25
совершение Провоцированной атаки, 26
Совершенная защита, умение класса, 127
Создание Вербальных компонентов, врезка, 237
создание немагических предметов, 233
создание персонажа, 33
  значения характеристик, 38
  класс, 33
  мировоззрение, 39
  начиная игру на высоких уровнях, 43
  происхождение, 36
Создание прохода, заклинание, 330
Создание ячеек заклинаний, таблица, 165
сокращения, 361
Сокрытие разума, заклинание, 330
Солдат, предыстория, 183
Солнечный луч, заклинание, 331
Солнечный ожог, заклинание, 331
Соматический компонент (С), 237
Сообщение, заклинание, 331
Сопротивление, 28, 377
Сопротивление, заклинание, 331
состояние, 29, 377
  Бессознательный, 362
  Иммунитет, 366
  Испуганный, 367
  Истощение, 367
  Невидимый, 369
  Недееспособный, 370
  Оглохший, 371
  Окаменевший, 371
  Опутанный, 371
  Ослеплённый, 371
  Отравленный, 372
  Очарованный, 372
  Ошеломлённый, 372
  Парализованный, 372
  Сбитый с ног, 376
  Схваченный, 378
сотворение без ячеек, 235
Сотворение заклинаний в доспехах, врезка, 235
сотворение заклинаний, 235
Сотворение заклинаний, умение класса, 51, 74, 79, 91, 103, 133, 149, 153, 161
Сотворение или уничтожение воды, заклинание, 332
Сотворение нежити, заклинание, 332
Сотворение пищи и воды, заклинание, 332
Сотворение пламени, заклинание, 332
Сотворение, заклинание, 331
социальное взаимодействие, 16
союзник, 377
Спальник, 228
спас, 377
спасбросок от смерти, 29, 378
Спасбросок, от смерти, 29
спасбросок, 11, 377
  владение, 14
  заклинание, 238
  и урон, 28
спешивание, 26
списки заклинаний классов, 236
списки заклинаний, классов, 236
список заклинаний, Бард, 54
список заклинаний, Волшебник, 82
список заклинаний, Друид, 94
список заклинаний, Жрец, 105
список заклинаний, Колдун, 117
список заклинаний, Паладин, 136
список заклинаний, Следопыт, 155
список заклинаний, Чародей, 167
Список черт, таблица, 199
Спокойствие разума, умение класса. Смотрите Самовосстановление, 127
Спрайт, блок статистики, 358
Сражение без оружия, черта, 209
Сражение большим оружием, черта, 210
сражение верхом, 26
Сражение вслепую, черта, 210
Сражение двумя оружиями, черта, 210
Сражение метательным оружием, черта, 210
сражение, 23
  верхом, 26
  подводное, 27
    трудности в использовании оружия, 27
  порядок, 23
  шаг за шагом, 23
Средний доспех, 219
Средний, 25
стабилизация персонажа, 29
Стабилизированный, 378
ставка трёх драконов, 221
Стандартные ряды значений для классов, таблица, 38
Стандартные Хиты класса, таблица, 42
стандартный ряд, получение значений характеристик, 38
Стёганный доспех, 219
Стеклянная бутылка, 222
Стена ветров, заклинание, 332
Стена клинков, заклинание, 333
Стихийное оружие, заклинание, 333
Стихийность, заклинание, 333
Стихийные планы, 346
Стихийный адепт, черта, 207
Стихийный Хаос, 346
Стойкий, черта, 207
столкновение, 378
Страж веры, заклинание, 334
Страж, черта, 207
Стражи и обереги, заклинание, 334
Стражник, предыстория, 184
Страна Фей, 346
Странник фей, подкласс, 159
Страх, заклинание, 335
Стрела, 222
Стрельба, черта, 210
Сумрачный охотник, подкласс, 160
Сундук, 228
Суточная потребность в воде, таблица, 370
Суточная потребность в пище, таблица, 370
Существа без мировоззрения, врезка, 39
существо, 378
Сфера неуязвимости, заклинание, 335
Сфера, область воздействия, 378
Сфинкс чудес, блок статистики, 358
Схваченный, состояние, 378
таблицы, случайные, 9
Таинственные воззвания, умение класса, 113
Таинственный арканум, умение класса, 115
Таинственный мастер, умение класса, 115
Таинственный мираж, заклинание, 335
Тайная магия, навык, 14
Тайны магии, умение класса, 53
