ВЕЛИЧАЙШАЯ В МИРЕ РОЛЕВАЯ ИГРА

DUNGEONS & DRAGONS



РУКОВОДСТВО МАСТЕРА

РУКОВОДСТВО МАСТЕРА



Перевод: Виктория Безыкорнова,
Алексей Апрышко
Редактура: Денис Безыкорнов,
Александр Поляков
Вёрстка: Александр Поляков
Отдельное спасибо: Антон Палихов

Авторы

Ведущие дизайнеры: Christopher Perkins, James Wyatt

Дизайнеры: Jeremy Crawford, F. Wesley Schneider, Ray Winninger

Разработчики правил: Jeremy Crawford (руководитель), Makenzie De Armas, Ben Petrisor

Редакторы: Adrian Ng (руководитель), Judy Bauer, Janica Carter

Аналитики плейтестов: Ron Lundeen (руководитель), Dan Dillon, Patrick Renie

Арт-директоры: Kate Irwin (руководитель), Josh Herman

Графические дизайнеры: Trish Yochum (руководитель), Matt Cole

Художники обложки: Tyler Jacobson, Simen Meyer, Olena Richards

Художники внутренних иллюстраций: Helder Almeida, Joy Ang, David Astruga, Alfven Ato, Tom Babbey, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Mark Behm, Eric Belisle, Olivier Bernard, Zoltan Boros, Bruce Brenneise, Aleksi Briclot, Ekaterina Burmak, Filip Burburan, Paul Scott Canavan, Dawn Carlos, Clint Cearley, Diana Cearley, Sidharth Chaturvedi, David René Christensen, Conceptopolis, Harry Conway, CoupleOfKooks, Daarken, Kent Davis, Nikki Dawes, Axel Defois, Alex Diaz, Simon Dominic, Olga Drebas, Wayne England, Aurore Folny, Jessica Fong, Vallez Gax, Justyna Gil, Ilse Gort, Alexandre Honoré, Ralph Horsley, Jason Juta, Sam Keiser, Julian Kok, Katerina Ladon, Abigail Larson, Olly Lawson, Linda Lithen, Titus Lunter, Andrew Mar, Raluca Marinescu, Viko Menezes, Brynn Metheney, Robson Michel, Calder Moore, Martin Mottet, Jodie Muir, Scott Murphy, David Auden Nash, Irina Nordsol, William O'Connor, Robin Olausson, Claudio Pozas, Livia Prima, April Prime, Noor Rahman, Chris Rallis, Chris Seaman, Andrea Sipl, Craig J Spearing, Chase Stone, Joel Thomas, Beth Trott, Brian Valeza, Randy Vargas, Richard Whitters, Kieran Yanner, Zuzanna Wuzyk

Картографы: Francesca Baerald, Dyson Logos, Mike Schley

Арт-директор концепт-арта: Josh Herman

Художники концепт-арта: Even Amundsen, Carlo Arellano, Michael Broussard, John Grello, Tyler Jacobson, 9B Collective, Noor Rahman

Консультанты: Zac Clay, Jennifer Kretchmer, James Mendez, Matthew Mercer, Jonathan Tomhave, Alyssa Visscher, Deborah Ann Woll

Дополнительные консультации: Justice Ramin Arman, Kyle Brink, Amanda Hamon, Jay Jani, Carl Sibley, Emi Tanji, Jason Tondro

Продюсеры: Dan Tovar (руководитель), Bill Benham, Siera Bruggeman, Robert Hawkey

Инженеры полиграфического производства: Basil Hale, Scott West

Специалисты по предпечатной обработке изображений: Daniel Corona, Meagan Kenreck, Kevin Yee

Специалист по допечатной подготовке: Jefferson Dunlap

Основано на *Руководстве Мастера* (2014) авторов: Jeremy Crawford (co-lead), Christopher Perkins (co-lead), James Wyatt (co-lead), Peter Lee, Mike Mearls, Robert J. Schwalb, Rodney Thompson

Создано на фундаменте оригинальной игры авторства Gary Gygax и Dave Arneson и развивавшейся силами множества других авторов на протяжении последних 50 лет



На обложке

Tyler Jacobson изображает главного злодея Венджера, его злых приспешников Сциллу и Вардука, а также легион скелетных миньонов.



На альтернативной обложке

Лолс, Демоническая Королева Пауков, плетёт запутанную сеть интриг и ловушек на этой иллюстрации от Olena Richards.ы

620D3921000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6984-5
Первая печать: Ноябрь 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, Magic: The Gathering, all other Wizards of the Coast product names, their respective logos, and The World's Greatest Roleplaying 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

Глава 1: Основы 5
Что делает Мастер? 5
Что вам потребуется 6
Подготовка к игре 8
Как проводить игровую сессию 9
Пример игры 10
Каждый Мастер уникален 13
Веселье для всех 15
Взаимное уважение 15
Уважение к игрокам 17
Уважение к Мастеру 18
Глава 4: Создание приключений 105
Пошаговое создание приключений 105
Изложите предпосылки кампании 105
Предпосылка приключения 105
Конфликт приключения 106
Ситуации для приключений по уровням 106
Место действия приключения 109
Вовлеките игроков 110
Покровители приключений 110
Сверхъестественные зацепки 111
Зацепки-случайности 111
Спланируйте столкновения 112
Задачи персонажей 112
Поддержание динамики приключения 112
Кое-что для каждого 113
Несколько способов продвинуться дальше 113
Социальные столкновения 114
Исследовательские столкновения 114
Боевые столкновения 114
Поведение чудовищ 116
Темп и напряжение столкновений 118
Придумайте конец 120
Развязка 120
Награды за приключение 120
Примеры приключений 122
Глава 5: Создание кампаний 127
Пошаговое создание кампаний 127
Журнал вашей кампании 127
Предпосылки кампании 129
Персонажи кампании 129
Конфликты кампании 131
Подвиды фэнтези 131
Сеттинг кампании 136
Начало кампании 137
Планирование приключений 139
Эпизоды и непрерывные истории 139
Вовлечение игроков 140
Время в кампании 142
Завершение кампании 142
Глава 7: Сокровища 213
Темы сокровищ 213
Монеты 213
Торговые слитки 213
Товары 213
Драгоценные камни 214
Произведения искусства 215
Магические предметы 216
Категории магических предметов 216
Редкость магических предметов 217
Награждение магическими предметами 218
Активация магического предмета 218
«Следующий рассвет» 220
Проклятые предметы 220
Прочность магических предметов 220
Создание магических предметов 220
Особые свойства магических предметов 222
Артефакты 224
Разумные магические предметы 226
Магические предметы (А-Я) 227
Случайные магические предметы 326
Таблицы Тайной магии 326
Таблицы вооружения 328
Таблицы принадлежностей 329
Таблицы реликвий 330
Глава 8: Бастионы 333
Обретение Бастиона 333
Ходы Бастиона 333
Карта Бастиона 334
Основные сооружения 335
Особые сооружения 335
Приказы 336
События Бастиона 350
Падение Бастиона 352



Вам не требуется волшебный стол для игры в D&D, но разве это не было бы забавно?

ГЛАВА 1

Основы

Dungeons & Dragons — игра, в которой вы и ваши друзья берёте на себя роли персонажей и создаёте общую историю. Если в *«Книге игрока»* описаны правила игры и создания персонажей — героев этой истории, то *«Руководство Мастера»* написано для игрока, который руководит процессом и следит за тем, чтобы всем было весело. Этот игрок — Мастер. Быть Мастером — весёлый, вдохновляющий и полезный опыт, и в этой главе вы познакомитесь с основами.

Что делает Мастер?

Мастер берёт на себя множество ролей:

Актёр. Мастер управляет чудовищами, определяет их действия и бросает кости их атак. Мастер также играет за всех существ, которых встречают персонажи.

Режиссёр. Подобно режиссёру фильма, Мастер решает (и описывает), с чем столкнутся персонажи игроков в ходе приключения. Он отвечает за темп игровой сессии и создание ситуаций, повышающих интерес к игре.

Импровизатор. Большая часть работы Мастера заключается в принятии решений, как применять правила по ходу игры, и создании последствий от действий персонажей таким образом, чтобы игра была интересной для всех.

Судья. В непонятных ситуациях Мастер решает, как применять правила.

Рассказчик. Мастер создаёт приключения, погружая персонажей в ситуации, побуждающие их исследовать окружающий мир и взаимодействовать с ним.

Учитель. Часто в обязанности Мастера входит обучение новых игроков.

Создатель миров. Мастер создаёт мир, в котором происходят приключения. Даже если вы используете опубликованные сеттинги, вы можете изменять их по своему усмотрению.

Советы Мастеру

Самая важная часть работы хорошего Мастера — следить за тем, чтобы каждый получал удовольствие от игры. Помните об этих советах, чтобы всё прошло гладко.

Вовлекитесь в общую историю. Цель D&D — рассказать общую историю, поэтому позвольте другим игрокам внести свой вклад словами и поступками их персонажей. Вовлекайте игроков, спрашивая их, чем занимаются их персонажи.

Это не соревнование. Мастер не соперничает с другими игроками. Ваша задача — создавать интересные трудности и поддерживать развитие истории.

Будьте справедливыми и гибкими. Относитесь к своим игрокам честно и беспристрастно. Правила помогают в этом, но когда вам придётся выступать в роли судьи, старайтесь принимать такие решения, чтобы все остались довольны.

Общайтесь со своими игроками. Открытое общение необходимо для успешной игры в D&D. Многие проблемы можно решить или предотвратить с помощью откровенного разговора. Задавайте вопросы и просите дать обратную связь после сессий или между ними.

Совершать ошибки — это нормально. Если вы что-то упустили или перепутали, исправьтесь и двигайтесь дальше. Никто не требует от вас знания всех правил и подробностей. Даже если вы осознаете свою ошибку после окончания сессии, нормально признать её в начале следующей встречи и внести изменения.

Что нового в версии 2024 года?

Это версия 2024 года *«Руководства Мастера»* пятой редакции. Большая часть книги была переработана, расширена и переписана по сравнению с версией 2014 года, версии предметов в этой книге заменяют версии из предыдущих книг. Вот несколько основных моментов:

Полезные советы. Каждая глава (но особенно главы 1, 2, 4 и 5) содержит новые рекомендации для Мастеров с любым опытом.

Листы отслеживания. В книге приведены полезные листы, которые помогут вам планировать игры и отслеживать ход кампании. Эти листы также доступны для скачивания в приложении С.

Помощь в создании столкновений. Правила для определения сложности боевых сцен изменены, об этом вы можете узнать в главе 4.

Готовые элементы. Примеры приключений в главе 4, сценарий кампании в главе 5 и новые карты в Приложении В позволяют начать игру быстрее.

Расширенные и пересмотренные магические предметы. Глава 7 наполнена новыми магическими предметами и старыми, которые были пересмотрены.

Бастионы. В главе 8 приведены правила, которые позволят персонажам возводить, содержать, а также пользоваться собственными крепостями.

Глоссарий мира. В приложении А приведён полезный глоссарий известных личностей и знаковых мест из мультивселенной D&D.

Что вам потребуется

С момента первой публикации игры в 1974 году основной набор для игры не сильно изменился.

Книги правил

Как Мастеру, вам нужна эта книга, а также *«Книга игрока»* (в которой содержится большинство правил игры) и *«Бестиарий»*. Вашим игрокам тоже нужен доступ к *«Книге игрока»*, но можно разделить одну на всех.

Заранее сообщите игрокам, на какие книги (кроме *«Книги игрока»*) они могут ссылаться во время игровой сессии. Например, игрокам нельзя искать чудовище в *«Бестиарии»* (или аналогичном цифровом источнике) во время сражения с ним. Если вы проводите опубликованное приключение, игрокам не следует читать его, чтобы не испортить себе впечатление.

Мастер

Одному игроку отведена особая роль Мастера.

Некоторым людям нравится постоянно быть Мастером, в то время как другие могут попасть в ловушку «вечного Мастера» в своей игровой группе. В разделе «Размер группы» в главе 2 обсуждаются возможности выдачи роли Мастера нескольким игрокам.

Игроки

Игроки, которые не являются Мастерами, берут на себя роли героев, также известных как персонажи или искатели приключений.

В D&D лучше всего играть с четырьмя-шестью игроками не считая Мастера, но можно провести игру и с меньшим или большим количеством искателей приключений. Рекомендации по этим вопросам приведены в разделе «Размер группы» в главе 2.

Поиск игроков

Где искать игроков? Вот несколько советов:

- Магазины игр или товаров для хобби (поиск магазинов на сайте Wizards of the Coast поможет вам найти ближайшие магазины, где проводятся мероприятия по D&D)
- Друзья, семья, члены сообществ и коллеги по работе, которые увлекаются играми или фэнтези
- Игровые клубы в школах
- Социальные сети и мессенджеры
- Игровые фестивали

Место для игр

Минимальный объём места, необходимый для игры в D&D, — это комната, где хватит места всем желающим принять участие в игре.

При выборе места для игры посоветуйтесь с игроками. Подумайте о ваших или их особых потребностях. Некоторые игроки могут испытывать трудности из-за слабого освещения, фоновой музыки, сильных запахов, тесноты или специфических аллергенов. Сделайте всё что в ваших силах, а если что-то невозможно, то сообщите как можно раньше.

По возможности играйте в местах с минимальным количеством визуальных и звуковых раздражителей. Отдавайте предпочтение местам, которые помогут усилить желаемую атмосферу, и где мало посторонних людей. Если место общественное, зарезервируйте его заранее.

Вы также можете собраться поиграть в D&D в любом онлайн пространстве, — от группового видеозвонка до сложного виртуального стола.

Кости

Вам понадобится полный набор многогранных костей: к4, к6, к8, к10, к12 и к20. Удобно, если у вас будет хотя бы по две штуки каждого номинала. В идеале у каждого игрока должен быть свой набор многогранных костей.

Также существует множество интернет ресурсов для симуляции бросков. Можно легко найти такие сайты, и бросать кости прямо в браузере. Специализированные приложения с костями можно найти в магазинах приложений, а в виртуальных столах эта функция обычно уже встроена.

Материалы для заметок

Всем нужна возможность как-то делать заметки. Во время каждого раунда боя кто-то должен следить за Инициативой, Хитами, состояниями и прочей информацией. Игроки часто любят делать заметки о том, что происходит в приключении, и хотя бы один из них должен фиксировать все найденные персонажами улики и сокровища.

Листы персонажей

Игрокам нужен способ записывать важную информацию о своих персонажах. Можно взять и пустой лист бумаги, но официальные или фанатские листы персонажей обычно более удобны для систематизации информации. Также есть различные электронные листы персонажей, если вы играете онлайн или используете цифровые устройства за столом.

Планирование игр

Иногда самое сложное в проведении игры — найти удобное для всех время. Некоторые группы играют несколько часов в неделю, а другие отводят на это целый день раз в месяц. Составьте расписание, которое лучше всего подходит для вашей группы.

Для новых групп часто бывает полезно запланировать игру на одноразовую сессию (часто называемую «ваншотом»), чтобы попробовать как оно. Если все отлично проведут время за этой игрой, будет проще договориться на длинную кампанию.

Иногда никак нельзя избежать конфликтов при планировании. В разделе «Размер группы» в главе 2 даются некоторые советы о том, что делать, если игроку нужно пропустить сессию.

Журнал кампании

В этой книге вы найдёте вспомогательные листы для упрощения жизни Мастера. Среди них — бланки для отслеживания НИПов и поселений, а также таблицы, которые помогут убедиться, что вы выдаёте искателям приключений нужное количество магических предметов. Эти вспомогательные листы могут стать основой для ведения журнала кампании (см. главу 5), и они помогут вам планировать приключения и создавать свой мир. Вы можете отсканировать или скопировать эти листы для личного использования, а версии для скачивания вы найдёте в приложении С.

Полезные дополнения

Различные ресурсы могут улучшить вашу игру и сделать её более увлекательной. Многие из этих ресурсов имеют цифровые версии, что делает компьютеры, планшеты и смартфоны незаменимыми для некоторых игр или игроков.

Ширма Мастера

Ширма Мастера скрывает ваши книги, заметки и броски костей от игроков. (Подробнее о том, когда и почему вы можете захотеть скрыть броски костей, читайте в разделе «Веселье для всех» далее в этой главе). Обычно ширмы украшены изображениями на внешней стороне и содержат полезную информацию о правилах на внутренней. Некоторые из них могут быть сделаны из дерева или иметь особую форму для придания атмосферы вашей игре.

Если вы играете онлайн, вам не нужна ширма, чтобы что-то скрывать, но полезно иметь быстрый доступ к важной информации, например о состояниях, основных действиях и других ключевых правилах. Некоторые Мастера ставят ширму рядом с экраном своего компьютера. В виртуальном столе может быть встроена подобная справочная информация.

Приключения и книги правил

Помимо трёх основных книг правил, доступно множество дополнительного контента от Wizards of the Coast и других издательств. В приключениях содержатся зацепки, сюжеты, карты и столкновения, которые вы можете использовать в своей игре. В книгах правил представлены новые варианты персонажей, чудовища и вдохновение для создания собственных приключений и кампаний. Вы можете играть в D&D и без этих продуктов, но многие Мастера (и игроки) считают их интересными дополнениями к игре.

Игровое поле и миниатюры

Некоторые Мастера используют игровое поле и миниатюры для проведения боевых столкновений, что помогает игрокам легче представлять сцену при игре лицом к лицу. Виниловый стираемый коврик с напечатанной сеткой, разлинованная маркерная доска, коврик для резки, большой лист бумаги в клетку или распечатанная карта-постер — любой из этих предметов подойдёт в качестве игрового поля. Сетка должна быть размечена квадратами со стороной в 1 дюйм.

Вам также понадобятся пластиковые или металлические миниатюры, изображающие персонажей и чудовищ в игре, но вы можете вместо них использовать монеты, лишние игральные кости, бумажные фишки или конфеты.

Многие программы для онлайн-игр в D&D предоставляют игровое поле. Однако даже без таких инструментов для многих онлайн-игр в D&D используют демонстрацию экрана вместе с программами для рисования, общими досками или чем-то похожим. Некоторым Мастерам удобно использовать программы, которые позволяют им управлять освещением и показывать игрокам именно то, что они могут видеть; другие считают, что это лишь мешает игре. Используйте то, что подходит вам и вашей группе.

Аксессуары-карточки

Некоторым игрокам и Мастерам нравится иметь доступную информацию в виде карточек. Вы можете купить (или сделать) карточки с заклинаниями, магическими предметами, блоками статистики чудовищ, правилами и подобной информацией.



Что вы делаете, когда кость падает на ребро? Советы приведены в конце этой главы

Подготовка к игре

Чем больше времени вы уделите подготовке перед игрой, тем лучше она пройдёт — но лишь до определённой степени. Чтобы избежать как недостаточной, так и избыточной подготовки, воспользуйтесь приведённым ниже правилом одного часа и расставьте приоритеты в зависимости от имеющегося у вас времени.

Правило одного часа

Игровая сессия в D&D обычно начинается с неигровых разговоров, пока все усаживаются. Как только сессия начнётся, большинство групп смогут выполнить по меньшей мере три задачи в течение одного часа игры, где каждым таким событием может выступать что-то из следующего:

- Исследование области, например, комнаты в замке или пещере
- Беседа с разумным существом
- Достижение консенсуса по спорному вопросу
- Решение сложной загадки или ребуса
- Выживание в смертельной ловушке
- Сражение в боевом столкновении низкой сложности

Более сложное боевое столкновение может считаться за два или три события, а напряжённые переговоры могут занять до часа игры.

Время подготовки

Рекомендации ниже помогут вам подготовиться к игровой сессии по официальному приключению.

Часовая подготовка

Если вы тратите один час в неделю на подготовку к игре, следуйте этим шагам:

Шаг 1. Сосредоточьтесь на сюжете приключения. Прочтите или перечитайте вступление и справочную информацию. Составьте список ключевых сюжетных моментов, чтобы сюжет развивался логично.

Шаг 2. Определите столкновения, которые вы хотите провести, затем оцените их вероятности, дав каждому из них метку «обязательно», «возможно» или «маловероятно».

Шаг 3. Соберите все карты, которые вам понадобятся для обязательных и возможных столкновений, а затем потратьте оставшееся время на обязательные столкновения как описано далее.

Для боевых столкновений, ознакомьтесь с тактикой монстров и их блоками статистики. Сделайте заметки об особых правилах, применимых для столкновения.

Для социальных столкновений сделайте заметки об участвующих неигровых персонажах (НИПах), их личностях, целях и тактике.

Для столкновений из категории исследования, запишите все подсказки и другую информацию, которую должны узнать персонажи, а также ознакомьтесь с особыми правилами, которые могут пригодиться во время столкновения.



Подобно тому как Заггтмой, Демоническая Королева Грибов, взращивает свои грибные сады, вы можете бережно взращивать ростки динамично развивающейся кампании!

Шаг 4. Подумайте, как каждое конкретное столкновение соотносится с мотивацией игроков (см. раздел «Знай своих игроков» в главе 2). Подумайте о том, что вы можете добавить, чтобы их заинтересовать. Например, боевое столкновение может начаться с напряжённых переговоров, рассчитанных на игроков, которые любят социальное взаимодействие.

Шаг 5. Просмотрите столкновения, которые вы отнесли к возможным.

Двухчасовая подготовка

Если у вас на подготовку есть ещё один час, добавьте следующие шаги:

Шаг 6. Внимательно изучите каждое «возможное» столкновение.

Шаг 7. Посвятите всё оставшееся время созданию вспомогательных материалов для импровизации (см. раздел «Импровизационные ответы» в главе 2).

Трёхчасовая подготовка

Если у вас есть три часа на подготовку, добавьте следующие шаги:

Шаг 8. Просмотрите каждое «маловероятное» столкновение.

Шаг 9. Создайте новое столкновение специально для одного игрока, или измените существующее в соответствии с целями и мотивацией его персонажа. На протяжении нескольких игровых сессий делайте так со всеми вашими игроками и их персонажами.

Как проводить игровую сессию

В этом разделе объясняется, как проводить игровую сессию; далее, в главах 4 и 5, подробно рассказывается, как объединять сессии в приключения, а приключения — в кампании.

Пересказ прошлых сессий

Начинайте каждую игровую сессию с краткого изложения того, что произошло в предыдущей. Это поможет игрокам вспомнить сюжет. Это также даст важную информацию, тем, кто пропустил прошлую сессию. Вы можете пересказать всё сами или попросить одного или нескольких игроков сделать это за вас. Каждый подход имеет свои преимущества:

Пересказ от Мастера. Перескажите всё сами, если хотите сообщить конкретную информацию, или чтобы сделать пересказ кратким и сосредоточенным на самом важном.

Пересказ от игроков. Позвольте сделать пересказ игрокам, если вы хотите оценить, что они считают важным, или узнать больше о том, что они запоминают на игре. Если игроки упустят какие-то важные детали, вы всегда можете их дополнить.

Столкновения

Основная часть типичной игровой сессии в D&D состоит из серии столкновений, подобно тому, как фильм состоит из набора сцен. В каждом столкновении у Мастера есть возможность описать существ и места, а у персонажей — принимать решения. Столкновения могут состоять из исследования (взаимодействие с окружающей средой, включая головоломки), социального взаимодействия или сражения. В «Книге игрока» описан общий ритм игры во время столкновения. В следующих разделах представлена более подробная информация о том, как обычно проходит столкновение, которое можно разделить на три этапа.

Шаг 1: Опишите ситуацию

Как Мастер, вы сами решаете, как много рассказывать игрокам и когда. Вся информация, необходимая игрокам для принятия решений, поступает от вас. В рамках правил игры и того, что знают и чувствуют персонажи расскажите игрокам всё, что им нужно знать.

> Официальные приключения часто содержат текст в такой рамке, который предназначен для чтения вслух игрокам, когда их персонажи впервые прибывают в определённое место или при определённых обстоятельствах, описанных в тексте. Обычно в нём описываются локации, чтобы игроки знали, что происходит, и что их персонаж может сделать.

Ведёте ли вы официальное приключение или собственное, ваше первоначальное описание комнаты или ситуации должно быть сосредоточено на том, что воспринимают персонажи. Вам не обязательно раскрывать все детали сразу. Большинство игроков начинают терять концентрацию примерно после трёх предложений описательного текста. По мере того как персонажи обыскивают комнаты, открывают ящики и сундуки и более внимательно изучают предметы, давайте игрокам больше подробностей о том, что находят их персонажи.

Раздел «Повествование» в главе 2 содержит более подробные советы и примеры повествования.

Шаг 2: Дайте слово игрокам

Как только вы закончите описывать обстановку, спросите игроков, что хотят сделать их персонажи. Отметьте, что говорят игроки, и решите, как реагировать на их действия. Запросите у них дополнительную информацию, если потребуется.

Иногда игроки могут дать вам групповой ответ: «Мы проходим через дверь». В других случаях отдельные игроки могут захотеть выполнить определённые действия — например, один может обыскать сундук, а другой — книжную полку. Вне боя персонажам не нужно ходить по очереди, но вы должны дать каждому игроку возможность рассказать, что делает его персонаж, чтобы вы могли отреагировать на действия каждого из них. В бою все ходят в порядке Инициативы.

Шаг 3: Опишите, что происходит

После того, как игроки опишут действия своих персонажей, задача Мастера — определить результат, руководствуясь правилами и подготовленным приключением. Итак, как же принимать решения? Рассмотрите следующие возможности:

Правила не требуются. Иногда разрешить ситуацию бывает просто. Если искатель приключений захочет пересечь пустую комнату и открыть дверь, вы можете просто сказать, что дверь открывается, и описать, что за ней находится (возможно, посмотрев на карту или в заметки).

Есть препятствия. Замок, охранник или другое препятствие могут помешать персонажу выполнить действие. В таких случаях вы прибегаете к Тесту к20, обычно для проверки характеристики. Например, чтобы вскрыть замок, может потребоваться преуспеть в проверке Ловкости (Ловкость Рук), а для подкупа стражника нужно преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) и несколько монет. Раздел «Определение результатов» в главе 2 содержит дополнительные указания о том, как использовать Тесты к20 и другие инструменты для разрешения действий персонажей.

Отыгрыш. Когда игроки взаимодействуют с другими существами, отыгрывайте их в зависимости от того, Дружелюбны они, Равнодушны или Враждебны по отношению к персонажам. Импровизируйте, основываясь на том, что вы знаете о них, что знают они и чем мотивиро-

ваны. Затем оживите этих существ, описывая, что происходит. Дополнительные советы находятся в разделе «Управление социальным взаимодействием» в главе 2.

Одно действие за раз. Правила, касающиеся действий в *«Книге игрока»*, ограничивают количество вещей, которые персонаж может сделать за раз. Помня об этом, вам не составит труда разрешить спорную ситуацию.

Сражение. В бою многие ситуации связаны с бросками атаки или спасбросками. Правила ведения боя могут помочь вам определить эффективность действий персонажа. Раздел «Ведение боя» в главе 2 содержит советы по ведению боя.

Сотворение заклинаний. Если персонаж сотворяет заклинание, вы обычно позволяете игроку рассказать, что оно делает и как его применить. Если возникнут вопросы, прочтите текст заклинания самостоятельно — обычно этого достаточно, чтобы понять, как оно работает. Общие правила сотворения заклинаний, приведённые в *«Книге игрока»*, также важны для определения эффектов заклинания.

Исключения заменяют общие правила. Общие правила регулируют каждый аспект игры, но в игре также есть классовые умения, заклинания, магические предметы, способности чудовищ и другие элементы, которые могут противоречить общим правилам. В случае если исключение противоречит общим правилам, побеждает исключение. Например, существует общее правило, что при рукопашных атаках оружием используется модификатор Силы персонажа. Но если в умении указано, что персонаж может использовать Харизму для рукопашной атаки оружием, это исключение заменяет общее правило.

Сообщая результаты, старайтесь давать подробное описание, чётко передавая происходящее на языке игры. Смотрите раздел «Повествование в бою» в главе 2 для получения дополнительных советов и примеров.

Описание результатов часто приводит к следующему этапу принятия решения, который возвращает игру к шагу 1.

Течение времени

Игра имеет свой ритм и течение, которые включают в себя периоды активных действий и переживаний, чередующиеся с затишьем. Подумайте о том, как в фильмах показано проходящее между сценами время. Когда столкновение заканчивается, вы можете переходить к следующему.

Перерывы

После длительного сражения, напряжённой сцены или если вам нужно время подумать, вы можете сделать небольшой перерыв. Дайте своему мозгу время, чтобы переключиться, расслабиться или подготовиться к следующему столкновению. Вполне допустимо оставить игроков в напряжении во время перерыва, пока вы просчитываете последствия их действий.

Зачастую вы можете сократить многочасовое путешествие с помощью краткого описания (дополнительные советы см. в разделе «Путешествия» в главе 2). Так же, если период отдыха проходит без происшествий, скажите об этом игрокам и двигайтесь дальше. Не заставляйте игроков тратить время на обсуждение того, кто из персонажей что готовит на ужин, если им не нравятся подобные описания. Замалчивать обыденные детали и возвращаться к делу как можно быстрее — вполне нормально.

Ожидайте, что игроки будут обсуждать события игры, тратить время на планирование и вести долгие беседы от имени их персонажей. Вам не обязательно участвовать в этих дискуссиях, если только у них нет к вам вопросов. Научитесь распознавать моменты, когда вы, как Мастер, можете отдохнуть, а затем возобновите действие, когда все будут готовы.

Завершение игровой сессии

Старайтесь не заканчивать игровую сессию в середине столкновения. Между сессиями трудно отслеживать такую информацию, как порядок Инициативы и другие подробные сведения о каждом раунде. Исключением из этого правила являются случаи, когда вы намеренно заканчиваете игру на самом интересном месте, когда сюжет приостанавливается как раз в тот момент, когда происходит что-то грандиозное или какой-то неожиданный поворот событий. Такая интрига может заставить игроков с предвкушением ждать следующей сессии.

Если игрок пропустил игру и его персонаж не был с группой некоторое время, убедитесь, что есть способ вернуть его обратно, когда игрок вернётся. Иногда такая интрига может быть полезна: вернувшийся персонаж бросается на помощь своим товарищам в беде.

Выделите несколько минут в конце игры на обсуждение событий игровой сессии. Спросите своих игроков, какие моменты им понравились и что они хотели бы увидеть ещё. Запишите то, что произошло, и ситуацию в конце сессии, чтобы вы могли вернуться к ним при подготовке следующей игры.

Пример игры

На этих страницах представлен краткий пример игры, аналогичный приведённому в «Книге игрока», чтобы продемонстрировать, как описанное в разделе «Как проводить игровую сессию» работает на практике. В этом примере Мастер проводит приключение («Загрязнённый поток») из главы 4. Четыре игрока: Эми (играет за Ауро, Полуруслика-Плута), Мэйв (играет за Мирабеллу, Эльфийку-Волшебницу), Филлип (играет за Гарета, Человека-Жреца) и Рассел (играет за Шрив, Голиафа-Воина).

Мастер начинает с того, что просит игроков вспомнить события предыдущей сессии, большая часть которой состояла из создания персонажей.

Джаред (Мастер): На прошлой сессии наши четыре героя встретились в маленькой фермерской деревушке Верхний Эри. Кто помнит, что было на той сессии?

Эми: Мы были на собрании деревенского совета по поводу странного вещества в реке, делающего рыбу несъедобной. Мы вызвались провести расследование.

Рассел: Мы отправились в путь и пошли вдоль реки вверх по течению. На первой развилке мы встретили трента по имени Бороорост, который указал нам на пещеру, из которой вытекал загрязнённый ручей.

Эми: Перед тем как уйти, он дал нам волшебный жёлудь, на этом мы и закончили на прошлой неделе.

Джаред: Итак, вы находитесь в этом мрачном лесу. Сухие листья шуршат под ногами. Вы всё ещё стоите под тенистыми деревьями у ручья, который выглядит мутным и загрязнённым. Что бы вы хотели сейчас сделать?

Рассел (в роли Шрив): Идём вверх по течению? *(Остальные кивают).*

Джаред: Хорошо, вы двигаетесь вверх по течению ещё около часа. Чем дальше вы идёте, тем мутнее и зловонней становится вода. Свернув за поворот, вы видите пещеру в склоне холма прямо перед собой. Ручей вытекает из устья пещеры. Вокруг пещеры растут засохшие кусты, очевидно, отравленные этой противной водой.

Филлип (в роли Гарета): В пещеру!

1 **Джаред:** Кто идёт впереди?

Рассел: Я пойду первым.

Джаред: Вход в пещеру шириной десять футов, а ручей протекает прямо посередине. Вы хотите идти по одной стороне или разделиться?

2 **Филлип:** Мне не нравится идея переходить через ручей. Давайте пойдём друг за другом, держась одной стороны от воды. *(Все остальные согласны).*

Джаред: Хорошо, кто второй?

Филлип: Гарет пойдёт вторым.

Мэйв (в роли Мирабеллы): Я буду третьей.

Эми (в роли Ауро): Я буду следить за тем, чтобы никто не сел нам на хвост.

Джаред: Хорошо. Шрив, когда ты подходишь ко входу в пещеру, ты слышишь шелест кустов.

Рассел: Ох, надо было проверить, что в кустах никто не прячется!

Джаред: На самом деле, это двигаются сами кусты. У них вообще нет корней — только две маленькие ножки и острые когти! Все бросаем Инициативу.

Рассел: Сколько на нас нападает кустов?

3 **Джаред:** Шесть. Ауро, какая у тебя Инициатива?

Эми: 14.

Рассел: У Шрив 5.

Мэйв: У меня чистая двадцатка, поэтому суммарно — 21.

Филлип: 19 у Гарета.

Джаред: Мирабелла, ты первая. Что будешь делать?



ЗЛОВЕЩИЕ ФИГУРЫ ПРИТАИЛИСЬ У ВХОДА В ПЕЩЕРУ ПЕРЕД ПЕРСОНАЖАМИ

1 Мастер знает то, чего не знают игроки: засохшие кусты на самом деле являются чудовищами. Важно определить, кто из персонажей находится к ним ближе всего.

2 Попросив игроков выбрать походный строй, Мастер ловко уводит внимание от засохших кустов. Игроки не понимают, что их персонажи в опасности, а Мастер ждёт подходящего момента, чтобы раскрыть чудовищ.

3 Мастер бросает Инициативу один раз за шесть чудовищ, а затем записывает, что действовать они будут при значении Инициативы 17. Затем Мастер спрашивает значения Инициативы у всех за столом. Смотрите раздел «Проведение боя» в главе 2 для рекомендаций по броскам и отслеживанию Инициативы.

Мэйв: Сколько этих ходячих охапок дров поместится в 15-футовый Конус?

4 **Джаред:** На твоей стороне ручья их трое, и ещё трое на другой. В твой Конус поместится любая из этих групп.

Мэйв: Мирабелла складывает большие пальцы вместе и шевелит ими. *(Мэйв повторяет это движение).* Из её пальцев вырывается огонь, захватывая тех, что на нашей стороне ручья. *Огненные ладони [Burning Hands]!*

5 **Джаред:** Хорошо, что мне нужно сделать?

Мэйв: Эти кусты должны совершить спасбросок Ловкости. Сл равна 14.

Джаред: И сколько урона они получают?

Мэйв: *(Мэйв бросает 3к6 на урон от заклинания).* 13 урона Огнём, если они провалили спасбросок и 6 если преуспели.

6 **Джаред:** Магический огонь прорывается сквозь них и оставляет после себя кучки пепла! Что-нибудь ещё, Мирабелла?

Мэйв: Моя работа здесь окончена. *(Она изображает, как сдувает дым с кончиков пальцев).*

Джаред: Гарет, ты следующий.

Филлип: Гарет держит свой Священный символ, произносит проклятие, указывая на ближайший куст, и сотворяет *Погребальный звон [Toll the Dead]*. Раздаётся звон колокола, и куст должен совершить спасбросок Мудрости Сл 14.

Джаред: Ну, я выбросил 1.

Филлип: Он получает 7 урона Некротической энергией!

Джаред: Сколько бы влаги ни было в этой «охапке дров», она, кажется, высыхает и падает замертво. Что-нибудь ещё, Гарет?

Филлип: Он угрожающе смотрит на другие кусты.

Джаред: Хорошо, их ход. Один несётся к Мирабелле!

Рассел: Могу ли я встать между ним и Мирабеллой?

Джаред: Конечно, почему нет. Ты встаёшь на пути чудовища и... *(Мастер совершает бросок атаки для монстра, но выбрасывает 7, что не попадёт по цели).* Он разрывает твой плащ, но не ранит тебя. Ещё один куст теряет всякий интерес к битве и начинает убегать. Теперь ход переходит к Ауро.

Эми: Ауро смотрит на того, кто только что атаковал Шрив, и достаёт свой кинжал. У меня 23 на попадание!

Джаред: Этого достаточно! Сколько урона?

Эми: Поскольку Шрив рядом с ним, я могу использовать свою Коварную атаку! Куст получает 12 Колющего урона.

Джаред: Он падает! Мирабелла, последний из них убегает. Позволишь?

Мэйв: Я думаю, Бороворост разочаруется в нас, если мы позволим сбежать кусту в лес. Я сотворяю *Огненный снаряд [Fire Bolt]*, у меня 14 на попадание.

Джаред: Самое оно!

Мэйв: Он получает 10 урона Огнём!

Джаред: Да, последний куст сгорает. Отличная работа!

4 У Мастера нет точного расположения чудовищ на карте, но можно предположить, что они были рядом друг с другом, перед нападением на персонажей.

5 Со стороны Мастера логично ожидать, что игроки объяснят, что делают их заклинания и способности. Мастеру и так много за чем приходится следить.

6 Вопрос об уроне от заклинания позволяет Мастеру совершить спасбросок для каждого чудовища и записать нужное количество полученного урона. В этом случае чудовища уязвимы к урону Огнём (потому что они всего лишь сухие кусты) и у них так мало Хитов, что они умрут независимо от результатов спасбросков.

7 Сейчас не очередь Шрив, но Мастер решает позволить Голиафу-Воину встать на пути атаки чудовища, потому что это даёт Шрив героический момент. Мастер меняет цель монстра на Шрив и совершает бросок атаки.

Правило веселья

D&D — это игра, и каждый, играя в неё, должен получать удовольствие. Каждый в равной степени ответственен за ход игры, и каждый вносит свой вклад в веселье, если относится друг к другу с уважением и вниманием: обсуждает разногласия между игроками или их персонажами и помнит, что споры или перепалки могут разрушить веселье.

У людей разные представления о том, что делает D&D увлекательной. «Правильный способ» игры в D&D — это тот, о каком вы договорились со своими игроками и который доставляет всем удовольствие. Если все придут готовыми внести свой вклад в игру, то и все за столом, скорее всего, замечательно проведут время.

Каждый Мастер уникален

В приведённом выше примере игры показано, как один Мастер может руководить сражением, но нет двух Мастеров, которые бы вели игру одинаково — и так и задумано! Вы добьётесь наибольшего успеха как Мастер, если выберете наиболее подходящий вам и вашим игрокам стиль игры.

Стиль игры

Вот несколько вопросов, которые помогут вам определить свой уникальный Мастерский стиль и тип игры, в которую вы хотите играть:

«Бей и руби» или отыгрыш с погружением? Игра делает акцент на боях и действии или на глубоком сюжете с проработанными НИП?

Для всех возрастов или только для взрослых? Подходит ли эта игра для всех возрастов или в ней присутствуют более взрослые темы?

Суровая или кинематографичная? Вы предпочитаете суровый реализм или хотите больше сделать игру кинематографичной и супергеройской?

Серьёзная или шуточная? Вы хотите сохранить серьёзный тон или ваша цель — юмор?

Планирование или импровизация? Вам нравится тщательно планировать или вы предпочитаете импровизировать?

Общая или тематическая? Представляет ли собой игра смесь разных тем и жанров, или она сосредоточена на чём-то одном, например, хорроре?

Сложная мораль или героизм? Вас устраивает сложный моральный выбор, например, когда вы даёте персонажам понять, оправдывает ли цель средства? Или вас больше устраивают простые героические принципы, такие как справедливость, самопожертвование и помощь угнетённым?

Домашние правила

Домашние правила — это новые или изменённые правила, которые вы добавляете в свою игру, чтобы придать ей индивидуальности и подчеркнуть стиль, который вы задумали для своей игры. Прежде чем ввести домашние правила, задайте себе два вопроса:

- Улучшит ли правило или изменение игру?
- Понравится ли это моим игрокам?

Если вы уверены, что ответы на оба вопроса положительные, попробуйте применить новое правило. Представьте домашние правила как эксперименты и попросите своих игроков дать обратную связь. Если домашнее правило не приносит удовольствия, уберите или пересмотрите его.

Фиксирование интерпретации правил

Если в вашей игре возникнет вопрос о толковании какого-либо правила, запишите, что вы насчёт этого решили. Добавьте его в свою коллекцию домашних правил, чтобы вы и игроки могли ссылаться на это правило, когда оно встретится снова.

Атмосфера

Некоторые Мастера используют музыку для создания нужной атмосферы во время своих игровых сессий. Обычно используют саундтреки из приключенческих фильмов или видеоигр, но классическая музыка, эмбиент и другие музыкальные стили тоже вполне подойдут.

Некоторые настраивают освещение или используют звуковые эффекты. Миниатюры и диорамы могут добавить атмосферности и помочь игрокам представить происходящее. Не забудьте посоветоваться со своими игроками: некоторых музыка, освещение или звуковые эффекты могут отвлекать, а громкие звуки вовсе могут напугать, так и кому-то могут быть противопоказаны определённые световые эффекты.

Делегирование

Те аспекты игры, за которыми вам меньше всего хочется следить, можно поручить игрокам, которым это нравится. Если вы не хотите сбивать темп повествования, листая правила, назначьте другого игрока ответственным за это. Если вам не нравится отслеживать Инициативу, попросите делать это другого игрока.

Обучение через наблюдение

Один из лучших способов научиться вести игру в D&D — это наблюдать за другими Мастерами в действии. Другой Мастер может дать вам прочную основу для понимания своей роли, а также вдохновить на интересные вещи, которые вы можете сделать в своих играх.

Вот вопросы для анализа чужой игры:

Начало игровой сессии. Как Мастер начал игру? Был ли пересказ прошлых игр?

Язык тела. Какие жесты использовал Мастер при описании сцены? Как менялся язык тела Мастера, когда он отыгрывал разных НИПов?

Голос Мастера. Использовал ли Мастер разные голоса или манеры для НИПов? Менял ли Мастер высоту своего тона или темп повествования в разных ситуациях?

Участие игроков. Участвовали ли игроки в создании мира или принимали решения, которые направили приключение в неожиданном направлении? Как с этим справлялся Мастер?

Разрешение спорных ситуаций по правилам. Как сильно Мастер опирался на правила при вынесении своего решения? Разрешал ли Мастер такие ситуации справедливо или чтобы было веселее смотреть?

Три столпа. В каких пропорциях была сессия поделена на сражения, исследование и социальное взаимодействие.

Тон и настроение. Как бы вы описали тон и настроение игры? Менялись ли они в ходе сессии?

Речевые обороты. Были ли какие-то слова или фрагменты повествования, которые вам особенно понравились? Если да, запишите их.

Создание мира. Какие элементы мира или самого приключения привлекли ваше внимание?

Лист ожиданий от игры



ИМЯ МАСТЕРА: _____

ИМЯ ИГРОКА: _____

ИГРОВАЯ ТЕМАТИКА И АТМОСФЕРА

ПОТЕНЦИАЛЬНО ЧУВСТВИТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

ПРИМЕРЫ: ПАУКИ, ЗМЕИ, ДЕМОНЫ, РОМАНЫ, КОНТРОЛЬ РАЗУМА

X СТРОГОЕ ОГРАНИЧЕНИЕ: НЕ УПОМИНАТЬ ИЛИ ИСКЛЮЧИТЬ

? МЯГКОЕ ОГРАНИЧЕНИЕ: ОСТОРОЖНОЕ УПОМИНАНИЕ

НАДЕЖДЫ И ОЖИДАНИЯ ИГРОКА

ЧТО ВЫ ХОТИТЕ ВИДЕТЬ В КАМПАНИИ?

ОПАСЕНИЯ ЗА СТОЛОМ

ПРИМЕРЫ: КРИКИ, СКВЕРНОСЛОВИЕ, АЛКОГОЛЬ, ОБМЕН КОСТЯМИ



TM & © 2024 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this page for personal use.

Веселье для всех

Перед началом игры, если ещё этого не сделали, обсудите с игроками, что каждый ждёт от игры, а также темы и поведение, которые могут её испортить.

Взаимное уважение

Независимо от того, играете ли вы с давними друзьями или незнакомцами, важно заложить основу для взаимного доверия. Лучшие игры происходят, когда всем за столом комфортно быть собой, открыто высказываться и вживаться в персонажа.