Тактическое мышление, умение класса, 69
Тактическое перемещение, умение класса, 70
Таран, Портативный, 228
Телекинез, заклинание, 235
Телекинетик, черта, 208
Телепат, черта, 208
Телепатическая связь Рэри, заклинание, 286
телепатия, 378
Телепатия, заклинание, 336
телепортация, 378
Телепортация, заклинание, 336
Тело и разум, умение класса, 127
Телосложение, 10
Тёмное зрение, 378
Тёмное зрение, заклинание, 337
темп перемещения, 20
Темп перемещения, таблица, 20
темп, перемещение, 20
Терновая стена, заклинание, 337
Терновый кнут, заклинание, 337
Терран, диалект языка, 37
Тест к20, 9, 10, 379
Тигр, блок статистики, 358
тип существа, 379
Типичные Классы сложности, таблица, 11
Типы урона, таблица, 379
Тифлинг Бездны, 193
Тифлинг, 193
Тишина, заклинание, 337
толкание. Смотрите Безоружный удар, 362
Толкование результатов в рамках сюжета, врезка, 9
топоры, 215
Торговец, предыстория, 184
Точное прицеливание, умение класса, 144
транспорт, 20, 229
Трезубец, 215
Три дополнительные атаки, умение класса, 70
Труднопроходимая местность, 24, 379
трудности в использовании оружия, подводное сражение, 27
Трутница, 228
Трюк с верёвкой, заклинание, 337
Тубус для карт и свитков, 228
Тубус для свитков, 228
Тубус, карты и свитки, 228
Туманное облако, заклинание, 338
Туманные видения, воззвание, 117
Туманный шаг, заклинание, 338
Тусклый свет, 19, 379
Тусклый, 19, 379
Тьма, 19, 379
Тьма, заклинание, 338
Тяжёлое, 214
Тяжёлое, свойство, 214
Тяжёлый арбалет, 215
Тяжелый доспех, 219
Убеждение, навык, 14
Убийца магов, черта, 208
Убийца, подкласс, 151
Увеличение характеристик, умение класса, 53, 62, 70, 81, 93, 105, 115, 127, 135, 144, 154, 165
Увеличение характеристик, черта, 208
Увеличение/уменьшение, заклинание, 338
Увеличительное стекло, 228
Увёртливость, умение класса, 127, 144
угроза, 20, 379
  горение, 364
  недоедание, 370
  обезвоживание, 370
  падение, 372
  удушение, 379
Удав, блок статистики, 358
Удав, блок статистики, 359
Удар стального ветра, заклинание, 338
удар. Смотрите Безоружный удар, 361
Удвоенное заклинание, метамагия, 166
Удержание личности, заклинание, 339
Удержание чудовища, заклинание, 339
удушение, угроза, 379
Узилище, заклинание, 339
Уклонение, действие, 15, 379
Укрытие на половину, 26
Укрытие на три четверти, 26
укрытие, 25, 380
Укрытие, таблица, 26
Улучшение характеристики, заклинание, 339
Улучшенная Божественная кара. Смотрите Сияющие удары, 135
Улучшенная ярость стихий, умение класса, 94
Улучшенные Благословлённые удары, умение класса, 105
Улучшенный Жестокий удар, умение класса, 63
Улучшенный Хитрый удар, умение класса, 145
Улыбка Фортуны, умение класса, 145
Умиротворение, заклинание, 340
Универсальное, свойство, 214
Универсальные черты, 202
Уничтожение нежити, умение класса. Смотрите Испепеление нежити, 105
Упорный охотник, умение класса, 155
Упорный, умение класса, 70
управление скакуном, 26
Упругий шар Отилюка, заклинание, 340
Упряжная лошадь, блок статистики, 359
Упряжь, сбруя и гужевой транспорт, таблица, 229
Уроки Первых, воззвание, 117
урон, 9, 27, 380
  Иммунитет, 366
  лечение, 28
  массивный, 28
  по нескольким целям, 28
  половина, 28
  порядок применения, 28
  Сопротивление, 377
  спасброски и, 28
  типы, 28, 379
  Уязвимость, 380
урон Звуком, 379
урон Излучением, 379
урон Некротической энергией, 379
урон Огнём, 379
урон Психической энергией, 379
урон Холодом, 379
урон Чистой силой, 379
урон Электричеством, 379
урон Ядом, 379
урон, 28
Усиленное заклинание, метамагия, 166
Усиленные удары, умение класса, 127
Ускорение, заклинание, 340
Ускоренное заклинание, метамагия, 166