Каждый должен придерживаться правил уважения. Сложные разговоры часто остаются на Мастера, но это не его обязанность. Если поведение одного игрока мешает остальным, каждый заинтересован в том, чтобы решить эту проблему.

Установление ожиданий

Перед тем как вы соберёте всех за игровым столом, расскажите потенциальным игрокам о задуманном приключении. Обратите их внимание на возможные конфликты в мире, на общий тон сеттинга и темы, которые вы хотели бы развить. Раздел «Каждый Мастер уникален», приведённый ранее в этой главе, поможет вам описать вашу игру другим.

Рассказав игрокам, чего ожидать, вы поможете им понять, каких персонажей они могут создать, а также поднимете обсуждение что в игре допустимо, а чего лучше избежать. Не нужно раскрывать важные сюжетные моменты или повороты истории, но можно обозначить темы, которые вы хотели бы поднять, какими сюжетами вдохновляетесь и какие типы фэнтези (описанные в главе 5) вам интересны. Будьте откровенны с вашими игроками, ведь это поможет им определиться до начала игры, хотят ли они играть.

Ясное изложение ваших ожиданий и понимание ожиданий игроков поможет обеспечить приятную игру. Серьёзно относитесь к мнению и желаниям ваших игроков и убедитесь, что они так же серьёзно относятся к вашим. В идеале вы найдёте стиль игры, который подойдёт всем.

Строгие и мягкие ограничения

Помимо основных тем и видов фэнтези, которые вы хотели бы развивать в своей кампании, не забудьте обсудить с вашими игроками темы, которые могут быть щекотливыми или неудобными. Полезно проговорить их с точки зрения мягких и строгих ограничений:

- Мягкие ограничения — это те темы, которые следует затрагивать осторожно, поскольку они могут вызвать беспокойство, страх или дискомфорт.
- Строгие ограничения применяются к тем темам, которых вообще нельзя касаться.

У Мастера и игроков могут быть фобии или триггеры, о которых другие могут и не подозревать. Следует избегать внутриигровых тем, которые заставляют игроков чувствовать себя небезопасно (строгое ограничение). Если какая-то тема заставляет кого-то из игроков нервничать, но они согласны включить её в игру (мягкое ограничение), делайте это осторожно, если это возможно, и будьте готовы быстро переключиться в случае необходимости.

Обычно ограничения распространяются на такие темы, как роман между персонажами, секс, эксплуатация, расизм, рабство и насилие по отношению к детям и животным. Ограничения также могут касаться определённых существ, таких как пауки, змеи, крысы и демоны. Также важно обсудить пределы возможного вреда для персонажей, включая магию контроля разума, беспомощность и смерть.

Как уже было сказано, D&D — это игра, в мире которой присутствует хаос и конфликты. Некоторые ключевые элементы игры нельзя игнорировать. Например, обойти получение урона совсем непросто. Так же иногда возможна и смерть персонажей, хотя в игре есть способы воспротивиться этому или вовсе избежать (рекомендации смотрите в разделе «Смерть» в главе 3).

Использование Листа ожиданий от игры

Лист ожиданий от игры — это инструмент, помогающий установить ожидания от игры перед её началом, чтобы сделать её комфортной для всех.

Прежде чем раздать лист игрокам, заполните два самых верхних поля:

Игровая тематика и атмосфера. В этом поле в общих чертах опишите своё видение игры. Смотрите раздел «Установление ожиданий», чтобы понять, какую информацию сюда нужно включить.

Потенциально чувствительные элементы. Если вы знаете, что некоторые элементы игры могут быть неприемлемы для кого-то из игроков, перечислите их здесь. Примеры приведены в разделе «Строгие и мягкие ограничения».

Как только вы укажете эту информацию, раздайте копию листа каждому игроку. Они могут заполнять свои листы анонимно, но попросите каждого добавить следующее:

Ограничения. Здесь нужно отметить чувствительные моменты, которые могут стать проблемой: крестик для строгого ограничения и вопросительный знак для мягкого. Добавьте любые другие элементы, которых нужно избегать.

Надежды, ожидания и опасения. В последних двух полях поделитесь своими надеждами и ожиданиями от игры, а также перечислите все опасения по поводу поведения за столом.

Соберите все листы и запишите ограничения ваших игроков в отдельный анонимный документ, к которому все будут иметь доступ.



Конфликты между персонажами — это не всегда плохо, но они могут помешать ходу игры

Обсуждение ограничений. Убедитесь, что всех устраивает то, как проходит обсуждение ограничений. Игроки могут не захотеть обсуждать ограничения вслух, особенно если они новички в ролевых играх или недостаточно знакомы с другими членами группы. Один из способов убрать такой дискомфорт — дать игрокам возможность высказать свои ограничения анонимно. Каждый желающий может поучаствовать в анонимном опросе, например заполнив Лист ожиданий от игры ранее этой главе.

Составьте список ограничений, которым можно поделиться с группой. Ограничения не подлежат обсуждению, и все члены группы должны их соблюдать.

Отличное время для такого обсуждения это начало кампании, но если к группе присоединяется новый игрок или происходят изменения в тоне или сюжете — это повод снова обсудить ограничения. Кто-то мог переступить черту и об ограничениях потребуется напомнить, или же если вы не включили какие-то запретные темы в начальное обсуждение. Игроки также могут обнаруживать новые ограничения по мере развития кампании. Раз в несколько сессий удостоверяйтесь, что все в группе довольны тем как развивается игра, и обновляйте список ограничений, если нужно.

Изменение ограничений. Призывайте игроков делиться новыми ограничениями (во время игры или лично), чтобы вы смогли добавить их в список. Игроки лучше знают свои потребности, доверяйте им и вносите соответствующие изменения в игру.

Ограничения во время игры. Поскольку D&D во многом импровизация, игра может пойти в неожиданном направлении. Полезно иметь заранее оговорённый сигнал, с помощью которого игроки могут сообщить о нарушении ограничений, что позволит вам среагировать. Этим сигналом может быть жест (например, скрещивание рук в виде буквы «X» или поднятие ладони в жесте «стоп»), кодовое слово или фраза, прикосновение или поднятие определённого предмета или что-то ещё, о чём договорится группа. Игроки также должны быть уверены, что могут сказать «стоп» и остановить игру до тех пор, пока проблема не будет решена. Человек, который так сделает, может объяснить то, что он хочет изменить, но он не обязан объяснять почему. Сигнал не должен вызывать споров или обсуждений: поблагодарите игрока за то, что он честно высказался, сделайте изменения и двигайтесь дальше.

Дайте игрокам понять, что если кому-то неудобно пользоваться сигналом, он может выйти из игры или предложить перерыв, чтобы поговорить с вами наедине. Игроки также могут разрешить другу использовать сигнал от их имени. Покажите пример, как Мастер. Серьёзно относитесь к потребностям своих игроков и используйте все доступные вам инструменты, чтобы скорректировать ход общей истории.

Конфликт внутри группы.

Когда в группе искателей приключений возникает конфликт между персонажами, это обычно является признаком того, что происходит одно из трёх:

Проблемный игрок. Игрок проявляет асоциальное поведение в игре. О том, как с этим бороться, описано в разделе «Асоциальное поведение».

Конфликт между игроками. Конфликты между персонажами иногда приводят к конфликту между игроками. Такие конфликты лучше всего разрешать за пределами игрового стола. Призывайте игроков решать свои конфликты вне игры. Если эти конфликты за игровым столом будут возникать снова, возможно, вам придётся попросить их временно прекратить участие в кампании или покинуть игру.

Отыгрыш. Конфликты между персонажами это не всегда плохо. Для персонажей (и игроков) вполне нормально расходиться во мнениях о том, как поступить с захваченным врагом или на чью сторону встать в назревающей войне. Если разногласия станут слишком острыми, сделайте перерыв и не от лица персонажей обсудите как игроки хотели бы действовать дальше.

Если вы не можете понять, к какому типу конфликта относится ситуация, поговорите об этом с игроками.

Уважение к игрокам

Ваши игроки с самого начала должны знать, что вы будете вести приятную, честную и сделанную для них игру, что вы позволите каждому из них внести свой вклад в развитие сюжета, и что вы будете уделять им внимание во время их действий. Ваши игроки также рассчитывают на то, что угрозы в приключении не касаются их лично. Никогда не заставляйте игроков чувствовать дискомфорт или угрозу.

Разделение внимания

Будучи Мастером, не выбирайте любимчиков. Не позволяйте постоянно говорить только одному игроку, и обязательно следите за тем, чем занимается каждый персонаж, особенно в периоды исследований и социального взаимодействия, избегая сосредоточения на персонаже одного игрока.

Иногда вы будете сталкиваться с игроками, которые указывают другим, что должны делать их персонажи, забирают лучшие магические предметы, задирают других игроков и отказываются делиться толикой внимания. Вне игры скажите игроку, что его поведение портит удовольствие другим, и попросите его сбавить обороты. Если игрок отказывается, попросите его покинуть группу.

Такие проблемы возникают, когда игрок считает, что его особый стиль игры превосходит другие, и теряет терпение в адаптированных под других игроков столкновениях. Напомните нетерпеливому игроку (возможно, за пределами игры), что вы стараетесь угодить всей группе, а не только ему.

Ограничения для трагедий

Некоторые игроки отказываются вкладываться в игровой мир, потому что не хотят испытывать боль, когда дорогие им персонажи и места, могут оказаться под угрозой или быть уничтожены. Другие же охотно описывают предысторию, полную любимых НИПов, в полной мере ожидая, что Мастер будет использовать их в качестве приманки, жертв и неожиданных злодеев. Важно понимать предпочтения игроков, чтобы и не отпугнуть их, бессердечно уничтожив то что они любят, и не наскучить им, выбросив части предысторий из кампании.

Когда ваши противники угрожают людям и местам, которые нравятся персонажам, убедитесь, что есть шанс предотвратить худший исход. Во время игры персонажи должны быть способны героически избегать потерь или смягчать их, при этом трагедия должна быть следствием их действий и решений, а не предрешённым исходом. Моменты беспомощности пред лицом разрушительной трагедии больше подходят для предысторий.

Броски костей Мастера

Следует ли вам прятать свои броски костей за ширмой или лучше бросать кости в открытую, чтобы их видели все игроки? Выбирайте любой из этих подходов и будьте последовательны. Каждый подход имеет свои преимущества:

Закрытые броски костей. Сокрытие бросков сохраняет их в тайне и позволяет менять результаты, если вы этого захотите. Например, вы можете проигнорировать Критический удар, чтобы спасти жизнь персонажа. Однако не меняйте броски костей слишком часто и никогда не говорите об этом игрокам.

Открытые броски костей. Бросание костей в открытую демонстрирует беспристрастность — вы не подтасовываете броски ни в ту, ни в другую сторону.

Даже если вы обычно бросаете кости за ширмой, может быть забавно сделать особенно эффектный бросок там, где его смогут увидеть все.

Ты точно хочешь это сделать?

Могут ли игроки отменить действие их персонажа, о котором они сказали? Некоторые мастера занимают жёсткую позицию: «Если вы это произнесли, значит ваш персонаж это сделал». Такая строгая позиция, как правило, заставляет игроков гораздо осторожнее выбирать слова, что может нагнетать атмосферу и отбивать желание шутить.

Другие Мастера позволяют игрокам свободно менять свои решения. Это создаёт более непринуждённую атмосферу за столом, но может замедлить темп игры.

Частым компромиссом является правило, согласно которому игроки могут отказаться от решения или изменить всё, что сделали их персонажи, пока не узнают о последствиях. Как только вы опишете, что происходит в результате, изменить решение уже будет нельзя.

Чрезмерно осторожные игроки

Чрезмерно осторожные игроки могут замедлить ход игры, проверяя каждую каменную плиту, дверь и стену в подземелье на наличие ловушек и скрытых опасностей. Иногда такое поведение вызвано большим количеством неприятных сюрпризов в прошлых приключениях, а иногда это просто проявление личности игроков.

Вот несколько игровых приёмов, которые помогут вашим игрокам действовать смелее:

Избегайте случайных опасностей. Избегайте ловушек и засад, которые кажутся случайными и не важны для остального приключения.

Вводите ограничения по времени. Создавайте ситуации, в которых персонажи будут мчаться к цели или месту. Используйте этот приём с осторожностью, так как нехватка времени может приводить к тревоге.

Предупреждайте о столкновениях. Заранее предупредите игроков о том, что столкновение неизбежно. Например, они могут услышать тяжёлые шаги великана или увидеть дракона, пролетающего над головой, прежде чем им придётся столкнуться с ними лицом к лицу. Это может мотивировать игроков двинуться навстречу столкновению или наоборот убегать от него, вместо того, чтобы ожидать какой-то засады впереди.

Если эти внутриигровые приёмы не дают желаемого эффекта, спросите игроков между сессиями о том, что заставляет их действовать чрезмерно осторожно. Согласитесь исключить их, ведь гладкое течение игры — залог лучшего времяпрепровождения.

Уважение к Мастеру

Как Мастер, вы имеете право ожидать, что ваши игроки будут уважать вас и те усилия, которые вы прилагаете, чтобы сделать игру интересной для всех. Игроки должны позволить вам руководить кампанией (с их участием), выносить решения по правилам и улаживать споры. А когда вы описываете ход игры, игроки должны внимательно слушать.

Броски костей игроков

Игроки должны бросать свои кости на виду у всех. Если игрок забирает свои кости до того, как кто-либо другой увидит, что выпало, попросите этого игрока быть менее скрытным.

Когда кость падает на пол, результат засчитывается или нужно перебросить? Когда кость падает на ребро, прислонившись к книге, можно ли убрать книгу и посмотреть, что выпало, или нужно перебросить? Обсудите эти вопросы со своими игроками, и зафиксируйте ответы в виде домашних правил.

Социальный договор о приключениях

В приключениях, что вы готовите, вы должны предоставить персонажам достаточно убедительные причины для участия в них. Советы по этой теме находятся в разделе «Вовлеките игроков» в главе 4. В свою очередь игроки должны согласиться с зацепками. Всё хорошо, если ваши игроки выражают несогласие с предложенной вами мотивацией их персонажей, но ненормально, если они намеренно двигаются в другую сторону и сводят на нет ту тяжёлую работу, которую вы проделали при подготовке.

Если вы чувствуете, что выполняете свою часть сделки, а ваши игроки нет, поговорите с ними за пределами игрового стола. Постарайтесь понять, что мотивирует их персонажей, и убедитесь, что игроки понимают, какую работу вы проделали, готовя для них приключения.

Обсуждение правил

Определите подход к обсуждению правил за игровым столом. Некоторые не против остановить игру и обсудить различные интерпретации правил. Другие предпочитают дать Мастеру принять решение и продолжить игру. Если вы во время игры пропустили какой-то нюанс, то сделайте заметку и вернитесь к нему позже.

Некоторым игрокам нравится использовать правила, чтобы оспорить ваши решения. Такие игроки могут быть полезны, если вы забыли формулировку или допустили небольшую ошибку в правилах, однако, частые споры могут нарушить ход игры.

Если игрок хочет остановить игру, чтобы найти правило или ссылку, вы можете предложить поискать их, пока вы и остальные продолжаете. Персонаж этого игрока, по сути, выходит из игры на необходимое количество времени. Чудовища не атакуют персонажа, и он совершает действие Уклонение в бою до тех пор, пока игрок не вернётся в игру. Это решение позволяет другим продолжать игру, не давая кому-то одному её остановить.

Знание персонажей

Поощряйте игроков отыгрывать своих персонажей в рамках того, что те знают и понимают. Сохранить различие между знаниями игрока и персонажа можно задав простой вопрос: «Что об этом думает твой *персонаж*?»

Анахроничное мышление — ещё одна потенциальная ловушка. Возможно вам придётся напомнить игрокам, что их персонажи не знают, как создавать вещи, которых нет в их мире, такие как современное огнестрельное оружие или антибиотики, и у них нет такого понимания науки, как у игроков (которое может быть вообще неприменимым к игровой вселенной).

То же самое касается игроков, которые знакомы с приключением, которое вы ведёте или знают *«Бестиарий»* вдоль и поперёк. Попросите игрока держать эти знания отдельно от знаний своего персонажа, чтобы остальные могли получать их в процессе игры.

Асоциальное поведение

Люди часто играют в D&D, потому что это позволяет им через своих персонажей делать то, чего они не могут делать в реальной жизни — сражаться с монстрами, сотворять заклинания и так далее. Однако для некоторых игроков это означает возможность творить разруху в городах или предавать своих союзников. То, чего они хотят от игры, не имеет ничего общего с героическими приключениями, а лишь использует правила игры для реализации своих асоциальных фантазий.

Если вы встретите такое поведение, возможно, пришло время снова поговорить о том, в какую игру вы хотели бы играть. Если проблемы возникают из-за одного игрока, то вполне уместно выдвинуть ультиматум: девиантный игрок, который хочет продолжать играть со всеми дальше, должен перестать нарушать порядок и стать частью группы. Не позволяйте игрокам безнаказанно издеваться над другими игроками, используя отговорку: «Мой персонаж бы так и поступил».

Злые персонажи. Игроки, которые хотят играть за злых персонажей, возможно, стремятся к асоциальному поведению в игре. Если игрок просит разрешения сыграть за злого персонажа или приходит на игру с таким созданным персонажем, обсудите с ним, чего он хочет, и убедитесь, что его планы соответствуют ожиданиям группы от игры. Иногда игрок может захотеть попробовать себя в роли злого персонажа по совершенно веским (и не деструктивным) причинам, а иногда целая группа решает, что всем было бы забавно сыграть злодеями. Так можно, если все согласны с тем, как будет проходить кампания.

Эксплуатация правил игроками

Некоторым игрокам нравится изучать правила D&D и искать оптимальные комбинации. Такого рода оптимизация является частью игры (см. раздел «Знай своих игроков» в главе 2), но она может перерасти в эксплуатацию, что нравится далеко не всем.

Знание правил

Не обязательно отлично разбираться в правилах, чтобы стать хорошим Мастером. Конечно, полезно знать правила, особенно из *«Книги игрока»*, однако вовлекать всех в игру важнее, чем строго следовать правилам. Если вы не уверены, как применить правила в той или иной ситуации, вы всегда можете спросить мнение группы. Обычно нужно потратить несколько минут и найти за это время ответ, который будет для всех справедливым, и это важнее «правильного» ответа.

Вам не нужно знать каждое заклинание из *«Книги игрока»* или умение каждого класса. Дайте игрокам понять, что это они ответственны за то, чтобы в нужный момент рассказать что делают их умения и заклинания.

В таком случае важно чётко сформулировать ожидания. Помните об этих принципах:

Правила — это не физика. Правила игры предназначены для того, чтобы обеспечить увлекательный игровой процесс, а не для описания законов физики в мирах D&D или, тем более, в реальном мире. Не позволяйте игрокам выдвигать гипотезы о том, сможет ли цепочка из обычных людей разогнать копьё до скорости света, при помощи действия Подготовка для передачи копья следующему в очереди. Действие Подготовка должно добавлять героизма, а не определять физические границы того, что может произойти за 6 секунд раунда в бою.

Игра — это не экономика. Правила игры не предназначены для моделирования реалистичной экономики, а ищущие лазейки игроки, позволяющие им генерировать бесконечное богатство с помощью комбинаций заклинаний, злоупотребляют этими правилами.

Сражение — это для врагов. Некоторые правила вступают в силу только во время боя или когда персонаж действует в порядке Инициативы. Не позволяйте игрокам нападать друг на друга или на беспомощных существ, чтобы задействовать эти правила.

Правила подразумевают добросовестное толкование. Предполагается, что тот кто читает и интерпретирует правила, в глубине души заинтересован в веселье для группы и рассматривает их в этом ключе.

Обозначение этих принципов может помочь пресечь попытки эксплуатации. Если игрок настойчиво пытается гнуть правила под себя, поговорите с ним вне игры и попросите его прекратить.

Правила для виртуальных столов

Для игры онлайн так же важно установить ожидания, как и для игры лицом к лицу.

Некоторые группы оставляют шутки не от лица персонажей, комментарии и мемы в чате, а голосовой канал оставляют для игры. Некоторые могут считать отдельные текстовые обсуждения во время игры отвлекающим фактором. Выберите вариант, который лучше всего подходит вашей группе.

Кто двигает токены на виртуальном столе? Должны ли игроки использовать встроенный модуль для бросков или можно бросить настоящие кости и сообщить результат? Разные приложения для виртуальных столов могут дать ответы на эти вопросы, либо же вызвать новые вопросы, которые вам нужно будет обсудить перед игрой.



Появление наутилоида свежевателей разума сулит неприятности для любого мира — и приключения для его героев!

ГЛАВА 5

Создание кампаний

Если столкновения — это кирпичики, из которых строятся приключения в D&D, то из самих приключений складываются кампании в D&D, потому что кампания — это то, что получается при объединении двух или более приключений. Сеттинг кампании — мир, в котором происходят приключения, — является одновременно фоном для ваших приключений, источником конфликтов и домом личностей, которые могут вдохновлять и подталкивать к авантюрам.

Пошаговое создание кампаний

Следуйте приведённым ниже шагам, чтобы создать кампанию:

Шаг 1: Изложите предпосылки кампании. Продумайте лежащие в основе кампании конфликты и выберите сеттинг, подчёркивающий темы и настрой, который вы хотите создать.

Шаг 2: Завлеките игроков. Начните свою кампанию запоминающимся образом. Определите, как персонажи будут вовлечены в события и как могут быть включены в игру их цели и амбиции.

Шаг 3: Распланируйте приключения. Рассмотрите мелкие конфликты, из которых складываются крупные конфликты кампании, и придумайте увлекательные задания, развивающие сюжет. Проработайте антагонистов, важные области и элементы, связывающие приключение воедино.

Шаг 4: Доведите игру до конца. Подумайте о том, чем может закончиться кампания и какого уровня, по-вашему, должны быть персонажи по её завершении.

Возможно, вы заметили, что эти шаги аналогичны списку «Пошаговые приключения» из начала главы 4. Во многом кампания — это просто крупномасштабное приключение. В непрерывной кампании одно приключение естественным образом перетекает в другое.

В последующих разделах этой главы вы найдёте вдохновение и советы для каждого из приведённых выше шагов. Глава завершается примером кампании.

Журнал вашей кампании

В начале любой кампании вас охватывает предвкушение, поскольку вы и ваши игроки с нетерпением ждёте возможности вместе создать новый мир, полный многообещающих приключений. Каждая игровая сессия — это ваш шанс раскрыть сеттинг кампании и ещё сильнее заинтересовать в ней ваших игроков.

Если ваша кампания длится месяцы или годы, постоянное поддержание высокого уровня интереса — как вашего, так и ваших игроков — требует усилий. Важным инструментом, который поможет этого достичь, является журнал кампании — сборник заметок о прошедших сессиях. Используйте его, чтобы освежить в памяти события, произошедшие в начале кампании, прояснить неразрешённые конфликты и разгадать тайны.

Ведение журнала

В журнале описывается ход вашей кампании от первой игровой сессии до последней. Используйте любой подходящий вам способ. Это может быть обычный блокнот; папка с разрозненными заметками, картами и листами отслеживания; вики-сайт или коллекция файлов на вашем компьютере. Записи в журнале лучше всего упорядочивать по дате или игровым сессиям. Некоторые Мастера предпочитают термин «эпизод», а не «игровая сессия», но эти термины взаимозаменяемы.

Ниже приведён пример страницы журнала кампании. Скопируйте его или используйте как источник вдохновения для своего собственного журнала.

Использование вашего журнала

Используйте журнал, чтобы распланировать следующую игровую сессию (см. раздел «Подготовка к сессии» в главе 1). Когда игровая сессия закончится, используйте журнал, чтобы записать важные детали, способные повлиять на будущие события, например, имя НИП, выдуманного на ходу, или важную информацию, полученную персонажами.

Во время игровой сессии вы можете использовать журнал кампании, чтобы быстро вспомнить забытую информацию (например, имя мула персонажа) или записать то, что вам пригодится позже (например, название таверны). Таким образом, журнал на ходу становится живой хроникой кампании.

Предзнаменование

Предзнаменование — это повествовательный приём, который никогда не устаревает. Игроки просто обожают, когда в игровой сессии происходит что-то, что отсылает к произошедшему ранее.

Предзнаменование — это как посадка семян, плоды которых вы сможете собрать позже. Наличие актуального журнала кампании делает использование предзнаменований проще, поскольку вы можете перечитывать свои прошлые записи и отмечать детали, которые могут всплыть в будущих сессиях — так вы сможете придать прошедшим событиям больший вес и значимость. Рассмотрим следующий пример.

ЖУРНАЛ КАМПАНИИ

НОМЕР СЕССИИ: _____ ДАТА СЕССИИ: _____

НАЗВАНИЕ СЕССИИ: _____

Важные прошлые события, которые могут иметь отношение к текущей сессии:

[Введите события]

Краткое описание планов на текущую сессию:

[Введите планы]

Дополнительные заметки:

[Дополнительные заметки]



TM & © 2024 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this page for personal use.

Герои находят мёртвое тело неопознанного приключенца-полурослика. При обыске на теле находится подвеска с портретом другого полурослика. Персонаж решает сохранить украшение. Вы делаете пометку об этом в своём журнале. Несколько месяцев спустя, планируя будущую сессию, вы просматриваете записи и замечаете, что находка повисла в воздухе. Это наводит вас на мысль создать случайное столкновение с другим полурословиком, в котором персонажи могут узнать изображённого на подвеске. Что произойдёт, если персонажи вернут украшение этому полурослику? Он может быть связан с более масштабным сюжетом или обладать информацией, способной помочь персонажам разрешить какой-то конфликт. Вот так внезапно какая-то незначительная безделушка предзнаменует более масштабные события.

Запасные приключения

Помимо отслеживания каждой сессии вашей кампании составьте список идей для приключений. Даже если не все вам пригодятся, наличие такого запаса делает вас готовым ко всему, что могут выкинуть ваши игроки, и вы даже сможете заимствовать элементы этих идей для будущих приключений. Необязательно основывать каждое приключение на заранее придуманных сюжетах — хорошее самостоятельное приключение посреди длинной кампании может стать приятной сменой темпа для вас и ваших игроков.

Предпосылки кампании

Всё, что описано в главе 4 об истории приключения, также относится и к истории кампании — кампания похожа на серию комиксов или сериал, где каждое приключение (аналогично выпуску комикса или серии сериала) рассказывает отдельную историю, вносящую свой вклад в общий сюжет. Как и в случае с приключениями, сюжет кампании не предопределён заранее, поскольку на его развитие будут влиять действия персонажей игроков.

Персонажи кампании

В центре каждой кампании D&D находятся персонажи, а помогать вам развивать их эпические приключения будут игроки.

Работая вместе и понимая, что игрокам нравится больше всего, вы сможете создавать истории, где их персонажи будут сиять как звёзды. Вы также сможете эффективнее вовлекать игроков в приключения (см. раздел «Вовлечение игроков» в главе 4), если поймёте, что движет ими и их персонажами.

Вклад игроков в историю

Вы не отвечаете за каждый аспект кампании D&D. Игроки вносят вклад действиями своих персонажей и говоря напрямую о том, что они хотят видеть в кампании. Вы можете узнать о предпочтениях ваших игроков двумя способами:

Прямой вклад. Спросите своих игроков, чем они хотят заниматься, играя в кампанию. Регулярно узнавайте их мнение о кампании, чего бы им хотелось больше и какие элементы они хотели бы изучить подробнее. Спрашивать мнение игроков о кампании лучше всего в конце сессий и перерывах между ними.

Косвенный вклад. Любой выбор игрока, начиная с создания персонажа, может указывать на то, что он хочет видеть в игре. Например, играющий за Плута, скорее всего, хочет иметь возможность проявить хитрость или коварство, в то время как выбравший Варвара, скорее всего, жаждет сражений. Обращайте внимание на то, какие встречи вызывают у игроков энтузиазм, и ищите способы помочь персонажам проявить себя.

Арки развития персонажей

Как и большинство главных героев фильмов и литературных произведений, искатели приключений в D&D сталкиваются с трудностями и меняются, преодолевая их. Учитывая мотивы каждого персонажа в приключениях и повышая ставки в процессе игры, вы сможете сделать развитие героев захватывающим процессом. Вы можете использовать лист отслеживания персонажа Мастера, чтобы вести учёт ключевой информации о каждом герое. Дополнительные идеи см. в разделе «Вовлечение игроков» далее в этой главе.

Мотивация персонажей. Подумайте о том, что побуждает каждого персонажа отправиться навстречу приключениям. Обычно можно выделить следующие категории мотиваций:

Цели. Цель персонажа — это краткосрочная причина для его приключения. В начале кампании это может быть желание найти сокровища, жажда острых ощущений или какая-то потребность, исходящая из предыстории. По мере развития кампании у персонажей будут появляться новые цели для стремлений, например, найти потерянную реликвию, почтить память предка, отомстить за павшего наставника или победить злодея.

Амбиции. Амбиции персонажа — это общие личные желания, которые он надеется исполнить в течение жизни искателя приключений. Персонаж может мечтать стать легендарным рыцарем или принести мир на свою родину. Амбиции могут быть не связаны с текущей целью персонажа.

Причуды и прихоти. Причуды и прихоти — это предпочтения, побуждения или другие черты характера персонажа. Они часто проявляются во время игры, например, склонность персонажа нахамить грубому трактирщику или исключительная любовь к меху ускользающего зверя.

Игроки часто раскрывают мотивы своих персонажей во время игры. Если вы сомневаетесь или вам кажется, что мотивы персонажа изменились, можно поинтересоваться об этом у игрока.

Семья, друзья и враги. Происхождение персонажа (вид и предыстория) подразумевает некоторое

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА МАСТЕРА



ИМЯ ПЕРСОНАЖА: _____

ИМЯ ИГРОКА: _____

МОТИВАЦИЯ ИГРОКА

○ ОТЫГРЫШ	○ ИССЛЕДОВАНИЕ	○ СРАЖЕНИЯ	○ ПРОВОКАЦИИ
○ ОПТИМИЗАЦИЯ	○ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ	○ СОЦИАЛИЗАЦИЯ	○ ПОВЕСТВОВАНИЕ

ДОПОЛНИТЕЛЬНО О МОТИВАЦИИ ИГРОКА

ДЕТАЛИ О ПЕРСОНАЖЕ

КЛАСС	ПОДКЛАСС	УРОВЕНЬ
ПРЕДЫСТОРИЯ	ВИД	МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ЦЕЛИ И АМБИЦИИ

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

ПРИЧУДЫ И ПРИХОТИ

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

JOY ANG

TM & © 2024 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this page for personal use.

прошлое, семью персонажа и то, чем он занимался до того, как стал искателем приключений. Обратите внимание на конкретных персонажей из предыстории — друзей, врагов, членов семьи и других, — которые могут появиться в кампании.

Если эти персонажи станут важными для кампании, проработайте их более детально вместе с игроком. Введение в сюжет потерянного брата или сестры персонажа, а то и давнего соперника в середине кампании следует осуществлять осторожно, чтобы не вызвать недоверия. Убедитесь в том, что игрок доволен новыми деталями о его персонаже, прежде чем вводить их в сюжет.

Приключения, ориентированные на персонажей. Приключения должны время от времени подчёркивать мотивы персонажей или элементы их предысторий. Вот несколько примеров приключений, ориентированных на персонажей:

- Соперник персонажа из прошлого появляется, чтобы уладить конфликт.
- Пронырливый персонаж подбивает группу совершить ограбление, дабы испытать свои навыки.
- Персонаж узнаёт, где находится магический предмет, необходимый для спасения его родного города.
- Персонаж-заклинатель должен пройти испытание, чтобы присоединиться к особенной группе заклинателей.

Любое приключение, в центре которого находится один персонаж, должно стимулировать к участию всю группу — даже если остальные её члены будут просто помогать своему товарищу. Не сосредотачивайте слишком много внимания на одном персонаже и постарайтесь сделать так, чтобы приключения доставались каждому из них.

Постановка новых целей. Персонажи могут менять свои цели, когда им заблагорассудится, но вы можете подталкивать их, давая одерживать значимые победы примерно каждые 5 уровней. Когда персонажи достигнут своих целей, подумайте над следующими вопросами:

- Каким образом достижение этой цели создаёт новые испытания?
- Почему эта победа является лишь частью того, чего хочет достичь персонаж?
- Кому может не понравиться достижение персонажем этой цели?
- Какая награда одновременно обрадует персонажа и приблизит его к объекту его амбиций?

Ответы на эти вопросы помогут вам придумать новые цели персонажа и вдохновят на создание дальнейших приключений.

Опора на действия персонажей. Иногда бывает забавно позволить игрокам управлять кампанией, позволяя действиям их персонажей определять будущие приключения. Например, если персонажи покупают таверну на найденные ими сокровища, вы можете сделать так, чтобы таверна играла определённую роль в будущем. В одном из приключений конкурент может попытаться прикрыть таверну персонажей. Кто-то другой может совершить таинственное убийство в заведении.

Конфликты кампании

Чтобы ваша кампания была долгой, придумайте три захватывающих конфликта, вокруг которых вы будете создавать приключения. Введите эти конфликты в начале кампании. По мере развития сосредоточьте внимание на различных конфликтах, чтобы игроки не теряли азарта.

Используйте лист отслеживания «Конфликты кампании», чтобы следить за конфликтами вашей кампании (в нём также есть место для заметок). Вы сами выбираете масштаб конфликта, но учтите, что всегда приятно иметь хотя бы один быстроразрешимый конфликт. В каждом конфликте герои должны сталкиваться с антагонистической силой, при этом вы также можете создавать конфликты между двумя могущественными силами, не зная заранее, к какой силе примкнут герои (если вообще примкнут к кому-либо). В разделе «Подвиды фэнтези» ниже приведены примеры конфликтов, усиливающих определённые темы.

Если конфликт благополучно завершится до окончания кампании, создайте новый и замените его. Вы также можете заменить конфликты, не находящие отклика у ваших игроков, а также те, вокруг которых у вас не получается создать приключения.

Арки конфликтов

Помимо арок персонажей, держите в уме ещё и то, как каждый конфликт может развиваться на протяжении кампании. При каких обстоятельствах персонажи впервые сталкиваются с конфликтом? Как конфликт развивается с течением времени? Как могла бы выглядеть кульминация этого конфликта?

Одним из полезных способов структурирования арки конфликта является использование этапов игры, описанных в главе 4. Уровни 5, 11 и 17 представляют собой вехи в развитии способностей и возможностей персонажей. Они также могут стать сюжетными вехами в вашей кампании. Переход с одного этапа на другой — идеальное время для завершения одного конфликта и введения нового, имеющего более широкий охват и представляющего большую угрозу. Или же переход на новый этап может дать персонажам понять масштаб конфликта, с которым они имеют дело. Например, они могут осознать, что бандиты, с которыми герои сражались первые четыре уровня, всего лишь марионетки вражеского народа, с которым предстоит столкнуться на втором этапе.

В разделе «Серый Ястреб» в этой главе приведены примеры арок конфликтов.

Подвиды фэнтези

Ваша кампания D&D может черпать вдохновение из подвида фэнтези, некоторые из которых описаны далее в этом разделе. Любой из этих поджанров может быть основан на различных мифах, легендах и фантазиях любой культуры: кампания в жанре эпического фэнтези может быть основана на французских романсах или китайских уся,

КОНФЛИКТЫ КАМПАНИИ



КОНФЛИКТ 1

Герои против _____

[Введите заметки]

КОНФЛИКТ 2

Герои против _____

[Введите заметки]

КОНФЛИКТ 3

Герои против _____

[Введите заметки]

JOY ANG, CALDER MOORE

TM & © 2024 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this page for personal use.

а кампания в жанре мифического фэнтези может основываться на греческих мифах или *эпосе о Гильгамеше* и так далее.

Героическое фэнтези

Героическое фэнтези повествует об искателях приключений, использующих магию для борьбы с ужасающими угрозами. Это основной поджанр, представленный в основных книгах правил D&D.

Конфликты в героическом фэнтези. Кампании, основанные на героическом фэнтези, зачастую вращаются вокруг погружений в древние подземелья в поисках сокровищ или уничтожения монстров или злодеев. Вот конфликты, которые могут двигать действие в подобных кампаниях:

Злой культ. Злобные культисты проникают в мирное королевство, дабы освободить древнюю злую сущность, заключённую в подземелье. Её освобождение наверняка сулит гибель всему живому.

Грибковая чума. Чтобы защитить нетронутый лес от вторжения охотников и поселенцев, друиды насылают грибковую чуму, которая быстро выходит из-под контроля.

Старый враг. Неуловимый злодей, мучивший группу много лет назад, появляется вновь, давая персонажам шанс наконец-то привлечь его к ответственности.

«Меч и магия»

Кампании этого подвида представляют мрачные миры злых заклинателей и городов в упадке, где главными героями движут скорее жадность и корысть, чем альтруизм.

Конфликты в кампаниях «Меча и магии». В таких кампаниях пользователи магии часто символизируют упадок и разложение цивилизации, а типичными злодеями являются маги. Из-за этого магические предметы редки и опасны. Вот конфликты, которые могут двигать действие в подобных кампаниях:

Злобные искатели приключений. Злобная банда опытных приключенцев использует власть и влияние, чтобы угнетать несчастных.

Зловещее оружие. Рыцарь, находящийся под воздействием разумного, зловещего оружия, терроризирует мирное королевство. Культисты поклоняются этому оружию и защищают его, поэтому предмет необходимо захватить и уничтожить, чтобы покончить с угрозой.

Забытая династия. Давно потерянная резиденция забытой династии поднимается со дна морского или из пустынных песков, и её обитатели начинают завоевательную кампанию.

Эпическое фэнтези

Кампания, основанная на эпическом фэнтези, делает особый упор на конфликте между добром и злом, в котором искатели приключений выступают на стороне добра. Героическими персонажами движет более высокая цель, нежели корыстная выгода или амбиции. Члены группы могут испытывать моральные затруднения, борясь со злом внутри себя, а также со злом, угрожающим миру. Помимо этого, сюжеты таких кампаний часто содержат романтические элементы: трагические истории несчастных влюблённых, не угасающая



Крепости на спинах драконочерепах возвышаются из глубин, возвещая о возвращении давно потерянной династии

даже после смерти страсть и целомудренная симпатия между рыцарями и знатью.

Конфликты в эпическом фэнтези. Рассмотрите следующие конфликты, которые подчеркнут темы эпического фэнтези:

Апокалипсис. Пророчество предсказывает конец света, который случится если герои не вмешаются. На каждом шагу персонажам противостоят культисты апокалипсиса.

Дракон-тиран. Злой и могущественный дракон вторгается в регион, нарушая природное равновесие и требуя дань с близлежащих поселений.

Враг, затерявшийся в веках. Считавшийся погибшим злобный враг возвращается из Страны Фей сквозь века живым и невредимым. Он хочет отомстить потомкам своих давно умерших врагов.

Мифическое фэнтези

Кампания, основанная на мифическом фэнтези, заимствует темы и сюжеты древних мифов и легенд, от Гильгамеша до Кухулина. Искатели приключений совершают легендарные подвиги, им помогают или препятствуют боги или их прислужники, а сами персонажи могут вести свой род от богов. Монстры и злодеи, с которыми они сталкиваются, также могут иметь божественное происхождение. Химера в подземелье — не просто случайный зверь, а последствие божественного проклятия.

Конфликты в мифическом фэнтези. Вот конфликты, которые подчеркнут темы мифического фэнтези:

Божественные испытания. В поисках дара или благосклонности богов искатели приключений проходят серию испытаний, приводящих их в божественное царство, где они могут изложить свою просьбу.

Божественный гнев. После разграбления храма мстительный бог насылает на королевство всё новые и новые беды, пока украденные реликвии не будут возвращены.

Великаны. Над землёй зависает облако, на котором возвышается огромный замок. Персонажи могут сразиться с обитающими там великанами или попытаться установить с ними прочный мир.

Сверхъестественный ужас

Если вы хотите привнести в свою кампанию нотку хоррора, в *«Бестиарии»* полно чудовищ, которые подходят для сюжетной линии сверхъестественного ужаса. Неотъемлемым элементом такой кампании является атмосфера страха, создаваемая с помощью тщательно выверенного темпа и выразительных описаний. Ваши игроки тоже вносят свой вклад — они должны быть готовы поддаться определённому настроению.

Независимо от того, хотите ли вы провести полноценную хоррор-кампанию или одно жуткое приключение, заранее обсудите свои планы с игроками. Хоррор может быть насыщенным и личным, но не всем нравится такая игра. Совет по обсуждению ограничений в разделе «Всем должно быть весело» в главе 1 особенно важен для игры в жанре хоррор.

Конфликты в сверхъестественном ужасе. В кампаниях такого рода часто встречаются демонические враги или Нежить, чьё зло распространяется не только на простых смертных. Вот конфликты, которые могут двигать действие в подобных кампаниях:

Безликий Повелитель. Джуиблекс, Безликий Повелитель, просачивается из Бездны в Подземье. Персонажи узнают о подземном народе, которому нужна помощь в победе над повелителем демонов и его приспешниками.

Школа некромантии. Вампиры открывают колледж некромантии, привлекая злых волшебников, которым нужны свежие трупы для своих исследований. За помощью к персонажам обращается орден охотников на вампиров.

Бессмертный монарх. Почтенный монарх цепляется за власть путём поклонения Оркусу и превращения в лича.

Интрига

Основой захватывающей кампании могут стать политические интриги, шпионаж, саботаж и прочие действия, которые можно объединить термином «плащ и кинжал». В играх подобной направленности приоритетами персонажей могут стать владение навыками и наличие высокопоставленных друзей, а не атакующие заклинания и магическое оружие. Социальное взаимодействие приобретает большее значение, чем сражение. Заранее предупредите ваших игроков о том, что вы планируете провести кампанию такого типа. В противном случае игрок может создать персонажа, ориентированного на бои, и среди дипломатов и шпионов он будет чувствовать себя не в своей тарелке.

Конфликты в кампаниях с интригой. Вот конфликты, которые просто созданы для кампаний этого типа:

Враждующие владения. Два феодала или поселения враждуют уже много лет. Персонажи помогают одной из сторон и оказываются втянутыми в конфликт.

Знатные соперники. Королевство погружается в хаос после внезапной смерти монарха и начала вражды между законным наследником и его соперниками.

Коварный советник. После того как к группе проявляет интерес монарх, его самый доверенный советник начинает строить против персонажей козни, чтобы стать истинным источником власти в королевстве.

Тайна

В кампании, основой которой является тайна, герои выступают в роли детективов, которые могут путешествовать по городам, расследуя сложные дела, которые не под силу раскрыть местным блюстителям порядка. В такой кампании особое внимание уделяется не только боевому мастер-

ству, но и решению задач с головоломками. Состоящее только из головоломок приключение может быть скучным, поэтому удостоверьтесь в том, что ваши столкновения достаточно разнообразны.

Конфликты в кампаниях с тайной. Тайна может подготовить почву для всей кампании. Время от времени персонажи могут находить улики, способные привести к разгадке этой тайны, при этом отдельные приключения могут быть связаны с ней лишь косвенно. Вот конфликты, подходящие для кампании с тайной:

Преступный синдикат. Многоглавый преступный синдикат стремится к экономической и политической власти. Его шпионы повсюду, в том числе среди семей или друзей искателей приключений.

Перевоплощающиеся убийцы. Секретная ассоциация доппельгангеров и прочих перевёртышей постепенно убивает выдающихся личностей.

Поймать вора. Выдающийся вор крадёт только самые ценные украшения и произведения искусства. Персонажи могут стать его мишенью, когда завладеют бесценным сокровищем.

Сумасбродная кампания

Сумасбродные приключения пиратов и мушкетёров превращаются в динамичную кампанию, в которой лихие, обаятельные герои пробираются сквозь дворцовые интриги и прыгают с балконов на поджидающих лошадей, спасаясь от настырных преследователей. В сумасбродной кампании персонажи обычно проводят много времени в городах, при королевских дворах и на борту морских судов. Тем не менее они могут оказаться и в классических подземельях, например, при побеге из тюремной камеры или шарясь по канализации в поисках тайного убежища злодея.

Конфликты в сумасбродных кампаниях. Вот конфликты, которые подчеркнут тематику сумасбродной кампании:

Антагонисты, полученные в наследство. В наследство от умершего родственника персонаж получает некоторый магический предмет, не подозревая, что за ним охотятся враги усопшего.

Пираты и каперы. Новый монарх борется с пиратством, поручая каперам и морским волкам охотиться на пиратские корабли.

Пробудившаяся бездна. Доселе дремавший в глубинах океана чудовищный ужас пробуждается, заставляя своих приспешников, среди которых сахуагины, мерроу или драконочерепахи, нападать на морские суда.

Война

Кампания, ориентированная на боевые действия, сосредоточена на героях, чьи действия меняют ход битвы. Группа выполняет особые миссии: захватывает магический штандарт, дающий силу армиям нежити, собирает подкрепления, чтобы прорвать осаду, или прорывается сквозь



Храбрый искатель приключений Мурлинд побывал во множестве миров и воспылал страстью к шестизарядным пистолетам и говорящим часам

вражеские фланги, дабы добраться до командира демонов. Персонажи могут поддержать более крупную армию, удерживая стратегическое положение до прибытия подкрепления, убивая вражеских разведчиков или отрезая линии снабжения. Приключения, ориентированные на бои, могут дополняться сбором информации и дипломатическими миссиями.

Конфликты в кампаниях с войной. Вот конфликты, подчёркивающие особенности кампании с войной:

Борцы за свободу. Плохо вооружённые и неорганизованные подданные тирана восстают.

Захватчики. Милитаристское государство нападает на своих доброжелательных соседей.

Пешки в игре. Война тянется уже десятилетия, а её первоначальная причина давно позабыта. Втянутые в неё участники стремятся найти смысл и цель в мрачном и жестоком мире.

Смешение стилей

В основе D&D лежат элементы научной фантастики и научного фэнтези, а также разнообразные фэнтезийные произведения. Ваша кампания также может опираться на эти источники. Вы можете отправить персонажей сквозь волшебное зеркало в Страну чудес Льюиса Кэрролла, посадить их на борт межпланетного корабля или провести свою кампанию в далёком будущем, где лазерное оружие (см. раздел «Огнестрельное оружие

и взрывчатые вещества» в главе 3) сосуществует вместе с *Волшебными палочками снарядов*.

Конфликты в кампаниях со смешением стилей. Вот конфликты, которые смогут разнообразить кампанию этого вида:

По ту сторону Волшебного зеркала. Таинственное зеркало в странном подземелье — не что иное, как портал в другой мир, где разворачиваются причудливые истории, а может, и вовсе находится версия современного мира.

Гамма-мир. Персонажи населяют постапокалиптическую пустошь, по большей части напоминающую средневековье, но в изолированных аванпостах которой всё ещё сохранились футуристические технологии времён до катаклизма.

Захватчики из Дикого космоса. Космические корабли приземляются в мире персонажей и выпускают враждебных существ, вооружённых передовыми технологиями.

Сеттинг кампании

Как и сеттинг приключения (описано в главе 4), сеттинг кампании является неотъемлемой частью её предпосылок и определяет, какие в ней будут разворачиваться истории.

У вас, как у Мастера, есть два варианта выбора сеттинга кампании:

- Использовать опубликованный сеттинг.
- Создать свой собственный сеттинг.

Независимо от того, создаёте ли вы свой собственный сеттинг кампании или используете опубликованный, мир вашей игры всегда будет вашим. Вы можете изменять его в соответствии со своими вкусами и вкусами ваших игроков.

Использование опубликованного сеттинга

Одно из преимуществ опубликованных сеттингов состоит в том, что большая часть работы по созданию мира уже сделана за вас. Однако это также означает, что ваши игроки могут знать о сеттинге столько же, сколько и вы. Вы можете исправить это, изменив ключевые аспекты сеттинга, чтобы он лучше удовлетворял вашим потребностям. У вас будет и дополнительное преимущество — вы сможете превзойти ожидания ваших игроков.

В таблице «Сеттинги D&D» описаны несколько устоявшихся сеттингов кампании.

Создание собственного сеттинга

Одно из преимуществ создания собственного мира заключается в том, что он будет именно таким, каким вы хотите его видеть. Ваши игроки никогда не узнают о мире больше, чем знаете вы, что удобно для вас и интригует ваших игроков. Более того, вам не нужно запоминать исходную информацию о сеттинге кампании, кроме той, которую вы придумали сами.

Независимо от того, создаёте ли вы мир с нуля или заимствуете элементы из уже существующих сеттингов, результат должен найти отклик у игроков. Создавая свой мир, спросите их, какие сеттинги и жанры им по душе, и используйте эту информацию для вдохновения при создании интересных локаций, запоминающихся обитателей, захватывающих конфликтов и внутренней логики, понятной играющим.

Пять вопросов для размышления. Когда вы думаете о создании нового сеттинга кампании, ответьте на следующие вопросы:

Как называется ваш сеттинг? Выберите запоминающееся название. Это может быть слово или фраза, отражающие тему и тон игры, или просто придуманное название, которое кажется вам крутым. Постоянно пополняйте свой список идей по мере дальнейших размышлений над аспектами вашего сеттинга.

Сеттинги D&D

Сеттинг	Описание
Dark Sun	Герои оставляют свой след в постапокалиптическом мире, осквернённом магией и покинутом богами.
Dragonlance	Силы добра сражаются со злой королевой драконов и её армиями в сотрясающей мир войне Копья.
Eberron	После смертоносной войны государства, преуспевшие во владении магией, пытаются отстроиться заново, пока устоявшемуся миру угрожает холодная война.
Exandria	Герои пытаются получить известность в мире, ставшем популярным благодаря шоу «Critical Role».
Forgotten Realms	Выдающиеся герои и злодеи борются за то, чтобы определить судьбу мира, исследуя руины и подземелья павших королевств и давно забытых империй.
Greyhawk	По мере роста напряжённости между враждующими нациями герои грабят подземелья, чтобы обрести магию и мощь, необходимые для победы над растущими силами зла.
Planescape	Сигил, Город дверей — это место, где герои начинают исследовать чудеса мультивселенной D&D и её многочисленные планы бытия.
Ravenloft	Герои попадают в мрачные домены Ужаса — проклятые королевства, управляемые злыми правителями, — и должны найти способ выбраться оттуда.
Ravnica*	В городе, растянувшемся на весь мир, десять разрозненных фракций втягивают героев в паутину приключений и опасности.
Spelljammer	Путешествуйте среди звёзд на магическом корабле и посетите миры, парящие в величественном океане Дикого космоса.
Strixhaven*	Стриксхейвен, школа магии, служит центром обучения и приключений.
Theros*	Героические судьбы ждут своего воплощения в этом сеттинге, вдохновлённом мифами Древней Греции.

* Сеттинг основан на мире *Magic: The Gathering*.

Какие фракции и организации являются наиболее заметными? Нации, храмы, гильдии, ордена, тайные общества и колледжи формируют социальную структуру сеттинга. Какие организации или социальные группы играют важную роль в вашем сеттинге? Какие из них могут участвовать в жизни героев в качестве покровителей, союзников или врагов? К каким организациям могут присоединиться персонажи, став частью чего-то большего?

Насколько в вашем мире распространена магия? В вашем сеттинге заклинатели и лавки с магическими предметами могут встречаться повсеместно, редко или практически никогда. Насколько легко получить доступ к таким заклинаниям, как *Малое восстановление*, *Оживление* и *Круг телепортации*? Является ли магия чем-то обыденным или редкостью, вызывающей всевозможные суеверия?

Какие тайны хранит в себе ваш мир? В каждой кампании есть свои тайны: легендарная страна за морем, таящий страшный секрет мрачный лес, неупокоенные духи, почему-то населяющие разрушенную крепость, древнее подземелье, назначение которого давным-давно позабыто, и так далее. Придумывайте столько загадок, сколько хотите, и записывайте их в свой журнал кампании. Вы никогда не знаете, какие из них захватят ваших игроков и станут главными в приключениях.

Какую роль играют боги, если таковые имеются? Каким великим, меньшим и квазибогам поклоняются в вашем мире? Если боги существуют, насколько они участвуют в происходящих в мире событиях? Они недосягаемы и отстранённы или же являются своим поклонникам и вмешиваются в дела смертных?

Начало кампании

Теперь, когда у вас есть журнал кампании, а её основные предпосылки (персонажи, конфликты и сеттинг) определены, самое время подумать о том, как же её начать.

Нулевая сессия

В начале кампании вы и ваши игроки можете провести специальную «нулевую» сессию, проводимую перед началом игры, откуда идёт её название. Она нужна, чтобы определить ожидания, поделиться идеями и обсудить домашние правила, чтобы приключения были интересными для всех. В разделе «Как сделать весело всем» в главе 1 описаны некоторые из наиболее важных этапов подготовки, необходимые в начале новой кампании.

Часто на нулевой сессии происходит совместное создание персонажей. Как Мастер, вы можете подсказать игрокам, какие варианты лучше всего подходят для кампании.

Создание персонажа

Когда игроки выбирают классы и происхождение своих персонажей, вы можете ограничить те из них, что не подходят для кампании.

Поощряйте игроков выбирать разные классы, чтобы у группы в арсенале был широкий спектр способностей. Менее важно иметь в группе персонажей разных видов и происхождений. Играть группой, в которой только Дварфы, или труппой Артистов может быть очень даже забавно.

Выбираемые игроками происхождения определяют, кем были их персонажи до становления искателями приключений. Подумайте о том, как прошлое персонажей может повлиять на приключения в кампании. Например, если игрок выбирает предысторию Преступник, помогите ему раскрыть криминальное прошлое его персонажа и используйте эту информацию для развития соответствующих сюжетных линий в более масштабную кампанию.

Начальный уровень. На каком уровне персонажи находятся в начале кампании? Во многих кампаниях D&D персонажи начинают на 1-м уровне. Если вы хотите, чтобы персонажи были более крепкими, а игроки уже имеют опыт игры, начните кампанию на 3-м уровне (см. *«Книгу игрока»*, чтобы узнать правила о том, как начать кампанию на более высоком уровне).

Создание общей предыстории группы

Во время нулевой сессии помогите игрокам придумать, откуда их персонажи знают друг друга, а также небольшую общую историю, какой бы короткой она ни была. Пока игроки создают персонажей, вы можете задать им следующие вопросы, чтобы получить представление об отношениях в группе:

- Связан ли кто-то из персонажей друг с другом?
- Что объединяет персонажей?
- Что каждому из персонажей больше всего нравится в каждом члене группы?
- Есть ли у группы покровитель — частное лицо или организация, которые отправляют их в приключения?

Если у игроков возникают проблемы с придумыванием истории знакомства их персонажей, вы можете предложить им следующие варианты:

Связующее событие. Персонажей сталкивает какое-то объединяющее событие (например, свадьба, фестиваль или похороны), после чего они быстро находят общую цель.

Случайность. Кто-то ищет героев для выполнения задания, и персонажи откликаются на этот призыв. Или же все персонажи могут случайно встретиться и обнаружить, что направляются в одно и то же место, либо могут оказаться вместе в одной ловушке.

Общий знакомый. Персонажей знакомит друг с другом общий знакомый НИП, которому они все доверяют. Этот общий знакомый может стать покровителем группы. Это может быть представитель организации (академии, преступного синдиката, гильдии, армии или религиозного ордена), влиятельный политик (аристократ или даже монарх) или магическое существо (сфинкс или дракон).

Общая история. Герои выросли в одном и том же месте и знают друг друга уже много лет. Несмотря на разные предыстории и подготовку, они уже стали хорошими друзьями.

Встреча в таверне. Действующий, проверенный временем приём — пусть герои встретятся в таверне за кружками эля и решат вместе окунуться в жизнь, полную приключений!

Знакомство с экспозицией

Нулевая сессия — отличное время для того, чтобы поделиться с игроками основной информацией о кампании. Такая информация обычно включает в себя следующее:

Информация о стартовой области. Вашим игрокам нужна базовая информация о месте, где персонажи начнут свои приключения: название поселения, важные области в нём и вокруг него, а также потенциально известные им значимые НИПы (см. «Стартовая область»).

Ключевые события. Опишите любые текущие или прошедшие события, которые помогут очертить рамки кампании. Например, кампания может начаться сразу после великой войны или в праздничный день. Описание ключевых событий поможет создать настроение и подготовить игроков к предстоящим приключениям.

Домашние правила. Если вы используете какие-либо домашние правила (как описано в главе 1) или варианты правил, представленные в этой или любой другой книге, сообщите о них игрокам.

Помните, что вы всегда будете знать о мире вашей кампании больше, чем игроки. Больше них также будут знать их персонажи, которые прожили в этом мире всю свою жизнь. Сообщайте основную информацию о том, что группе следует знать, каждый раз, когда того требует приключение.

Стартовая область

Начните свою кампанию в месте, которое вы сможете детализировать, например, в деревне, районе крупного города, на заставе или в придорожной таверне. Будьте готовы дать игрокам достаточно информации об этой области, чтобы помочь им понять, как с ней связаны их персонажи, если они вообще связаны. Как только вы определитесь с центром кампании, придумайте одну или две местные достопримечательности, способные послужить областями для приключения. Это может быть дом с привидениями на окраине города или большое подземелье, скрытое в близлежащих холмах.



Время скорби может объединить людей и даже дать начало группе искателей приключений

Если вы используете опубликованный сеттинг кампании, выберите любую область в нём и развивайте её так, как вам нравится. В опубликованном сеттинге или приключении есть все детали, которые могут вам понадобиться. Свободный город Серый Ястреб, описанный далее в этой главе, является идеальной стартовой областью и хорошим примером того, что нужно принять во внимание при её детализации.

Если вы создаёте свой собственный сеттинг, начните с малого, подробно описав только эту начальную зону. Остальные детали вашего мира пока можно не прорабатывать. Не тратьте слишком много времени на тщательную проработку геополитического ландшафта вашего мира или его областей, которые герои вряд ли посетят в начале. Пусть эти занятия останутся на потом, когда вы и ваши игроки будете иметь более чёткое представление о том, куда движется кампания.

Первое приключение

Если вы выбрали для своей кампании опубликованный сеттинг, используйте зацепки приключений, чтобы привести персонажей из стартовой области в самую гущу событий. Многие кампании начинаются с опубликованного приключения, а затем органично развиваются по мере того, как персонажи выходят за его рамки.

Если вы создаёте своё собственное приключение, чтобы начать кампанию, воспользуйтесь советами, приведёнными в главе 4. Сделайте его относительно коротким и простым, дав персонажам достаточно времени, чтобы получше узнать друг друга в процессе отыгрыша. Главное, чтобы они начали чувствовать себя группой и привыкли к своим способностям. Полный масштаб кампании предстанет перед ними позже.

Планирование приключений

Кампания D&D похожа на сад. Каждое новое приключение сеет новые семена, и чтобы сад не запустел, за ним нужен регулярный уход. Со временем ваша кампания будет расти и процветать не только так, как вы думали, но и совершенно иными способами. Возможно, вам придётся выкорчевать элементы, которые не находят отклика у ваших игроков, и посадить новые, чтобы привлечь их внимание.

В большинстве кампаний D&D все элементы не заложены с самого начала, а развиваются органично. Время от времени решения персонажей потребуют от вас импровизации и создания новых элементов на лету. Например, может потребоваться доработка новой области или некоторых НИПов в соответствии с потребностями развивающейся истории. Другие разделы этой книги, такие как «Неигровые персонажи» и «Поселения» в главе 3, помогут вам быстро расширить вашу кампанию.

Эпизоды и непрерывные истории

Есть два основных способа разыгрывать приключения в вашей кампании: в виде отдельных эпизодов или как непрерывную историю. Если вы не уверены, какой вариант выбрать, спросите игроков об их предпочтениях. Если у ваших игроков разные мнения по этому поводу, вы можете разбавить непрерывную историю отдельными приключениями.

Эпизоды

Эпизодическая кампания — это кампания, в которой отдельные приключения не объединяются в единый сюжет. Эпизодические приключения — это самостоятельные задания. Злодеи, появляющиеся в одном из них, редко беспокоят персонажей снова. Если вы играете нечасто, эпизодическая кампания может стать идеальным вариантом, поскольку игроки смогут наслаждаться текущим приключением, даже если они забыли детали предыдущих.

Начиная новый эпизод. В эпизодической кампании начало нового приключения не обязательно должно быть связано с окончанием предыдущего. Действие может начаться сразу после окончания предыдущего приключения, а может и через недели, месяцы или годы после него, позволяя случиться промежуточным событиям, пока персонажи отдыхают от приключений.

Непрерывная история

Непрерывная кампания — это одна длинная история, разбитая на более мелкие части, которые естественным образом перетекают одна в другую. В ней часто присутствует одна или несколько серьёзных угроз, а исход одного приключения может повлиять на ход всей кампании. Если ваша игровая группа собирается регулярно и часто, то непрерывная кампания будет держать игроков в предвкушении будущих событий по мере того, как кампания будет приближаться к своему завершению.

Связывая приключения. Чтобы непрерывная кампания ощущалась цельной историей, установите связь между концом одного приключения и началом следующего. Иногда вы можете просто продолжить текущую сюжетную линию, добавив новые области и угрозы. Кроме того, вы можете использовать таблицу «Связи между приключениями», чтобы придумать, как связать одно приключение со следующим. В таблице указаны действия, которые вы можете предпринять ближе к концу одного приключения, чтобы привести персонажей к следующему.

Связи между приключениями

1к6	Связь между приключениями
1	Введите в игру существо, объект или информацию, которую персонажам необходимо безопасно доставить в место, задействованное в новом приключении.
2	Заставьте главного злодея сбежать в одну из областей, в которых происходит действие нового приключения. Возможно, персонажи будут преследовать злодея, а может, им придётся поискать подсказки о том, куда он делся.
3	Дайте персонажам улики, указывающие на то, что злодей или другой НИП из этого приключения является частью более крупной группы, играющей важную роль в новом приключении.
4	Введите в повествование группу злодеев из нового приключения, которые будут посылать своих агентов шпионить за персонажами или вмешиваться в их деятельность.
5	Донесите до персонажей с помощью путешественников новости о событиях, происходящих где-то в другом месте, сподвигнув их отправиться навстречу новому приключению.
6	Подбросьте персонажам сокровище, окутанное тайной, которую им нужно будет разгадать в новом приключении.

Вовлечение игроков

Чтобы ваши игроки были в восторге от вашей кампании и глубоко погружены в неё, создайте сеттинг, в котором будут представлены знакомые им персонажи и места и где выбор их персонажей будет иметь значение.

В следующих разделах приведены способы, помогающие создать мир, исследование которого будет вашим игрокам в удовольствие.

Повторяющиеся элементы

Когда персонажи вступают в отношения — дружеские, деловые или даже длительные враждебные — с персонажами и местами вашего сеттинга, те остаются в памяти игроков. Давайте возможности для налаживания этих прочных связей раньше и чаще.

Подумайте о том, чтобы включить в вашу игру следующие повторяющиеся элементы:

Сообщество. Введите в приключение небольшую группу или сообщество, которое персонажи будут считать «своими», например деревню, район, гильдию или команду.

Домашняя база. Предоставьте персонажам место, которое они могли бы назвать домом, например таверну, убежище или корабль. Идеальными базами являются бастионы, описанные в главе 8.

Особый друг. Создайте второстепенного НИП, которому персонажи могли бы доверять и обратиться за помощью, например местного лидера, владельца таверны, покровителя, искателя приключений на пенсии или члена семьи.

Союзные ресурсы. Предоставьте мастеров или заведения, которые могли бы помочь персонажам, например храм, в котором можно исцелиться, или мудреца, предоставляющего помощь в разгадывании тайн.

Привлекательный злодей. Создайте злодея, у которого есть хотя бы одно притягательное качество, которое могут оценить персонажи — в идеале он не должен быть одержим лишь желанием убить или навредить членам группы.

По мере продолжения вашей кампании вводите в сюжет новых персонажей и области, а также возвращайте любимчиков из прошлого в эпизодических ролях.

То, что нравится игрокам

Часто описать враждебных или пугающих персонажей и места проще, чем детально описать что-то, что должно понравиться персонажам. Откуда вам знать, может, какая-то пасторальная сцена заставит персонажа почувствовать себя как дома, а особенность характера НИПа напомнит одному из приключенцев его любимого наставника? Вы можете спросить о предпочтениях игрока напрямую, но лучше попробуйте передать ему бразды правления повествованием и позволить самому описать детали.

Предположим, в сеттинге есть мирная деревня, которую вы планируете задействовать в нескольких приключениях. Вы надеетесь, что персонажи проникнутся этим местом и будут считать его своим домом. Стоит персонажам ступить на территорию поселения, они чувствуют чудесный запах. В этот момент вы можете описать что-то, что вы считаете приятно пахнущим, или что-то, по вашему мнению, приятное кому-то из персонажей. Или вы можете сказать следующее: «Из-за угла доносится запах чего-то восхитительного. Что это?» Каков бы ни был ответ — булочки с корицей из ближайшей пекарни, залпы фейерверков для праздника или что-то ещё, — теперь это важная часть деревни, которую игрок сам добавил к этой области.

Вы можете спрашивать игроков всякий раз, когда захотите подчеркнуть что-то значимое для них и их персонажей. Когда вы хотите использовать этот приём, вы можете задать следующие вопросы:

- Хозяин таверны приносит ваше любимое блюдо, приготовленное идеально. Что это за блюдо и чем оно примечательно?
- В сувенирной лавке продаётся безделушка, напоминающая вам о ком-то из членов вашей семьи. Что это за безделушка и кого она вам напоминает?
- Местные дети играют в игру, в которую вы играли там, откуда вы родом. Что это за игра?
- Молодой воришка напоминает вам кого-то, кого вы когда-то знали. Кого именно?
- Из живой массы кукол-убийц выползает фигурка, которая напоминает вам о вашей любимой игрушке детства. Что это за игрушка?



В сеттинге Dragonlance Танис и Тика зовут местную таверну своим домом, местом, где можно увидеть знакомые лица, например Физбана Великолепного

Эти вопросы могут вызывать не только тёплые воспоминания. Основываясь на рассказах игроков о том, что тревожит или вызывает отвращение у их персонажей, опасные столкновения можно сделать ещё более яркими. В любом случае, подмечайте интересные особенности персонажей, которыми делятся ваши игроки, и записывайте их в свой журнал кампании, поскольку эта информация может пригодиться в последующих приключениях.

Подчеркните невероятное

Искатели приключений по своей природе удивительны. Даже на первом уровне они совершают чудесные поступки и обладают качествами, отличающими их от обычных существ. Подчеркните это в игре. НИПам необязательно восхищаться персонажами, но их репутацию как героев, тех, кто умеет решать проблемы и творить чудеса, нужно закрепить как можно раньше и развивать на протяжении всей кампании.

На каждой сессии ищите возможности, позволяющие персонажам почувствовать себя главными героями истории, и старайтесь ответить на один или несколько следующих вопросов:

- Почему именно персонажи идеально подходят для решения проблемы?
- Как раскрываются таланты персонажей в приключении?
- Что о прошлых подвигах персонажей известно НИПам?
- Как НИП может прокомментировать способности персонажа или признать, что он особенный?

Сессии-перерывы

Сталкивая персонажей со всё более серьёзными угрозами, легко слишком увлечься историей с высокими ставками. Время от времени, хотя бы раз в три-пять уровней, давайте персонажам передышку — пусть это будет несерьёзная сессия или приключение, не имеющее ничего общего с основным сюжетом или серьёзными опасностями.

Сессии-перерывы могут дать персонажам возможность поразмышлять над событиями текущей кампании, изучить мир детальнее и продолжить развивать внутригрупповые отношения в более непринуждённой обстановке. Дайте группе перевести дух, отметьте развитие событий, которые вы хотите подчеркнуть в будущем, а затем продолжайте приключения.

Вот идеи для сессий-перерывов:

Сессия в Бастионе. Персонажи делают перерыв в приключениях, чтобы уделить внимание своим Бастионам (см. главу 8), при этом игроки совершают один или несколько ходов Бастиона, описывая происходящее.

Карнавальный эпизод. Карнавал соблазняет персонажей волшебными аттракционами, играми и призами. Одним из таких карнавалов является карнавал Сумеречного света, описанный в книге *«За гранью Сумеречного Света»*.

Сессия с забавными существами. Персонажи сталкиваются с чудовищами комедийного толка: фламфами, пикси, волшебными драконами или болтливыми мимиками — встреча с ними выливается в озорство и забавные ситуации, а не в сражения.

Сессия о пропавшем питомце. Пропал чей-то питомец. Персонажи должны обыскать поселение и установить контакт с местными жителями, чтобы помочь найти его.

Шоппинг-сессия. Дружелюбный НИП просит персонажей помочь с покупками на чей-то день рождения.

Сессия об особом событии. Персонажей приглашают на спортивное мероприятие, праздничное торжество, изысканный ужин или бал.

Сессия-выходной. Герои отдыхают на уединённом пляже, наслаждаются комфортом виллы благодарного дворянина, уединяются в безмятежном монастыре или коротают часы в горячем источнике фей.

Время в кампании

Конфликты в рамках кампаний D&D чаще всего разрешаются в течение нескольких недель или месяцев внутриигрового времени. Типичная кампания завершается в течение года по времени вашего мира, если только вы не позволите персонажам наслаждаться длительными периодами затишья между приключениями.

Если вы не хотите отслеживать течение дней, недель и месяцев, можете вместо этого отмечать время с помощью времён года и сезонных фестивалей. На вопрос о том, когда происходит приключение, вы можете ответить просто: «зимой» или «во время осеннего фестиваля урожая».

Происходящие в определённое время события

Приуроченные к определённому времени необычные события открывают большие возможности для приключений. Возможно, каждый год в день зимнего солнцестояния на холме появляется призрачный замок, или каждое тринадцатое полнолуние бывает кроваво-красным и вызывает у оборотней особенно сильную жажду крови. А появление кометы на небе может предвещать любые важные события. Посвящённые богам праздники могут быть поводом для начала приключения, особенно если боги сами принимают участие.

Завершение кампании

В финале кампании должны подводиться итоги последних крупных конфликтов, а также стоит внести ясность в моменты её начала и середины. Можно оставить некоторые вопросы открытыми, чтобы персонажи могли разобраться в них в следующем приключении. Чтобы насладиться кампанией, необязательно завершать её на 20-м уровне — сделайте это, когда история органично завершится сама.

Ближе к концу вашей кампании дайте персонажам время достичь их личных целей. Как и сюжет кампании, истории членов группы должны заканчиваться удовлетворительно. В идеале некоторые личные цели персонажей должны быть достигнуты в финальном приключении. Дайте персонажам с недостигнутыми целями шанс выполнить их до финала.

Как только ваша кампания завершится, можно будет начать новую. Если вы собираетесь провести новую кампанию для той же группы игроков в том же сеттинге, вы можете увлечь игроков новыми приключениями, создав их на основе легенд о деяниях предыдущих персонажей. Позвольте новым искателям приключений прочувствовать, как изменился мир из-за действий или достижений персонажей предыдущей кампании. Однако, в конечном счёте, новая кампания — это новая история с новыми главными героями. Они не должны делить внимание мира с героями давно минувших дней.

Завершение раньше ожидаемого

Иногда идеи для кампании заканчиваются, или она настолько сбивается с курса, что вы понятия не имеете, как довести её до нормального финала. Возможно, кампания вас больше не захватывает, или же вы настолько увлеклись идеями для новой кампании, что не можете сосредоточиться на нынешней. Любой из этих вариантов может стать сигналом к завершению вашей кампании.

Когда вы хотите закончить кампанию, лучший способ — поговорить об этом со своими игроками. Если эта игра больше не вызывает у вас интереса, вполне возможно, что ваши игроки чувствуют то же самое, и вы можете изменить кампанию или закончить её так, чтобы все остались довольны. Размышляя об окончании кампании, рассмотрите следующие варианты:

Мнение игроков. Если у вас заканчиваются идеи для вашей кампании, возможно, они найдутся у ваших игроков. Узнайте, какое развитие событий было бы желанным для них, если кампания продолжится. Возможно, они дадут вам необходимое вдохновение!

Поменяйте Мастера. У кого-то из ваших игроков может быть так много идей о будущем кампании, что он сам захочет стать Мастером. Вы можете либо начать играть за освободившегося персонажа игрока, либо создать своего собственного. Откажитесь от своих планов на развитие истории и дайте новому Мастеру творческий контроль над ситуацией.

Переместите персонажей. Если вы или другой Мастер хотите начать кампанию в новом сеттинге, но игроки не хотят создавать новых персонажей, вы можете отправить группу через портал в новый мир.

Устройте грандиозный финал. Иногда прекращение кампании является правильным решением. Подумайте над тем, как закончить кампанию с размахом, даже если это случится раньше, чем вы рассчитывали. Пролистайте свой журнал кампании, чтобы увидеть, не забыли ли о каких-то деталях, которые можно использовать напоследок.



Черный дракон Оникс охраняет свои сокровища в руинах Кзак Царота

ГЛАВА 7

Сокровища

Искатели приключений стремятся ко многому: к славе, знаниям и справедливости. Большинство из них ищут нечто более осязаемое — сокровища. В этой главе представлены все возможные сокровища — от монет до магических предметов.

Темы сокровищ

У чудовищ есть предпочтения при выборе сокровищ, как объяснено в *«Бестиарии»*. Эти предпочтения выражены в виде тем, помогающих вам определить, какие сокровища можно найти у чудовищ в кладах, что показано в таблице «Темы сокровищ».

Советы по включению сокровищ в приключения смотрите в главе 4.

Чтобы случайным образом определить магический предмет, найденный среди сокровищ, используйте таблицы в конце этой главы.

Темы сокровищ

Тема	Соответствующие сокровища
Тайная магия	Драгоценные камни плюс магические предметы эзотерического или таинственного характера
Вооружение	Монеты или торговые слитки плюс магические предметы, полезные в бою
Принадлежности	Монеты, торговые слитки или товары плюс магические предметы, ориентированные на использование
Реликвии	Объекты искусства плюс магические предметы, имеющие религиозное происхождение или назначение



Монеты

Монеты

Самый основной тип сокровищ — это деньги, включая Медные монеты (ММ), Серебряные монеты (СМ), Электровые монеты (ЭМ), Золотые монеты (ЗМ) и Платиновые монеты (ПМ). Относительную стоимость монет смотрите в *«Книге игрока»*. Пятьдесят монет любого типа весят 1 фунт.

Торговые слитки

Поскольку большие количества монет трудно перевозить и считать, многие торговцы предпочитают использовать торговые слитки — слитки из драгоценных металлов и сплавов (обычно серебра). Эти слитки оцениваются по весу, как показано в таблице «Торговые слитки».

Торговые слитки

Слиток	Стоимость	Размеры
Серебряный слиток весом 2 фунта	10 ЗМ	5 дюймов в длину × 2 дюйма в ширину × 1/2 дюйма толщиной
Серебряный слиток весом 5 фунтов	25 ЗМ	6 дюймов в длину × 2 дюйма в ширину × 1 дюйм толщиной
Золотой слиток весом 5 фунтов	250 ЗМ	5 дюймов в длину × 2 дюйма в ширину × 3/4 дюйма толщиной

Товары

Торговцы часто обменивают товары, не используя валюту. Таблица «Товары» показывает стоимость предметов, которые обычно используют при бартере.

Товары

Стоимость	Товары
1 ММ	1 фунт пшеницы
2 ММ	2 фунта муки или одна курица
5 ММ	1 фунт соли
1 СМ	1 фунт железа или 1 квадратный ярд парусины
5 СМ	1 фунт меди или 1 квадратный ярд хлопчатобумажной ткани
1 ЗМ	1 фунт имбиря или один козел
2 ЗМ	1 фунт корицы или перца, или одна овца
3 ЗМ	1 фунт гвоздики или одна свинья
5 ЗМ	1 фунт серебра или 1 квадратный ярд льна
10 ЗМ	1 фунт шелка или одна корова
15 ЗМ	1 фунт шафрана или один вол
50 ЗМ	1 фунт золота
500 ЗМ	1 фунт платины

Драгоценные камни

Драгоценные камни небольшие и лёгкие, и их гораздо легче хранить, чем монеты того же номинала.

Если сокровищница содержит драгоценные камни, вы можете использовать следующие таблицы для случайного определения их типа, в зависимости от стоимости. Вы можете бросить кости один раз и считать, что все камни одного вида, или бросить несколько костей, чтобы получить смешанную коллекцию.

Драгоценные камни стоимостью 10 зм

1к12	Камень
1	Азурит (пёстрый тёмно-синий)
2	Полосчатый агат (полосатый коричневый, синий, белый или красный)
3	Голубой кварц (бледно-синий)
4	Глазчатый агат (круги серого, белого, коричневого, синего или зелёного)
5	Гематит (серо-чёрный)
6	Лазурит (светло- и тёмно-синий с жёлтыми вкраплениями)
7	Малахит (полосатый, светло- и тёмно-зелёный)
8	Моховой агат (розовый или желтовато-белый с мшистыми серыми или зелёными пятнами)
9	Обсидиан (чёрный)
10	Родохрозит (светло-розовый)
11	Тигровый глаз (коричневый с золотистой серединой)
12	Бирюза (светло-сине-зелёная)

Драгоценные камни стоимостью 50 зм

1к12	Камень
1	Гелиотроп (тёмно-серый с красными крапинками)
2	Сердолик (от оранжевого до красно-коричневого)
3	Халцедон (белый)
4	Хризопраз (зелёный)
5	Цитрин (светло-жёлто-коричневый)
6	Яшма (синяя, чёрная или коричневая)
7	Лунный камень (белый с голубоватым свечением)
8	Оникс (полосы чёрного и белого, или чисто чёрный или белый)
9	Кварц (белый, дымчато-серый или жёлтый)
10	Сардоникс (полосы красного и белого)
11	Звёздчатый розовый кварц (розовый камень с белым центром в форме звезды)
12	Циркон (светло-сине-зелёный)

Драгоценные камни стоимостью 100 зм

1к10	Камень
1	Янтарь (от водянисто-золотого до насыщенно-золотого)
2	Аметист (глубокий пурпурный)
3	Хризоберилл (от жёлто-зелёного до светло-зелёного)
4	Коралл (тёмно-красный)
5	Гранат (красный, коричневато-зелёный или фиолетовый)
6	Нефрит (светло-зелёный, тёмно-зелёный или белый)
7	Гагат (глубокий чёрный)
8	Жемчуг (блестящий белый, жёлтый или розовый)
9	Шпинель (красная, красно-коричневая или тёмно-зелёная)
10	Турмалин (светло-зелёный, синий, коричневый или красный)

Драгоценные камни стоимостью 500 зм

1к6	Камень
1	Александрит (тёмно-зелёный)
2	Аквамарин (светло-сине-зелёный)
3	Чёрный жемчуг (полностью чёрный)
4	Синяя шпинель (тёмно-синяя)
5	Оливин (насыщенно-оливковый)
6	Топаз (золотисто-жёлтый)

Драгоценные камни стоимостью 1000 зм

1к8	Камень
1	Чёрный опал (тёмно-зелёный с чёрными пятнами и золотистыми крапинками)
2	Голубой сапфир (синий средней интенсивности)
3	Изумруд (насыщенный ярко-зелёный)
4	Огненный опал (пламенно-красный)
5	Опал (бледно-голубой с зелёными и золотистыми пятнами)
6	Звёздчатый рубин (рубин с белым центром в форме звезды)
7	Звёздчатый сапфир (голубой сапфир с белым центром в форме звезды)
8	Жёлтый сапфир (пылающий жёлтый или жёлто-зелёный)

Драгоценные камни стоимостью 5000 зм

1к4	Камень
1	Чёрный сапфир (блестящий чёрный со светлыми бликами)
2	Алмаз (беловато-голубой, канареечный, розовый, коричневый или синий)
3	Гиацинт (огненно-оранжевый)
4	Рубин (от чистого красного до насыщенно-малинового)

Произведения искусства

Идолы из чистого золота, ожерелья, украшенные драгоценными камнями, картины с изображением древних королей, инкрустированная посуда — всё это и многое другое относится к произведениям искусства.

Если сокровищница содержит произведения искусства, вы можете использовать следующие таблицы для случайного определения найденных объектов, в зависимости от стоимости. Совершите бросок по таблице столько раз, сколько произведений искусства находится в сокровищнице. Произведений искусства определённого типа может быть несколько.

Произведения искусства стоимостью 25 зм

1к10	Объект
1	Серебряный кувшин
2	Резная статуэтка из кости
3	Золотой браслет
4	Одеяние из золотой парчи
5	Маска из чёрного бархата, расшитая серебряной нитью
6	Медная чаша с серебряной филигранью
7	Пара гравированных игральных костей
8	Небольшое зеркальце в расписной деревянной раме
9	Вышитый шёлковый носовой платок
10	Золотой медальон с портретом внутри

Произведения искусства стоимостью 250 зм

1к10	Объект
1	Золотое кольцо с гелиотропами
2	Резная статуэтка из слоновой кости
3	Золотой браслет с драгоценными камнями
4	Серебряное ожерелье с драгоценным камнем в оправе
5	Бронзовая корона
6	Шёлковые облачения с золотой вышивкой
7	Мастерски вытканный гобелен размером 10 на 10 футов
8	Латунный кубок, инкрустированный нефритом
9	Коробочка с бирюзовыми фигурками животных
10	Золотая птичья клетка с орнаментом из электрума

Произведения искусства стоимостью 750 зм

1к10	Объект
1	Серебряная чаша, декорированная лунными камнями
2	Нотный сборник с утерянными панихидами известного композитора
3	Резная деревянная арфа с инкрустацией из слоновой кости и драгоценных цирконов
4	Золотой идол
5	Гребень в виде золотого дракона с гранатами вместо глаз
6	Пробка для бутылки с тиснением из золотой фольги и инкрустацией из аметистов
7	Детализированный череп драконорождённого в натуральную величину, отлитый из электрума
8	Серебряно-золотая брошь
9	Обсидиановая статуэтка с золотой инкрустацией
10	Расписная боевая маска из золота

Произведения искусства стоимостью 2500 зм

1к10	Объект
1	Изысканная золотая цепь с огненным опалом
2	Старинный шедевр живописи
3	Расшитая шёлком и бархатом мантия, украшенная лунными камнями
4	Платиновый браслет с изумрудом
5	Вышитые перчатки, усыпанные осколками драгоценных камней
6	Украшенный драгоценными камнями ножной браслет
7	Золотая музыкальная шкатулка
8	Золотая диадема с четырьмя аквамаринами
9	Глазная повязка, украшенная крошечными голубыми сапфирами и лунными камнями
10	Ожерелье из мелкого розового жемчуга

Произведения искусства стоимостью 7500 зм

1к10	Объект
1	Украшенная драгоценностями золотая корона
2	Украшенное драгоценностями платиновое кольцо
3	Золотая статуэтка, украшенная рубинами
4	Золотой кубок с изумрудами
5	Золотая шкатулка для драгоценностей с платиновой филигранью
6	Набор золотых матрёшек
7	Нефритовая игральная доска с золотыми фигурками
8	Украшенный драгоценными камнями рог для напитков из слоновой кости с золотой филигранью
9	Позолоченная королевская карета или погребальная ладья
10	Церемониальные золотые доспехи с чёрным жемчугом

Магические предметы

Магические предметы добывают из сокровищниц поверженных чудовищ или из давно утерянных гробниц. Такие предметы дают персонажам способности, которые они едва ли могли получить в ином случае, или улучшают уже существующие причудливыми способами.

Категории магических предметов

Каждый магический предмет принадлежит к определённой категории. В таблице «Категории магических предметов» перечислены девять категорий с примерами таких предметов. Правила для этих категорий приведены после таблицы.

Категории магических предметов

Категория	Примеры
Волшебные палочки	*Волшебная палочка огненных шаров*
Доспехи	*Кожаный доспех +1, Щит +1*
Жезлы	*Неподвижный жезл*
Зелья	*Зелье лечения*
Кольца	*Кольцо невидимости*
Оружие	*Боеприпас +1, Длинный меч +1*
Посохи	*Посох ударов*
Свитки	*Свиток заклинания*
Чудесные предметы	*Сумка хранения, Эльфийские сапоги*

Волшебные палочки

Предметы из категории «Волшебные палочки» обычно имеют длину от 12 до 15 дюймов и изготовлены из металла, кости или дерева. Их наконечник выполнен из металла, кристалла, камня или другого материала.

Если в описании не указано иное, волшебную палочку можно использовать в качестве Магической фокусировки.

Доспехи

Предмет в категории «Доспехи» обычно является магической версией доспехов из *«Книги игрока»*. Если в описании доспеха не указано иное, то для использования его магических свойств он должен быть надет.

Для некоторых комплектов магических доспехов указан их тип доспехов, например Кольчуга или Латы. Если такого указания нет, выберите его самостоятельно или определите случайно.

Жезлы

Предмет из категории «Жезлы» — это скипетр, обычно сделанный из металла, дерева или кости. Обычный жезл весит от 2 до 5 фунтов.

Если в описании не указано иное, жезл можно использовать в качестве Магической фокусировки.

Зелья

Предмет в категории «Зелья» может представлять собой магический напиток, или масло, которое нужно нанести на существо или объект. Объём флакона типичного зелья составляет 1 унцию.

Использование зелья. Зелья — это расходуемые предметы. Выпивание зелья или спаивание его другому существу требует Бонусного действия. Нанесение масла может занять больше времени, если это указано в его описании. После использования зелье действует мгновенно и сразу же расходуется.

Смешивание зелий. Персонаж может выпить одно зелье, находясь под действием другого, или вылить несколько зелий в один сосуд. Странные ингредиенты, используемые при создании зелий, могут приводить к непредсказуемым взаимодействиям.

Когда персонаж смешивает два зелья, совершите бросок по таблице «Совместимость зелий». Если смешивается более двух зелий, совершите бросок ещё раз для каждого следующего зелья, объединяя результаты. Если эффекты не очевидны сразу, раскрывайте их только тогда, когда их действие становится заметным.

Совместимость зелий

1к100	Результат
01	Оба зелья теряют свои свойства, а смесь создаёт магический взрыв в Сфере с радиусом 5 футов с центром на смеси. Каждое существо в этой области получает 4к10 урона Чистой силой.
02–08	Оба зелья теряют свои свойства, а смесь становится ядом по вашему выбору (см. раздел «Яд» в главе 3).
09–15	Оба зелья теряют свои свойства.
16–25	Одно зелье теряет свои свойства.
26–35	Оба зелья работают, но их числовые эффекты и длительность уменьшены вдвое. Если у зелья нет числового эффекта и длительности, оно вместо этого теряет свои свойства.
36–90	Оба зелья работают нормально.
91–99	Оба зелья работают, но числовые эффекты и длительность одного зелья удвоены. Если ни в одном из зелий нет ничего, что можно было бы удвоить таким образом, они работают как обычно.
00	Работает только одно зелье, но его эффекты становятся постоянными. Выберите самый простой эффект, и сделайте его постоянным, либо тот, который будет наиболее забавным. Например, *Зелье лечения* может увеличить максимальное количество хитов выпившего на 2к4 + 2, а *Зелье невидимости* может сделать выпившего Невидимым на неопределённый срок. По вашему усмотрению, заклинание *Рассеивание магии [Dispel Magic]* или подобная магия могут прекратить этот длительный эффект.

Кольца

Чтобы магия сработала, предмет из категории «Кольца» должен быть надет на палец или аналогичную часть тела, если в описании не указано иное.

Оружие

Магическое оружие — это обычно магическая версия оружия из *«Книги игрока»*. В описаниях некоторых магических видов оружия указывается их тип, например Длинный меч или Длинный лук. Если такого указания нет, выберите его

самостоятельно или определите случайно.

Боеприпас. Если магическое оружие имеет свойство Боеприпас, то выпущенные из него боеприпасы считаются магическими для любых правил, учитывающих, является ли оружие магическим.

Посохи

Предметы из категории «Посохи» сильно различаются по внешнему виду: некоторые имеют почти одинаковое сечение по всей длине и гладкие, другие — узловатые и скрученные, какие-то сделаны из дерева, а другие состоят из отполированного металла или кристалла. Посох весит от 2 до 7 фунтов и удобен для использования в качестве трости или палки.

Если в описании не указано иное, посох можно использовать как немагический Боевой посох и как Магическую фокусировку.

Свитки

Предмет из категории «Свитки» — это свёрток бумаги или пергамента, иногда прикреплённый к деревянным стержням и обычно хранящийся в футляре из слоновой кости, нефрита, кожи, металла или дерева. Самый распространённый свиток — это *Свиток заклинания*, то есть заклинание, сохранённое в письменной форме. Некоторые свитки, такие как *Свиток защиты*, содержат начертание, не являющееся заклинанием.

Использование свитка. Свитки — это расходуемые предметы. Для высвобождения магии в свитке пользователю нужно его прочитать. Когда магия высвобождена, свиток нельзя использовать снова. Его слова меркнут, либо он обращается в пыль.

Любое существо, способное понимать письменный язык, может прочитать свиток и попытаться активировать его, если в описании не указано иное.

Чудесные предметы

К чудесным предметам относятся носимые вещи, такие как сапоги, пояса, плащи, амулеты, брошки и венцы. Сумки, ковры, фигурки, рога, музыкальные инструменты и многое другое также попадают в эту категорию.

Редкость магических предметов

У каждого магического предмета есть редкость, которая даёт примерное представление о силе предмета по сравнению с другими. Показатели редкости приведены в таблице «Редкость и стоимость магических предметов».

Обычные магические предметы, такие как *Зелье лечения*, встречаются чаще всего. Артефакты, такие как *Волшебная палочка Оркуса*, бесценны, уникальны и их трудно добыть.