Услуги заклинателей, таблица, 232
услуги, 230
Устойчивый, черта, 208
Усыпление, заклинание, 340
Усыхание, заклинание, 340
Уход за животными, навык, 14
Уход за умирающим, заклинание, 340
Уязвимость, 380
Факел, 228
Фальшивый двойник, заклинание, 341
Фамильяр. Смотрите Обретение фамильяра, 294
Феноменальный метаболизм, умение класса, 126
Фермер, предыстория, 185
Фехтовальное, свойство, 214
Фея, тип существа, 379
Фирменные заклинания, умение класса, 81
Флакон, 228
флейта, 221
Фляга, 228
Фокусировка друидов, 228
Фокусировка, Друидическая, 228
Фокусировка, Заклинательная, 365
Фокусировка, Магическая, 225
Фокусировки друидов, таблица, 228
Фокусы, заклинание, 341
фонари, 228
Фонарь направленный, 228
Фургон, 229
Футляр для арбалетных болтов, 228
Футляр для болтов, арбалетных, 228
Футляр, арбалетные болты, 228
Хаос, Стихийный, 346
Хаотичное-Доброе (ХД), 39
Хаотичное-Злое (ХЗ), 40
Хаотичное-Нейтральное (ХД), 39
характеристика, 10
 проверка, 10, 374
Характеристики бросков атаки, таблица, 12
Характеристики и предыстории, таблица, 36
Характеристики, таблица, 10
Харизма, 11
Хижина Леомунда, заклинание, 341
Хитрое действие, умение класса, 144
Хитрый удар, умение класса, 144
Хиты класса на 1-м уровне, таблица, 40
Хиты объекта, таблица, 375
Хиты, 27, 380
Хождение по ветру, заклинание, 341
Хождение по воде, заклинание, 342
Хтонический Тифлинг, 193
Царственное величие Йоланды, заклинание, 342
Царство Теней, 346
Цветной шарик, заклинание, 342
цель, 380
Цеп, 215
Цепкая лоза, заклинание, 343
Цепная молния, заклинание, 343
Цепь, 228
Ци, умение класса. Смотрите Монашеская сосредоточенность, 125
Цилиндр, область воздействия, 380
Цимбалы, 221
Цунами, заклинание, 343
Чародей, класс, 49, 163
 Ключевые атрибуты Чародея, таблица, 163
 подклассы, 169
 список заклинаний, 167
 Умения Чародея, таблица, 164
Чародейский выброс, заклинание, 343
Чародейское восстановление, умение класса, 165
Чародейство дикой магии, подкласс, 173
Человек, 195
Человекообразная обезьяна, блок статистики, 359
Чемпион, подкласс, 77
Чернила, 228
черта, 199
 Боевого стиля, 209
 Происхождения, 200
 Универсальная, 202
 Эпического дара, 210
Чёрные щупальца Эварда, заклинание, 344
Чёрный медведь, блок статистики, 359
Черты Боевых стилей, 209
Черты происхождения, 200
Черты характера от мировоззрения, таблица, 40
Черты Эпических даров, 210
Чешуйчатый доспех, 219
чистая 1, 12
чистая 20, 12
Что бы сделал ваш персонаж? врезка, 15
чувства, особые, 19
Чувство вибрации, 380
Чувство опасности, умение класса, 62
чудовище, 380
Чудотворство, заклинание, 344
шалмей, 221
Шарлатан, предыстория, 185
Шест, 229
Шеф-повар, черта, 208
Шипы, железные, 229
Школы магии, таблица, 236
Шкурный доспех, 218
Шлюпка, 230
Щит веры, заклинание, 345
Щит, 219
Щит, заклинание, 344
экипаж, 230
экипировка, 213
 владение, 13
 изготовление, 233
Эксперт в арбалетах, черта, 209
Эксперт в навыке, черта, 209
Экспертность, 380
Экспертность, умение класса, 52, 143, 155
Электровая монета (ЭМ), 213
Электрошок, заклинание, 345
Элементаль, тип существа, 379
Элизиум, 346
Эльф, 196
Эльфийские рода, таблица, 197
Эльфийский, язык, 37
Эманация, область воздействия, 380
Энергетические атаки, умение класса. Смотрите Усиленные удары, 127
Эпический дар, умение класса, 53, 63, 70, 80, 94, 105, 115, 127, 135, 145, 155, 165
этапы игры, 43
Эфирность, заклинание, 345
Эфирный план, 346
Яд, простой, 229
Ядовитая змея, блок статистики, 360
Ядовитые брызги, заклинание, 345
язык, 37
Языки, заклинание, 345
Яркий свет, 19, 380
Яркий, 19, 380
Ярость стихий, умение класса, 93
Ярость, умение класса, 61
Ястреб, блок статистики, 360
Ящерица, блок статистики, 360





Создайте героических персонажей

Это обновлённое и расширенное издание *«Книги игрока»* — незаменимый справочник для каждого игрока в **Dungeons & Dragons** пятой редакции. В нём собраны правила создания и развития персонажей, исследования мира, сражений, снаряжения, заклинаний и многое другое.

Создавайте героев D&D, выбирая из множества предложенных вариантов происхождений, классов и подклассов. Исследуйте древние руины и смертельно опасные подземелья. Сражайтесь с чудовищами в поисках легендарных сокровищ. Получайте опыт и силу, странствуя по неизведанным землям вместе с товарищами.

DungeonsandDragons.com

Для использования совместно с пятой редакцией *«Руководства Мастера»* (2024) и *«Бестиария»* (2025)

D&D WIZARDS OF THE COAST

ISBN: 978-0-7869-6951-7
54999
9 780786 969517 EAN
Sug. Retail: US $49.99
Printed in USA D37090000