Стоимость магических предметов в зависимости от редкости

Обычные магические предметы часто можно купить в маленьком или большом городе. Необычные и редкие магические предметы обычно можно найти только в самых больших городах, а более редкие предметы могут продаваться только в чудесных местах, таких как Латунный город или Сигил. Если вы разрешаете персонажам покупать и продавать магические предметы в кампании, редкость поможет вам определить цены этих предметов. Стоимость в Золотых монетах указана в таблице «Редкость и стоимость магических предметов», при этом продавец может попросить об услуге вместо обычных монет.

Если магический предмет включает в себя предмет, который имеет стоимость покупки в *«Книге игрока»* (например, оружие или доспехи), добавьте стоимость этого предмета к стоимости магического предмета. Например, *Доспех +1* (Латы) имеет стоимость 5500 ЗМ, что складывается из стоимости Редкого магического предмета (4000 ЗМ) и стоимости лат (1500 ЗМ).

Правила для магических предметов

Правила опознания, настройки и использования магических предметов приведены в «*Книге игрока*». Дополнительные правила представлены ниже.

Требования к настройке. Если у магического предмета есть требование к классу, существо должно быть его представителем, чтобы настроиться на этот предмет. Если для настройки на предмет существо должно быть заклинателем, оно подходит, если может сотворить хотя бы одно заклинание с помощью своих особенностей или умений, а не с использованием магического предмета или подобных вещей.

Предметы, сделанные для определённых существ. Магические предметы, предназначенные для ношения, как правило, магическим образом подстраиваются под владельца. Хотя вы можете решить, что магический предмет не меняет свой размер, чтобы подойти кому угодно. Например, конкретный кузнец может делать предметы, пригодные для использования только теми, кто имеет размеры и телосложение дварфов.

Необычное строение тела. Решайте на своё усмотрение, может ли существо носить предмет, не подходящий для строения его тела. Кольцо, надетое на щупальце, может сработать, но юан-ти со змеиным хвостом вместо ног не сможет надеть магические сапоги.

Парные предметы. Вы можете делать исключения из правила, согласно которому парные предметы должны надеваться вместе. Например, персонаж с одной рукой может использовать одну *Перчатку ловли снарядов*, если вторая перчатка находится у него при себе.

Редкость и стоимость магических предметов

Редкость	Стоимость*	Редкость	Стоимость*
Обычный	100 ЗМ	Очень редкий	40 000 ЗМ
Необычный	400 ЗМ	Легендарный	200 000 ЗМ
Редкий	4 000 ЗМ	Артефакт	Бесценно

*Для расходуемого предмета, отличного от *Свитка заклинания*, стоимость уменьшается вдвое. Стоимость *Свитка заклинания* вдвое превышает затраты на его создание (как указано в *«Книге игрока»*).

Награждение магическими предметами в зависимости от уровня

Уровень персонажа (Этап игры)	Обычные предметы	Необычные предметы	Редкие предметы	Очень редкие предметы	Легендарные предметы	Всего предметов
1–4 (этап 1)	6	4	1	0	0	11
5–10 (этап 2)	10	17	6	1	0	34
11–16 (этап 3)	3	7	11	7	2	30
17–20 (этап 4)	0	0	5	11	9	25
Итого	**19**	**28**	**23**	**19**	**11**	**100**

Награждение магическими предметами

Награждение магическими предметами — это прерогатива Мастера. Вы можете вручить магический предмет, потому что того требует сюжет, или потому что игрокам будет особенно приятно его получить. Этот раздел поможет вам определить, какие магические предметы окажутся во владении персонажей.

Награждение магическими предметами в зависимости от уровня

В таблице «Награждение магическими предметами в зависимости от уровня» указано количество магических предметов, которые группа обычно получает за время кампании; к 20-му уровню их общее число достигает ста. В таблице показано, сколько предметов каждой редкости ожидаемо будет выдано на каждом из четырёх этапов игры.

Артефакты исключены из таблицы, поскольку чаще всего они используются как сюжетные элементы в приключениях высокого уровня, и они не остаются во владении персонажей надолго (либо Артефакты должны быть уничтожены, либо кампания подходит к концу).

Список желаний игроков. Поощряйте игроков вести список желаний магических предметов, которые они надеются найти в ходе кампании. Если вы хотите выдать не какой-то конкретный магический предмет, вы можете выбрать предмет подходящей редкости из списков желаний ваших игроков.

Избыток предметов. При создании или изменении приключения исходите из того, что персонажи не найдут все магические предметы, которые вы приготовили. Обычно приключение включает на 25% больше предметов, чем указано в таблице «Награждение магическими предметами в зависимости от уровня» (округляя в большую сторону). Например, приключение, предназначенное для прохождения персонажами с 1-го по 4-й уровень, может включать четырнадцать предметов вместо одиннадцати, поскольку три предмета могут быть не найдены.

Обязательны ли магические предметы?

D&D предполагает, что магические предметы появляются эпизодически и являются благом, если только предмет не проклят. Персонажи и чудовища созданы так, чтобы сражаться друг с другом без помощи магических предметов, а это значит, что наличие магического предмета делает персонажа более сильным или универсальным, чем стандартный персонаж того же уровня. Вам, как Мастеру, не стоит выдавать магические предметы лишь для того, чтобы персонажи могли справиться с угрозами в кампании. Магические предметы — это настоящие награды: желанные, но не обязательные.

Лист отслеживания магических предметов

Вы можете использовать «Лист отслеживания магических предметов», чтобы следить, сколько магических предметов получили персонажи. Каждый раз, когда персонажи получают магический предмет, ставьте галочку в одном из пустых кружков, соответствующем редкости предмета и текущему диапазону уровней персонажей. Если персонажи получают магический предмет такой редкости, для которой в текущем диапазоне уровней не осталось незаполненных кружков, поставьте галочку в пустом кружке более низкого этапа. Если во всех более низких этапах кружков тоже не осталось, поставьте галочку в пустом кружке более высокого диапазона уровней.

Случайная редкость магического предмета

Когда вы решаете, что сокровища содержат магические предметы, есть два способа определить их редкость. Вы можете выбрать подходящую редкость, основываясь на предметах, которые вы уже выдали (используя «Лист отслеживания магических предметов»), или совершить бросок по таблице «Редкость магических предметов».

Чтобы воспользоваться таблицей, найдите уровень персонажей в первой строке. Бросьте 1к100 и найдите результат в соответствующем столбце. Затем посмотрите крайний правый столбец, чтобы узнать редкость предмета.

Редкость магических предметов

Бросок 1к100				
Уровни 1–4	Уровни 5–10	Уровни 11–16	Уровни 17–20	Редкость предмета
01–54	01–30	01–11	—	Обычный
55–91	31–81	12–34	—	Необычный
92–00	82–98	35–70	01–20	Редкий
—	99–00	71–93	21–64	Очень редкий
—	—	94–00	65–00	Легендарный

Активация магического предмета

Обычно для активации магического предмета требуется действие Магия. Владельцу предмета также, возможно, придётся сделать что-то особое. В описании каждой категории или конкрет-

Лист отслеживания магических предметов

УРОВНИ 1–4

РЕДКОСТЬ	ПРЕДМЕТЫ
6 ОБЫЧНЫХ	○○○○○○
4 НЕОБЫЧНЫХ	○○○○
1 РЕДКИЙ	○



УРОВНИ 5–10

РЕДКОСТЬ	ПРЕДМЕТЫ
10 ОБЫЧНЫХ	○○○○○ ○○○○○
17 НЕОБЫЧНЫХ	○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○
6 РЕДКИХ	○○○○○○
1 ОЧЕНЬ РЕДКИЙ	○

УРОВНИ 11–16

РЕДКОСТЬ	ПРЕДМЕТЫ
3 ОБЫЧНЫХ	○○○
7 НЕОБЫЧНЫХ	○○○○○○○
11 РЕДКИХ	○○○○○○ ○○○○○
7 ОЧЕНЬ РЕДКИХ	○○○○○○○
2 ЛЕГЕНДАРНЫХ	○○

УРОВНИ 17–20

РЕДКОСТЬ	ПРЕДМЕТЫ
5 РЕДКИХ	○○○○○
11 ОЧЕНЬ РЕДКИХ	○○○○○○ ○○○○○
9 ЛЕГЕНДАРНЫХ	○○○○○○ ○○○



JOY ANG

TM & © 2024 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this page for personal use.

Магические предметы в начале приключения

Если вы начинаете кампанию с персонажами выше 1-го уровня, *«Книга игрока»* предлагает рекомендации, сколько магических предметов должны иметь такие персонажи в начале и их редкость. Рассмотрите следующие подходы к определению предметов, которые получает каждый персонаж:

Выбор Мастера: Выберите предметы для каждого персонажа, полагаясь на собственное суждение.

Выбор игрока: Позвольте игрокам выбрать любые предметы, которые они хотят, в пределах указанной редкости.

Случайное определение: Используйте таблицы в конце этой главы для случайного определения стартовых предметов. Используйте таблицы Тайной магии для Чародеев, Колдунов и Волшебников. Используйте таблицы Вооружения для Варваров, Воинов, Паладинов и Следопытов. Используйте таблицы Принадлежностей для Бардов, Монахов и Плутов. Используйте таблицы Реликвий для Жрецов и Друидов. Варьируйте используемые таблицы, чтобы дать каждому персонажу набор полезных предметов и лучше соответствовать тематике персонажа. Например, для Воина с подклассом Мистический рыцарь вы можете выбрать один предмет из таблиц Тайной магии, а остальные предметы из таблиц Вооружения.

ного предмета подробно рассказывается, как он активируется. Некоторые предметы используют нижеперечисленные правила для своей активации.

Командное слово

Командное слово — это слово или короткая фраза, которая должна быть произнесена или показана знаками, чтобы предмет сработал. Произнесённые слова-команды должны быть слышны и не сработают в областях, где подавляется любой звук, как в области заклинания *Тишина [Silence]*.

Расходуемые предметы

Некоторые предметы расходуются (другими словами, используются) при активации. Например, *Зелье лечения* нужно проглотить, а надпись со свитка исчезает при его прочтении. После использования расходуемый предмет теряет свою магию.

Заклинания, сотворенные с помощью предметов

Некоторые магические предметы позволяют сотворить заклинание с их помощью. Заклинание сотворяется на минимально возможном уровне заклинания и заклинателя, не расходует ячеек заклинаний пользователя и не требует компонентов, если в описании не указано иное. Заклинание использует своё обычное время сотворения, дистанцию и длительность, а пользователь должен поддерживать Концентрацию, если заклинание того требует. Многие предметы, такие как Зелья, пропускают процесс сотворения заклинания и сразу дают эффекты с его длительностью. Некоторые предметы делают исключения из этих правил, изменяя время сотворения, длительность или другие части заклинания.

Магический предмет может требовать от пользователя использовать собственную заклинательную характеристику при сотворении заклинания с помощью предмета. Если у пользователя есть более одной заклинательной характеристики, он сам выбирает, какую использовать с предметом. Если у пользователя нет заклинательной характеристики, его модификатор заклинательной характеристики считается равным +0 для этого предмета, и он использует свой Бонус владения.

Заряды

У некоторых магических предметов есть заряды, которые должны быть потрачены для активации свойств. Количество оставшихся зарядов предмета становится ясным, когда на него сотворяется заклинание *Опознание [Identify]*. Настроенное на предмет существо знает, сколько у предмета зарядов и сколько он восстанавливает.

«Следующий рассвет»

Магические предметы часто имеют заряды или свойства, которые перезаряжаются на следующем рассвете или в другое указанное время. Если такой предмет находится в мире или на плане бытия, где указанное событие не происходит, Мастер определяет, когда происходит перезарядка.

Проклятые предметы

В описании магического предмета указывается, несёт ли он проклятье. Большинство способов опознания предметов, включая заклинание *Опознание [Identify]*, не позволяют обнаружить проклятие.

Настройку на проклятый предмет нельзя прекратить добровольно, пока не будет снято проклятие, например, с помощью заклинания *Снятие проклятия [Remove Curse]*.

Прочность магических предметов

Магический предмет как минимум так же прочен, как и немагический предмет такого же типа. Большинство магических предметов, кроме Зелий и Свитков, обладают Сопротивлением всему урону.

Артефакт можно уничтожить только особым способом. В противном случае он невосприимчив к урону. Обычно, чтобы узнать, как уничтожить Артефакт, нужно провести исследования или выполнить задание.

Создание магических предметов

В *«Книге игрока»* содержатся правила по варке *Зелий лечения* и созданию *Свитков заклинаний*. Для создания других магических предметов используйте правила ниже. В этих правилах «вы» относится к персонажу, создающему магический предмет.

Владение Тайной магией

Для создания магического предмета вы и любые помощники должны владеть навыком Тайная магия.

Инструменты

В таблице «Инструменты для магических предметов» указано, какой инструмент требуется для создания магического предмета каждой категории. Для изготовления предмета вы должны использовать требуемый инструмент, а также иметь владение им. Все помощники также должны иметь такое владение. Дополнительную информацию об инструментах смотрите в *«Книге игрока»*.

Инструменты для магических предметов

Категория предмета	Необходимый инструмент
Волшебная палочка	Инструменты резчика по дереву
Доспехи	Инструменты кожевника, Инструменты кузнеца или Инструменты ткача, в зависимости от типа доспехов, как указано в описании инструмента
Жезл	Инструменты резчика по дереву
Зелье	Инструменты алхимика или Набор травника
Кольцо	Инструменты ювелира
Оружие	Инструменты кожевника, Инструменты кузнеца или Инструменты резчика по дереву, в зависимости от типа оружия, как указано в описании инструмента
Посох	Инструменты резчика по дереву
Свиток	Инструменты каллиграфа
Чудесный предмет	Инструменты ремонтника или инструмент, необходимый для создания немагического предмета, на основе которого создаётся магический предмет

Заклинания

Если магический предмет позволяет своему пользователю сотворять с его помощью заклинания, вы должны иметь все эти заклинания подготовленными каждый день, потраченный на создание предмета.

Время и стоимость

Создание магического предмета требует определённого количества времени и денег в зависимости от редкости, как показано в таблице «Время и стоимость создания магического предмета».

Работа за день. Каждый день создания предмета вы должны работать 8 часов. Если изготовление предмета требует нескольких дней, эти дни необязательно должны следовать один за другим.

Помощники. Персонажи могут объединить свои усилия, чтобы уменьшить время изготовления. Разделите время, необходимое для создания предмета, на количество работающих над ним персонажей. Обычно только один персонаж может вам помогать, но Мастер может разрешить и большее количество помощников.

Материалы. Стоимость в таблице представляет собой сырьё, необходимое для создания магического предмета. Мастер решает, доступны ли подходящие материалы. В большом городе шанс того, что материалы доступны, составляет 75%, а в любом другом поселении — 25%. Если материалы недоступны, вы должны подождать не менее 7 дней, прежде чем снова проверять их наличие.

Если магический предмет является обычным предметом, имеющим стоимость покупки (например, оружие или доспех), вы должны оплатить полную стоимость или создать этот предмет



Изготовление магических предметов требует времени и исследования

по правилам из *«Книги игрока»*. Например, чтобы создать *Доспех +1* (Латы), вы должны заплатить 3500 ЗМ или заплатить 2000 ЗМ и создать доспех самостоятельно.

Время и стоимость создания магического предмета

Редкость предмета	Время*	Стоимость*
Обычный	5 дней	50 ЗМ
Необычный	10 дней	200 ЗМ
Редкий	50 дней	2 000 ЗМ
Очень редкий	125 дней	20 000 ЗМ
Легендарный	250 дней	100 000 ЗМ

* Время и стоимость вдвое меньше для расходуемого предмета, кроме *Свитка заклинания*, время и стоимость создания которого указаны в *«Книге игрока»*.

Особые свойства магических предметов

Вы можете придать магическому предмету индивидуальность, поразмыслив над его предысторией. Кто создал этот предмет? Есть ли в его строении что-то необычное? Зачем он был создан и для чего изначально использовался? Какие мелкие магические особенности отличают его от других подобных предметов? Ответы на эти вопросы могут помочь превратить обычный магический предмет, например, *Длинный меч +1*, во что-то более интересное.

Используйте таблицы ниже, чтобы определить детали истории магического предмета. Некоторые пункты таблиц лучше подходят для одних предметов, чем для других. Если выпадает что-то неуместное, совершите ещё один бросок, выберите более подходящий пункт или используйте получившуюся деталь как вдохновение для создания собственного особого свойства.

В таблице «Незначительное свойство магического предмета» и таблице «Причуды магического предмета» слово «вы» относится к носителю предмета.

Создатель или предполагаемый пользователь магического предмета

1к20	Создатель или предполагаемый пользователь
1	**Аберрация.** Этот предмет очень древний. На первый взгляд кажется, что он покрыт слизью.
2	**Небожитель**. Этот предмет весит вдвое меньше обычного и украшен перьями, солнцами и звёздами. Исчадия находят его отталкивающим.
3	**Последователи Лолс.** Этот предмет весит вдвое меньше обычного. Он украшен изображениями пауков и паутины в честь Лолс.
4	**Дракон**. Этот предмет содержит драгоценные металлы и камни из сокровищницы дракона. Он нагревается, оказавшись в пределах 120 футов от Дракона.
5–6	**Дварф**. Этот предмет прочен и украшен дварфийскими рунами. Он может быть связан с кланом, который хотел бы вернуть его в залы своего рода.
7	**Стихийный воздух**. Этот предмет весит вдвое меньше обычного и кажется пустым внутри. Если он сделан из ткани, она прозрачна.
8	**Стихийная земля.** Этот предмет мог быть сделан из камня. Любые элементы из ткани или кожи украшены тщательно отполированными камнями.
9	**Стихийный огонь.** Этот предмет теплый на ощупь, а его металлические части сделаны из чёрного железа. Его поверхность покрывают изображения пламени.
10	**Стихийная вода.** Перламутровая чешуя рыб заменяет кожу или ткань на этом предмете, а ракушки и обработанный коралл (твердый словно металл) — металлические части.
11–12	**Эльф**. Этот предмет весит вдвое меньше обычного. Он украшен символами природы: листьями, лозами, звёздами и тому подобным.
13	**Фея**. Этот предмет искусно изготовлен из лучших материалов и светится бледным сиянием в лунном свете, испуская Тусклый свет в пределах 5 футов. Весь металл в предмете — это серебро или мифрил, а не железо или сталь.
14	**Исчадие**. Этот предмет сделан из железа или рога, а любые тканые или кожаные компоненты изготовлены из шкур Исчадий. На его поверхности выгравированы гримасы или нечестивые руны. Небожители находят его омерзительным.
15	**Великан**. Предмет больше обычного и был создан Великанами для использования их меньшими союзниками.
16	**Гном**. Этот предмет изготовлен так, чтобы выглядеть ординарным и бывшим в употреблении. Он также может содержать шестеренки и механические компоненты, даже если они не являются нужными для его работы.
17–19	**Человек**. Этот предмет был создан в эпоху расцвета павшего человеческого королевства или связан с легендарным человеком. На нём могут быть надписи на забытом языке или знаки, значение которых утрачено в веках.
20	**Нежить**. Предмет включает символы смерти, такие как кости и черепа, и может быть изготовлен из частей трупов. Он кажется холодным на ощупь.

История магического предмета

1к8	История
1	**Магия**. Этот предмет был создан для древнего ордена заклинателей и несет знак ордена.
2	**Погибель**. Этот предмет был создан, чтобы противостоять существам опредёленного типа, таким как Аберрации или Драконы.
3	**Героизм**. Когда-то этим предметом владел великий герой. Любой, кто знает историю предмета, ожидает от нового владельца великих деяний.

1к8	История
4	**Орнамент**. Этот предмет посвящён особому событию. Его поверхность украшают вставленные драгоценные камни, инкрустация из золота или платины, а также золотая или серебряная филигрань.
5	**Пророчество**. Этот предмет упоминается в пророчестве: его носителю суждено сыграть ключевую роль в будущих событиях.
6	**Религия**. Этот предмет использовался в религиозных церемониях, посвящённых определённому божеству. На нём вырезаны религиозные символы.
7	**Мистика**. Этот предмет связан со зловещими деяниями, такими как резня или заказное убийство. У него может быть имя, или он может быть тесно связан со злодеем, который его использовал.
8	**Символ власти**. Этот предмет когда-то использовался как часть регалий монарха или как знак высокой должности.

Незначительное свойство магического предмета

1к20	Незначительное свойство
1–2	**Маяк**. Вы можете Бонусным действием заставить предмет излучать Яркий свет в пределах 10 футов и Тусклый свет в пределах ещё 10 футов, либо можете погасить свет.
3	**Компас**. Вы можете использовать действие Магия, чтобы узнать, где находится магнитный север. Ничего не происходит, если использовать это свойство в месте, где нет магнитного севера.
4	**Созерцатель**. Находясь под землёй, вы всегда знаете на какой глубине находитесь с предметом под поверхностью и направление до ближайшей лестницы, пандуса или другого пути, ведущего наверх.
5–6	**Страж**. Предмет предупреждает вас, давая +2 к броскам Инициативы, если вы не Недееспособны.
7–8	**Гармоничный**. Настройка на этот предмет занимает всего 1 минуту.
9	**Ключ**. Предмет используется, чтобы отпереть контейнер, зал, хранилище или дверь.
10	**Скрытое сообщение**. На предмете сокрыто сообщение. Оно может быть видно только в определённое время, при свете определённой фазы луны или в конкретном месте.
11–12	**Часовой**. Мастер выбирает вид существ, например, свежевателей разума или троллей. Этот предмет слабо светится, когда такие существа находятся в пределах 120 футов от него.
13	**Создатель песни**. Каждый раз, когда этот предмет ударяют или его используют, чтобы ударить врага, вы слышите фрагмент древней песни.
14–15	**Странный материал**. Предмет был создан из материала, который кажется необычным, учитывая его предназначение. На прочности предмета это никак не отражается.
16	Умеренный. Вы не страдаете от температур 0 °F (–18 °C) и ниже, а также 100 °F (38 °C) и выше.
17	**Неразрушимый**. Этот предмет нельзя сломать. Для его уничтожения требуются особые действия.
18	**Полководец**. Вы можете действием Магия заставить ваш голос или сигнал звучать понятно на расстоянии не более 600 футов до конца вашего следующего хода.
19	**Плавучий**. Этот предмет плавает в воде и других жидкостях. Вы совершаете с Преимуществом проверки Силы (Атлетика) при плавании.
20	Бросьте дважды, перебрасывая последующие результаты «20».

Причуды магического предмета

1к8	Причуда
1	**Беззаботный**. Вы чувствуете удачу и смотрите в будущее с оптимизмом. Бабочки и другие безобидные создания могут порхать рядом с предметом.
2	**Уверенный**. Предмет помогает вам почувствовать уверенность в себе.
3	**Скупой**. В вас развивается одержимость материальным богатством.
4	**Хрупкий**. Предмет слегка крошится, изнашивается, скалывается или трескается, когда вы им пользуетесь, носите его или активируете. Эта причуда не влияет на его свойства.
5	**Шумный**. При использовании предмет издаёт разные громкие звуки: лязг, крик или звуки удара по гонгу.
6	**Метаморфозы**. Периодически предмет случайным образом несколько изменяет свой внешний вид. У вас нет контроля над этими небольшими изменениями, и они не влияют на использование предмета.
7	**Болезненный**. При использовании предмета вы испытываете безобидную вспышку боли.
8	**Отталкивающий**. Вы испытываете чувство отвращения при контакте с предметом и продолжаете чувствовать дискомфорт, пока носите его.

Артефакты

Артефакт — это уникальный магический предмет потрясающей силы, со своим собственным происхождением и историей. Он мог быть создан в разгар кризиса, угрожавшего королевству, миру или всей мультивселенной, и нести на себе тяжесть того переломного момента в истории.

Некоторые Артефакты появляются именно тогда, когда они нужны больше всего. Для других верно обратное; когда их находят, мир содрогается от последствий. Как бы то ни было, введение Артефакта в кампанию требует предварительного обдумывания. Это может быть предмет, за который соревнуются противоборствующие стороны, или нечто, что нужно искателям приключений, чтобы побороть великую опасность.

Обычно персонажи не находят Артефакты просто так. Артефакты появляются только тогда, когда вы этого хотите, ведь они в той же степени двигатели сюжета, что и просто магические предметы. Поиск и обнаружение Артефакта часто являются главной целью приключения. Персонажи должны будут собирать слухи, проходить суровые испытания и отправляться в опасные, полузабытые места, чтобы найти искомый Артефакт. В качестве альтернативы, Артефакт уже может быть найден главным злодеем. Получение и уничтожение такого Артефакта может быть единственным способом гарантировать, что его сила не будет использована во зло.

Свойства артефакта

Кроме своих определённых свойств, Артефакт может обладать дополнительными, которые могут быть как полезными, так и вредными. Вы можете выбрать такие свойства в таблицах далее или определить их случайным образом. Вы также можете придумать новые положительные и отрицательные свойства. Обычно эти свойства меняются каждый раз, когда Артефакт появляется в мире.

Артефакт может иметь до четырёх малых положительных свойств и двух основных положительных свойств. Он может иметь до четырёх малых отрицательных свойств и двух основных отрицательных свойств.

Малые положительные свойства

1к100	Свойство
01–20	Пока вы настроены на Артефакт, вы получаете владение в одном навыке по выбору Мастера.
21–30	Пока вы настроены на Артефакт, вы получаете Иммунитет к состоянию Отравленный.
31–40	Пока вы настроены на Артефакт, вы получаете Иммунитет к состояниям Очарованный и Испуганный.
41–50	Пока вы настроены на Артефакт, вы получаете Сопротивление одному типу урона по выбору Мастера.
51–60	Пока вы настроены на Артефакт, вы можете сотворять один заговор (по выбору Мастера) с его помощью.
61–70	Пока вы настроены на Артефакт, вы можете сотворять одно заклинание 1 уровня (по выбору Мастера) с его помощью. После сотворения заклинания бросьте к6. При результате 1–5 вы не можете сотворить его таким образом до следующего Рассвета.
71–80	Как при результате 61–70, но заклинание 2-го уровня.
81–90	Как при результате 61–70, но заклинание 3-го уровня.
91–00	Пока вы настроены на Артефакт, вы получаете бонус +1 к Классу Защиты.

Основные положительные свойства

1к100	Свойство
01–20	Пока вы настроены на Артефакт, одна из ваших характеристик (на выбор Мастера) увеличивается на 2, но не выше 24.
21–30	Пока вы настроены на Артефакт, в начале каждого своего хода вы восстанавливаете 1к6 Хитов, если у вас есть хотя бы 1 Хит.
31–40	Когда вы попадаете броском атаки, пока вы настроены на Артефакт, цель получает дополнительно 1к6 урона Чистой силой.
41–50	Пока вы настроены на Артефакт, ваша Скорость увеличивается на 10 футов.
51–60	Пока вы настроены на Артефакт, вы можете сотворить с его помощью одно заклинание 4-го уровня (по выбору Мастера). После сотворения заклинания бросьте к6. При результате 1–5 вы не можете сотворить его таким образом до следующего Рассвета.
61–70	Как при результате 51–60, но заклинание 5-го уровня.
71–80	Как при результате 51–60, но заклинание 6-го уровня.
81–90	Как при результате 51–60, но заклинание 7-го уровня.
91–00	Пока вы настроены на Артефакт, вы обладаете Иммунитетом к состояниям Ослеплённый, Оглохший, Окаменевший и Ошеломлённый.

Малые отрицательные свойства

1к100	Свойство
01–08	Пока вы настроены на Артефакт, вы совершаете с Помехой любую проверку характеристики или спасбросок, использующие Силу или Телосложение.
09–16	Пока вы настроены на Артефакт, вы совершаете с Помехой спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы.
17–24	Пока вы настроены на Артефакт, вы имеете Уязвимость к урону Ядом.
25–32	Пока вы настроены на Артефакт, вы становитесь Ослеплённым, если находитесь дальше 10 футов от него.
33–40	Пока вы настроены на Артефакт, вы становитесь Оглохшим, если находитесь дальше 10 футов от него.
41–48	Пока вы настроены на Артефакт, вы полностью лишаетесь обоняния.
49–66	Пока вы настроены на Артефакт, ваша внешность меняется по выбору Мастера.
67–72	Пока вы настроены на Артефакт, вы испускаете кислый запах, заметный за 10 футов.
73–76	Когда вы касаетесь немагического драгоценного камня или произведения искусства, будучи настроенным на Артефакт, стоимость камня или произведения искусства снижается вдвое. Этот эффект влияет на конкретный объект только один раз.
77–80	Пока вы настроены на Артефакт, в пределах 10 футов от вас уничтожается вся святая вода.
81–84	Пока вы настроены на Артефакт, в пределах 30 футов от вас гаснет немагическое пламя.
85–88	Пока вы настроены на Артефакт, другие существа не могут совершать Короткий или Долгий отдых, находясь в пределах 300 футов от вас.
89–92	Пока вы настроены на Артефакт, вы убиваете любую немагическую растительность, которую вы касаетесь и которая не является существом.
93–00	Пока вы настроены на Артефакт, Звери в пределах 30 футов от вас с Показателем опасности 6 или ниже Враждебны к вам.



Основные отрицательные свойства

1к100	Свойство
01–09	Вы не можете настраиваться на другие магические предметы, пока настроены на Артефакт. Когда вы настраиваетесь на Артефакт, ваша Настройка на другие магические предметы немедленно заканчивается.
10–18	Когда вы настраиваетесь на Артефакт, одно из ваших значений характеристик (случайное) снижается на 2, но не ниже 3. Заклинание *Высшее восстановление [Greater Restoration]* восстанавливает характеристику.
19–27	Когда вы настраиваетесь на Артефакт, вы получаете 8к10 урона Психической энергией.
28–36	В первый раз, когда вы настраиваетесь на Артефакт, он даёт вам задание, определяемое Мастером. Вы не можете использовать никакие свойства Артефакта, пока не выполните это задание.
37–45	Каждый раз, когда настраиваетесь на Артефакт, есть 10-процентный шанс, что вы привлечёте внимание бога, который пошлёт аватар, чтобы отобрать у вас Артефакт. У аватара такое же мировоззрение, как у его создателя, и он использует блок статистики **Эмпирея [Empyrean]**. Заполучив Артефакт, аватар исчезает.
46–54	Каждый раз, когда настраиваетесь на Артефакт, вы должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе умрёте от шока. Если вы умираете, вы мгновенно превращаетесь в **Умертвие [Wight]** под управлением Мастера, которое должно защищать Артефакт.
55–63	Артефакт разбавляет зелья в пределах 10 футов, лишая их магических свойств.
64–72	Артефакт стирает свитки в пределах 10 футов, лишая их магических свойств.
73–81	Пока вы настроены на Артефакт, существа определённого типа, отличного от Гуманоидов (по выбору Мастера), всегда Враждебны к вам.
82–90	Пока вы настроены на Артефакт, вы имеете Уязвимость ко всем типам урона.
91–96	Артефакт является местом заточения **Смертельного слаада [Death Slaad]**. Каждый раз, когда вы настраиваетесь на Артефакт, у слаада есть 10-процентный шанс сбежать, после чего он появляется в незанятом пространстве как можно ближе к вам и атакует вас.
97–00	Пока вы настроены на Артефакт, вы не можете тратить Кости хитов или восстанавливать Хиты.

Разумные магические предметы

Некоторые магические предметы обладают разумом и личностью. Такой предмет может быть одержим духом прежнего владельца или же обладать самосознанием благодаря сотворившей его магии. Разумный предмет может стать ценным союзником либо постоянным раздражителем.

Большинство разумных предметов — это оружие, но разум может быть и у предметов других видов. Одноразовые предметы, например зелья и свитки, никогда не бывают разумными.

Разумными магическими предметами и их активируемыми свойствами управляет Мастер. Пока владелец поддерживает хорошие отношения с предметом, он имеет доступ к этим свойствам. Если отношения натянуты, может возникнуть конфликт (см. раздел «Конфликт» ниже).

Черты разумного магического предмета

Когда вы создаёте разумный магический предмет, вы создаёте его личность так же, как создаёте НИПа (как описано в разделе «Неигровые персонажи» в главе 3), за некоторыми исключениями.

Характеристики. У разумного магического предмета есть значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Выберите характеристики самостоятельно или определите их случайным образом: бросьте 4к6 для каждой характеристики, отбросьте кость с наименьшим результатом и сложите остальные.

Мировоззрение. У разумного магического предмета есть мировоззрение. Мировоззрение может определяться его создателем или природой. В противном случае выберите мировоззрение или совершите бросок по таблице «Мировоззрение разумного предмета».

Общение. Разумный предмет общается либо делясь эмоциями, либо посредством телепатии, либо говоря вслух. Можете выбрать метод общения самостоятельно или совершить бросок по таблице «Общение с разумным предметом».

Чувства. Разумный предмет может воспринимать своё окружение в ограниченном радиусе. Выберите чувства самостоятельно или определите их броском по таблице «Чувства разумного предмета».

Особое предназначение. Вы можете дать разумному предмету цель, которую он будет стараться преследовать, возможно, даже жертвуя всем остальным. Пока владелец использует предмет сообразно его предназначению, предмет сотрудничает с ним. Отклонение от этого курса может вызвать конфликт между владельцем и предметом (см. раздел «Конфликт» ниже). Выберите особое предназначение самостоятельно или совершите бросок по таблице «Особое предназначение разумного предмета».

Мировоззрение разумного предмета

1к100	Мировоззрение
01–15	Принципиально-Добрый
16–35	Нейтрально-Добрый
36–50	Хаотично-Добрый
51–63	Принципиально-Нейтральный
64–73	Нейтральный
74–85	Хаотично-Нейтральный
86–89	Принципиально-Злой
90–96	Нейтрально-Злой
97–00	Хаотично-Злой

Общение с разумным предметом

1к10	Общение
1–6	Предмет общается, передавая эмоции существу, несущему или использующему его.
7–9	Предмет говорит на одном или нескольких языках.
10	Предмет говорит на одном или нескольких языках. Кроме того, он может общаться телепатически с любым существом, несущим или использующим его.

Чувства разумного предмета

1к4	Чувства
1	Слух и обычное зрение в пределах 30 футов
2	Слух и обычное зрение в пределах 60 футов
3	Слух и обычное зрение в пределах 120 футов
4	Слух и Тёмное зрение в пределах 120 футов

Особое предназначение разумного предмета

1к10	Особое предназначение
1	**Мировоззрение.** Предмет стремится покорить или уничтожить тех, чьё мировоззрение диаметрально противоположно его собственному. Такой предмет не может быть Нейтральным.
2	**Погибель.** Предмет стремится покорить или уничтожить существ определённого типа, таких как Исчадия, Конструкты или Нежить.
3	**Искатель создателя.** Предмет ищет своего создателя и хочет понять, зачем он был создан.
4	**Искатель судьбы.** Предмет убеждён, что он и его владелец играют ключевые роли в будущих событиях.
5	**Уничтожитель.** Предмет обожает разрушения и подстрекает владельца постоянно сражаться.
6	**Искатель славы.** Предмет стремится прослыть самым великим магическим предметом в мире, сделав владельца знаменитостью или скандальной личностью.
7	**Искатель знаний**. Предмет стремится искать знания, разгадывать тайны или расшифровывать таинственные пророчества.
8	**Защитник**. Предмет стремится защищать определённую расу или разновидность существ, таких как эльфы или оборотни.
9	**Искатель родственной души**. Предмет ищет другой разумный магический предмет, возможно, похожий на него самого.
10	**Храмовник**. Предмет стремится защищать слуг и интересы определённого божества.

Конфликт

Если владелец действует в разрез с мировоззрением или предназначением предмета, может возникнуть конфликт. Если такой конфликт произойдёт, носитель предмета совершает спасбросок Харизмы (Сл 12 плюс модификатор Харизмы предмета). При провале предмет выдвигает одно или несколько требований:

Следуй за моей мечтой. Предмет требует, чтобы владелец в стремился выполнить цели предмета, игнорируя все остальные.

Избавься от ненужного. Предмет требует, чтобы владелец избавился от всего, что предмет посчитает отталкивающим.

Время перемен. Предмет требует, чтобы его передали кому-то другому.

Держи меня ближе. Предмет настаивает на том, чтобы его всегда носили или надевали

Если владелец отказывается выполнить требования предмета, предмет может сделать любое из нижеперечисленного:

- Сделать невозможным Настройку владельца на него.
- Подавить одно или несколько своих активируемых свойств.
- Попытаться захватить контроль над своим носителем, при этом тот совершает спасбросок Харизмы (Сл 12 плюс модификатор Харизмы предмета). При провале носитель становится Очарованным на 1к12 часов. Будучи Очарованным таким образом, носитель должен пытаться выполнять приказы предмета. Если носитель получает урон, он повторяет спасбросок, заканчивая эффект при успехе. Независимо от результата спасброска предмет не сможет совершить новую попытку захватить контроль над носителем до следующего рассвета.

Магические предметы (А-Я)

Магические предметы представлены в алфавитном порядке.

Если в описании предмета название существа написано с заглавной буквы и выделено **полужирным** — это визуальная подсказка, отсылающая вас к одноимённому блоку статистики. Если в тексте не указано иное, то блок статистики находится в «*Бестиарии*». Там же рассказано, как читать блоки статистики, и эта же информация, но в меньшей степени, есть в «*Книге игрока*».

Адамантиновое оружие

Оружие (любое Рукопашное или Боеприпас), Необычное

Это оружие или боеприпас сделано из адамантина, одного из самых твёрдых материалов во вселенной. Каждый раз, когда это оружие или боеприпас попадает по объекту, это попадание считается Критическим попаданием.

Адамантиновый доспех

Доспех (любой Средний или Тяжёлый, кроме Шкурного), Необычный

Этот комплект доспехов усилен адамантином, одним из самых твёрдых веществ во вселенной. Пока вы его носите, все Критические попадания по вам становятся обычными попаданиями.

Алхимический сосуд

Чудесный предмет, Необычный

Этот керамический кувшин на вид вмещает галлон (~3,8 л) жидкости и весит 12 фунтов вне зависимости от того, полный он или пустой. Кувшин издаёт плескающие звуки при встряхивании, даже если пуст.

Вы можете действием Магия назвать одну жидкость из таблицы «Жидкости Алхимического сосуда», чтобы заставить кувшин произвести выбранную жидкость. После этого вы можете действием Использование откупорить кувшин, после чего можете выливать эту жидкость, вплоть до 2 галлонов в минуту. Максимальное количество жидкости, которое может произвести кувшин, зависит от вашего выбора.

Как только кувшин начинает производить жидкость, до следующего рассвета он не может ни произвести другую, ни произвести жидкости больше, чем максимальный объём.

Жидкости Алхимического сосуда

Жидкость	Макс. количество
Вино	1 галлон (~3,8 л)
Вода, пресная	8 галлонов (~30 л)
Вода, солёная	12 галлонов (~45 л)
Кислота	8 унций
Майонез	2 галлона (~7,6 л)
Масло	1 кварта (~0,95 л)
Мёд	1 галлон (~3,8 л)
Пиво	4 галлона (~15 л)
Уксус	2 галлона (~7,6 л)
Яд, простой	4 унции



Алхимический сосуд

Адамантиновый доспех (кираса)

Амулет защиты от обнаружения и поиска

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Пока вы носите этот амулет, вас нельзя выбрать целью заклинаний школы Прорицания или почувствовать через магические наблюдательные сенсоры, если вы сами этого не позволите.

Амулет здоровья

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Пока вы носите этот амулет, ваше значение Телосложения равно 19. Амулет не оказывает эффекта, если ваше значение Телосложения без него уже равно 19 или выше.

Амулет планов

Чудесный предмет, Очень редкий (требуется Настройка)

Пока вы носите этот амулет, вы можете действием Магия назвать местоположение, которое вам знакомо на другом плане бытия. Затем совершите проверку Интеллекта (Тайная магия) Сл 15. При успехе вы сотворяете заклинание *Планарный переход [Plane Shift]*. При провале вы и каждое существо, а также объекты в пределах 15 футов, перемещаетесь в случайное местоположение, определяемое броском 1к100 по таблице ниже.

1к100	Назначение
01–60	Случайное местоположение на названном плане.
61–70	Случайное местоположение на Внутреннем плане, определяемое броском 1к6: **1** — план Воздуха; **2** — план Земли; **3** — план Огня; **4** — план Воды; **5** — Страна Фей; **6** — Царство Теней.
71–80	Случайное местоположение на Внешнем плане, определяемое броском 1к8: **1** — Арборея; **2** — Аркадия; **3** — Звериные земли; **4** — Битопия; **5** — Элизиум; **6** — Механус; **7** — Гора Селестия; **8** — Асгард.
81–90	Случайное местоположение на Внешнем плане, определяемое броском 1к8: **1** — Бездна; **2** — Ахерон; **3** — Карцери; **4** — Геенна; **5** — Аид; **6** — Лимбо; **7** — Девять Преисподних; **8** — Пандемониум.
91–00	Случайное местоположение на Астральном плане.

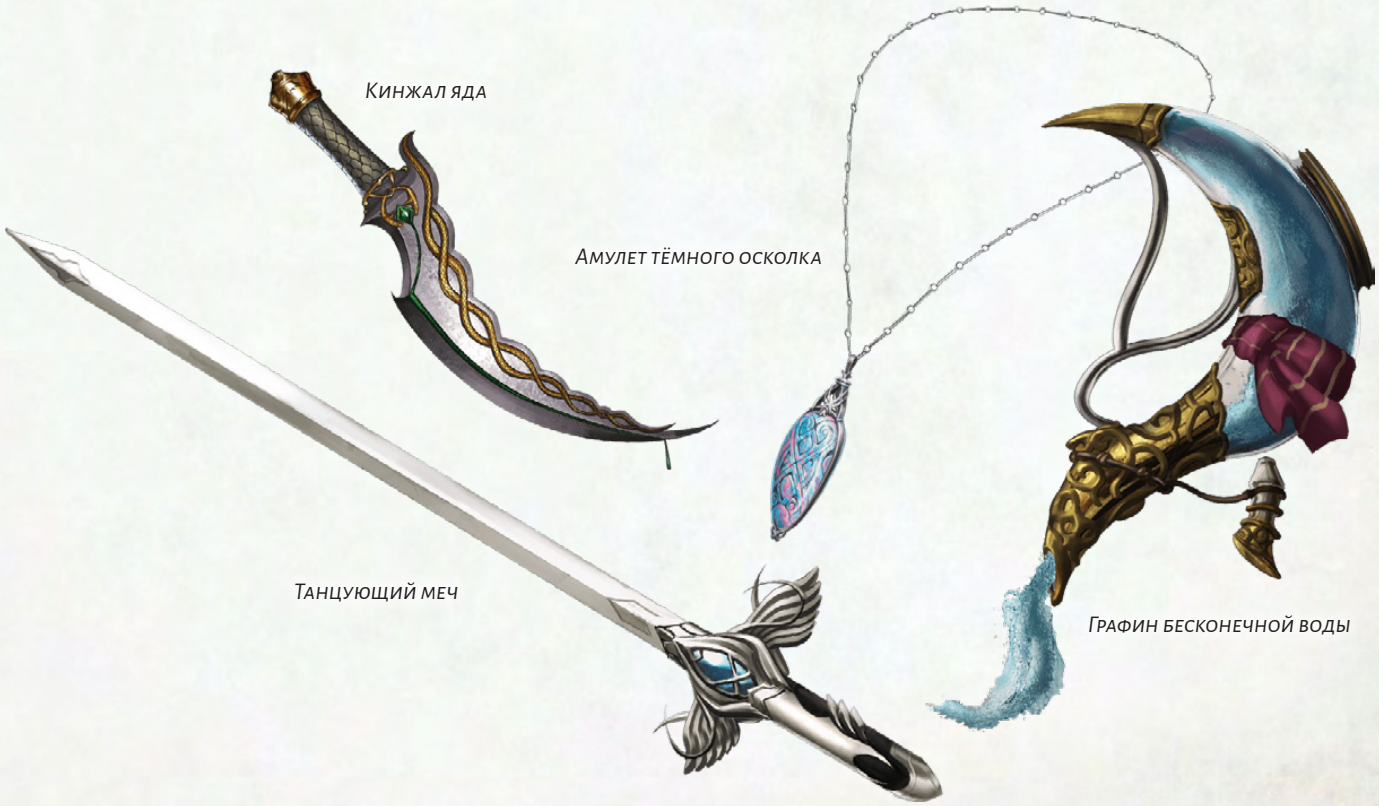
Амулет тёмного осколка

Чудесный предмет, Обычный (требуется Настройка Колдуном)

Этот амулет изготовлен из осколка прочного материала, происходящего из иного мира. Пока вы носите этот предмет, вы получаете следующие преимущества.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать амулет как Заклинательную фокусировку для ваших заклинаний Колдуна.

Неизвестное заклинание. Действием Магия вы можете попытаться сотворить заговор, который вы не знаете. Это должен быть заговор из списка заклинаний Колдуна со временем сотворения в действие, и вы совершаете проверку Интеллекта (Тайная магия) Сл 10. При успехе вы сотворяете это заклинание. При провале заклинание проваливается, а действие, использованное для его сотворения, тратится впустую. В любом случае вы не можете использовать это свойство снова, пока не завершите Долгий отдых.



Аппарат Квалиша

Чудесный предмет, Легендарный

Этот предмет изначально выглядит как запечатанный железный бочонок весом 500 фунтов. У него есть скрытый замок, который можно обнаружить, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 20. Открытие замка освобождает люк на одном конце бочонка, позволяя двум существам Среднего размера и меньше залезть внутрь. В дальнем конце установлено десять рычагов в нейтральном положении, каждый из которых может перемещаться вверх или вниз. При определённом сочетании рычагов устройство трансформируется, приобретая вид гигантского лобстера.

Аппарат Квалиша — это Большой объект, имеющий КЗ 20; Хиты 200; Скорость 30 футов, Плавания 30 футов (или 0 футов по обоим направлениям, если ноги не выдвинуты); Иммунитет к урону Кислотой и Психической энергией.

Для управления аппаратом достаточно одного пилота. Пока люк аппарата закрыт, отсек герметичен и водонепроницаем. В отсеке хватает воздуха для дыхания на 10 часов, разделённых на количество дышащих существ внутри.

Аппарат держится на поверхности воды. Он также может погружаться на глубину до 900 футов. Глубже этого аппарат получает 2к6 Дробящего урона каждую минуту из-за давления.

Существо внутри отсека может действием Использование переместить до двух рычагов вверх или вниз. После каждого использования рычаг возвращается в нейтральное положение. Каждый рычаг, начиная с левого, действует, как указано в таблице «Рычаги аппарата Квалиша».

Рычаги аппарата Квалиша

Рычаг	Вверх	Вниз
1	Ноги выдвигаются, позволяя аппарату ходить и плавать.	Ноги убираются, Скорость и Скорость плавания становятся равными 0, и аппарат не может получать бонусы к скорости.
2	Открывается передняя створка окна.	Закрывается передняя створка окна.
3	Открываются боковые створки окон (по две с каждой стороны).	Закрываются боковые створки окон (по две с каждой стороны).
4	Из передней части аппарата выдвигаются две клешни.	Клешни убираются.
5	Каждая выдвинутая клешня совершает следующую рукопашную атаку: +8 к броску атаки, досягаемость 5 футов. *Попадание*: 7 (2к6) Дробящего урона.	Каждая выдвинутая клешня совершает следующую рукопашную атаку: +8 к броску атаки, досягаемость 5 футов. *Попадание*: цель становится Схваченной (Сл высвобождения 15).
6	Аппарат идёт или плывёт вперёд, если ноги выдвинуты.	Аппарат идёт или плывёт назад, если ноги выдвинуты.
7	Аппарат поворачивается на 90 градусов против часовой стрелки, если ноги выдвинуты.	Аппарат поворачивается на 90 градусов по часовой стрелке, если ноги выдвинуты.
8	Светящиеся приспособления, похожие на глаза, излучают Яркий свет в пределах 30 футов и Тусклый свет в пределах ещё 30 футов.	Свет выключается.



Амулет планов

Аппарат Квалиша

Рычаг	Вверх	Вниз
9	Аппарат погружается не более, чем на 20 футов, если находится в жидкости.	Аппарат всплывает не более, чем на 20 футов, если находится в жидкости.
10	Задний люк разгерметизируется и открывается.	Задний люк герметизируется и закрывается.

Боевой посох акробата

Оружие (Боевой посох), Очень редкое (требуется Настройка)

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона этим магическим оружием.

Пока вы держите это оружие, вы можете заставить его излучать Тусклый свет зелёного цвета в пределах 10 футов — либо Бонусным действием, либо после броска Инициативы — или погасить этот свет Бонусным действием.

Пока вы держите это оружие, вы можете Бонусным действием изменить его форму, превратив в 6-дюймовый жезл (для удобства хранения) или в 10-футовый шест, либо вернуть его в форму Боевого посоха. Оружие удлиняется только настолько, насколько позволяет окружающее пространство.



Боеприпас убийства (стрела)

Амулет здоровья

Амулет защиты от обнаружения и поиска

В определённых формах оружие обладает дополнительными свойствами.

Помощь в акробатике (только форма Боевого посоха и 10-футового шеста). Пока вы держите это оружие, вы совершаете проверки Ловкости (Акробатика) с Преимуществом.

Отражение атаки (только форма Боевого посоха). Когда по вам попадают атакой, пока вы держите это оружие, вы можете Реакцией закрутить оружие вокруг себя, получая бонус +5 к Классу Защиты против этой атаки, потенциально обращая её в промах. Вы не можете использовать это свойство снова, пока не завершите Короткий или Долгий отдых.

Дальнобойное оружие (только форма Боевого посоха). Это оружие обладает свойством Метательное с нормальной дистанцией 30 футов и максимальной дистанцией 120 футов. Сразу после того, как вы совершите дальнобойную атаку этим оружием, оно возвращается обратно в вашу руку.

Боеприпас +1, +2, +3

Оружие (любой Боеприпас), Необычный (+1), Редкий (+2), Очень редкий (+3)

Вы получаете бонус к броскам атаки и урона, совершаемым с использованием этого магического боеприпаса. Размер бонуса зависит от редкости боеприпаса. Как только боеприпас попадает по цели, он теряет свою магию.

Боеприпасы обычно находятся и продаются по 10 или 20 единиц. 10 единиц таких боеприпасов по стоимости равны стоимости зелья той же редкости.

Боеприпас убийства

Оружие (любой Боеприпас), Очень редкое

Этот магический боеприпас предназначен для убийства существ определённого типа, выбранного Мастером или определённого случайно броском по таблице ниже. Если существо этого типа получает урон от боеприпаса, оно совершает спасбросок Телосложения Сл 17, получая дополнительно 6к10 урона Чистой силой при провале или половину этого дополнительного урона при успехе.

После нанесения дополнительного урона существу боеприпас теряет магию и становится обычным.

1к100	Тип существа	1к100	Тип существа
01–10	Аберрации	51–55	Монстры
11–15	Великаны	56–60	Небожители
16–20	Гуманоиды	61–70	Нежить
21–30	Драконы	71–75	Растения
31–35	Звери	76–80	Слизи
36–45	Исчадия	81–90	Феи
46–50	Конструкты	91–00	Элементали

Брошь защиты

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Пока вы носите эту брошь, вы получаете Сопротивление урону Чистой силой и Иммунитет к урону от заклинания *Волшебная стрела [MagicMissile]*.

Булава кары

Оружие (Булава), Редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершаемым этим магическим оружием. Этот бонус увеличивается до +3, когда вы используете булаву для атаки Конструкта.

Когда вы выбрасываете «20» при броске атаки этим оружием, цель получает дополнительно 7 Дробящего урона, или 14 Дробящего урона, если она — Конструкт. Если у Конструкта после получения этого урона остаётся 25 Хитов или меньше, он уничтожается.

Булава распада

Оружие (Булава), Редкое (требуется Настройка)

Когда вы попадаете этим магическим оружием по Исчадию или Нежити, цель получает дополнительно 2к6 урона Излучением. Если после получения этого урона у цели осталось 25 Хитов или меньше, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе будет уничтожена. При успехе цель становится Испуганной до конца вашего следующего хода.

Свет. Пока вы держите это оружие, оно испускает Яркий свет в пределах 20 футов и Тусклый свет в пределах ещё 20 футов.

Булава ужаса

Оружие (Булава), Редкое (требуется Настройка)

Это магическое оружие имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 потраченных заряда на рассвете. Пока вы вооружены этим оружием, вы можете действием Магия потратить 1 заряд, испуская из него волну ужаса. Каждое существо по вашему выбору в пределах 30 футов должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе



Булава кары

Мантия сопротивления заклинаниям

Булава ужаса

Булава распада



Кольчуга ифритов

Эльфийская кольчуга



Бутылка с ифритом

Дварфийский метатель



Камни элементалей

станет Испуганным на 1 минуту. Будучи Испуганным таким способом, существо должно использовать своё перемещение для того, чтобы уйти как можно дальше от вас, и не может совершать Провоцированные атаки. Оно может совершать только действие Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего перемещению. Если перемещаться некуда, оно может совершать действие Уклонение. Существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Бусина насыщения

Чудесный предмет, Обычный

Эта безвкусная желатиновая бусина растворяется на вашем языке, насыщая так же, как Рационы на 1 день.

Бусина силы

Чудесный предмет, Редкий

Эта небольшая чёрная сфера примерно 3/4 дюйма (~2 см) диаметром весит 1 унцию (~30 гр). Обычно в одном месте находят 1к4 + 4 *Бусины силы*.

Действием Магия вы можете бросить бусину на расстояние вплоть до 60 футов. При столкновении бусина уничтожается, взрываясь Сферой с радиусом 10 футов. Каждое существо в Сфере должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получит 5к4 урона Чистой силой. После этого данную область на 1 минуту закрывает сфера прозрачного силового поля. Каждое существо, провалившее спасбросок и полностью находящееся в области воздействия, запирается в этой сфере. Если существо преуспело в спасброске или находится в области частично, оно отталкивается от центра сферы, пока не оказывается вне её границ. Через границы сферы может проникать только воздух (им можно дышать). Атаки или иные эффекты не могут пройти через границы сферы.

Запертое в сфере существо может действием Использование надавить на стену сферы, перемещая её на расстояние вплоть до половины своей Скорости. Сферу можно поднять; благодаря своей магии она всегда весит 1 фунт, вне зависимости от веса находящихся внутри существ.

Бутылка с ифритом

Чудесный предмет, Очень редкий

Когда вы совершаете действие Магия, чтобы снять пробку с этой расписанной латунной бутылки, из неё вырывается густой дым. В конце вашего хода дым исчезает со вспышкой безвредного огня, и в незанятом пространстве в пределах 30 футов появляется **Ифрит [Efreeti]**.



Оружие предупреждения (трезубец)

Оружие +1 (Клевец)

Крылья полёта

Веер ветра

Крылатые сапоги

Когда бутылка открывается первый раз, Мастер совершает бросок по таблице ниже, чтобы определить, что происходит.

1к10	Эффект
1	Ифрит атакует вас. После пяти раундов боя ифрит исчезает, и бутылка теряет свою магию.
2–9	Ифрит понимает ваши языки и повинуется вашим приказам в течение 1 часа, после чего возвращается в бутылку, и его удерживает новая пробка. Пробку нельзя снять в течение 24 часов. В следующие два открытия бутылки действует тот же эффект. Если бутылку откроют в четвёртый раз, ифрит сбегает и исчезает, и бутылка теряет свою магию.
10	Ифрит понимает ваши языки и может сотворить заклинание *Желание [Wish]* один раз для вас. Он исчезает, когда исполнит желание, или спустя 1 час, и бутылка теряет свою магию.

Веер ветра

Чудесный предмет, Необычный

Пока вы держите этот веер, вы можете сотворить с его помощью заклинание *Порыв ветра [Gust of Wind]* (Сл спасброска 13). При каждом последующем использовании веера до следующего рассвета существует накопительный 20-процентный шанс того, что веер не сработает, и в этом случае веер разрывается на бесполезные немагические лохмотья.

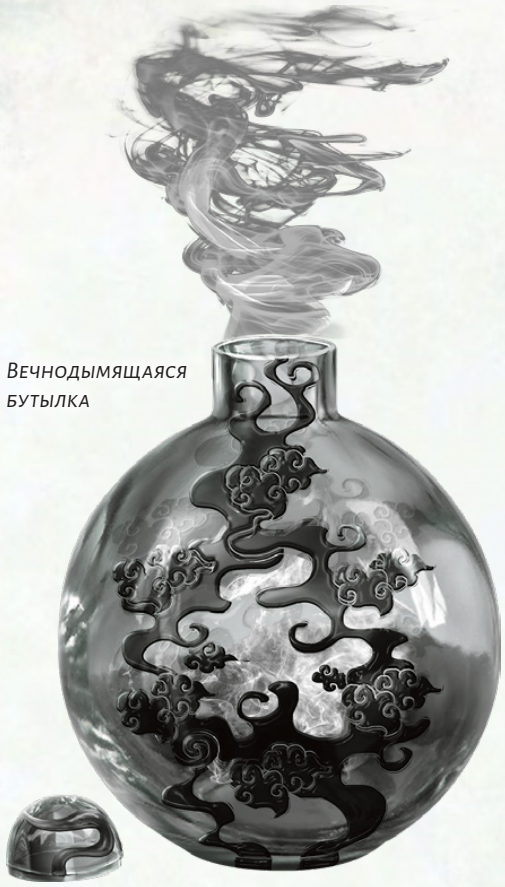
Верёвка лазания

Чудесный предмет, Необычный

Эта верёвка длиной 60 футов может выдержать до 3000 фунтов веса. Пока вы держите один конец верёвки, вы можете действием Магия отдать команду другому концу верёвки ожить и двигаться к месту назначения, которое вы выбираете в пределах длины верёвки от вас. Этот конец перемещается на 10 футов в ход, в который вы отдаёте этот приказ, и на 10 футов в начале каждого вашего последующего хода, пока не достигнет места назначения или пока вы не скомандуете ему остановиться. Вы также можете приказать верёвке надёжно закрепиться на объекте или открепиться, завязать или развязать на себе узлы, или свернуться кольцом для переноски.

Если вы прикажете верёвке завязать узлы, на ней появляются большие узлы с интервалом в 1 фут. Пока верёвка завязана узлами, её длина уменьшается до 50 футов, а проверки характеристик, совершаемые для лазания с использованием этой верёвки, совершаются с Преимуществом.

Верёвка имеет КЗ 20, 20 Хитов и Иммунитет к урону Психической энергией и Ядом. Она восстанавливает 1 Хит каждые 5 минут, пока у неё есть хотя бы 1 Хит. Если Хиты верёвки опускаются до 0, она уничтожается.



Вечнодымящаяся бутылка

Верёвка опутывания

Чудесный предмет, Редкий

Эта верёвка длиной 30 футов. Удерживая один конец верёвки, вы можете действием Магия приказать другому концу метнуться вперёд и оплести одно существо, которое вы можете видеть в пределах 20 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе станет Опутанной. Вы можете освободить цель, отпустив свой конец верёвки (что приведёт к тому, что верёвка скрутится в пространстве цели) или Бонусным действием повторить команду (что приведёт к тому, что верёвка скрутится у вас в руке).

Опутанная верёвкой цель может действием совершить проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 15 по своему выбору. В случае успеха цель перестаёт быть Опутанной верёвкой. Если вы всё ещё держите верёвку, когда цель от неё освобождается, вы можете Реакцией приказать верёвке скрутиться у вас в руке; в противном случае верёвка скрутится в пространстве цели.

Верёвка имеет КЗ 20, 20 Хитов и Иммунитет к урону Психической энергией и Ядом. Она восстанавливает 1 Хит каждые 5 минут, пока у неё есть хотя бы 1 Хит. Если Хиты верёвки опускаются до 0, она уничтожается.

Вечнодымящаяся бутылка

Чудесный предмет, Необычный

Действием Магия вы можете открыть или закрыть эту бутылку.

При открытии бутылки из неё вырывается густой дым, образуя облако в области исходящей от бутылки 60-футовой Эманации. Эта область дыма считается Сильно заслонённой.

Каждую минуту, пока бутыль остаётся открытой, размер Эманации увеличивается на 10 футов, пока не достигнет максимального размера в 120 футов.

Закрытие бутылки оставляет облако на месте, пока оно не рассеется через 10 минут. Сильный ветер (например, созданный заклинанием *Порыв ветра [Gust of Wind]*) рассеивает облако через 1 минуту.

Волна

Оружие (Трезубец), Артефакт (требуется Настройка)

Волна, скрытое в подземельях горы Белого шлейфа оружие, украшена изображениями волн, раковин и морских существ.

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Когда вы выбрасываете «20» при броске атаки этим оружием, цель получает дополнительно 21 урона Некротической энергией.

Пока вы держите *Волну*, вы получаете следующие преимущества:

Готовность к бою. Вы совершаете с Преимуществом броски Инициативы.

Адаптация к подводной среде. Когда вы находитесь под водой, вокруг вашей головы образуется пузырь воздуха, позволяя вам нормально дышать.

Повеление водными существами. *Волна* имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Пока вы несёте это оружие, вы можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить заклинание *Подчинение зверя [Dominate Beast]* (Сл спасброска 20) на Зверя, у которого есть Скорость плавания.

Сфера неуязвимости. Пока вы держите *Волну*, вы можете сотворить с её помощью заклинание *Сфера неуязвимости [Globe of Invulnerability]* 9-го уровня. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Разум. *Волна* — разумное Нейтральное оружие с Интеллектом 14, Мудростью 10 и Харизмой 18. Оно обладает слухом и Тёмным зрением в пределах 120 футов.

Оружие общается со своим носителем телепатически и говорит на Акване.

Личность. *Волна* страстно призывает смертных поклоняться морским богам и имеет привычку напевать шанти. Если носитель не способствует достижению целей оружия в мире, возникает конфликт.

Уничтожение Волны. *Волна* может быть уничтожена только на острове Громовой кузни, где она была создана. Оружие должно быть расплавлено штормовым великаном или кем-то, получившим силу штормового великана. Уничтожение *Волны* разгневает бога моря, который пошлёт могущественных слуг напасть на остров и наказать уничтожителей.

Волшебная палочка боевого мага +1, +2, +3

Волшебная палочка, редкость варьируется (+1 Необычная, +2 Редкая, +3 Очень редкая, требуется Настройка заклинателем)

Пока вы держите эту палочку, вы получаете бонус к броскам атаки заклинаниями, определяемым редкостью этой палочки. Кроме того, когда вы совершаете бросок атаки заклинанием, вы игнорируете Укрытие на половину.

Волшебная палочка дирижирования

Волшебная палочка, Обычная

Эта палочка имеет 3 заряда. Пока вы держите её в руке, вы можете действием Магия потратить 1 заряд и создать оркестровую музыку, размахивая палочкой. Эта музыка слышна в пределах 120 футов, и она прекращается, когда вы прекращаете движение палочкой.

Восстановление зарядов. Палочка ежедневно восстанавливает все потраченные заряды на рассвете. Если вы потратили последний заряд палочки, бросьте 1к20. При результате «1» звучат грустные звуки тубы, а палочка уничтожается и рассыпается в прах.

Волшебная палочка молний

Волшебная палочка, Редкая (требуется Настройка заклинателем)

Эта палочка имеет 7 зарядов. Пока вы её держите, вы можете потратить не более 3 зарядов за раз, чтобы сотворить с её помощью заклинание *Молния [Lightning Bolt]* (Сл спасброска 15). Потратив 1 заряд, вы сотворяете заклинание 3-го уровня. Вы можете увеличить уровень этого заклинания на 1 за каждый потраченный заряд после первого.

Восстановление зарядов. Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд палочки, бросьте 1к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.





Волшебная палочка обнаружения врагов

Волшебная палочка страха

Волшебная палочка огненных шаров

Волшебная палочка обнаружения врагов

Волшебная палочка, Редкая (требуется Настройка)

Эта палочка имеет 7 зарядов. Пока вы держите её в руке, вы можете действием Магия потратить 1 заряд. В течение следующей минуты вы знаете, в каком направлении находится каждое Враждебное вам существо в пределах 60 футов, но не знаете, на каком расстоянии. Волшебная палочка ощущает присутствие как явно видимых Враждебных существ, так и Невидимых, эфирных, замаскированных и скрытых. Эффект заканчивается, если вы перестаёте держать палочку.

Восстановление зарядов. Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд палочки, бросьте 1к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Волшебная палочка обнаружения магии

Волшебная палочка, Необычная

Эта палочка имеет 3 заряда. Пока вы её держите, вы можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить с её помощью заклинание *Обнаружение магии [Detect Magic]*. Палочка ежедневно восстанавливает 1к3 потраченных заряда на рассвете.

Волшебная палочка огненных шаров

Волшебная палочка, Редкая (требуется Настройка заклинателем)

Эта палочка имеет 7 зарядов. Пока вы её держите, вы можете потратить не более 3 зарядов за раз, чтобы сотворить с её помощью заклинание *Огненный шар [Fireball]* (Сл спасброска 15). Потратив 1 заряд, вы сотворяете заклинание 3-го уровня. Вы можете увеличить уровень этого заклинания на 1 за каждый потраченный заряд после первого.

Восстановление зарядов. Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд палочки, бросьте 1к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Волшебная палочка Оркуса

Волшебная палочка, Артефакт (требуется Настройка)

Эта ужасная палочка была создана и использовалась Оркусом и время от времени ускользает из хватки владыки демонов. Тогда она магическим образом появляется там, где тот ощущает возможность совершить жестокое коварство.

Навершием палочки служит человеческий череп, когда-то принадлежавший убитому Оркусом герою. Палочка магическим образом изменяется в размерах, чтобы лучше лежать в руке владельца. Святая вода в пределах 10 футов от палочки уничтожается.

Любое существо, кроме Оркуса, пытающееся настроиться на палочку, совершает спасбросок Телосложения Сл 17. При успехе существо получает 10к6 урона Некротической энергией. При провале существо умирает и, если это Гуманоид, превращается в **Зомби [Zombie]**.

Магическое оружие. Вы можете пользоваться этой палочкой как магической Булавой, дающей бонус +3 к броскам атаки и урона, совершаемым ею. Палочка при попадании наносит дополнительно 2к12 урона Некротической энергией.

Случайные свойства. *Волшебная палочка Оркуса* обладает следующими случайными свойствами (см. раздел «Артефакты» в этой главе):

- 2 малых положительных свойства
- 1 основное положительное свойство
- 2 малых отрицательных свойства
- 1 основное отрицательное свойство

Эффекты отрицательных свойств палочки подавляются, пока на неё настроен Оркус.

Защита. Вы получаете бонус +3 к КЗ, пока держите эту палочку.

Заклинания. Эта палочка имеет 7 зарядов и ежедневно восстанавливает 1к4 + 3 потраченных заряда на рассвете. Пока вы держите эту палочку, вы можете с её помощью сотворить одно из заклинаний из следующей таблицы (Сл спасброска заклинаний 18). В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания.

Заклинание	Стоимость зарядов
Круг смерти [Circle of Death]	3
Перст смерти [Finger of Death]	3
Поднятие мертвеца [Animate Dead]	1
Разговор с мёртвыми [Speak with Dead]	1
Слово силы: смерть [Power Word Kill]	4
Усыхание [Blight]	2

Будучи настроенным на эту палочку, Оркус или благословлённый им последователь может сотворять любое из заклинаний палочки, тратя на 2 заряда меньше (минимум 0).

Призыв нежити. Пока вы держите палочку, вы можете действием Магия призвать 15 **Скелетов [Skeleton]** и 15 **Зомби [Zombie]**. Эта Нежить магическим образом поднимается из земли или иначе формируется в незанятых пространствах в пределах 300 футов и повинуется вашим приказам, пока не будет уничтожена или до следующего рассвета, где она падает неживыми кучами костей и гниющими трупами. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Когда палочку держит Оркус, он не ограничен Скелетами и Зомби и может вызывать любую Нежить. Эта Нежить не уничтожается на следующем рассвете, а существует, пока Оркус не отпустит её.

Разум. Волшебная палочка Оркуса — это Хаотично-Злой разумный предмет с Интеллектом 16, Мудростью 12 и Харизмой 16. Она обладает слухом и Тёмным зрением в пределах 120 футов.

Палочка общается со своим носителем телепатически и говорит на языке Бездны и Общем.

Личность. Эта палочка существует, чтобы помочь претворить в жизнь замысел Оркуса убить всех живущих в мультивселенной. Она жестока, нигилистична и лишена чувства юмора.

Чтобы лучше служить целям Оркуса, палочка притворяется верной текущему обладателю и даёт грандиозные обещания, которые не собирается выполнять, — такие как помощь обладателю в свержении Оркуса.

Уничтожение палочки. Чтобы уничтожить *Волшебную палочку Оркуса*, тот самый герой древности, чей череп увенчивает палочку, должен принести её на Позитивный план. Это, в свою очередь, возможно, только если этот давным-давно погибший герой будет возвращён к жизни — непростая задача, если учесть, что Оркус заточил душу этого героя и держит её под охраной в потайном месте.

Когда палочка погружается в позитивную энергию (такую, что пронизывает Позитивный план), она трескается и взрывается, но если перечисленные условия не будут выполнены, она немедленно появляется вновь в Бездне, на слое Оркуса.

Волшебная палочка паралича

Волшебная палочка, Редкая (требуется Настройка заклинателем)

Эта палочка имеет 7 зарядов. Пока вы её держите, вы можете действием Магия потратить 1 заряд, испуская тонкий голубой луч из кончика палочки в существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе станет парализованной на 1 минуту. Она повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

Восстановление зарядов. Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд палочки, бросьте 1к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Волшебная палочка паутины

Волшебная палочка, Необычная (требуется Настройка заклинателем)

Эта палочка имеет 7 зарядов. Пока вы её держите, вы можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить с её помощью заклинание *Паутина [Web]* (Сл спасброска 13).

Восстановление зарядов. Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд палочки, бросьте 1к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Волшебная палочка пиротехники

Волшебная палочка, Обычная

Эта палочка имеет 7 зарядов. Пока вы её держите, вы можете действием Магия потратить 1 заряд, чтобы создать безвредный взрыв цветастого сияния в видимой вами в пределах 120 футов точке. Этот взрыв сопровождается трескучим шумом, слышимым в пределах 300 футов. Свет такой же яркий, как пламя факела, но длится всего секунду.

Восстановление зарядов. Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд палочки, бросьте 1к20. При результате «1» палочка уничтожается, взрываясь безвредным фейерверком.

Волшебная палочка превращения

Волшебная палочка, Очень редкая (требуется Настройка заклинателем)

Эта палочка имеет 7 зарядов. Пока вы её держите, вы можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить с её помощью заклинание *Превращение [Polymorph]* (Сл спасброска 15).

Восстановление зарядов. Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд палочки, бросьте 1к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Волшебная палочка секретов

Волшебная палочка, Необычная

Эта палочка имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 потраченных заряда на рассвете. Пока вы её держите, вы можете действием Магия потратить 1 заряд, и если в пределах 60 футов находится скрытая дверь или ловушка, палочка дрожит и указывает на ближайшую из них.

Волшебная палочка сковывания

Волшебная палочка, Редкая (требуется Настройка)

Эта палочка имеет 7 зарядов.

Заклинания. Пока вы держите эту палочку в руке, вы можете с её помощью сотворить одно из заклинаний из следующей таблицы (Сл спасброска заклинаний 17). В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания.

Заклинание	Стоимость зарядов
Удержание личности [Hold Person]	2
Удержание чудовища [Hold Monster]	5

Восстановление зарядов. Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд палочки, бросьте 1к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Волшебная палочка страха

Волшебная палочка, Редкая (требуется Настройка)

Эта палочка имеет 7 зарядов.

Заклинания. Пока вы держите эту палочку, вы можете с её помощью сотворить одно из заклинаний из следующей таблицы (Сл спасброска заклинаний 15). В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания.

Заклинание	Стоимость зарядов
Приказ [Command] (только «беги» или «падай»)	1
Страх [Fear] (60-футовый Конус)	3

Восстановление зарядов. Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд палочки, бросьте 1к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Волшебная палочка стрел

Волшебная палочка, Необычная

Эта палочка имеет 7 зарядов. Пока вы держите её в руке, вы можете потратить не более чем 3 заряда за раз, чтобы сотворить с её помощью заклинание *Волшебная стрела [Magic Missile]*. Потратив 1 заряд, вы сотворяете заклинание 1-го уровня. Вы можете увеличить уровень этого заклинания на 1 за каждый потраченный заряд после первого.

Восстановление зарядов. Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд палочки, бросьте 1к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Волшебная палочка чудес

Волшебная палочка, Редкая (требуется Настройка)

Эта палочка имеет 7 зарядов. Пока вы её держите, вы можете действием Магия потратить 1 заряд и выбрать точку в пределах 120 футов. Эта точка будет исходной точкой заклинания или иного магического эффекта, определяемого броском по таблице «Эффекты Волшебной палочки чудес». Со-



Волшебная палочка секретов

Волшебная палочка боевого мага

Волшебная палочка паутины

Волшебная палочка чудес

творенные с помощью этой палочки заклинания имеют Сл спасброска 15. Если обычно максимальная дистанция заклинания меньше 120 футов, то при сотворении с помощью этой волшебной палочки она становится равной 120 футам. Если эффект может воздействовать сразу на несколько целей, Мастер определяет случайным образом, на какие цели эффект воздействует.

Восстановление зарядов. Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд палочки, бросьте 1к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Эффекты Волшебной палочки чудес

1к100	Эффект
01–20	Вы сотворяете заклинание, исходящее из выбранной точки. Бросьте 1к10, чтобы определить заклинание: при **1–2** это *Тьма [Darkness]*, при **3–4** это *Огонь фей [Faerie Fire]*, при **5–6** это *Огненный шар [Fireball]*, при **7–8** это *Замедление [Slow]*, при **9–10** это *Зловонное облако [Stinking Cloud]*.
21–25	В выбранной точке ничего не происходит. Вы становитесь Ошеломлённым до начала вашего следующего хода, в это время веря, что только что случилось нечто восхитительное.
26–30	Вы сотворяете заклинание *Порыв ветра [Gust of Wind]*. Создаваемая заклинанием Линия исходит от вас к выбранной точке.
31–35	В выбранной точке ничего не происходит. Вместо этого вы получаете 1к6 урона Психической энергией.
36–40	Сильный дождь идёт в течение 1 минуты в Цилиндре высотой 120 футов и радиусом 60 футов с центром в выбранной точке. Во время действия эффекта эта область Слабо заслонена.
41–45	Облако из 600 огромных бабочек заполняет Цилиндр высотой 60 футов и радиусом 30 футов с центром в выбранной точке. Бабочки существуют 10 минут, в течение которых эта область Сильно заслонена.
46–50	Вы сотворяете заклинание *Молния [Lightning Bolt]*. Создаваемая заклинанием Линия исходит от вас к выбранной точке.
51–55	Ближайшее к выбранной точке существо увеличивается, как если бы вы сотворили на него заклинание *Увеличение/уменьшение [Enlarge/Reduce]*. Если цель не вы и она не может быть увеличена этим заклинанием, вместо этого существа целью заклинания становитесь вы.
56–60	Созданное магическим образом существо появляется в ближайшем к выбранной точке незанятом пространстве. Существо не управляется вами: оно действует, как и обычно, и исчезает через 1 час или когда его Хиты опускаются до 0. Бросьте 1к4, чтобы определить, какое существо появляется. При **1** это **Носорог [Rhinoceros]**, при **2** это **Слон [Elephant]**, при **3–4** это **Крыса [Rat]**.
61–64	На земле, в круге радиусом 60 футов с центром в точке, ближайшей к выбранной, вырастает трава. Уже находящаяся в этой области трава вырастает в 10 раз и остаётся такой в течение 1 минуты.
65–68	Объект по выбору Мастера исчезает, отправляясь на Эфирный план. Выбранный объект должен находиться в пределах 120 футов от выбранной точки, быть никем не несомым или носимым и быть не больше 10 футов в каждом измерении. Если таковых объектов в означенных пределах нет, ничего не происходит.
69–72	В выбранной точке ничего не происходит. Вы уменьшаетесь, как если бы вы сотворили на себя заклинание *Увеличение/уменьшение [Enlarge/Reduce]*, на 1 минуту.
73–77	На ближайшем к выбранной точке существе вырастают листья. Если их не срывать, они буреют, а через 24 часа отваливаются.
78–82	В выбранной точке ничего не происходит. Вместо этого от вас исходит вспышка разноцветного яркого света 30-футовой Эманацией. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе станет Ослеплённым на 1 минуту. Существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.
83–87	В выбранной точке ничего не происходит. Вместо этого вы сотворяете на себя заклинание *Невидимость [Invisibility]*.
88–92	В выбранной точке ничего не происходит. Вместо этого поток 1к4 × 10 самоцветов, каждый стоимостью 1 ЗМ, вылетает из кончика волшебной палочки Линией длиной 30 футов и шириной 5 футов по направлению к выбранной точке. Каждый самоцвет наносит 1 Дробящего урона, и суммарный урон равномерно разделяется по всем существам в Линии.
93–97	Вы сотворяете заклинание *Превращение [Polymorph]*, нацеливаясь на ближайшее к выбранной точке существо. Бросьте 1к4, чтобы определить новый облик цели. При **1** это **Чёрный медведь [Black Bear]**, при **2** это **Гигантская оса [Giant Wasp]**, при **3–4** это **Лягушка [Frog]**.
98–00	Ближайшее к выбранной точке существо совершает спасбросок Телосложения Сл 15. При провале оно становится Опутанным и начинает обращаться в камень. Опутанное этим эффектом существо повторяет этот спасбросок в конце своего следующего хода. При успехе эффект заканчивается. При провале оно перестаёт быть Опутанным и становится Окаменевшим. Окаменение длится, пока не будет снято заклинанием *Высшее восстановление [Greater Restoration]* или аналогичной магией.

Вор девяти жизней

Оружие (любое Простое или Воинское), Очень редкое (требуется Настройка)

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, совершаемым этим магическим оружием.

Кража жизни. У этого оружия есть 1к8 + 1 зарядов. Когда вы атакуете существо, у которого меньше 100 Хитов, и выбрасываете «20» на к20 при броске атаки, существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе будет мгновенно уничтожено — меч высасывает из него жизненную силу. Конструкты и Нежить автоматически преуспевают в этом спасброске. Если существо уничтожено, оружие теряет 1 заряд. Когда заряды закончатся, это свойство исчезает.

Вострый меч

Оружие (Глефа, Двуручный меч, Длинный меч или Скимитар), Легендарное (требуется Настройка)

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Кроме того, оружие игнорирует Сопротивление Рубящему урону.

Если вы атакуете этим оружием существо, у которого есть как минимум одна голова, и при броске атаки у вас выпадает «20», вы отрубаете одну из голов чудовища. Существо умирает, если не может жить без головы. Существо обладает иммунитетом к этому эффекту, если обладает Иммунитетом к Рубящему урону, у него нет головы или оно не нуждается в ней, а также если Мастер решит, что существо слишком большое, чтобы вы могли отрубить ему голову этим оружием. Вместо этого существо получает дополнительно 30 Рубящего урона от попадания. Если у существа есть Легендарное сопротивление, оно может потратить одно ежедневное использование этого свойства, чтобы избежать потери головы, получив вместо этого дополнительный урон.

Глаз и Рука Векны

Чудесный предмет, Артефакт (требуется Настройка)

Векна был могущественным волшебником, магией и завоеваниями основавшим ужасную империю. Несмотря на всю свою силу, Векна боялся смерти и решил избежать её, став личем.

Взбунтовавшийся подчинённый Векны по имени Кас положил конец правлению лича в жестокой битве. От Векны остались лишь одна рука и один глаз — ужасающие артефакты, по-прежнему стремящиеся воплотить его волю в мире.

Глаз Векны и *Рука Векны* — отдельные артефакты, которые могут быть найдены как вместе, так и по отдельности. Глаз похож на налитый кровью обычный глаз, вырванный из глазницы. Рука — иссохшая левая конечность.

Случайные свойства глаза и руки. *Глаз Векны* и *Рука Векны* каждый имеют следующие случайные свойства (см. раздел «Артефакты» в этой главе):

- 1 малое положительное свойство;
- 1 основное положительное свойство;
- 1 малое отрицательное свойство.

Настройка на глаз. Чтобы настроиться на глаз, вы должны вдавить его в собственную пустую глазницу. Глаз прирастает к вашей голове и остаётся там до вашей смерти. Если глаз будет вынут, вы умрёте.

Свойства глаза. Пока вы настроены на глаз, ваше мировоззрение становится Нейтрально-Злым, и вы получаете следующие преимущества:

Истинное зрение. Вы получаете Истинное зрение в пределах 240 футов.

Сотворение заклинаний. Глаз имеет 8 зарядов и ежедневно восстанавливает 1к4 + 4 потраченных заряда на рассвете. Вы можете сотворять с помощью глаза заклинания из таблицы «Заклинания Глаза Векны» (Сл спасброска 18). В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания. Каждый раз, когда вы сотворяете заклинание с помощью глаза, с шансом 5% Векна вырывает вашу душу из тела, пожирает её и берёт под контроль ваше тело, как марионетку. В таком случае вы становитесь НИПом под контролем Мастера.

Заклинания Глаза Векны

Заклинание	Стоимость зарядов
Дезинтеграция [Disintegrate]	4
Корона безумия [Crown of Madness]	1
Наблюдение [Clairvoyance]	2
Подчинение чудовища [Dominate Monster]	5
Разящее око [Eyebite]	4

Проникающее зрение. Действием Магия вы можете получить проникающее зрение в пределах 30 футов на 1 минуту. Для вас непрозрачные объекты в пределах дальности выглядят прозрачными и не блокируют лучи света. Это зрение проникает сквозь 1 фут камня, 1 дюйм обычного металла или 3 фута дерева или земли. Большая толщина блокирует зрение, как и тонкий лист свинца.

Настройка на руку. Чтобы настроиться на руку, вы должны прижать её к обрубку, где раньше была ваша левая рука. Рука прирастает к вашей руке и становится полноценной конечностью. Если рука будет отнята, вы умрёте.

Свойства руки. Когда вы настроены на руку, ваше мировоззрение становится Нейтрально-Злым, и вы получаете следующие преимущества:

Великая сила. Ваше значение Силы становится равным 20, если оно меньше 20.

Ледяное касание. Рукопашные атаки заклинанием, совершаемые этой рукой, как и рукопашные атаки, совершаемые с оружием, удерживаемым в этой руке, наносят при попадании 2к8 дополнительного урона Холодом.

Сотворение заклинаний. Рука имеет 8 зарядов и ежедневно восстанавливает 1к4 + 4 потраченных заряда на рассвете. Вы можете сотворять с помощью руки заклинания из таблицы «Заклинания Руки Векны» (Сл спасброска 18). В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания. Каждый раз, когда вы сотворяете заклинание с помощью руки, она сотворяет на вас заклинание *Внушение [Suggestion]* (Сл спасброска 18; Концентрация не требуется), требуя, чтобы вы совершили злое деяние. Рука может как поручить вам конкретное действие, так и оставить выбор за вами.

Заклинания Руки Векны

Заклинание	Стоимость зарядов
Замедление [Slow]	2
Перст смерти [Finger of Death]	5
Сон [Sleep]	1
Телепортация [Teleport]	3

Свойства Глаза и Руки вместе. Когда вы настроены одновременно и на глаз, и на руку, вы получаете следующие дополнительные преимущества:

Чувство опасности. Вы совершаете с Преимуществом броски Инициативы.

Некротическое сжатие. Действием Магия вы можете выбрать одно существо, видимое вами в пределах 5 футов. Цель совершает спасбросок Телосложения Сл 18, получая 7к6 урона Некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Если Хиты существа опускаются этим уроном до 0, оно превращается в зелёную слизь (см. главу 3), покрывающую пространство, в котором находилось; каждый 5-футовый квадрат слизи считается отдельной частью. Немагические объекты, которые носило или несло существо, уничтожаются слизью, если состоят из металла или органических материалов.

Иммунитет к ядам. Вы обладаете Иммунитетом к урону Ядом и состоянию Отравленный.

Регенерация. Если в начале вашего хода у вас есть хотя бы 1 Хит, вы восстанавливаете 1к10 Хитов.

Желание. Вы можете сотворить заклинание *Желание [Wish]*. После использования этого свойства оно не может быть использовано снова, пока не пройдёт 30 дней.

Уничтожение глаза и руки. Если и *Глаз Векны*, и *Рука Векны* прикреплены к одному существу, и это существо убито *Мечом Каса*, оба артефакта Векны вспыхивают огнём, превращаются в пепел и уничтожаются. Любые другие попытки уничтожить глаз или руку кажутся успешными, но артефакт вновь появляется в одном из тайных хранилищ Векны, где он ждёт, пока его снова найдут.



Глаз и Рука Векны

Глаз карги

Чудесный предмет, Необычный

Глаз карги имеет 3 заряда. Пока вы носите или несёте этот предмет, вы можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить заклинание *Тёмное зрение [Darkvision]* (только на себя) или *Видение невидимого [See Invisibility]*. *Глаз карги* ежедневно восстанавливает все потраченные заряды на рассвете.

Видение ковена. *Глаз карги* обычно вверяется слуге карги для хранения и переноски. Действием Магия карга, принадлежащая к создавшему этот глаз ковену, может видеть то, что видит *Глаз карги*, если карга и глаз находятся на одном плане. Этот эффект длится, пока карга поддерживает Концентрацию на нём. Сразу несколько карг ковена могут одновременно смотреть через *Глаз карги*.

Создание Глаза карги. Только ковен карг может создать такой предмет; он делается из настоящего глаза, покрытого лаком, и часто прикрепляется на подвеску или другой носимый предмет. Каждый ковен может иметь только один *Глаз карги* одновременно, и создание нового требует специального обряда, проводимого всеми тремя каргами ковена. Этот обряд занимает 1 час, и карги не могут его провести, если хотя бы одна из них Недееспособна. Если во время обряда карга совершает любое другое действие, обряд проваливается и завершается.

Говорящая кукла

Чудесный предмет, Обычный (требуется Настройка)

Пока эта кукла находится в пределах 5 футов от вас, вы можете потратить Короткий отдых и научить её произносить вплоть до шести фраз, каждая из которых не должна состоять больше чем из шести слов, и для каждой можно задать условие, при котором кукла её произносит. Вы можете также заменять старые фразы на новые. Кукла заговорит, только если установленное условие произойдет в пределах 5 футов от неё. Например, кукла может говорить: «Я хочу конфету» каждый раз, когда кто-то её берёт. Фразы куклы теряются, когда ваша Настройка на куклу заканчивается.

Горшок пробуждения

Чудесный предмет, Обычный

Если вы посадите обычный куст в этот 10-фунтовый глиняный горшок и дадите ему расти в течение 30 дней, по истечении этого времени куст магическим образом превратится в **Пробуждённый куст [Awakened Shrub]**. Когда куст пробуждается, его корни разбивают и уничтожают горшок.

Пробуждённый куст Дружелюбен к вам и подчиняется вашим командам. При отсутствии команд от вас он ничего не делает.

Графин бесконечной воды

Чудесный предмет, Необычный

Эта закупоренная ёмкость булькает, если её потрясти, как будто в ней находится вода. Графин весит 2 фунта.

Вы можете действием Магия снять пробку и произнести одно из трёх командных слов, после чего из графина выльется определённый объём пресной или солёной (по вашему выбору) воды. Вода перестаёт литься в начале вашего следующего хода. Выберите одно из следующих командных слов:

Плеск. Графин создаёт 1 галлон (~3,8 л) воды.
Фонтан. Графин создаёт 5 галлонов (~19 л) воды.
Гейзер. Графин создаёт 30 галлонов (~114 л) воды, вырывающейся Линией длиной 30 футов и шириной 1 фут. Если вы держите графин, вы можете направить этот гейзер в каком-либо направлении (действий не требуется). Одно существо в Линии по вашему выбору должно преуспеть в спасброске Силы Сл 13, иначе получит 1к4 Дробящего урона и станет Сбитым с ног. Вместо существа вы можете выбрать один находящийся в Линии объект, который никто не несёт и не носит и который весит не более 200 фунтов. Этот объект опрокидывается гейзером.

Громовая палица

Оружие (Палица), Очень редкое (требуется Настройка)

Пока вы настроены на это магическое оружие, ваше значение Силы становится равным 20, если оно меньше 20. Оружие наносит дополнительно 1к8 урона Звуком существам, по которым оно попадает, и дополнительно 3к8 урона Звуком объектам, по которым оно попадает, если их никто не несёт и не носит.

Оружие обладает следующими дополнительными свойствами.

Раскат грома. Действием Магия вы можете ударить оружием о твёрдую поверхность, чтобы вызвать громкий раскат грома, слышимый на расстоянии до 300 футов. Одновременно вы создаете 30-футовый Конус громовой энергии. Каждое существо в этом Конусе должно преуспеть в спасброске Силы Сл 15, иначе станет Сбитым



Говорящая кукла

Громовая палица

Жезл щупалец

с ног. Немагические объекты в Конусе, которые никто не несёт и не носит, получают 3к8 урона Звуком.

Землетрясение. Действием Магия вы можете ударить оружием о землю, чтобы вызвать сильное сейсмическое возмущение в круге радиусом 50 футов с центром в точке удара. Строения, касающиеся земли в этой области, получают 50 Дробящего урона, а каждое существо на земле в этой области должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 20, иначе станет Сбитым с ног. Если существо поддерживает Концентрацию, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 20, иначе Концентрация прерывается. Кроме того, вы можете создать трещину глубиной 30 футов и шириной 10 футов в любом месте в пределах этой области. Любое существо, оказавшееся на месте, где открывается трещина, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 20, падая при провале в трещину или перемещаясь вместе с краем трещины при успехе. Любое здание, оказавшееся на месте трещины, разрушается и падает в неё. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Дварфийский метатель

Оружие (Боевой молот), Очень редкое (требуется Настройка Дварфом или существом, настроенным на Пояс дварфов)

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Оно обладает свойством Метательное с нормальной дистанцией 20 футов и максимальной дистанцией 60 футов. Когда вы попадаете дальнобойной атакой этим оружием, оно наносит дополнительно 1к8 урона Чистой силой, или дополнительно 2к8 урона Чистой силой, если цель — Великан. Немедленно после попадания или промаха оружие прилетает обратно в вашу руку.

Демонический доспех

Доспех (любой Лёгкий, Средний или Тяжёлый), Очень редкий (требуется Настройка)

Пока вы носите этот доспех, вы получаете бонус +1 к Классу Защиты, а также знаете язык Бездны. Кроме того, когтистые наручи доспеха позволяют вашим Безоружным ударам наносить 1к8 Рубящего урона вместо обычного Дробящего урона, а также дают вам бонус +1 к броскам атаки и урона ваших Безоружных ударов.

Проклятие. Как только вы наденете этот проклятый доспех, снять его можно будет, только если вы станете целью заклинания *Снятие проклятья [Remove Curse]* или аналогичной магии. Пока вы носите доспех, вы совершаете с Помехой броски атаки по демонам и спасброски против их заклинаний и особых способностей.

Демономикон Иггвилв

Чудесный предмет, Артефакт (требуется Настройка)

Этот трактат, составленный волшебницей Иггвилв, описывает слои Бездны и её обитателей и считается наиболее полным и пропитанным скверной трактатом по демонологии во вселенной. В книге рассказывается, как о самых древних, так и о совсем недавних преступлениях Бездны и демонов. Демоны пытались цензурировать текст, и хотя некоторые разделы вырваны из книги, основные главы сохранились, готовые раскрыть демонические тайны. За строчками текста скрывается фрагмент самой Бездны, непрестанно обновляющий книгу, сколько бы страниц ни было вырвано, и жаждущий стать не простым справочным материалом.

Знания о демонах. Вы можете справляться с *Демономиконом* при совершении проверок Интеллекта для получения информации о демонах и проверок Мудрости (Выживание), связанных с Бездной. В таком случае вы совершаете проверку с Преимуществом.

Содержание. Первые десять страниц *Демономикона* пусты. Пока вы держите книгу, действием Магия вы можете выбрать видимое вами Исчадие, запертое в области воздействия заклинания *Магический круг [Magic Circle]*. Это Исчадие должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 20 с Помехой, иначе окажется в заточении на одной из пустых страниц *Демономикона*, которая окажется заполнена текстом, описывающим широко известное имя и пороки пойманного существа. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Когда вы завершаете Долгий отдых, если вы находитесь на одном плане с *Демономиконом*, одно из запертых в книге существ может попытаться вселиться в вас. Вы совершаете спасбросок Харизмы Сл 20. При провале вы становитесь одержимым этим существом, которое управляет вами как марионеткой. Действием Магия одержимое существо может освободить вас и появиться



Демономикон Иггвилв



Оковы измерений

Доспех из драконьей чешуи

Убийца драконов (двуручный меч)

Шлем ужаса

в ближайшем к вам незанятом пространстве. При успехе Исчадие не может пытаться вселиться в вас снова в течение 7 дней (но это может попробовать другое Исчадие, запертое в книге).

Когда книгу находят, на её страницах уже содержится 1к4 Исчадий — обычно разнообразная группа демонов.

Заточение. Пока вы несёте книгу, каждый раз, когда вы сотворяете заклинание *Магический круг [Magic Circle]*, выбирая только Исчадий, или заклинание *Планарные узы [Planar Binding]* с целью подчинить Исчадия, это заклинание сотворяется на 9-м уровне, независимо от уровня использованной ячейки и того, использовали ли вы ячейку вовсе. Кроме того, Исчадия совершают с Помехой спасбросок против таких заклинаний.

Демоническое наказание. Пока вы несёте книгу, когда вы совершаете бросок урона от заклинания, сотворённого против Исчадия, вы используете максимально возможный результат вместо броска.

Случайные свойства. Этот Артефакт обладает следующими случайными свойствами (см. раздел «Артефакты» в этой главе):

- 2 малых положительных свойства
- 1 малое отрицательное свойство
- 1 основное отрицательное свойство

Заклинания. У книги 8 зарядов, и она ежедневно восстанавливает 1к8 потраченных зарядов на рассвете. Держа книгу, вы можете действием Магия сотворить одно из заклинаний из следующей таблицы (Сл спасброска 20). В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания.

Заклинание	Стоимость зарядов
Волшебный сосуд [Magic Jar]	3
Вызов Исчадия [Summon Fiend]	3
Жуткий смех Таши [Tasha's Hideous Laughter]	0
Магический круг [Magic Circle]	1
Планарные узы [Planar Binding]	2
Планарный переход [Plane Shift] (только в Бездну)	3
Планарный союзник [Planar Ally]	3

Уничтожение Демономикона. Чтобы уничтожить книгу, шесть различных лордов демонов должны вырвать по шестой части её страниц. Если это произойдёт, страницы появятся снова через 24 часа. До истечения этого срока любой, кто откроет оставшуюся от книги обложку, будет перенесён в новорождённый слой Бездны, скрытый внутри книги. В центре этой смертельно опасной, полуразумной области находится давно утерянный артефакт — *Посох Фраз-Урб'луу*. Если посох вытащить из межпространства, Демономикон превратится в обыкновенную и устаревшую копию *Трактата Зикса*, труда, который стал основой *Демономикона Иггвилв*. *Трактат Зикса* может быть уничтожен, как обычная книга. Как только посох вынут из межпространства, лорд демонов Фраз-Урб'луу немедленно об этом узнаёт.

Доспех +1, +2, +3

Доспех (любой Лёгкий, Средний или Тяжёлый), Редкий (+1), Очень редкий (+2), Легендарный (+3)

Вы получаете бонус к Классу Защиты, пока носите этот доспех. Бонус определяется его редкостью.

Доспех быстрого снятия

Доспех (любой Лёгкий, Средний или Тяжёлый), Обычный

Вы можете снять этот доспех действием Магия.

Доспех из драконьей чешуи

Доспех (Чешуйчатый доспех), Очень редкий (требуется Настройка)

Доспех из драконьей чешуи изготовлен из чешуи одного типа дракона. Иногда драконы собирают свои отпавшие чешуйки и дарят их. В других случаях охотники тщательно сохраняют шкуру убитого дракона. В любом случае *Доспех из драконьей чешуи* высоко ценится.

При ношении этого доспеха вы получаете бонус +1 к Классу Защиты, Преимущество к спасброскам от дыхательных атак Драконов и Сопротивление одному типу урона, определённому видом дракона, предоставившего чешую (см. приложенную таблицу).

Кроме того, вы можете сосредоточить свои чувства действием Магия, чтобы определить расстояние и направление до ближайшего дракона того же типа, что и доспех, в пределах 30 миль от вас. Это действие нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Дракон	Сопротивление
Белый	Холод
Бронзовый	Электричество
Зелёный	Яд
Золотой	Огонь
Красный	Огонь
Латунный	Огонь
Медный	Кислота
Серебряный	Холод
Синий	Электричество
Чёрный	Кислота

Доспех моряка

Доспех (любой Лёгкий, Средний или Тяжёлый), Необычный

Пока вы носите этот доспех, у вас есть Скорость плавания, равная вашей Скорости. Кроме того, если вы начинаете ваш ход под водой с 0 Хитов, вы немедленно восстанавливаете 1к4 Хитов. Доспех не может исцелить кого-либо снова до следующего рассвета.

Доспех украшен узорами в виде рыб и ракушек.

Доспех неуязвимости

Доспех (Латы), Легендарный (требуется Настройка)

Пока вы носите этот доспех, у вас есть Сопротивление к Дробящему, Колющему и Рубящему урону.

Металлическая оболочка. Вы можете действием Магия на 10 минут или до тех пор, пока не снимете доспех, получить Иммунитет к Дробящему, Колющему и Рубящему урону. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.



Доспех сопротивления (Кожаный доспех)

Доспех неуязвимости (Латы)

Доспех сопротивления

Доспех (любой Лёгкий, Средний или Тяжёлый), Редкий (требуется Настройка)

Пока вы носите этот доспех, вы получаете Сопротивление одному из типов урона. Мастер выбирает тип урона или определяет его броском по следующей таблице.

1к10	Тип урона	1к10	Тип урона
1	Звук	6	Психическая энергия
2	Излучение	7	Холод
3	Кислота	8	Чистая сила
4	Некротическая энергия	9	Электричество
5	Огонь	10	Яд

Доспех уязвимости

Доспех (любой Лёгкий, Средний или Тяжёлый), Редкий (требуется Настройка)

Пока вы носите этот доспех, вы получаете Сопротивление одному из типов урона: Дробящий, Колющий или Рубящий. Мастер выбирает тип урона или определяет его случайным образом.

Проклятие. Доспех проклят, и это можно узнать, только настроившись на доспех или сотворив на него заклинание *Опознание [Identify]*. Настроившись на него, вы становитесь проклятым, пока на вас не будет применено *Снятие проклятья [Remove Curse]* или аналогичная магия. Снятие доспеха не оканчивает это проклятие на вас. Будучи проклятым, вы получаете Уязвимость к двум оставшимся типам урона из списка выше, исключая тот, к которому доспех даёт Сопротивление.



Дымящий доспех

Доспех (любой Лёгкий, Средний или Тяжёлый), Обычный

Когда этот доспех надет, от него поднимаются клубы безвредного, не имеющего запаха дыма.

Жаровня командования огненными элементалями

Чудесный предмет, Редкий

Пока вы находитесь в пределах 5 футов от этой жаровни, вы можете действием Магия призвать **Огненного элементаля [Fire Elemental]**. Элементаль появляется в ближайшем к жаровне незанятом пространстве, понимает ваши языки, подчиняется вашим командам, в бою имеет то же значение Инициативы, что и вы, и ходит сразу после вас. Элементаль исчезает через 1 час, когда умирает или когда вы Бонусным действием отпустите его. Жаровня не может быть использована снова до следующего рассвета.

Жезл бдительности

Жезл, Очень редкий (требуется Настройка)

Этот жезл обладает следующими свойствами:

Бдительность. Пока вы держите жезл, вы совершаете с Преимуществом проверки Мудрости (Восприятие) и броски Инициативы.

Заклинания. Пока вы держите жезл, можете сотворять с его помощью следующие заклинания:

- *Обнаружение добра и зла [Detect Evil and Good]*
- *Обнаружение магии [Detect Magic]*
- *Обнаружение болезней и яда [Detect Poison and Disease]*
- *Видение невидимого [See Invisibility]*

Защитная аура. Действием Магия вы можете погрузить рукоять жезла в землю, и его навершие начинает испускать Яркий свет в пределах 60 футов и Тусклый свет ещё в пределах 60 футов. Находясь в этом Ярком свете, вы и ваши союзники получаете бонус +1 к Классу Защиты и спасброскам и можете ощущать местонахождение Невидимых существ, также находящихся в этом Ярком свете.

Свечение навершия жезла и действие этого эффекта прекращаются через 10 минут или когда существо действием Магия вынимает жезл из земли. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Жезл безопасности

Жезл, Очень редкий

Пока вы держите этот жезл, вы можете действием Магия активировать его. Жезл немедленно перемещает вас и ещё вплоть до 199 согласных существ, которых вы можете видеть, на демиплан. Вы выбираете образ этого демиплана. Это может быть мирный сад, тропический остров, шумная таверна, просторный дворец, головокружительный карнавал или всё, что вы можете представить. Каким бы он ни был, демиплан содержит достаточное количество еды и воды для своих посетителей, а окружение в нём не может навредить находящимся внутри. Всё остальное, с чем можно взаимодействовать внутри, существует только внутри. Например, сорванный в саду цветок исчезает, если вынести его с демиплана.

За каждый час, проведённый внутри, каждое существо восстанавливает Хиты, как если бы потратило 1 Кость хитов. Кроме того, оно не стареет, пока находится на этом демиплане. Время, которое существа могут провести внутри, равно 200 дням, разделённым на количество вошедших существ (округляя в меньшую сторону).

Когда это время истекает или если вы действием Магия заканчиваете этот эффект, все существа вновь появляются в тех местах, из которых были перемещены на демиплан, или в ближайших к ним незанятых пространствах. После использования этого свойства оно не может быть использовано снова, пока не пройдёт 10 дней.

Жезл величественной мощи

Жезл, Легендарный (требуется Настройка)

Навершие этого жезла ребристое, и его можно использовать как магическую Булаву с бонусом +3 к броскам атаки и урона, совершаемым ею. Шесть свойств жезла связаны с шестью кнопка-

ми, расположенными в ряд на его рукояти. Ещё три свойства жезла не связаны с этими кнопками, они описаны ниже.

Кнопки. Бонусным действием вы можете нажать одну из этих кнопок на рукояти жезла; связанный с этой кнопкой эффект длится до тех пор, пока вы не нажмёте другую или не нажмёте ту же кнопку снова — в последнем случае жезл возвращается в свою обычную форму.

Кнопка 1. Из конца рукояти появляется огненный клинок. Пламя этого клинка испускает Яркий свет в пределах 40 футов и Тусклый свет в пределах ещё 40 футов, и этот клинок можно использовать как магический Длинный меч или Короткий меч (по вашему выбору), наносящий при попадании дополнительно 2к6 урона Огнём.

Кнопка 2. Рёбра на навершии жезла складываются, а вместо них вылетают два лезвия в виде полумесяцев, превращая жезл в магический Боевой топор с бонусом +3 к броскам атаки и урона, совершаемым им.

Кнопка 3. Рёбра на навершии жезла складываются, а вместо них выдвигается наконечник копья, и рукоять жезла растягивается в древко длиной 6 футов, превращая жезл в магическое Копьё с бонусом +3 к броскам атаки и урона, совершаемым им.

Кнопка 4. Жезл превращается в шест для лазания длиной вплоть до 50 футов (на ваше усмотрение), причём кнопки остаются в вашей досягаемости. Шип в основании и три крюка на навершии надёжно удерживают шест в материалах, твёрдых как гранит. На расстоянии 1 фута друг от друга из шеста в стороны выдвигаются горизонтальные перекладины длиной 3 дюйма (~8 см), образуя лестницу. Шест может нести 4000 фунтов веса (~1800 кг). Если на шест действует больший вес или шест удерживается ненадёжно, жезл возвращается в свою обычную форму.

Кнопка 5. Жезл превращается в переносной таран, предоставляя использующему его бонус +10 к проверкам Силы (Атлетика), совершаемым для проламывания дверей, баррикад и прочих препятствий.

Кнопка 6. Жезл возвращается в обычную форму или остаётся в ней и начинает указывать на магнитный север. Если это происходит в месте, где нет магнитного севера, ничего не происходит. Жезл также даёт вам знание того, на какой примерной глубине под землёй (или на какой примерно высоте над землёй) вы находитесь.

Вытягивание жизни. Когда вы попадаете по существу рукопашной атакой этим жезлом, вы можете заставить цель совершить спасбросок Телосложения Сл 17. При провале цель получает дополнительно 4к6 урона Некротической энергией, а вы восстанавливаете Хиты в количестве, равном половине этого урона Некротической энергией. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.



Жезл поглощения

Паралич. Когда вы попадаете по существу рукопашной атакой этим жезлом, вы можете заставить цель совершить спасбросок Телосложения Сл 17. При провале цель становится Парализованной на 1 минуту. Она повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Ужас. Пока вы держите этот жезл, вы можете действием Магия заставить каждое существо в пределах 30 футов, которое вы можете видеть, совершить спасбросок Мудрости Сл 17. При провале цель становится Испуганной на 1 минуту. Испуганная цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Жезл воскрешения

Жезл, Легендарный (требуется Настройка)

Этот жезл имеет 5 зарядов. Пока вы держите его, вы можете сотворять с его помощью следующие заклинания: *Исцеление [Heal]* (тратит 1 заряд) или *Воскрешение [Resurrection]* (тратит 5 зарядов).

Жезл ежедневно восстанавливает 1 потраченный заряд на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте 1к20. Если выпадает «1», жезл исчезает в безвредной вспышке.

Жезл поглощения

Жезл, Очень редкий (требуется Настройка)

Пока вы держите этот жезл, вы можете Реакцией поглотить заклинание, если оно нацеливается только на вас и не создаёт области воздействия. При этом эффект заклинания отменяется, а энергия заклинания (но не само заклинание) сохраняется в жезле. Сохраняемая энергия имеет тот же уровень, что и уровень сотворённого заклинания. Отменённое заклинание не оказывает эффекта, а ресурсы на его сотворение утрачиваются. За всё время своего существования жезл может поглотить не более 50 уровней энергии. Как только жезл поглощает 50 уровней энергии, он не может поглотить больше. Если на вас нацеливается

заклинание, энергию которого жезл не может вместить, он не может повлиять на это заклинание.

Когда вы настраиваетесь на жезл, вы узнаёте, сколько уровней энергии в нём сохранено сейчас и сколько было сохранено за всё время его существования.

Если вы заклинатель и держите жезл, вы можете преобразовывать сохранённую в жезле энергию в ячейки заклинаний, которые можно использовать для сотворения известных вам или подготовленных вами заклинаний. Вы можете создавать таким образом только ячейки не выше 5-го уровня и не выше, чем ваши собственные. В этом случае вы тратите сохранённые в жезле уровни вместо своих ячеек, и в остальных отношениях сотворяете заклинание как обычно. Например, вы можете потратить 3 сохранённых уровня вместо ячейки 3-го уровня.

Когда жезл находят, в нём обычно уже сохранено 1к10 уровней энергии заклинаний. Когда жезл больше не может поглощать заклинания и в нём не остаётся сохранённой энергии, он становится немагическим.

Жезл правления

Жезл, Редкий (требуется Настройка)

Действием Магия вы можете продемонстрировать этот жезл и потребовать подчинения от существ по вашему выбору из тех, что вы можете видеть в пределах 120 футов. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе станет Очарованной на 8 часов. Будучи Очарованным таким образом, существо считает вас своим истинным предводителем. Если цель получает урон от вас или ваших союзников или получает приказ, противоречащий её природе, она перестаёт быть Очарованной таким образом. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Жезл хранителя договора

Жезл, редкость варьируется (+1 Необычный, +2 Редкий, +3 Очень редкий, требуется Настройка Колдуном)

Пока вы держите этот жезл, вы получаете бонус к Сл спасброска против ваших заклинаний и броскам атаки ваших заклинаний Колдуна. Бонус зависит от редкости жезла.

Кроме того, пока вы держите этот жезл, вы можете действием Магия восстановить одну ячейку заклинаний. Вы не можете использовать это свойство снова, пока не завершите Долгий отдых.

Жезл щупалец

Жезл, Редкий (требуется Настройка)

На навершии этого жезла находятся три эластичных щупальца. Пока вы держите этот жезл, вы можете действием Магия направить щупальца, при этом каждое удлиняется и атакует существо, которое вы можете видеть в пределах 15 футов. Совершите бросок рукопашной атаки с бонусом +9 за каждое щупальце. Щупальце наносит 1к6 урона Психической энергией при попадании. Если все три щупальца попадают по одной цели, она должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе станет Опутанной до тех пор, пока вы не станете Недееспособным, Бонусным действием не освободите цель или пока цель не окажется дальше 15 футов от вас. Опутанная щупальцами цель получает 3к6 урона Психической энергией в начале каждого своего хода. Она повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

Железная фляга

Чудесный предмет, Легендарный

Пока вы держите эту железную флягу с латунной пробкой, вы можете действием Магия выбрать существо, видимое вами в пределах 60 футов. Если фляга пуста и текущий план бытия отличается от родного для цели, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 17, иначе окажется запертой во фляге. Если цель уже попадала во флягу ранее, она совершает этот спасбросок с Преимуществом. После запирания существо остаётся во фляге до тех пор, пока его не освободят. Фляга может вместить только одно существо одновременно. Существо, запертое во фляге, не стареет и не нуждается в дыхании, еде или питье.

Вы можете действием Магия снять пробку с фляги и освободить существо внутри. Затем оно подчиняется вашим командам в течение 1 часа, понимая их, даже если не знает язык, на котором они произнесены. Если вы не даёте команд или даёте такую команду, которая может привести к смерти или заключению существа, оно защищает себя, но больше не предпринимает других действий. По истечении этого времени существо действует в соответствии со своим обычным поведением и мировоззрением.

Заклинание *Опознание [Identify]* выявляет, есть ли во фляге существо, но узнать его тип можно только после открытия фляги. Найденная *Железная фляга* может уже содержать существо, выбранное Мастером или определённое случайным образом броском по таблице ниже (см. *«Бестиарий»* для блоков статистики существ).



Железные ленты Билларро

Железная фляга

Метательное копьё молнии

1к100	Содержимое
01–50	Нет существа
51	**Арканалот [Arcanaloth]**
52–54	**Костяной дьявол [Bone Devil]**
55–56	**Камбион [Cambion]**
57–58	**Дао [Dao]**
59	**Дэв [Deva]**
60–61	**Джинн [Djinni]**
62–63	**Ифрит [Efreeti]**
64–65	**Эриния [Erinyes]**
66–67	**Фомор [Fomorian]**
68	**Гитъянки-рыцарь [Githyanki Knight]**
69	**Гитцерай-зерт [Githzerai Zerth]**
70–71	**Глабрезу [Glabrezu]**
72–74	**Хезроу [Hezrou]**
75	**Инкуб [Incubus]**
76–77	**Невидимый охотник [Invisible Stalker]**

1к100	Содержимое
78–79	**Марид [Marid]**
80	**Марилит [Marilith]**
81–82	**Меззолот [Mezzoloth]**
83–84	**Нальфешни [Nalfeshnee]**
85–86	**Ночная карга [Night Hag]**
87–88	**Никалот [Nycaloth]**
89	**Планетар [Planetar]**
90–91	**Красный слаад [Red Slaad]**
92–93	**Саламандра [Salamander]**
94	**Солар [Solar]**
95	**Суккуб [Succubus]**
96	**Ультролот [Ultroloth]**
97–99	**Врок [Vrock]**
00	**Зорн [Xorn]**

Железные ленты Билларро

Чудесный предмет, Редкий

Эта ржавая железная сфера диаметром 3 дюйма весит 1 фунт. Действием Магия вы можете бросить сферу в видимое вами в пределах 60 футов существо Огромного размера или меньше. В воздухе сфера раскрывается в клубок металлических лент.

Совершите бросок дальнобойной атаки с бонусом, равным сумме ваших модификатора Ловкости и Бонуса владения. При попадании существо становится Опутанным до тех пор, пока вы Бонусным действием не произнесёте команду, отпускающую цель. В этом случае, а также если вы промахнётесь атакой сферой, ленты сворачиваются и снова становятся сферой.

Существо, которое может коснуться лент, включая Опутанное существо, может действием попытаться разорвать эти железные ленты проверкой Силы (Атлетика) Сл 20. При успехе этот магический предмет уничтожается, а существо освобождается. При провале дальнейшие попытки этого существа освободиться автоматически проваливаются в течение следующих 24 часов.

После использования лент вы не можете повторно использовать их до следующего рассвета.

Жемчужина силы

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка заклинателем)

Пока эта жемчужина находится при вас, вы можете действием Магия восстановить одну потраченную ячейку заклинания 3-го уровня или ниже. Как только жемчужина использована, её нельзя использовать снова до следующего рассвета.

Жестокое оружие

Оружие (любое Простое или Воинское), Редкое

Это оружие наносит дополнительно 2к6 урона существу, по которому оно попадает. Дополнительный урон того же типа, что и нормальный урон оружия.

Живой щит

Доспех (Щит), Очень редкий (требуется Настройка)

Пока вы держите этот Щит, вы можете Бонусным действием оживить его. Щит поднимается в воздух и парит в вашем пространстве, защищая вас, будто вы его держите, при этом не занимая ваши руки. Щит остаётся таким в течение 1 минуты или пока вы Бонусным действием не завершите этот эффект, не умрёте, или не станете Недееспособным: тогда Щит падает на землю или в вашу руку, если у вас есть свободная рука.

Заговорённое оружие

Оружие (любое Простое или Воинское), редкость варьируется (требуется Настройка)

В это оружие вплетено заклинание 8-го уровня или ниже. Какое именно заклинание вплетено в оружие, определяется при его создании; оно должно принадлежать к школе Воплощения, Некромантии, Преобразования, Призыва или Прорицания. Оружие имеет 6 зарядов и ежедневно восстанавливает 1к6 потраченных зарядов на рассвете. Пока вы держите это оружие, можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить вплетённое в него заклинание.

От уровня вплетённого в оружие заклинания зависит его Сл спасброска и модификатор атаки, а также редкость самого оружия, как показано в таблице ниже.

Уровень заклинания	Редкость	Сл спасброска	Модификатор атаки
Заговор	Необычный	13	+5
1	Необычный	13	+5
2	Редкий	13	+5
3	Редкий	15	+7
4	Очень редкий	15	+7
5	Очень редкий	17	+9
6	Легендарный	17	+9
7	Легендарный	18	+10
8	Легендарный	18	+10

Заговорённый доспех

Доспех (любой Лёгкий, Средний или Тяжёлый), редкость варьируется (требуется Настройка)

В этот доспех вплетено заклинание 8-го уровня или ниже. Какое именно заклинание вплетено в доспех, определяется при его создании; оно должно принадлежать к школам Иллюзии или Ограждения. Доспех имеет 6 зарядов и ежедневно восстанавливает 1к6 потраченных зарядов на рассвете. Пока вы носите этот доспех, можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить вплетённое в него заклинание.

От уровня вплетённого в доспех заклинания зависит его Сл спасброска и модификатор атаки, а также редкость самого доспеха, как показано в таблице ниже.

Уровень заклинания	Редкость	Сл спасброска	Модификатор атаки
Заговор	Необычный	13	+5
1	Необычный	13	+5
2	Редкий	13	+5
3	Редкий	15	+7
4	Очень редкий	15	+7
5	Очень редкий	17	+9
6	Легендарный	17	+9
7	Легендарный	18	+10
8	Легендарный	18	+10

Заговорённый посох

Посох, редкость варьируется (требуется Настройка заклинателем)

В этот посох вплетено заклинание 8-го уровня или ниже. Какое именно заклинание вплетено в посох, определяется при его создании; оно может принадлежать к любой школе магии. Посох имеет 6 зарядов и ежедневно восстанавливает 1к6 потраченных зарядов на рассвете. Пока вы держите этот посох, вы можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить вплетённое в него заклинание. Если вы потратили последний заряд посоха, бросьте 1к20. При выпадении «1», посох теряет свои свойства и становится немагическим Боевым посохом.

От уровня вплетённого в посох заклинания зависит его Сл спасброска и модификатор атаки, а также редкость самого посоха, как показано в таблице ниже.

Уровень заклинания	Редкость	Сл спасброска	Модификатор атаки
Заговор	Необычный	13	+5
1	Необычный	13	+5
2	Редкий	13	+5
3	Редкий	15	+7
4	Очень редкий	15	+7
5	Очень редкий	17	+9
6	Легендарный	17	+9
7	Легендарный	18	+10
8	Легендарный	18	+10

Запасной глаз

Чудесный предмет, Обычный

Этот магический глаз заменяет настоящий, если он был потерян или удалён. Пока *Запасной глаз* вставлен в вашу глазницу, вы можете видеть через этот крошечный шарик так же, как через свой родной глаз. Вы можете вставить или извлечь *Запасной глаз* действием Магия, и его нельзя извлечь против вашей воли, пока вы живы.

Заполярные сапоги

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Эти тёплые на ощупь меховые сапоги плотно облегают ноги. Пока вы их носите, вы получаете следующие преимущества.

Сопротивление холоду. Вы получаете Сопротивление урону Холодом и можете выдерживать температуру 0 градусов по Фаренгейту (-18 °C) или ниже без дополнительной защиты.

Зимний странник. Вы игнорируете Труднопроходимую местность, созданную льдом или снегом.

Защитник
Оружие (любое Рукопашное), Легендарное (требуется Настройка)

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

В первый раз, когда вы атакуете этим оружием каждый ваш ход, вы можете передать часть или всё бонусное значение оружия в свой Класс Защиты. Например, вы можете снизить бонус к броскам атаки и урона до +1 и получить бонус +2 к Классу Защиты. Изменённые бонусы сохраняются до начала вашего следующего хода, при этом вы должны держать оружие, чтобы получать бонус к КЗ от него.

Зелье высшей невидимости
Зелье, Очень редкое

Фиал с этим зельем выглядит пустым, но ощущается как содержащий жидкость. Когда вы выпиваете это зелье, вы становитесь Невидимым на 1 час.

Зелье газообразной формы
Зелье, Редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете эффект заклинания *Газообразная форма [Gaseous Form]* на 1 час (Концентрация не требуется) или пока вы не завершите его Бонусным действием.

В фиале этого зелья будто находится туман, двигающийся и льющийся, как вода.

Зелье героизма
Зелье, Редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете 10 Временных хитов, длящихся в течение 1 часа. В течение этого же времени на вас действует эффект заклинания *Благословение [Bless]* (Концентрация не требуется).

Голубая жидкость этого зелья парит и бурлит, как будто кипит.

Зелье долголетия
Зелье, Очень редкое

Когда вы выпиваете это зелье, ваш физический возраст уменьшается на 1к6 + 6 лет, но не ниже 13 лет. Каждый следующий раз, когда вы выпиваете *Зелье долголетия*, существует накопительный 10-процентный шанс того, что вместо уменьшения ваш возраст увеличится на 1к6 + 6 лет.

В янтарной жидкости этого зелья плавает крошечное сердце, которой, вопреки здравому смыслу, всё еще бьётся. Эти ингредиенты исчезают, когда зелье открывают.

Зелье дружбы с животными
Зелье, Необычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы можете сотворить заклинание *Дружба с животными [Animal Friendship]* как заклинание 3-го уровня (Сл спасброска заклинаний 13).

При встряхивании грязной жидкости этого зелья в ней можно заметить кусочки тел: рыбью чешуйку, перо колибри, коготь кошки или мех белки.

Зелье живучести
Зелье, Очень редкое

Когда вы выпиваете это зелье, оно снимает с вас все уровни Истощения и заканчивает состояние Отравленный. В течение следующих 24 часов вы восстанавливаете максимальное количество Хитов за каждую потраченную вами Кость хитов.

Кроваво-красная жидкость этого зелья постоянно пульсирует тусклым светом, что напоминает биение сердца.



Демонический доспех (Латы)

Защитник (Двуручный меч)



Зелье кулачного боя

Зелье, Необычное

После выпивания этого зелья каждый совершаемый вами Безоружный удар наносит дополнительно 1к6 урона Чистой силой при попадании. Этот эффект длится 10 минут.

Густая зелёная жидкость этого зелья на вкус — как шпинат.

Зелье лазания

Зелье, Обычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете Скорость лазания, равную вашей Скорости, на 1 час. В течение этого времени у вас есть Преимущество к проверкам Силы (Атлетика), совершаемым для лазанья.

Жидкость этого зелья состоит из слоёв бурого, серебристого и серого цветов, словно слоистый камень. Встряхивание зелья не нарушает границ этих слоёв.

Зелья лечения

Зелье, редкость варьируется

Выпивая это зелье, вы восстанавливаете Хиты. Количество восстанавливаемых Хитов зависит от редкости зелья, как показано в таблице ниже.

Какой бы редкости ни было Зелье лечения, оно представляет собой красную жидкость, мерцающую при встряхивании.

Зелье	Восстанавливаемые Хиты	Редкость
Зелье лечения	2к4 + 2	Обычное
Зелье лечения (большого)	4к4 + 4	Необычное
Зелье лечения (отличного)	8к4 + 8	Редкое
Зелье лечения (превосходного)	10к4 + 20	Очень редкое

Зелье невидимости

Зелье, Редкое

Фиал с этим зельем выглядит пустым, но ощущается как содержащий жидкость. Когда вы выпиваете это зелье, вы становитесь Невидимым на 1 час. Этот эффект заканчивается преждевременно, если вы совершаете бросок атаки, наносите урон или сотворяете заклинание.

Зелье неуязвимости

Зелье, Редкое

В течение следующей минуты после того, как вы выпьете это зелье, вы получаете Сопротивление всему урону.

Сиропообразная жидкость зелья выглядит как жидкое железо.

Зелье огненного дыхания

Зелье, Необычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы можете Бонусным действием выдохнуть огонь в цель в пределах 30 футов. Цель совершает спасбросок Ловко-

сти Сл 13, получая 4к6 урона Огнём при провале или половину этого урона при успехе. Эффект зелья оканчивается через 1 час или когда вы выдохнете огонь три раза.

Оранжевая жидкость этого зелья мерцает, а в незанятом жидкостью пространстве фиала клубится дым, вылетающий при открывании.

Зелье подводного дыхания

Зелье, Необычное

В течение 24 часов после выпивания этого зелья вы можете дышать под водой.

Мутно-зелёная жидкость этого зелья пахнет морем, и в ней плавает похожий на медузу пузырёк.

Зелье полёта

Зелье, Очень редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете Скорость полёта, равную вашей Скорости, на 1 час и можете парить. Если вы находитесь в полёте, когда действие зелья заканчивается, вы падаете, если у вас нет иных средств держаться в воздухе.

Прозрачная жидкость этого зелья не стекает вниз фиала, а находится наверху, и в ней плавают белые облачка.

Зелье понимания

Зелье, Обычное

Когда вы выпиваете зелье, вы получаете эффект заклинания *Понимание языков [Comprehend Languages]* на 1 час.

В прозрачной жидкости этого зелья кружатся крупинки соли и сажи.

Зелье силы великана

Зелье, редкость варьируется

Когда вы выпиваете это зелье, ваше значение Силы изменяется на 1 час. Значение зависит от типа великана (см. таблицу ниже). Зелье не оказывает на вас эффекта, если ваша Сила уже равна указанному значению или выше его.

В прозрачной жидкости этого зелья плавает проблеск света, по форме похожий на ноготь гиганта.

Зелье	Сила	Редкость
Зелье силы великана (холмового)	21	Необычное
Зелье силы великана (ледяного) или *Зелье силы великана* (каменного)	23	Редкое
Зелье силы великана (огненного)	25	Редкое
Зелье силы великана (облачного)	27	Очень редкое
Зелье силы великана (штормового)	29	Легендарное



Зелье лазания



Латный доспех эфирности



Складной шест

Зелье скорости
Зелье, Очень редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете эффект заклинания *Ускорение [Haste]* на 1 минуту (Концентрация не требуется) без волны усталости, которая обычно есть в конце этого заклинания.

Жёлтая жидкость этого зелья перемежается чёрными росчерками и крутится сама по себе.

Зелье сопротивления
Зелье, Необычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете Сопротивление одному типу урона на 1 час. Мастер выбирает тип урона или определяет его броском по следующей таблице.

1к10	Тип урона	1к10	Тип урона
1	Кислота	6	Некротическая энергия
2	Холод	7	Яд
3	Огонь	8	Психическая энергия
4	Чистая сила	9	Излучение
5	Электричество	10	Звук

Зелье увеличения
Зелье, Необычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете эффект Увеличение заклинания *Увеличение/уменьшение [Enlarge/Reduce]* на 10 минут (Концентрация не требуется).

Красный цвет постоянно то расходится по прозрачной жидкости этого зелья, то снова сжимается в крохотную горошину. Встряхивание бутылочки не нарушает этот процесс.

Зелье уменьшения
Зелье, Редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете эффект Уменьшение заклинания *Увеличение/уменьшение [Enlarge/Reduce]* на 1к4 часов (Концентрация не требуется).

Красный цвет постоянно то сжимается в крохотную горошину, то снова расходится по прозрачной жидкости этого зелья. Встряхивание бутылочки не нарушает этот процесс.

Зелье чтения мыслей
Зелье, Редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете эффект заклинания *Обнаружение мыслей [Detect Thoughts]* (Сл спасброска 13) на 10 минут (Концентрация не требуется).

В тягучей фиолетовой жидкости этого зелья плавает яйцеобразное розовое облачко.

Зелье яда
Зелье, Необычное

Это зелье на вид, запах и вкус — в точности как *Зелье лечения* или другое полезное зелье. Однако на деле это яд, замаскированный магией иллюзий. Заклинание *Опознание [Identify]* раскрывает истинную природу зелья.

Если вы выпиваете это зелье, вы получаете 4к6 урона Ядом и должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе станете Отравленным на 1 час.

Зелье ясновидения
Зелье, Редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете эффект заклинания *Подсматривание [Clairvoyance]* (Концентрация не требуется).

В желтоватой жидкости этого зелья плавает глазное яблоко, которое исчезает, когда флакон с зельем открывают.

Зеркало похищения жизни
Чудесный предмет, Очень редкий

Когда это зеркало высотой 4 фута и шириной 2 фута рассматривается не напрямую, его поверхность показывает едва заметные образы существ. Зеркало весит 50 фунтов, имеет КЗ 11, 10 Хитов, Иммунитет к урону Кислотой и Психической энергией, а также Уязвимость к Дробящему урону. Оно разбивается и уничтожается, когда его Хиты снижаются до 0.

Если зеркало висит на вертикальной поверхности и вы находитесь в пределах 5 футов от него, вы можете действием Магия произнести командное слово для активации зеркала. Оно остаётся активным до тех пор, пока вы действием Магия не повторите командное слово, чтобы деактивировать его.

Любое существо, кроме вас, которое видит своё отражение в активированном зеркале, находясь в пределах 30 футов от него, должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 15, иначе будет поймано, вместе с тем, что оно носит или несёт, в одной из двенадцати межпространственных камер зеркала. Существо, знающее природу зеркала, совершает спасбросок с Преимуществом, а Конструкты преуспевают в спасброске автоматически.

Межпространственная камера — это бесконечное пространство, заполненное густым туманом, видимость в котором ограничена 10 футами. Существа, запертые в камерах зеркала, не стареют, им не нужно есть, пить или спать. Существо, пойманное в камеру, может освободиться с помощью магии, позволяющей перемещаться между планами. В противном случае оно остаётся запертым в камере, пока не будет освобождено.

Если зеркало поймало существо, но все двенадцать межпространственных камер уже заняты, зеркало случайным образом освобождает одного



Медальон мыслей



Доспех моряка



Зеркало похищения жизни



Справочник быстроты действий

из пойманных существ, чтобы захватить нового пленника. Освобождённое существо появляется в незанятом пространстве в пределах видимости зеркала, но отвёрнуто лицом от него. Если зеркало разбить, все существа, содержащиеся в нём, освобождаются и появляются в незанятых пространствах рядом с ним.

Находясь в пределах 5 футов от зеркала, вы можете действием Магия назвать одно из запертых в нём существ или назвать номер конкретной камеры. Запертое существо появляется на поверхности зеркала в виде образа. Вы и существо можете общаться.

Аналогичным образом, вы можете действием Магия произнести второе командное слово, чтобы освободить одно из запертых в зеркале существ. Освобождённое существо, вместе с его снаряжением, появляется в ближайшем незанятом пространстве рядом с зеркалом, с отвёрнутым от него лицом.

Если поместить зеркало внутрь межпространства, созданного *Сумкой хранения*, *Переносной дырой* или подобным предметом, оба предмета немедленно уничтожаются, и открываются врата на Астральный план. Врата появляются в том месте, где один предмет был помещён внутрь другого. Любое существо в пределах 10 футов от врат, не находящееся за Полным укрытием, затягивается внутрь и оказывается в случайном месте Астрального плана. После этого врата закрываются. Врата работают только в одну сторону и не могут быть открыты вновь.

Износостойкая книга заклинаний

Чудесный предмет, Обычный

Эта книга заклинаний, как и всё написанное на её страницах, не может быть повреждена огнём или водой. Кроме того, эта книга заклинаний не изнашивается со временем.

Инструмент бардов

Чудесный предмет, редкость варьируется (требуется Настройка Бардом)

Инструмент бардов во всех отношениях превосходит обычные инструменты. Существует семь таких инструментов, каждый назван в честь коллегии бардов. Таблица «Инструменты бардов» указывает, какие заклинания характерны для всех таких инструментов, и какие — конкретному инструменту. В таблице также указана редкость этих инструментов. Существо, пытающееся играть на таком инструменте, не настроившись на него, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе получит 2к4 урона Психической энергией.

Вы можете сыграть на инструменте, что сотворить одно из его заклинаний. Как только инструмент был использован для сотворения заклинания, его нельзя использовать повторно для сотворения этого заклинания до следующего рассвета. Заклинания используют вашу заклинательную характеристику и вашу Сл спасброска заклинаний.



Инструменты бардов

Инструмент	Редкость	Заклинания
Все	—	*Защита от добра и зла [Protection from Evil and Good]*, *Левитация [Levitate]*, *Невидимость [Invisibility]*, *Полёт [Fly]*, а также заклинания, указанные для конкретного инструмента
Арфа Анструт	Очень редкая	*Град [Ice Storm]*, *Лечение ран [Cure Wounds]* (5-й уровень), *Терновая стена [Wall of Thorns]*
Арфа Оллав	Легендарная	*Власть над погодой [Control Weather]*, *Огненная буря [Fire Storm]*, *Смятение [Confusion]*
Бандура Фоклучан	Необычная	*Дубинка [Shillelagh]*, *Огонь фей [Faerie Fir]*, *Опутывание [Entangle]*, *Разговор с Животными [Speak with Animals]*
Лира Кли	Редкая	*Изменение формы камня [Stone Shape]*, *Огненная стена [Wall of Fire]*, *Стена ветров [Wind Wall]*
Лютня Досс	Необычная	*Дружба с животными [Animal Friendship]*, *Защита от энергии [Protection from Energy]* (только Огонь), *Защита от яда [Protection from Poison]*
Мандолина Канаит	Редкая	*Защита от энергии [Protection from Energy]* (только Электричество), *Лечение ран [Cure Wounds]* (3-й уровень), *Рассеивание магии [Dispel Magic]*
Цитра Мак-Фурмид	Необычная	*Дубовая кожа [Barkskin]*, *Лечение ран [Cure Wounds]*, *Туманное облако [Fog Cloud]*

Инструмент иллюзий

Чудесный предмет, Обычный

Пока вы играете на этом музыкальном инструменте, вы можете действием Магия создавать безвредные иллюзорные визуальные эффекты в исходящей от инструмента 5-футовой Эманации. Если вы Бард, размер Эманации увеличивается до 15 футов. Такими визуальными эффектами могут быть, например, светящиеся музыкальные ноты, призрачный танцор, бабочки или мягко падающий снег. Эти магические эффекты нематериальны, не имеют собственного звука, и очевидно иллюзорны. Эффекты заканчиваются, когда вы перестаёте играть.

Инструмент надписей

Чудесный предмет, Обычный

Этот музыкальный инструмент имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает все потраченные заряды на рассвете. Пока вы играете на этом инструменте, вы можете действием Магия потратить 1 заряд и написать магическое сообщение на немагическом объекте или поверхности, которые вы можете видеть в пределах 30 футов.

Сообщение должно быть длиной не больше шести слов и написано на языке, который вы знаете. Если вы Бард, вы можете написать на семь слов больше и сделать так, чтобы сообщение слабо светилось, что позволит видеть его в немагической Тьме. Заклинание *Рассеивание магии [Dispel Magic]*, сотворённое на сообщение, стирает его. В противном случае сообщение исчезает через 24 часа.

Кадило контролирования воздушных элементалей

Чудесный предмет, Редкий

Пока вы несильно раскачиваете это кадило, вы можете действием Магия вызвать **Воздушного элементаля [Air Elemental]**. Элементаль появляется в ближайшем к кадилу незанятом пространстве, понимает ваши языки, подчиняется вашим командам, имеет то же значение Инициативы, что и вы, и ходит сразу после вас. Элементаль исчезает через 1 час, когда умирает, или когда вы Бонусным действием отпустите его. Кадило не может быть использовано снова до следующего рассвета.

Камень Айун

Чудесный предмет, редкость варьируется (требуется Настройка)

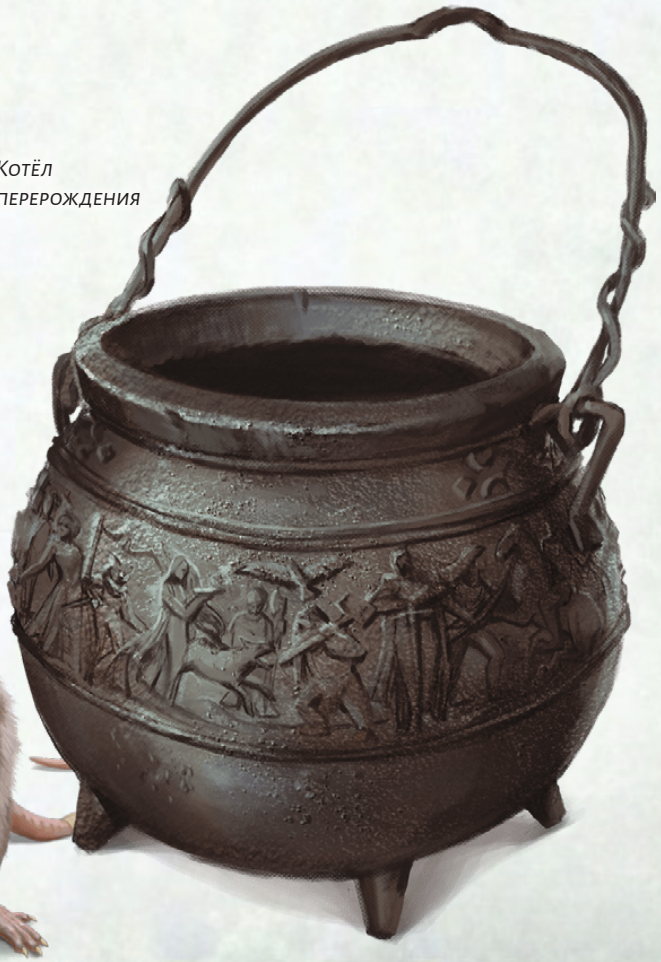
Камни Айун названы по имени богини знаний и пророчеств Айун, почитаемой в некоторых мирах. Существует много различных камней Айун, каждый имеет свою форму и цвет.

Вы можете действием Магия подбросить Камень Айун в воздух, и он начнёт летать вокруг вашей головы на расстоянии 1к3 футов, даруя вам свои преимущества в это время. Вокруг вашей головы может летать одновременно не более трёх *Камней Айун*.



Инструмент иллюзий

Котёл перерождения



Кадило контролирования воздушных элементалей





Кость шарлатана



Камни Айун

Каждый летающий вокруг вас *Камень Айун* считается носимым вами объектом. Летающий камень избегает контактов с другими существами и объектами, меняя свою орбиту так, чтобы избежать столкновений и попыток других существ атаковать его или схватить.

Действием Использование вы можете поймать любое число летающих вокруг вас *Камней Айун*. Если ваша Настройка на летающий вокруг вас камень заканчивается, он падает, как если бы вы его уронили.

Каждому типу *Камней Айун* присущи свои редкость и эффекты.

Поглощение (Очень редкий). Пока этот бледно-лавандовый эллипсоид вращается вокруг вашей головы, вы можете Реакцией отменить заклинание 4-го уровня или меньше, сотворённое видимым вами существом. Отменённое заклинание не имеет эффекта, а все ресурсы, использованные для его сотворения, утрачиваются. Как только камень отменит суммарно 20 уровней заклинаний, он выгорает, становится тускло-серым и теряет свою магию.

Проворство (Очень редкий). Пока эта тёмно-красная сфера вращается вокруг вашей головы, ваше значение Ловкости увеличивается на 2, но не выше 20.

Осведомлённость (Редкий). Пока этот тёмно-синий ромбоид вращается вокруг вашей головы, вы совершаете с Преимуществом броски Инициативы и проверки Мудрости (Восприятие).

Стойкость (Очень редкий). Пока этот розовый ромбоид вращается вокруг вашей головы, ваше значение Телосложения увеличивается на 2, но не выше 20.

Большое поглощение (Легендарный). Пока этот эллипсоид с зелёными и лавандовыми прожилками вращается вокруг вашей головы, вы можете Реакцией отменить заклинание 8-го уровня или меньше, сотворённое видимым вами существом. Отменённое заклинание не имеет эффекта, а все ресурсы, использованные для его сотворения, утрачиваются. Как только камень отменит суммарно 20 уровней заклинаний, он выгорает, становится тускло-серым и теряет свою магию.

Проницательность (Очень редкий). Пока эта ярко-синяя сфера вращается вокруг вашей головы, ваше значение Мудрости увеличивается на 2, но не выше 20.

Рассудок (Очень редкий). Пока эта сфера с алыми и синими прожилками вращается вокруг вашей головы, ваше значение Интеллекта увеличивается на 2, но не выше 20.

Лидерство (Очень редкий). Пока эта сфера с розовыми и зелёными прожилками вращается вокруг вашей головы, ваше значение Харизмы увеличивается на 2, но не выше 20.

Искусность (Легендарный). Пока эта бледно-зелёная призма вращается вокруг вашей головы, ваш Бонус владения увеличивается на 1.

Защита (Редкий). Пока эта серо-розовая призма вращается вокруг вашей головы, вы получаете бонус +1 к КЗ.

Регенерация (Легендарный). Вы восстанавливаете 15 Хитов в конце каждого часа, в течение которого этот жемчужно-белый веретенообразный камень вращается вокруг вашей головы, если у вас есть хотя бы 1 Хит.

Резерв (Редкий). Эта ярко-фиолетовая призма хранит сотворенные в неё заклинания, ожидающие использования. Этот камень может хранить не более 4-х уровней заклинаний одновременно. Когда его находят, он содержит 1к4–1 уровень заклинаний по выбору Мастера.

Любое существо может сотворить заклинание с уровнем от 1-го до 4-го в камень, если касается его при сотворении заклинания. В таком случае заклинание не оказывает эффекта, а сохраняется в камне. Если камень не может вместить заклинание, оно тратится без эффекта. Уровень использованной при сотворении заклинания ячейки определяет, сколько уровней заклинание занимает в предмете.

Пока этот камень вращается вокруг вашей головы, вы можете сотворить любое хранящееся в нём заклинание; Это заклинание использует уровень ячейки, Сл спасброска, модификатор атаки и заклинательную характеристику начального заклинателя, но в остальном будет считаться сотворяемым вами заклинанием. Сотворённое из камня заклинание перестаёт в нём храниться, освобождая занимаемые уровни.

Сила (Очень редкий). Пока этот бледно-синий ромбоид вращается вокруг вашей головы, ваше значение Силы увеличивается на 2, но не выше 20.

Питание (Редкий). Пока этот прозрачный веретенообразный камень вращается вокруг вашей головы, вам не нужно ни есть, ни пить.

Камень зрения

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Этот драгоценный камень имеет 3 заряда. Действием Магия вы можете потратить 1 заряд. В течение следующих 10 минут вы получаете Истинное зрение в пределах 120 футов, пока смотрите через самоцвет.

Он ежедневно восстанавливает 1к3 потраченных заряда на рассвете.

Камень контролирования земляных элементалей

Чудесный предмет, Редкий

Пока вы прижимаете этот камень весом 5 фунтов к земле, вы можете действием Магия вызвать **Земляного элементаля [Earth Elemental]**. Элементаль появляется в незанятом пространстве по вашему выбору в пределах 30 футов, подчиняется вашим командам, имеет то же значение Инициативы, что и вы, и ходит сразу после вас. Элементаль исчезает через 1 час, когда умирает, или когда вы Бонусным действием отпустите его. Камень не может быть использован снова до следующего рассвета.

Камень сияния

Чудесный предмет, Необычный

Эта призма имеет 50 зарядов. Пока вы держите её, вы можете действием Магия произнести одно из трёх командных слов, создавая один из следующих эффектов:

Первое командное слово. Призма испускает Яркий свет в пределах 30 футов и Тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Этот эффект не тратит заряды. Он длится, пока вы Бонусным действием не повторите это командное слово, или пока не используете другую функцию камня.

Второе командное слово. Вы тратите 1 заряд, заставляя призму выпустить ослепительный луч света в одно существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов. Существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе станет Ослеплённым на 1 минуту. Существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Третье командное слово. Вы тратите 5 зарядов, заставляя призму вспыхнуть интенсивным светом 30-футовым Конусом. Каждое существо в этом Конусе совершает спасбросок, как если бы в него был направлен луч, созданный вторым командным словом.

Когда все заряды этого камня потрачены, он становится немагическим драгоценным камнем стоимостью 50 ЗМ.

Камень удачи

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Пока этот полированный агат при вас, вы получаете бонус +1 к проверкам характеристик и спасброскам.

Камень элементаля

Чудесный предмет, Необычный

Этот драгоценный камень содержит крупицу стихийной энергии. Когда вы действием Использование разобьёте этот камень, вызывается элементаль (его блок статистики смотрите в *«Бестиарии»*), и драгоценный камень перестаёт быть магическим. Элементаль появляется в незанятом пространстве как можно ближе к разбитому драгоценному камню, понимает ваши языки, подчиняется вашим командам, имеет то же значение Инициативы, что и вы, и ходит сразу после вас. Элементаль исчезает через 1 час, когда умирает, или когда вы Бонусным действием отпустите его. Тип драгоценного камня определяет элементаля, как показано в следующей таблице.

Драгоценный камень	Вызываемый элементаль
Голубой сапфир	Воздушный элементаль
Изумруд	Водяной элементаль
Красный корунд	Огненный элементаль
Жёлтый алмаз	Земляной элементаль

Камни послания

Чудесный предмет, Необычный

Камни послания поставляются парами; резьба на каждом камне выполнена так, чтобы легко отличить парный ему камень от остальных. Пока вы касаетесь одного камня, вы можете сотворить с его помощью *Послание [Sending]*. Целью будет носитель другого камня. Если никакое существо не несёт другой камень, вы узнаёте об этом, как только используете камень, при этом заклинание не сотворяется.

После того как *Послание [Sending]* сотворено с использованием любого из камней, их оба нельзя использовать снова до рассвета. Если один из камней в паре уничтожен, другой становится немагическим.

Кинжал яда

Оружие (Кинжал), Редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Бонусным действием вы можете магическим образом покрыть клинок ядом. Этот яд остаётся на клинке в течение 1 минуты или пока атака этим оружием не попадёт по существу. Существо, по которому попала атака отравленным клинком, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе получит 2к10 урона Ядом и станет Отравленным на 1 минуту. Оружие не может быть использовано таким образом снова до следующего рассвета.

Клинок удачи

Оружие (Глефа, Двуручный меч, Длинный меч, Короткий меч, Рапира, Серп или Скимитар), Легендарное (требуется Настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Пока оружие находится у вас, вы также получаете бонус +1 к спасброскам.

Удача. Пока оружие находится у вас, вы можете воспользоваться его удачей (действие не требуется), чтобы перебросить один проваленный Тест к20, если вы не Недееспособны. Вы должны использовать результат второго броска. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Желание. У этого оружия есть 1к3 зарядов. Пока вы его держите, вы можете потратить 1 заряд и сотворить заклинание *Желание [Wish]* с помощью этого оружия. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета. Оружие теряет это свойство, если у него не осталось зарядов.

Книга восторженных деяний

Чудесный предмет, Артефакт (требуется Настройка)

Книга восторженных деяний, прославленный трактат обо всём добром во вселенной, играет важную роль во многих религиях. Хотя её авторы наполнили страницы собственным видением истинных благодетелей, не посвящая книгу какой-либо отдельной вере и создав общее руководство по поражению зла.

Книга восторженных деяний редко задерживается в одном месте. Как только книгу прочтут, она исчезает, перемещаясь в другую часть мультивселенной, где её духовное направление может дать надежду обречённому миру. Хотя попытки её скопировать и предпринимались, ни одной не удалось ни передать её магическую суть, ни воссоздать пользу, которую она приносит чистым в сердце и твёрдым в намерениях.

Тайны содержания книги охраняет тяжёлая застёжка, выкованная в виде ангельских крыльев. Открыть её может только существо, настроенное на книгу. После открытия книги настроенное существо должно потратить 80 часов на её чтение и изучение, только после этого усваивая содержимое и получая её преимущества.

Другие существа могут читать текст на открытых страницах, но не извлекают из него глубокого смысла и не получают никаких преимуществ.

Книга восторженных деяний





Книга мерзкой тьмы

Исчадие, Нежить или слуга божества с Нижних планов, пытаясь читать книгу, получает 24к6 урона Излучением. Этот урон игнорирует Сопротивление и Иммунитет, и этот урон нельзя уменьшить или избежать никакими средствами. Существо, чьи Хиты опускаются этим уроном до 0, исчезает во вспышке и уничтожается, роняя свои вещи. После нанесения урона книга исчезает, а Настройка на неё прекращается.

Преимущества, предоставляемые *Книгой восторженных деяний*, действуют только пока вы стремитесь к добру. Если вы сознательно совершите злой поступок или не сможете совершить хотя бы один добрый поступок (включая щедрость) в течение 10 дней, вы теряете все полученные от книги преимущества.

Небесное спокойствие. Пока вы настроены на книгу, вы получаете Иммунитет к состояниям Очарованный и Испуганный, а также Сопротивление урону Психической энергией. Эти преимущества становятся постоянными, как только вы потратите необходимое время на чтение и изучение книги.

Божественная мудрость. Как только вы потратите необходимое время на чтение и изучение книги, ваше значение Мудрости увеличивается на 2, но не выше 24. Вы не можете получить это преимущество более одного раза.

Магия просвещения. С тех пор, как вы потратите необходимое время на чтение и изучение книги, каждая ячейка заклинаний, которую вы тратите на сотворение заклинания, считается ячейкой на один уровень выше.

Сияние. Как только вы потратите необходимое время на чтение и изучение книги, вы получаете защитное сияние. Это сияние излучает Яркий свет в пределах 10 футов и Тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Вы можете погасить или воссоздать сияние Бонусным действием. Пока сияние не погашено, вы совершаете с Преимуществом проверки Харизмы (Убеждение). Кроме того, Исчадия и Нежить, находящиеся в радиусе Яркого света этого сияния, совершают с Помехой броски атаки по вам.

Случайные свойства. *Книга восторженных деяний* обладает следующими случайными свойствами:

- 2 малых положительных свойства
- 2 основных положительных свойства

Уничтожение Книги. *Книга восторженных деяний* не может быть уничтожена. Однако если её утопить в реке Стикс, все тексты и изображения исчезнут с её страниц, и книга станет бесполезной на 1к100 лет.

Книга мерзкой тьмы

Чудесный предмет, Артефакт (требуется Настройка)

Содержания этого проклятого манускрипта алчут и жаждут злые души. В нём хранятся знания настолько ужасные, что даже мельком взглянув на исписанные страницы, можно навлечь на себя злой рок.

Большинство считает, что *Книгу мерзкой тьмы* создал божество-лич Векна. На её страницы он записал каждую мерзкую мысль, каждое порочное стремление и каждый пример злой магии, которые ему удавалось найти или изобрести.

Другие практики зла добавили в книгу и собственные записи. Их дополнения явно видны: поздние авторы пришили свои тексты к трактату, а в некоторых случаях вносили пометки и дополнения в уже существующие строки. В отдельных местах страницы отсутствуют, порваны или настолько покрыты чернилами, кровью и царапинами, что первоначальный текст невозможно прочесть.

Природа не может вынести присутствия этой книги. Обычные растения засыхают вблизи неё, обычные животные не желают к ней приближаться, а сама книга постепенно разрушает всё, чего касается. Даже камень трескается и превращается в пыль, если книга лежит на нём достаточно долго.

Каждый раз, когда существо, за исключением Исчадий и Нежити, настраивается на *Книгу мерзкой тьмы*, оно совершает спасбросок Харизмы Сл 17. При провале существо магическим образом превращается в **Ларву [Larva]** под управлением Мастера. Только заклинание *Желание [Wish]* может отменить это мерзкое превращение.

Настроенное на книгу существо должно потратить 80 часов на её чтение и изучение, только после этого усваивая содержимое и получая преимущества свойств Изменённые характеристики, Неустанная форма, Заклинания, Отвратительные знания и Гнусная речь.

Книга мерзкой тьмы остаётся с вами лишь до тех пор, пока вы стремитесь творить зло в мире. Если вы не совершите хотя бы одно злоумышленное действие в течение 10 дней, или если вы добровольно совершите благое деяние, книга исчезает, ваша Настройка на неё немедленно прекращается, и вы теряете все преимущества, полученные от неё. Если вы умрёте, будучи настроенным на книгу, душу захватывает существо великой злобы. Вы не сможете быть воскрешены никаким способом, пока ваша душа останется в плену.

Изменённые характеристики. Значение одной из ваших характеристик по вашему выбору увеличивается на 2, но не выше 24. Значение одной другой характеристики по вашему выбору уменьшается на 2, но не ниже 3. Книга больше не может изменять ваши характеристики.

Неустанная форма. Пока книга находится у вас, вы получаете Иммунитет к состоянию Истощение.

Случайные свойства. *Книга мерзкой тьмы* обладает следующими случайными свойствами:

- 3 малых положительных свойства
- 1 основное положительное свойство
- 3 малых отрицательных свойства
- 2 основных отрицательных свойства

Заклинания. Пока вы настроены на книгу, вы можете сотворять с её помощью следующие заклинания (Сл спасброска 18):

- *Поднятие мертвеца [Animate Dead]*
- *Круг смерти [Circle of Death]*
- *Подчинение чудовища [Dominate Monster]*
- *Перст смерти [Finger of Death]*

Как только вы сотворите заклинание с помощью книги, вы не можете снова сотворить это заклинание с помощью книги до следующего рассвета.

Отвратительные знания. Вы можете сверяться с *Книгой мерзкой тьмы*, когда совершаете проверки Интеллекта для воспоминания сведений об аспектах зла, например, о демонах. При этом вы совершаете эту проверку с Преимуществом.

По усмотрению Мастера книга может раскрыть тайны, которые не должны знать смертные, такие как истинные имена могущественных Исчадий, мерзкие обряды, позволяющие превратиться в рыцаря смерти или лича, или давно забытые заклинания, созданные существами настолько злыми, что их имена не следует произносить вслух.

Гнусная речь. Пока книга находится у вас, вы можете действием Магия прочитать с её страниц слова на извращённом, мёртвом языке. Каждый раз, когда вы это делаете, вы получаете 1к12 урона Психической энергией, а каждое существо в пределах 15 футов от вас получает 3к6 урона Психической энергией, если не является Исчадием или Нежитью.

Уничтожение Книги. *Книга мерзкой тьмы* позволяет вырывать из неё страницы, но злые знания, содержащиеся на этих страницах, со временем возвращаются в книгу — обычно когда новый автор добавляет новые тексты в трактат.

Если солар разорвёт книгу надвое, она будет уничтожена на 1к100 лет, после чего воссоздастся в каком-нибудь далёком уголке мультивселенной.

Если существо настроено на книгу в течение 100 лет, оно может обнаружить в оригинальном тексте скрытую фразу, которая, будучи переведённой на Небесный и произнесённой вслух, уничтожит вспышкой сияния как говорящего, так и книгу. Однако если зло ещё существует во вселенной, книга воссоздастся через 1к10 × 100 лет.

Ковёр-самолёт

Чудесный предмет, Очень редкий

Вы можете заставить этот ковёр парить и летать, совершив действие Магия и произнеся командное слово ковра. Он движется в соответствии с вашими указаниями, пока вы находитесь в пределах 30 футов.

Существует четыре размера *Ковра-самолёта*. Мастер выбирает размер конкретного ковра или определяет его случайным образом, бросая кость по таблице ниже. Ковёр может нести вплоть до удвоенного указанного в таблице веса, но его Скорость полёта уменьшается вдвое, если он перевозит больше обычной грузоподъемности.

1к100	Размер	Грузоподъёмность	Скорость полёта
01–20	3 фута × 5 футов	200 фунтов (90 кг)	80 футов
21–55	4 фута × 6 футов	400 фунтов (180 кг)	60 футов
56–80	5 футов × 7 футов	600 фунтов (270 кг)	40 футов
81–00	6 футов × 9 футов	800 фунтов (360 кг)	30 футов

Коготь сильван

Оружие (Кинжал, Копьё, Короткий меч, Рапира, Серп или Скимитар), Обычное (требуется Настройка)

Пока это оружие находится при вас, вы понимаете не письменные сообщения всех Фей, а они понимают ваши.

Тайное сообщение. Действием Магия вы можете использовать оружие, чтобы сотворить заклинание *Сообщение [Message]*. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Колода иллюзий

Чудесный предмет, Необычный

В этой коробке находится колода карт. В полной колоде 34 карты: 32 изображают конкретных существ, и ещё 2 с зеркальной поверхностью. В колоде, найденной как сокровище, обычно не хватает 1к20 – 1 карт.

Магия колоды работает только если карты вытягиваются случайным образом. Вы можете действием Магия случайно вытянуть карту из колоды и бросить её на землю в точку в пределах 30 футов. Над упавшей картой формируется иллюзия существа, определяемого броском по таблице ниже, и она существует, пока не будет рассеяна. Иллюзорное существо, созданное картой, выглядит и ведёт себя как настоящее существо своего типа, за исключением того, что оно не может причинить вред. Пока вы находитесь в пределах 120 футов от иллюзорного существа и видите его, вы можете действием Магия переместить его в любую точку в пределах 30 футов от карты этого существа.

Физическое взаимодействие с иллюзией даёт понять, что это иллюзия, потому что сквозь неё всё проходит. Существо, визуально исследующее иллюзию действием Изучение, может определить, что это иллюзия, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15. Иллюзия длится, пока её карту не переместят или пока иллюзию не рассеют (заклинанием *Рассеивание магии [Dispel Magic]* или подобным эффектом). Когда иллюзия заканчивается, изображение на её карте исчезает, и эта карта больше не может быть использована.

Колода иллюзий

1к100	Иллюзия*
01–03	Взрослый красный дракон
04–06	Архимаг
07–09	Наёмный убийца
10–12	Капитан разбойников
13–15	Созерцатель

1к100	Иллюзия*
16–18	Берсерк
19–21	Медвежатник-воин
22–24	Облачный великан
25–27	Друид
28–30	Эриния
31–33	Эттин
34–36	Огненный великан
37–39	Ледяной великан
40–42	Гнолл-воитель
43–45	Гоблин-воитель
46–48	Охранная нага
49–51	Холмовой великан
52–54	Хобгоблин-воитель
55–57	Инкуб
58–60	Железный голем
61–63	Рыцарь
64–66	Кобольд-воитель
67–69	Лич
70–72	Медуза
73–75	Ночная карга
76–78	Огр
79–81	Они
82–84	Священник
85–87	Суккуб
88–90	Тролль
91–93	Воитель-ветеран
94–96	Виверна
97–00	Вытянувший карту

*Блоки статистики этих существ (кроме вытянувшего карту) находятся в *«Бестиарии»*.

Колода многих вещей

Чудесный предмет, Легендарный

Эта колода, находящаяся в коробке или мешочке, состоит из карт, сделанных из слоновой кости или пергамента. Большинство (75%) этих колод содержат только тринадцать карт, но остальные включают двадцать две. При случайном определении карт, извлекаемых из колоды, используйте соответствующий столбец таблицы «Колода многих вещей».

Перед тем как тянуть карты, вы должны объявить, сколько карт вы намерены взять, и затем сделать это случайным образом. Карты, взятые сверх названного числа, не будут иметь эффекта. В остальном, как только вы извлекаете карту из колоды, её магия немедленно срабатывает. Вы должны тянуть каждую карту не позднее, чем через 1 час после предыдущей. Если вы не вытянули названное число карт, оставшиеся сами вылетают из колоды и вступают в силу одновременно.

После извлечения карта исчезает. Если это не Дурак и не Шут, карта вновь появляется в колоде, что позволяет вытянуть одну и ту же карту повторно. Когда Дурак или Шут покинут колоду, перебросьте по таблице, если они вам снова выпали.

Колода многих вещей

1к100 (Колода из 13 карт)	1к100 (Колода из 22 карт)	Карта
—	01–04	Головоломка
—	05–09	Драгоценность
—	10–13	Дурак
01–07	14–18	Звезда
08–15	19–23	Ключ
—	24–27	Когти
—	28–32	Комета
16–23	33–37	Луна
—	38–42	Мудрец
24–31	43–46	Огонь
32–39	47–50	Плут
40–43	51–54	Пустота
—	55–59	Равновесие
44–51	60–63	Руины
52–59	64–68	Рыцарь
60–67	69–73	Солнце
—	74–78	Судьба
68–75	79–83	Трон
—	84–87	Тюрьма
76–83	88–91	Череп
84–91	92–96	Шут
92–00	97–00	Эвриала

Эффект каждой карты описан ниже.

Головоломка. Навсегда уменьшите значение вашего Интеллекта или Мудрости 1к4 + 1 (но не ниже 1). Вы можете вытянуть дополнительную карту сверх заявленного количества.

Драгоценность. Возле ваших ног появляются двадцать пять ювелирный изделий стоимостью 2000 ЗМ каждое, либо пятьдесят драгоценных камней, стоимость 1000 ЗМ каждый.

Дурак. Вы совершаете с Помехой Тесты к20 в следующие 72 часа. Вытяните еще одну карту, при этом это вытягивание не учитывается в количестве ранее вами заявленных.

Звезда. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 2, но не выше 24.

Ключ. У вашего персонажа появляется Редкое или ещё более редкое оружие, владение которым есть у персонажа. Оружие выбирает Мастер.

Когти. Каждый магический предмет, который вы носите распадается. Артефакты, которыми вы владеете, исчезают.

Вопрос вражды

Две карты из *Колоды многих вещей* могут создать вражду между персонажем и другой сущностью. Вражда у карты Огонь открытая. Персонаж должен увидеть попытки причинить ему вред дьяволом множество раз. Обнаружение исчадия не должно быть простой задачей, и искатель приключений должен столкнуться с союзниками и последователями дьявола несколько раз, перед тем, как встретит его самого.

С картой Плут, вражда скрытная и должна исходить от кого-то, кто выглядит другом или союзником. Как Мастер, вы должны выждать особенно подходящего момента, чтобы раскрыть эту вражду, оставляя персонажа в неведении и попытках предположить кто же является предателем.

Образ смерти

Средняя Нежить, Нейтрально-злая

КЗ 20 **Инициатива** +3 (13)
Хиты Половина максимума Хитов призывателя
Скорость 60 футов, Полёта 60 футов (парение)

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	16	+3	+3	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	16	+3	+3
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	16	+3	+3	**Хар**	16	+3	+3

Иммунитеты Некротическая энергия, Яд; Очарованный, Истощение, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Бессознательный
Чувства Истинное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 13
Языки Все известные призывателю языки
ПО Нет (Опыт 0; БВ равен БВ призывателя)

Особенности

Бестелесное перемещение. Образ может перемещаться сквозь других существ и объекты, как если бы они были Труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона Чистой силой, если заканчивает свой ход внутри объекта.

Действия

Мультиатака. Образ совершает количество атак Косой смерти, равное половине Бонуса владения призывателя (округляя в большую сторону).

Коса смерти. *Бросок рукопашной атаки:* автоматическое попадание, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) Рубящего урона плюс 4 (1к8) урона Некротической энергией.

Комета. В следующий раз, когда вы вступаете в бой с одним и более Враждебным существом, вы можете выбрать одного из них как своего врага и совершить бросок Инициативы. Если вы снизите Хиты вашего врага до 0 в ходе этого сражения, вы будете совершать с Преимуществом Спасброски от смерти в течение 1 года. Если Хиты вашего врага снизит до 0 кто-то другой, или вы не выберете врага, карта не будет иметь эффекта.

Луна. Вы получаете возможность сотворить заклинание *Желание [Wish]* 1к3 раза.

Мудрец. В любое время по вашему выбору в течение одного года с момента, когда вы вытянули эту карту, вы можете помедитировать и задать вопрос, на который получите мысленный истинный ответ.

Огонь. Могущественный дьявол становится вашим врагом. Он желает вашей погибели и мучает вас, наслаждаясь вашим страданием перед тем, как попытается вас убить. Вражда не заканчивается, пока либо вы, либо дьявол не умрёте.

Плут. НИП по выбору Мастера становится Враждебным к вам. Вы не знаете ни кто этот НИП, ни когда он или кто-то другой раскроет вам эту информацию. Ничего, кроме заклинания *Желание [Wish]* или божественного вмешательства не может прекратить враждебность этого НИПа к вам.

Пустота. Ваша душа вытягивается из вашего тела и помещается в объект в любом месте по выбору Мастера. Одна ли более могущественных сущностей стерегут это место. Пока ваша душа заперта таким образом, ваше тело остаётся неподвижным, не стареет, не требует еды, воздуха и питья. Заклинание *Желание [Wish]* не может вернуть вашу душу в тело, но раскрывает местоположение объекта, в котором заточена душа. Вы больше не тянете карты.

Равновесие. Вы можете увеличить значение одной из ваших характеристик на 2, но не выше 22, при условии, что вы уменьшите значений другой из ваших характеристик на 2. Вы не можете уменьшить характеристику со значение 5 и ниже. В качестве альтернативы, вы можете не изменять ваши характеристики, при этом карта не будет иметь эффекта.

Руины. Всё ценное, что вы несёте или имеете во владении, кроме магических предметов, утрачено. Переносимые ценности исчезают. Бизнес, строения и земля, которыми вы владеете утрачиваются способами, которые меньше всего изменяют реальность. Если у вас есть Бастион (см. главу 8), он уничтожается бедствием, выходящим из под контроля. Все документы, доказывающие, что вы чем-то владеете также пропадают.

Рыцарь. Вы получаете в служение **Рыцаря [Knight]**, который магическим образом появляется в незанятом пространстве по вашему выбору в пределах 30 футов. Рыцарь имеет такое же мировоззрение как и вы, и служит вам верно до самой смерти, веря в том, что вы двое связаны общей судьбой. Поработайте в вашим Мастером над именем и предысторией этого НИПа. Мастер может может использовать другой блок статистики для рыцаря, если пожелает.

Солнце. У вашего персонажа появляется один магический предмет (по выбору Мастера). Кроме того, вы получаете 10 Временных хитов ежедневно на рассвете, пока не умрёте.

Судьба. Ткань реальности распутывается и переплетается заново, позволяя вам избежать одного события или стереть его, как будто его никогда не было. Вы можете использовать магию карты сразу после того, как вытянете её, или в любое другое время до своей смерти.

Трон. Вы получаете владение и Экспертность по вашему выбору в одном из навыков: Запугивание, История, Проницательность или Убеждение. Кроме того, вы получаете право владения на небольшую крепость где-то в мире. Однако, сейчас крепость является домом для одного или более чудовищ, которых нужно изгнать из крепости перед тем, как заявить свои права на неё.

Тюрьма. Вы исчезаете и оказываетесь заключённым в замершем состоянии в межпространственной сфере. Всё, что вы несёте и носите исчезает с вами, кроме Артефактов, которые остаются в занятом вами пространстве, когда вы исчезаете. Вы остаётесь заключённым пока вас не найдут и не извлекут из сферы. Вас нельзя обнаружить магией школы Прорицания, но заклинание *Желание [Wish]* может показать местоположение вашей тюрьмы. Вы больше не тянете карты.

Череп. **Образ смерти** (см. соответствующий блок статистики) появляется в ближайшем к вам незанятом пространстве. Образ выбирает только цели, которые вы атакуете, и выглядит как призрачный скелет в рваной чёрной робе со спектральной косой. Образ исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или вы умираете. Если ваш союзник наносит урон образу, этот союзник призывает другой **Образ смерти**. Новый образ появляется в незанятом пространстве, ближайшем к этому союзнику и выбирает только цели, которые атакует союзник. Вы и каждый ваш союзник может призвать только по одному образу вследствие этой вытянутой карты. Убитое образом существо не может быть возвращено к жизни.

Шут. Вы совершаете с Преимуществом Тесты к20 в следующие 72 часа, либо вы можете вытянуть две дополнительные карты к заявленному вами количеству.

Эвриала. Похожее на медузу изображение на карте проклинает вас. Вы получаете штраф –2 к спасброскам, будучи проклятым таким образом. Только бог или магия Судьбы может снять это проклятие.



Карты из *Колоды многих вещей*

Колодец многих миров

Чудесный предмет, Легендарный

Этот изысканный чёрный отрез ткани, мягкий как шёлк, сложен до размеров носового платка. Он раскрывается в круглый лист диаметром 6 футов.

Вы можете действием Магия раскрыть *Колодец многих миров* и положить его на твёрдую поверхность, после чего он образует двусторонний круговой портал диаметром 6 футов в другой мир или план бытия. Каждый раз, когда предмет открывает портал, Мастер определяет, куда он ведёт. Портал остаётся открытым до тех пор, пока существо в пределах 5 футов от него действием Магия, не закроет его, взяв за края ткани и сложив её.

После того как *Колодец многих миров* открыл портал, он не может открыть его снова в течение 1к8 часов.

Колокольчик открывания

Чудесный предмет, Редкий

Эта полая металлическая трубка длиной около 1 фута весит 1 фунт. Действием Магия вы можете ударить по ней, чтобы сотворить заклинание *Открывание [Knock]*. В этом случае заклинание издаёт не указанный в описании звук, а чистый, звенящий звук колокольчика, слышимый на расстоянии вплоть до 300 футов.

Колокольчик может быть использован 10 раз. После десятого использования он трескается и становится непригодным для использования.

Колчан Элонны

Чудесный предмет, Необычный

Каждое из трёх отделений этого колчана соединено с межпространственным хранилищем, что позволяет колчану вмещать множество предметов, при этом он всегда весит не больше 2 фунтов (~900 г). Самое короткое отделение может вместить не более 60 Стрел, Болтов или подобных объектов. Отделение среднего размера вмещает не более 18 Метательных копий или подобных объектов. Самое длинное отделение вмещает не более 6 длинных объектов, таких как луки, Боевые посохи или Копья.

Вы можете извлечь любой предмет, содержащийся в колчане, как если бы делали это с обычным колчаном или ножнами.

Кольцо барана

Кольцо, Редкое (требуется Настройка)

Это кольцо имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 потраченных заряда на рассвете. Пока вы носите это кольцо, вы можете действием Магия потратить от 1 до 3 зарядов и совершить дальнобойную атаку заклинанием по одному существу в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Кольцо создаёт призрачную голову барана и совершает бросок атаки с бонусом +7. При попадании за каждый потраченный заряд цель получает 2к10 урона Чистой силой и отталкивается от вас на 5 футов.

В качестве альтернативы, вы можете действием Магия потратить от 1 до 3 зарядов и попытаться разрушить немагический объект, который вы можете видеть в пределах 60 футов, который никто не несёт и не носит. Кольцо совершает проверку Силы с бонусом +5 за каждый потраченный заряд.

Кольцо влияния на животных

Кольцо, Редкое

Это кольцо имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 потраченных заряда на рассвете. Пока вы носите это кольцо, вы можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить с его помощью одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 13):

- *Дружба с животными [Animal Friendship]*
- *Страх [Fear]* (воздействует только на Зверей)
- *Разговор с животными [Speak with Animals]*

Кольцо защиты

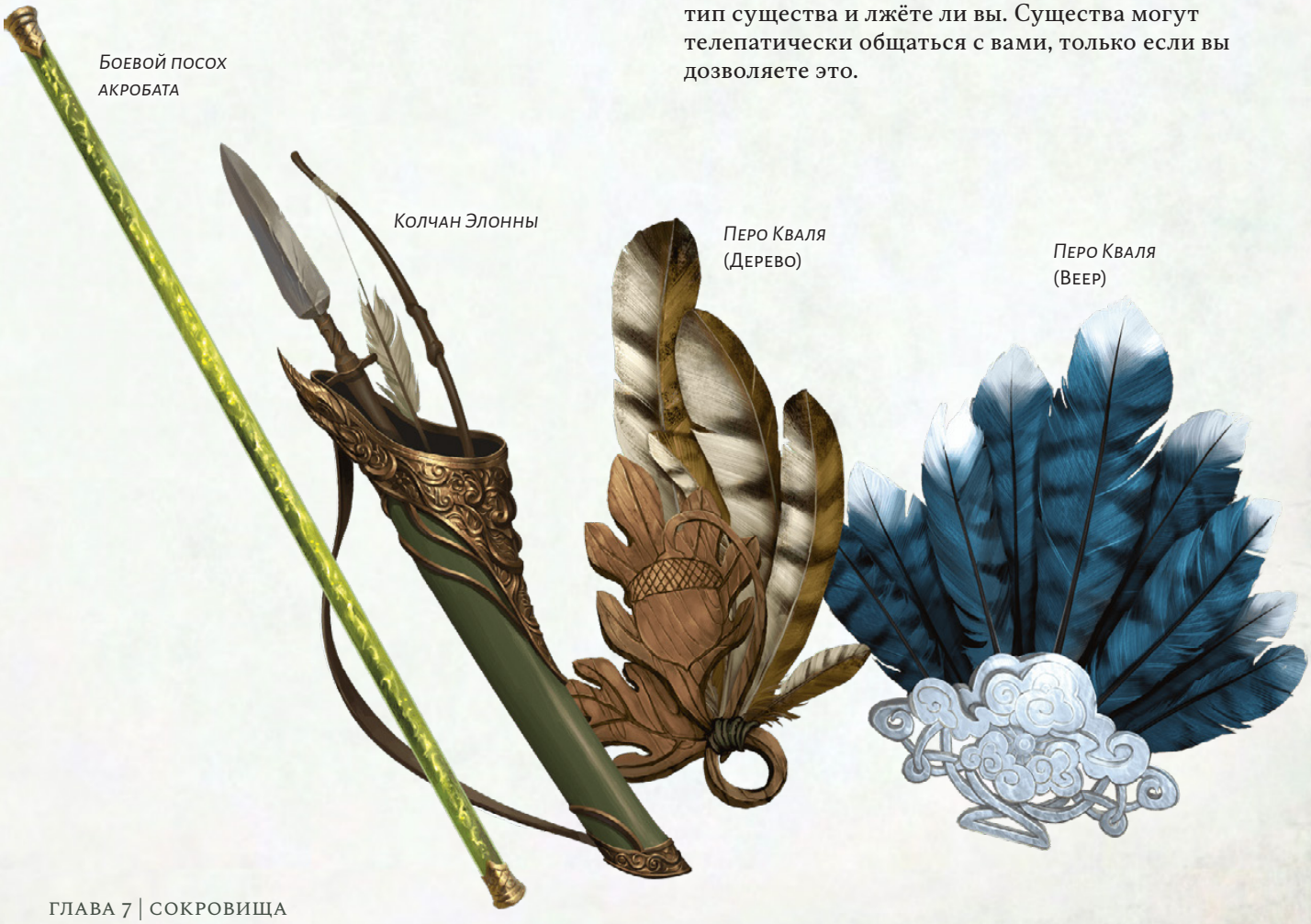
Кольцо, Редкое (требуется Настройка)

Пока вы носите это кольцо, вы получаете бонус +1 к КЗ и спасброскам.

Кольцо защиты разума

Кольцо, Необычное (требуется Настройка)

Пока вы носите это кольцо, вы невосприимчивы к магии, позволяющей другим существам читать ваши мысли, определять ваше мировоззрение, тип существа и лжёте ли вы. Существа могут телепатически общаться с вами, только если вы дозволяете это.





Кольцо барана

Кольцо тепла

Кольцо трёх желаний

Кольцо хождения по воде

Вы можете действием Магия сделать так, чтобы это кольцо нельзя было заметить органами чувств до тех пор, пока вы действием Магия не отмените этот эффект, не снимете кольцо или не умрёте.

Если вы умираете, пока носите это кольцо, и в этом кольце нет души, ваша душа входит в него. Вы можете как остаться в кольце, так и покинуть его, отправившись в посмертие. Пока ваша душа находится в кольце, вы можете телепатически общаться с носящим его существом. При этом владелец не может блокировать это общение.

Кольцо командования элементалями

Кольцо, Легендарное (требуется Настройка)

Каждое *Кольцо командования элементалями* связано с одним из Стихийных планов. Мастер выбирает связанный с кольцом план или определяет его случайным образом. Например, *Кольцо командования элементалями* (воздух) связано со Стихийным планом Воздуха.

Каждое *Кольцо командования элементалями* обладает следующими двумя особенностями:

Гроза Элементалей. Пока вы носите это кольцо, вы совершаете с Преимуществом броски атаки по Элементалям, а они совершают с Помехой броски атаки по вам.

Принуждение Элементаля. Пока вы носите кольцо, можете действием Магия попытаться взять под контроль Элементаля, которого можете видеть в пределах 60 футов. Этот Элементаль совершает спасбросок Мудрости Сл 18. При провале он становится Очарованным до начала вашего следующего хода, и вы решаете, как он будет распоряжаться перемещением и действием в свой следующий ход.

Стихийная настройка. Пока вы носите это кольцо, вы получаете преимущества, соответствующие связанному с кольцом Стихийному плану:

Воздух. Вы знаете Ауран, получаете Сопротивление урону Электричеством и Скорость полёта, равную вашей Скорости и можете парить.

Земля. Вы знаете Терран и получаете Сопротивление урону Кислотой. Когда вы перемещаетесь по грязи или камням, они не считаются для вас Труднопроходимой местностью. Кроме того, вы можете перемещаться сквозь твёрдую землю или камни, как если бы они были Труднопроходимой местностью, не тревожа материю, через которую перемещаетесь. Если вы заканчиваете свой ход в твёрдой земле или камне, вас выталкивает в ближайшее незанятое пространство, через которое вы проходили.

Огонь. Вы знаете Игнан и получаете Иммунитет к урону Огнём.

Вода. Вы знаете Акван, получаете Скорость плавания 60 футов и можете дышать под водой.

Сотворение заклинаний. Это кольцо имеет 5 зарядов и ежедневно восстанавливает 1к4 + 1 потраченных заряда на рассвете. Пока вы носите это кольцо, вы можете сотворить заклинание с его помощью. Выберите заклинание из соответствующих Стихийному плану, с которым связано это кольцо, как показано в таблице ниже. В таблице также указано, сколько зарядов нужно потратить, чтобы сотворить то или иное заклинание, при этом Сл спасброска заклинаний равна 18.

Стихийный план	Заклинания (заряды)
Воздух	*Падение пёрышком [Feather Fall]* (0 зарядов), *Порыв ветра [Gust of Wind]* (2 заряда), *Стена ветров [Wind Wall]* (1 заряд), *Цепная молния [Chain Lightning]* (3 заряда)
Земля	*Землетрясение [Earthquake]* (5 зарядов), *Изменение формы камня [Stone Shape]* (2 заряда), *Каменная кожа [Stoneskin]* (3 заряда), *Каменная стена [Wall of Stone]* (3 заряда)
Огонь	*Огненная буря [Fire Storm]* (4 заряда), *Огненная стена [Wall of Fire]* (3 заряда), *Огненные ладони [Burning Hands]* (1 заряд), *Огненный шар [Fireball]* (2 заряда)
Вода	*Град [Ice Storm]* (2 заряда), *Ледяная стена [Wall of Ice]* (3 заряда), *Сотворение или уничтожение воды [Create or Destroy Water]* (1 заряд), *Хождение по воде [Water Walk]* (2 заряда), *Цунами [Tsunami]* (5 зарядов)



Кольцо невидимости

Кольцо, Легендарное (требуется Настройка)

Пока вы носите это кольцо, вы можете действием Магия стать Невидимым. Вы остаётесь Невидимым до тех пор, пока кольцо не будет снято или вы пока Бонусным действием не станете вновь видимы.

Кольцо отражения заклинаний

Кольцо, Легендарное (требуется Настройка)

Пока вы носите это кольцо, вы совершаете с Преимуществом спасброски против заклинаний. Если вы преуспеваете в спасброске против заклинания 7-го уровня или ниже, это заклинание не оказывает на вас никакого эффекта. Если это заклинание нацеливалось только на вас и не создавало области воздействия, вы можете Реакцией отразить это заклинание обратно в заклинателя, и он должен совершить спасбросок против своей же Сл спасброска заклинаний.

Кольцо падающих звёзд

Кольцо, Очень редкое (требуется Настройка)

Вы можете сотворять с помощью этого кольца заклинания *Пляшущие огоньки [Dancing Lights]* и *Свет [Light]*.

Это кольцо имеет 6 зарядов и ежедневно восстанавливает 1к6 потраченных зарядов на рассвете. Вы можете тратить эти заряды, чтобы использовать следующие особенности.

Огонь фей. Вы можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить с помощью кольца заклинание *Огонь фей [Faerie Fire]*.

Сферы молний. Действием Магия вы можете потратить 2 заряда и создать вплоть до 4-х электрических сфер диаметром 3 фута.

Каждая сфера появляется в видимом вами незанятом пространстве в пределах 120 футов. Они существуют, пока вы поддерживаете Концентрацию, вплоть до 1 минуты. Каждая сфера испускает Тусклый свет в пределах 30 футов.

Бонусным действием вы можете переместить каждую сферу на расстояние вплоть до 30 футов, но не дальше, чем 120 футов от вас. Как только сфера оказывается в пределах 5 футов от существа (кроме вас), не находящегося за Полным укрытием, она ударяет его электрическим разрядом и исчезает. Это существо совершает спасбросок Ловкости Сл 15. При провале существо получает урон Электричеством, равный количеству сфер, которые вы создали, согласно таблице ниже. При успехе существо получает только половину этого урона.

Число сфер	Урон Электричеством	Число сфер	Урон Электричеством
1	4к12	3	2к6
2	5к4	4	2к4

Падающие звёзды. Действием Магия вы можете потратить от 1 до 3 зарядов. За каждый потраченный заряд вы метаете сияющий сгусток света из кольца в видимую вами точку в пределах 60 футов. Каждое существо в Кубе с длиной ребра 15 футов, с центром в этой точке, осыпается искрами и совершает спасбросок Ловкости Сл 15, получая 5к4 урона Излучением при провале или половину этого урона при успехе.

Кольцо падения пёрышком

Кольцо, Редкое (требуется Настройка)

Когда вы падаете, пока носите это кольцо, вы опускаетесь со скоростью 60 футов за раунд и не получаете урона от падения.

Кольцо плавания

Кольцо, Необычное

Пока вы носите это кольцо, вы получаете Скорость плавания 40 футов.



Кольцо влияния на животных

Кольцо призыва джинна

Кольцо командования элементалями (воздух)

Кольцо призыва джинна

Кольцо, Легендарное (требуется Настройка)

Пока вы носите это кольцо, вы можете действием Магия вызвать конкретного **Джинна [Djinni]** со Стихийного плана Воздуха. Этот джинн появляется в незанятом пространстве по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 120 футов. Он существует, пока вы поддерживаете Концентрацию, вплоть до 1 часа, или пока его Хиты не опустятся до 0.

Будучи призванным, джинн подчиняется вашим приказам и Дружелюбен к вам и вашим союзникам. Если вы не отдаёте приказов, джинн защищает себя, но не предпринимает иных действий.

Когда джинн уходит, его нельзя вызвать снова в течение следующих 24 часов, при этом если джинн умирает, то кольцо становится немагическим.

Джинн зачастую сам создаёт *Кольца призыва джинна*, вызывающие его, и даёт их смертным, как дружеский жест или в знак уважения.

Кольцо проникающего зрения

Кольцо, Редкое (требуется Настройка)

Пока вы носите это кольцо, вы можете действием Магия получить проникающее зрение в пределах 30 футов на 1 минуту. Для вас непрозрачные объекты в пределах дальности выглядят прозрачными и не блокируют лучи света. Это зрение проникает сквозь 1 фут камня, 1 дюйм обычного металла или 3 фута дерева или земли. Большая толщина блокирует зрение, как и тонкий лист свинца.

Каждый раз, когда вы используете это кольцо до завершения Долгого отдыха повторно, вы должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе получите 1 уровень Истощения.

Кольцо прыжков

Кольцо, Необычное (требуется Настройка)

Пока вы носите это кольцо, вы можете сотворять с его помощью заклинание *Прыжок [Jump]*, нацеливаясь только на себя.

Кольцо регенерации

Кольцо, Очень редкое (требуется Настройка)

Пока вы носите это кольцо, вы каждые 10 минут восстанавливаете 1к6 Хитов, если у вас есть хотя бы 1 Хит. Если вы утрачиваете часть тела, кольцо отращивает её, полностью работоспособной, через 1к6 + 1 день, если в течение всего этого времени у вас есть хотя бы 1 Хит.

Кольцо свободных действий

Кольцо, Редкое (требуется Настройка)

Пока вы носите это кольцо, ваше перемещение по Труднопроходимой местности не затрачивает дополнительного перемещения. Кроме того, никакая магия не может уменьшить ни одну из ваших Скоростей или сделать вас Опутанным или Парализованным.

Кольцо сопротивления

Кольцо, Редкое

Пока вы носите кольцо, вы получаете Сопротивление одному из типов урона. Самоцвет в кольце соответствует этому типу урона; Мастер выбирает тип урона или определяет броском по следующей таблице.



Кольцо невидимости

Кольцо защиты разума

Кольцо уклонения

Кольцо падения пёрышком

1к10	Тип урона	Самоцвет
1	Звук	Шпинель
2	Излучение	Топаз
3	Кислота	Жемчужина
4	Некротическая энергия	Гагат
5	Огонь	Гранат
6	Психическая энергия	Нефрит
7	Чистая сила	Сапфир
8	Холод	Турмалин
9	Электричество	Цитрин
10	Яд	Аметист

Кольцо телекинеза

Кольцо, Очень редкое (требуется Настройка)

Пока вы носите это кольцо, вы можете сотворять с его помощью заклинание *Телекинез [Telekinesis]*.

Кольцо тепла

Кольцо, Необычное (требуется Настройка)

Если вы получаете урон Холодом, пока носите это кольцо, оно снижает этот урон на 2к8.

Кроме того, пока вы носите это кольцо, вы, как и всё, что вы несёте и носите, не подвергаетесь вредоносным эффектам низких температур (0 °F, или –18 °C, и ниже).

Кольцо трёх желаний

Кольцо, Легендарное

Пока вы носите это кольцо, вы можете потратить 1 из 3 его зарядов, и сотворить с помощью кольца заклинание *Желание [Wish]*. Как только вы потратите последний заряд, кольцо становится немагическим.

Кольцо уклонения

Кольцо, Редкое (требуется Настройка)

Это кольцо имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 потраченных заряда на рассвете. Когда вы проваливаете спасбросок Ловкости, пока носите это кольцо, вы можете Реакцией потратить 1 заряд и преуспеть в этом спасброске.

Кольцо хождения по воде

Кольцо, Необычное

Пока вы носите это кольцо, вы можете сотворять заклинание *Хождение по воде [Water Walk]*, нацеливаясь только на себя.

Кольцо хранения заклинаний

Кольцо, Редкое (требуется Настройка)

Это кольцо хранит сотворённые в него заклинания, пока существо, носящее кольцо и настроенное на него, их не использует. Кольцо может хранить суммарно вплоть до 5 уровней заклинаний единомоментно. Когда кольцо находят, оно содержит 1к6–1 уровень заклинаний по выбору Мастера.

Любое существо может сотворить заклинание от 1-го уровня до 5-го уровня в кольцо, если касается его при сотворении заклинания. В таком случае заклинание не оказывает эффекта, а сохраняется в кольце. Если кольцо не может вместить заклинание, оно тратится без эффекта. Уровень использованной при сотворении заклинания ячейки определяет, сколько уровней заклинание занимает в предмете.

Пока вы носите это кольцо, вы можете сотворить любое сохранённое в нём заклинание. Это заклинание использует уровень ячейки, Сл спасброска, модификатор атаки и заклинательную характеристику начального заклинателя, но в остальном будет считаться сотворяемым вами заклинанием. Сотворённое из кольца заклинание перестаёт в нём храниться, освобождая занимаемые уровни.



Кольцо хранения заклинаний



Кольцо телекинеза



Кольцо отражения заклинаний

Кольчуга ифритов

Доспех (Кольчужная рубаха или Кольчужный доспех), Легендарный (требуется Настройка)

Пока вы носите этот доспех, вы получаете бонус +3 к Классу Защиты, иммунитет к урону Огнём, и вы знаете Первичный. Кроме того, вы можете стоять на раскалённой лаве и перемещаться по ней, как будто это твёрдая земля.

Кость шарлатана

Чудесный предмет, Обычный (требуется Настройка)

Каждый раз, когда вы бросаете эту шестигранную кость, вы можете управлять тем, какой результат на ней выпадет.

Котёл перерождения

Чудесный предмет, Очень редкий (требуется Настройка Друидом или Колдуном)

Этот Крошечный котёл украшен рельефными изображениями героев на чугунных боках.

Вы можете использовать этот котёл в качестве Заклинательной фокусировки для своих заклинаний, а также как подходящий компонент для заклинания *Наблюдение [Scrying]*.

Варка зелий. После завершения Долгого отдыха вы можете использовать котёл для создания *Зелья лечения* (большого), что занимает 1 минуту. Зелье сохраняет свою магию в течение 24 часов, после чего теряет силу, если не выпито.

Оживление. Действием Магия вы можете заставить котёл увеличиться до размеров достаточных, чтобы в него могло сидя поместиться Среднее существо. Вы можете вернуть котёл к обычному размеру действием Магия, при этом всё, что не может поместиться внутри, будет безопасно вытолкнуто в ближайшее незанятое пространство.

Если вы поместите в котёл тело Гуманоида и покроете его 200 фунтами соли (стоимостью 10 ЗМ), оставите на 8 часов и более, соль будет поглощена, а существо оживёт на следующем рассвете, как будто было воскрешено заклинанием *Оживление [Raise Dead]*. Вы не можете использовать это свойство котла повторно в течение 7 дней.

Кружка трезвости

Чудесный предмет, Обычный

На одной стороне этой кружки вылеплено суровое лицо. Вы можете пить налитый в неё эль, вино или любой другой немагический алкогольный напиток не пьянея. Кружка не оказывает эффекта на магические жидкости или вредные вещества, такие как яд.

Крылатые сапоги

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Эти сапоги имеют 4 заряда и ежедневно восстанавливают 1к4 потраченных заряда на рассвете. Пока вы носите эти сапоги, вы можете действием Магия потратить 1 заряд, чтобы получить Скорость полёта 30 футов на 1 час. Если вы летите, когда действие этого эффекта истекает, вы опускаетесь со скоростью 30 футов за раунд, пока не приземлитесь.

Крылья полёта

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Пока вы носите этот плащ, вы можете действием Магия превратить его в пару крыльев на вашей спине. Крылья существуют в течение 1 часа или пока вы действием Магия не окончите эффект преждевременно. Крылья дают вам Скорость полёта 60 футов. Если вы летите, когда крылья исчезают, вы падаете. Когда крылья исчезают, вы не можете использовать их вновь следующие 1к12 часов.



Мгновенная крепость Даэрн

Куб врат

Куб чистой силы

Куб вызова

Куб врат

Чудесный предмет, Легендарный

Этот куб размером 3 дюйма излучает ощутимую магическую энергию. Шесть граней куба соответствуют различным планам бытия, один из которых — Материальный план. Остальные грани связаны с планами, определяемыми Мастером.

Куб имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 потраченных заряда на рассвете. Действием Магия вы можете потратить 1 заряд куба, чтобы сотворить с его помощью одно из следующих заклинаний.

Врата. Нажав на одну из граней куба, вы сотворяете заклинание *Врата [Gate]*, открывая портал в план бытия, соответствующий этой грани.

Планарный переход. Нажав на одну из граней куба дважды, вы сотворяете заклинание *Планарный переход [Plane Shift]*, телепортируя цели на план бытия, соответствующий этой грани.

Куб вызова

Чудесный предмет, Редкий

Этот Крошечный куб выглядит как игрушка «чёрт в табакерке». Когда вы действием Магия крутите его ручку, звучит весёлая мелодия, крышка открывается, в ближайшем незанятом пространстве появляется существо, и крышка снова закрывается. Иным способом открыть крышку нельзя.

Броском по таблице «Куб вызова» определите, какое заклинание куб сотворяет при вызове существа. Заклинание сотворяется на 5-м уровне (Сл спасброска 17, модификатор атаки заклинания +9) и не требует Концентрации, но в остальном считается, что заклинание сотворили вы.

Как только куб призывает существо, он не может сделать это снова до следующего рассвета.

Куб вызова

1к6	Заклинание
1	*Вызов Аберрации [Summon Aberration]*
2	*Вызов Дракона [Summon Dragon]*
3	*Вызов Зверя [Summon Beast]*
4	*Вызов Конструкта [Summon Construct]*
5	*Вызов Феи [Summon Fey]*
6	*Вызов Элементаля [Summon Elemental]*

Куб чистой силы

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Этот куб размером примерно один дюйм. На каждой его грани имеется изображение. Вы можете нажать на одну из граней куба и, потратив требуемое количество зарядов, сотворить соответствующее этой грани заклинание (Сл спасброска 17), согласно таблице «Грани Куба чистой силы».

Изначально у куба 10 зарядов, и он ежедневно восстанавливает 1к6 потраченных зарядов на рассвете.

Грани Куба чистой силы

Заклинание	Стоимость зарядов
Доспехи мага [Mage Armor]	1
Кабинет Морденкайнена [Mordenkainen's Private Sanctum]	4
Силовая стена [Wall of Force]	5
Упругий шар Отилюка [Otiluke's Resilient Sphere]	4
Хижина Леомунда [Leomund's Tiny Hut]	3
Щит [Shield]	1



Лук клятвы

Лунный клинок
(Длинный меч)

Сфера направления

Латный доспех эфирности

Доспех (Латы или Полулаты), Легендарный (требуется Настройка)

Пока вы носите этот доспех, вы можете действием Магия произнести командное слово, чтобы получить эффект заклинания *Эфирность [Etherealness]*. Заклинание заканчивается немедленно, если вы снимете доспех или снова действием Магия произнесёте командное слово. Вы не можете повторно использовать это свойство доспеха до следующего рассвета.

Латы дварфов

Доспех (Латы или Полулаты), Очень редкий

Пока вы носите этот доспех, вы получаете +2 к Классу Защиты. Кроме того, если какой-либо эффект перемещает вас против вашей воли по поверхности земли, вы можете Реакцией уменьшить расстояние перемещения на не более чем 10 футов.

Ловящий стрелы щит

Доспех (Щит), Редкий (требуется Настройка)

Пока вы носите этот Щит, вы получаете бонус +2 к Классу Защиты против бросков дальнобойных атак по вам. Этот бонус складывается с обычным бонусом Щита к КЗ.

Каждый раз, когда кто-то совершает бросок дальнобойной атаки по цели в пределах 5 футов от вас, вы можете Реакцией стать целью этой атаки вместо начальной цели.

Лук клятвы

Оружие (Длинный лук или Короткий лук), Очень редкое (требуется Настройка)

Когда вы накладываете стрелу на этот лук, он шепчет на Эльфийском: «Быстрая гибель моим врагам». Когда вы используете это оружие для совершения дальнобойной атаки, вы можете произнести или показать жестом командные слова: «Быстрая смерть тому, кто причинил мне зло».

Цель этой атаки становится вашим заклятым врагом до тех пор, пока не погибнет или до рассвета через 7 дней. У вас может быть только один такой заклятый враг одновременно. Когда ваш заклятый враг погибает, вы можете выбрать нового после следующего рассвета.

Вы совершаете с Преимуществом броски дальнобойной атаки этим оружием по вашему заклятому врагу. Кроме того, ваша цель не получает преимущества от Укрытия наполовину и Укрытия на три четверти, а вы не получаете Помеху, если цель находится в пределах максимальной дистанции. Если атака попадает, ваш заклятый враг получает дополнительно 3к6 Колющего урона.

Пока ваш заклятый враг жив, вы совершаете с Помехой броски атаки любым другим оружием.

Лунный клинок

Оружие (Двуручный меч, Длинный меч, Короткий меч, Рапира или Скимитар), Легендарное (требуется Настройка существом по выбору клинка)

Среди всех магических предметов, созданных эльфами, одним из самых ценных и тщательно охраняемых является *Лунный клинок*. В древние времена почти все знатные эльфийские дома имели такое оружие. На протяжении веков некоторые из этих клинков угасли — их магия была утрачена, когда эльфийские рода прекратили своё существование. Другие пропали вместе со своими носителями во время великих путешествий. Поэтому сегодня осталось лишь несколько экземпляров.

Каждый *Лунный клинок* стремится к носителю, чьё мировоззрение и цели совпадают с его собственными. Если вы попытаетесь настроиться на *Лунный клинок*, который не желает быть вашим, оружие не только отвергнет вас, но и наложит

на вас проклятие: вы будете совершать Тесты к20 с Помехой в течение 24 часов или до тех пор, пока проклятие не будет снято заклинанием *Снятие проклятья [Remove Curse]* или аналогичной магией. Если клинок примет вас, и вы попытаетесь настроиться на него, вы мгновенно становитесь настроенным на оружие, и на нём появляется новая руна. Вы остаётесь настроенным на оружие до своей смерти или уничтожения клинка. Для всех, кроме избранного носителя, *Лунный клинок* функционирует как немагическое оружие соответствующего типа.

У *Лунного клинка* есть по одной руне за каждого носителя, которому он с радостью служил (обычно 1к6 + 1). Первая руна даёт бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Каждая дополнительная руна даёт *Лунному клинку* новое свойство. Мастер выбирает это свойство или определяет его броском по таблице «Свойства Лунного клинка».

Незначительное свойство. Помимо перечисленных свойств, у каждого *Лунного клинка* есть незначительное свойство, определяемое броском по таблице «Незначительное свойство магического предмета».

Разум. *Лунный клинок* — это разумное оружие, обладающее показателями Интеллекта 12, Мудрости 10 и Харизмы 12. Оно обладает слухом и Тёмным зрением в пределах 120 футов. Его мировоззрение совпадает с мировоззрением его создателя.

Оружие общается, передавая эмоции, вызывая покалывание в руке у держателя, когда хочет сообщить что-то, что ощутило. Оно может общаться через видения или сны, когда владелец находится в трансе или спит.

Личность. *Лунный клинок* обладает характером, схожим с характером его создателя. Как только клинок выбрал владельца, он начинает считать, что принадлежит только этому владельцу, даже если его мировоззрение отличается от мировоззрения клинка или его цели вступят в противоречие с целями оружия.

Свойства Лунного клинка

1к100	Свойство
01–60	Увеличьте бонус к броскам атаки и урона этого оружия на 1, до максимума +3. Перебросьте, если *Лунный клинок* уже имеет бонус +3.
61–75	При попадании атакой *Лунным клинком* вы наносите дополнительно 1к6 урона Чистой силой. Каждый раз, когда клинок получает это свойство повторно, дополнительный урон увеличивается на 1к6, до максимума в 3к6. Перебросьте, если *Лунный клинок* уже наносит дополнительно 3к6 урона Чистой силой.
76–80	*Лунный клинок* приобретает свойство Метательное с обычной дальностью 20 футов и максимальной в 60 футов. Каждый раз, когда вы бросаете оружие, оно возвращается в вашу руку после атаки.
81–85	*Лунный клинок* наносит Критическое попадание при результате «19» или «20» на к20.
86–95	Вы можете Бонусным действием заставить *Лунный клинок* ярко вспыхнуть. Все существа в пределах 30 футов, не находящиеся за Полным укрытием, должны преуспеть в спасброске Выносливости Сл 15, иначе станут Ослеплёнными на 1 минуту. Существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе. Вы не можете использовать это свойство снова, пока не завершите Короткий или Долгий отдых.
96–99	*Лунный клинок* обладает свойствами *Кольца хранения заклинаний*.
00	Вы можете действием Магия призвать призрачное существо, напоминающее теневого эльфа, если у вас уже нет такого слуги. Существо появляется в незанятом пространстве в пределах 120 футов. Оно использует блок статистики **Тени [Shadow]** с изменениями: оно является Феей, имеет Нейтральное мировоззрение и не может создавать новых теней. Вы управляете этим существом, решая, как оно действует и перемещается. Оно остаётся с вами, пока его Хиты не опустятся до 0, либо пока вы не отпустите его действием Магия.

Любовное зелье

Зелье, Необычное

Когда вы выпиваете это зелье, первое же существо, которое вы увидите в течение следующих 10 минут, очаровывает вас: вы становитесь Очарованным на 1 час.

В шипучей розоватой жидкости этого зелья плавает труднозаметный пузырёк в форме сердечка.

Лютня громовых ударов

Оружие (Дубинка), Очень редкое

Эта прочная лютня может использоваться как магическая Дубинка, нанося дополнительно 2к8 урона Звуком при попадании.

Пой и махай. Если вы Бард, вы можете использовать модификатор Харизмы вместо модификатора Силы при броске рукопашной атаки этой лютней, при условии, что вы поёте или напеваете во время атаки.

Мазь Кеогтома

Чудесный предмет, Необычный

Эта стеклянная банка диаметром 3 дюйма содержит 1к4 + 1 дозу густой смеси, слабо пахнущей алоэ. Банка и её содержимое весят половину фунта (~220 г).

Действием Использование вы можете проглотить одну дозу мази или нанести её на существо в пределах 5 футов. Существо, на которое действует эта мазь, восстанавливает 2к8 + 2 Хита и перестаёт быть Отравленным.

Мантия архимага

Чудесный предмет, Легендарный (требуется Настройка Волшебником, Колдуном или Чародеем)

Этот изысканный наряд соткан из превосходной ткани и украшен рунами.

Вы получаете следующие преимущества, пока носите мантию.

Доспех. Если вы не носите доспех, ваш базовый Класс Защиты равен 15 + ваш модификатор Ловкости.

Сопротивление магии. Вы совершаете с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Боевой маг. Ваша Сл спасброска заклинаний и бонус атаки заклинанием увеличиваются на 2.

Мантия глаз

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Эта мантия украшена изображениями глаз. Пока вы носите эту мантию, вы получаете следующие преимущества:

Глаза на затылке. Мантия даёт вам Преимущество к проверкам Мудрости (Восприятие), полагающимся на зрение.

Особые чувства. Вы получаете Тёмное зрение в пределах 120 футов и Истинное зрение в пределах 120 футов.

Недостатки. Если на мантию сотворяется заклинание *Свет [Light]* или заклинание *Дневной свет [Daylight]* сотворяется в пределах 5 футов от неё, вы становитесь Ослеплённым на 1 минуту. В конце каждого своего хода вы совершаете спасбросок Телосложения (Сл 11 для заклинания *Свет [Light]*, Сл 15 для заклинания *Дневной свет [Daylight]*), заканчивая на себе это состояние при успехе.

Мантия звёзд

Чудесный предмет, Очень редкий (требуется Настройка)

Эта чёрная или тёмно-синяя мантия украшена мелкими белыми или серебряными звёздами. Пока вы носите её, вы получаете бонус +1 к спасброскам.

На передней части мантии расположены шесть особенно крупных звёзд. Пока вы носите эту мантию, вы можете действием Магия снять одну из звёзд и потратить её, чтобы сотворить заклинание *Волшебная стрела [Magic Missile]* 5-го уровня. Каждый день при наступлении сумерек на мантию возвращается 1к6 снятых звёзд.

Пока вы носите мантию, вы можете действием Магия перейти на Астральный план вместе со всем, что носите и несёте. Вы остаётесь на Астральном плане до тех пор, пока действием Магия не вернётесь на прежний план. Вы появляетесь в последнем пространстве, которое занимали, или, если это пространство занято, в ближайшем незанятом пространстве.



Кольцо проникающего зрения



Монета вражды



Мантия глаз



Мантия звёзд

Мантия архимага

Мантия полезных предметов

Мантия полезных предметов

Чудесный предмет, Необычный

Эта мантия покрыта заплатами ткани различных форм и цветов. Пока вы носите эту мантию, вы можете действием Магия оторвать одну из заплат, превратив её в объект или существо, которые на ней изображены. Мантия становится обычной одеждой, как только будет оторвана последняя заплата.

На мантии есть по две заплаты со следующими изображениями:

- Направленный фонарь (заполненный и зажжённый)
- Кинжал
- Зеркало
- Шест
- Верёвка (свёрнутая кольцом)
- Мешок

Кроме того, на мантии есть ещё 4к4 других заплат. Мастер выбирает эти заплаты или определяет их бросками по следующей таблице.

1к100	Заплата
01–08	Мешочек, содержащий 100 ЗМ
09–15	Серебряный ларец (длиной 1 фут, шириной и глубиной 6 дюймов) стоимостью 500 ЗМ
16–22	Железная дверь (вплоть до 10 футов шириной и высотой, с засовом с одной из сторон по вашему выбору), которую вы можете разместить в проёме, до которого можете дотянуться; она подстраивается под проём, прикрепляясь и навешиваясь сама
23–30	10 драгоценных камней стоимостью 100 ЗМ каждый
31–44	Деревянная лестница (длиной 24 фута)
45–51	**Ездовая лошадь [Riding Horse]** с Ездовым седлом
52–59	Открытая яма (Куб со стороной 10 футов), которую вы можете разместить на земле в пределах 10 футов от себя
60–68	4 *Зелья лечения*
69–75	Шлюпка (длиной 12 футов)
76–83	*Свиток заклинания*, содержащий одно заклинание 1-го, 2-го или 3-го уровня (по вашему выбору)
84–90	2 **Мастифа [Mastiff]**
91–96	Окно (2 фута на 4 фута, глубиной не более 2 футов), которое вы можете разместить на вертикальной поверхности, до которой можете дотянуться
97–00	Портативный таран

Мантия природы

Чудесный предмет, Необычный (требуется настройка Друидом или Следопытом)

Цвет и текстура этого плаща меняются, чтобы слиться с окружающей вас местностью. Пока вы носите этот плащ, вы можете использовать его в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Друида и Следопыта.

Если вы находитесь в Слабо заслонённой области, то можете Бонусным действием совершить действие Засада — даже если кто-то смотрит прямо на вас.

Мантия сияющих цветов

Чудесный предмет, Очень редкий (требуется Настройка)

Эта мантия имеет 3 заряда и восстанавливает 1к3 потраченных заряда на рассвете. Пока вы её носите, вы можете действием Магия израсходовать 1 заряд, чтобы одежда начала излучать мерцающий узор из ярких красок до конца вашего следующего хода. В течение этого времени мантия излучает Яркий свет в пределах 30 футов и Тусклый свет в пределах ещё 30 футов, а существа, которые могут вас видеть, совершают с Помехой броски атаки против вас. Любое существо в Ярком свете, которое может вас видеть в момент активации мантии, должно преуспеть в спасброске мудрости Сл 15, иначе станет Ошеломлённым до окончания эффекта.

Мантия сопротивления заклинаниям

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Пока вы носите эту мантию, вы совершаете с Преимуществом спасброски против заклинаний.

Масло остроты

Зелье, Очень редкое

Одним фиалом этого масла можно покрыть одно Рукопашное оружие или 20 единиц боеприпасов, но его эффект воздействует только на немагические боеприпасы и Рукопашное оружие, наносящее Колющий или Рубящий урон. Нанесение масла занимает 1 минуту, после чего оно магическим образом впитывается в то, на что нанесено: если это оружие, оно становится *Оружием +3 [+3 Weapon]*, а если боеприпасы — *Боеприпасами +3 [+3 Ammunition]*.

Это прозрачное, желеобразное масло блестит крошечными, крайне тонкими осколками серебра.

Масло скольжения

Зелье, Необычное

Одним фиалом этого масла можно покрыть одно существо Среднего размера или меньше со всем, что оно несёт или носит (на каждую категорию размера больше Среднего потребуется ещё по одному фиалу масла). Нанесение масла занимает 10 минут. Покрытое существо получает эффекты заклинания *Свобода перемещения [Freedom of Movement]* на 8 часов.

В качестве альтернативы, вы можете действием Магия вылить масло на землю, где оно растекается квадратом 10 x 10 футов, в течение следующих 8 часов оказывая в этой области эффект заклинания *Смазка [Grease]*.

Эта липкая чёрная смазка густая и тяжёлая на руках, но вытекает легко и быстро.

Масло эфирности

Зелье, Редкое

Одним фиалом этого масла можно покрыть одно существо Среднего размера или меньше со всем, что оно несёт или носит (на каждую категорию размера больше Среднего потребуется ещё по одному фиалу масла). Нанесение масла занимает 10 минут. Покрытое существо получает эффекты заклинания *Эфирность [Etherealness]* на 1 час.

Капли этого мутного серого масла образуются на внешних стенках фиала и быстро испаряются.

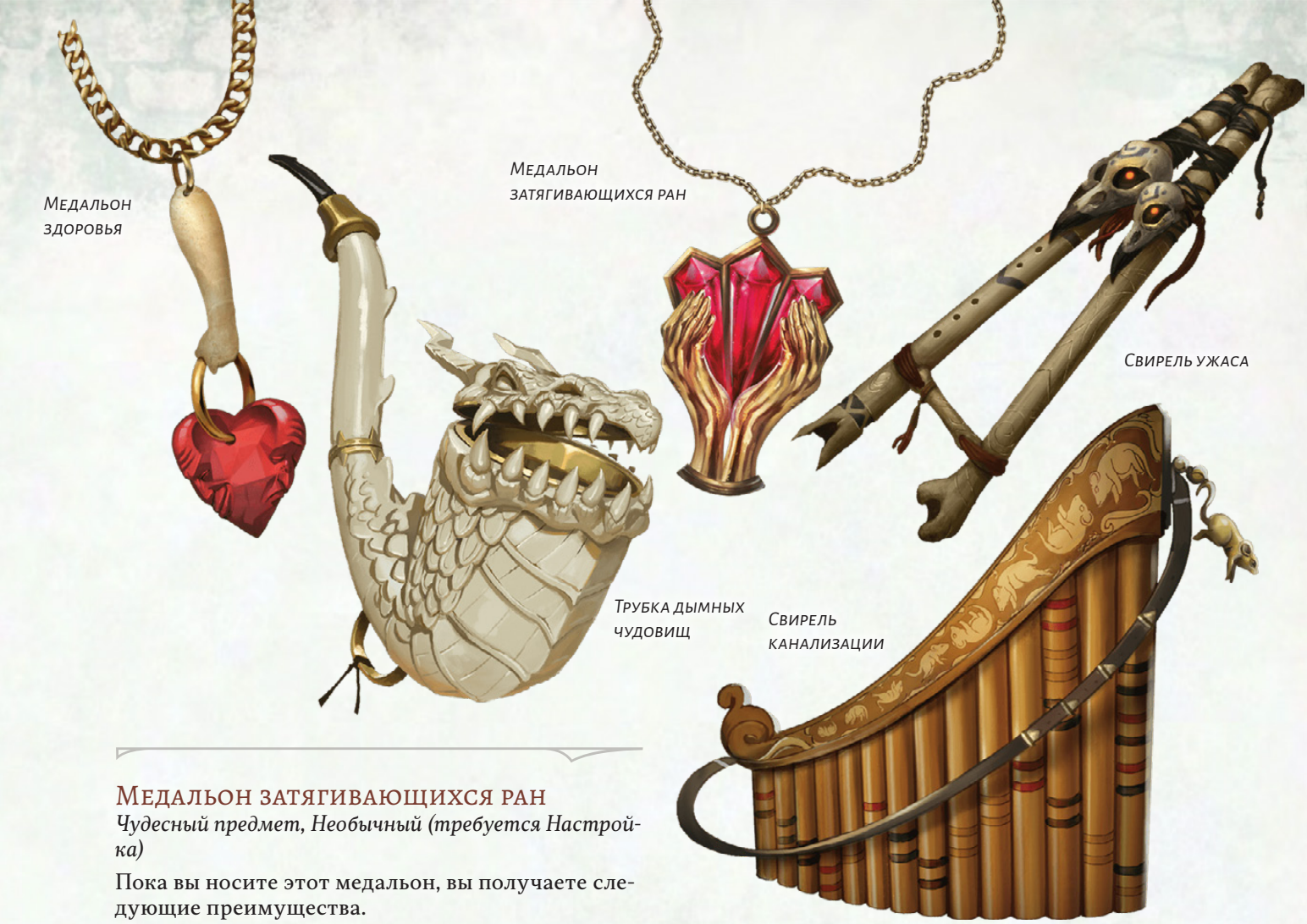
Мгновенная крепость Даэрн

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Действием Магия вы можете разместить эту адамантиновую статуэтку размером 1 дюйм на земле и произнести командное слово: статуэтка быстро вырастает в адамантиновую башню с квадратным основанием. Если повторить это командное слово, башня снова станет статуэткой, но только если башня пуста. Все существа в области, где вырастает башня, отталкиваются в незанятое пространство рядом с границей башни. Объекты, которые никто не несёт и не носит, также отталкиваются за границы башни.

Высота башни составляет 30 футов, а длина стороны квадрата основания — 20 футов. На всех стенах расположены бойницы, а крыша защищена зубчатым парапетом. Пространство башни разделено на два этажа, соединённых трапом или лестницей, приставной или обычной (по вашему выбору). Этот трап или лестница оканчиваются люком, ведущим на крышу. При создании башни в ней есть только одна дверь, на первом этаже, на стороне, обращённой к вам. Эта дверь открывается только если вы Бонусным действием произнесёте такой приказ. Дверь невосприимчива к заклинанию *Открывание [Knock]* и аналогичной магии.

Магия не даёт башне быть опрокинутой. Крыша, дверь и каждая стена имеют 100 Хитов, КЗ 20, Иммунитет к Дробящему, Колющему и Рубящему урону, за исключением наносимого осадным орудием, а также Сопротивление всему прочему урону. Возвращение башни в форму статуэтки не отменяет урон, нанесённый башне; Её можно починить только заклинанием *Желание [Wish]*, и такое его использование считается дублированием заклинания 8-го уровня или ниже. Каждое сотворение *Желания [Wish]* восстанавливает все Хиты башни.



Медальон здоровья

Медальон затягивающихся ран

Свирель ужаса

Трубка дымных чудовищ

Свирель канализации

Медальон затягивающихся ран

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Пока вы носите этот медальон, вы получаете следующие преимущества.

Сохранение жизни. Каждый раз, когда вы совершаете Спасбросок от смерти, вы можете при результате броска «9» или ниже изменить результат на «10», обращая провал в успех.

Усиление естественного лечения. Каждый раз, когда вы бросаете Кость хитов, чтобы восстановить Хиты, удвойте количество Хитов, которое она восстанавливает.

Медальон защиты от яда

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Подвеска с огранённым чёрным самоцветом находится на изящной серебряной цепочке. Пока вы носите этот медальон, вы получаете Иммунитет к состоянию Отравленный и урону Ядом.

Медальон здоровья

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Пока вы носите этот амулет, вы можете действием Магия восстановить 2к4 + 2 Хитов. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Кроме того, пока вы носите этот амулет, вы совершаете с Преимуществом спасброски, чтобы избежать или закончить состояние Отравленный.

Медальон мыслей

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Этот медальон имеет 5 зарядов. Пока вы носите его, вы можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить с его помощью заклинание *Обнаружение мыслей [Detect Thoughts]* (Сл спасброска 13). Медальон ежедневно восстанавливает 1к4 потраченных зарядов на рассвете.

Метательное копьё молнии

Оружие (Метательное копьё), Необычное

Каждый раз, когда вы совершаете бросок атаки этим магическим оружием и попадаете, вы можете заставить его наносить урон Электричеством вместо Колющего урона.

Молния. Когда вы бросаете это оружие в цель не дальше 120 футов от вас, вы можете отказаться от броска дальнобойной атаки и вместо этого превратить оружие в молнию. Эта молния образует Линию шириной 5 футов между вами и целью. Цель и любое существо в этой Линии (исключая вас), совершают спасбросок Ловкости Сл 13, получая 4к6 урона Электричеством при провале или половину этого урона при успехе. Сразу после нанесения урона, оружие появляется в вашей руке. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Механистический амулет

Чудесный предмет, Обычный

В этом медном амулете расположены крошечные сцепленные шестерёнки, приводимые в движение магией Механуса, плана механической предсказуемости. Из амулета доносятся слабое тиканье и жужжание.

Когда вы совершаете бросок атаки, пока носите этот амулет, вы можете не бросать к20, а считать, что на кости выпало «10». Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Меч Каса

Оружие (Длинный меч), Артефакт (требуется Настройка)

Кас был могущественным воином, служившим Векне, и тот вознаградил своего слугу за преданность этим мечом. По мере того как росла сила Каса, росла и его гордыня. Меч подстрекал Каса уничтожить Векну и захватить его трон. Согласно легенде, Векна погиб от руки Каса, но и Векна обрёк своего мятежного воина на гибель, оставив от того лишь меч.

Жажда крови. Меч жаждет крови. Если в течение 1 минуты после извлечения из ножен меч не вкусит крови, его носитель совершает спасбросок Харизмы Сл 15. При успехе носитель получает 3к6 урона Психической энергией. При провале он подчиняется мечу, как если бы оказался под эффектом заклинания *Подчинение чудовища [Dominate Monster]*, и меч требует крови. Эффект заклинания прекращается, когда требование меча выполнено.

Магическое оружие. Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершаемым этим мечом, при этом Критическое попадание происходит при выпадении «19» или «20» на кости к20, и меч дополнительно наносит 2к10 Рубящего урона Нежити.

Случайные свойства. Меч обладает следующими случайными свойствами (см раздел «Артефакты» в этой главе):

- 1 малое положительное свойство
- 1 основное положительное свойство
- 1 малое отрицательное свойство
- 1 основное отрицательное свойство

Заклинания. Пока меч находится при вас, вы можете сотворять с его помощью следующие заклинания (Сл спасброска 18):

- *Божественное слово [Divine Word]*
- *Перст смерти [Finger of Death]*
- *Призыв молнии [Call Lightning]*

Как только вы сотворили заклинание с помощью этого меча, вы не можете снова сотворить это заклинание с помощью этого меча до следующего рассвета.

Дух Каса. Пока меч находится при вас, вы получаете следующие преимущества:

Жажда битвы. Вы добавляете 1к10 к броскам Инициативы.

Меч-защитник. Когда вы совершаете атаку этим оружием действием, вы можете перенести бонус атаки меча, частично или полностью, в ваш Класс Защиты. Этот эффект сохраняется до начала вашего следующего хода.

Некротическое сопротивление. Вы имеете Сопротивление урону Некротической энергией.

Разум. *Меч Каса* — Хаотично-Злое разумное оружие, с показателями Интеллекта 15, Мудрости 13 и Харизмы 16. Оно обладает слухом и Тёмным зрением в пределах 120 футов.

Оружие общается со своим носителем телепатически и говорит на Общем.

Личность. Цель меча —- уничтожение Векны. Убийство поклонников Векны, уничтожение творений лича и срыв его планов помогают достичь этой цели.

Меч Каса также стремится уничтожать осквернённых *Глазом и Рукой Векны*.

Уничтожение меча. Существо, настроившееся одновременно на *Глаз Векны* и *Руку Векны*, может использовать преимущество заклинания *Желание [Wish]* этих объединённых Артефактов для уничтожения *Меча Каса*, при условии, что меч находится в пределах 30 футов от заклинателя. При сотворении заклинания *Желание [Wish]* существо совершает спасбросок Харизмы Сл 18. При провале ничего не происходит, а *Желание [Wish]* тратится впустую. При успехе *Меч Каса* уничтожается.

Меч кражи жизни

Оружие (Глефа, Двуручный меч, Длинный меч, Короткий меч, Рапира или Скимитар), Редкое (требуется Настройка)

Каждый раз, когда вы атакуете существо этим магическим оружием и выбрасываете «20» на к20 броска атаки, цель этой атаки дополнительно получает 15 урона Некротической энергией, если это не Конструкт и не Нежить, а вы получаете Временные хиты в количестве, равном нанесённому урону Некротической энергией.

Меч мести

Оружие (Глефа, Двуручный меч, Длинный меч, Короткий меч, Рапира или Скимитар), Необычное (требуется Настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Проклятие. Это оружие проклято и в нём живёт мстительный дух. Настройка на него распространяет проклятие на вас. Пока вы прокляты, вы не хотите расставаться с этим оружием и держите его всё время при себе. Будучи настроенным на это оружие, вы совершаете броски атаки другим оружием с Помехой.

Кроме того, пока оружие находится у вас, вы должны преуспевать в спасброске Мудрости Сл 15 каждый раз, когда получаете урон от другого существа в бою. При провале вы должны атаковать существо, которое нанесло вам урон, пока ваши Хиты не опустятся до 0, Хиты существа не опустятся до 0 Хитов, либо пока существо не окажется вне досягаемости рукопашной атаки.

Вы можете снять проклятие обычными способами. Кроме того, сотворение заклинания *Изгнание [Banishment]* на это оружие заставляет мстительный дух покинуть его. После этого оружие становится *Оружием +1 [+1 Weapon]* без других свойств.

Меч остроты

Оружие (Глефа, Двуручный меч, Длинный меч или Скимитар), Очень редкое (требуется Настройка)

Когда вы атакуете объект этим магическим оружием и попадаете, считайте, что на кости урона выпало максимальное значение.

Когда вы атакуете существо этим оружием и на к20 броска атаки выпадает «20», цель дополнительно получает 14 Рубящего урона и 1 уровень Истощения.

Меч ответа

Оружие (Длинный меч), Легендарное (требуется Настройка)

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим мечом. Кроме того, пока вы держите этот меч, вы можете Реакцией совершить одну рукопашную атаку по любому существу в досягаемости, которое нанесло вам урон. Вы совершаете этот бросок атаки с Преимуществом, и любой урон, нанесённый этой атакой, игнорирует все Иммунитеты и Сопротивления цели к этому урону.

Меч ранения

Оружие (Глефа, Двуручный меч, Длинный меч, Короткий меч, Рапира или Скимитар), Редкое (требуется Настройка)

Когда вы попадаете по существу атакой этим магическим оружием, цель получает дополнительно 2к6 урона Некротической энергией и должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе не сможет восстанавливать Хиты в течение 1 часа. Она повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе.

Мифрильный доспех

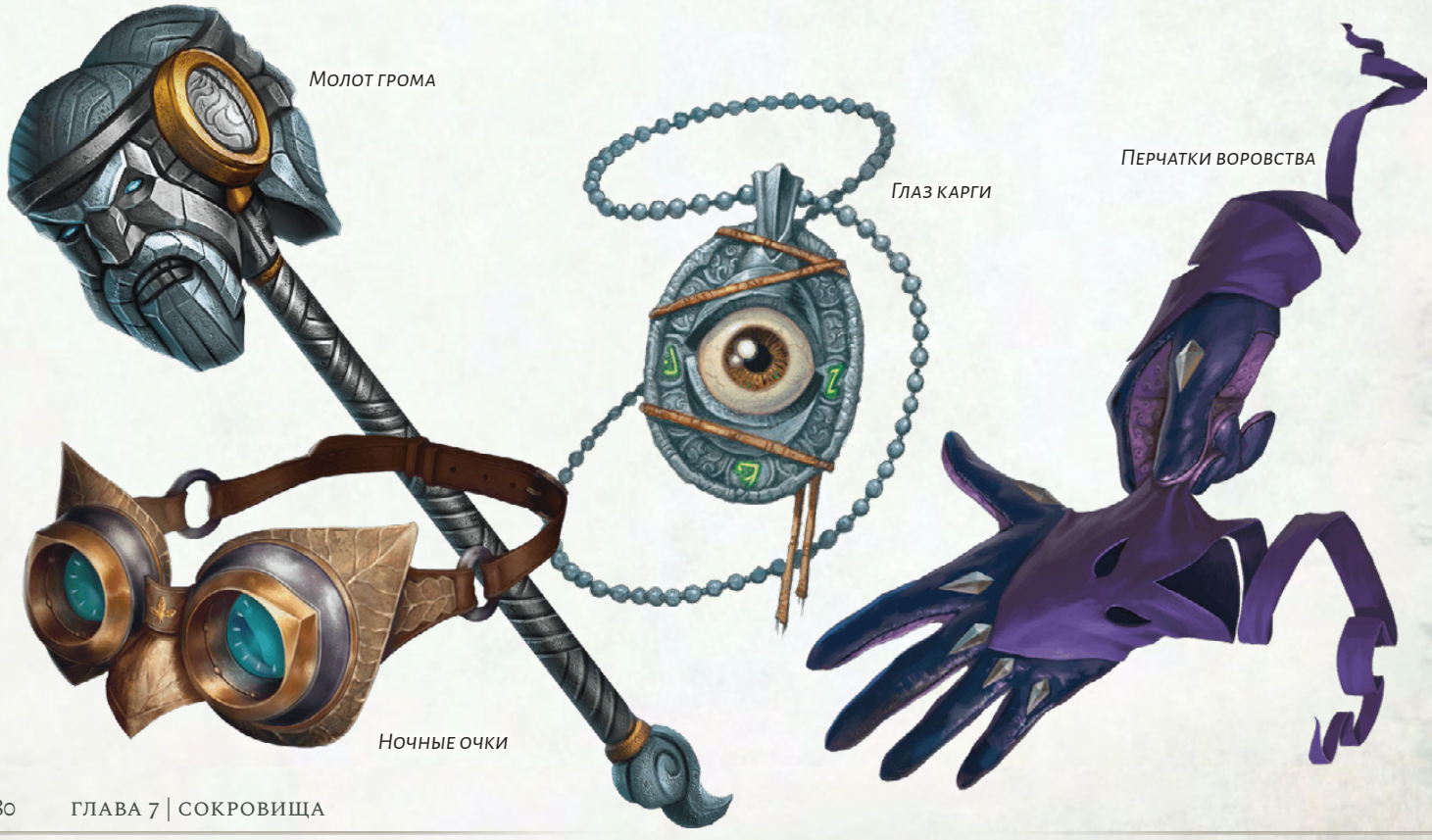
Доспех (любой Средний или Тяжёлый, кроме Шкурного), Необычный

Мифрил — это лёгкий и гибкий металл. Доспехи, изготовленные из этого вещества, можно носить под обычной одеждой. Если доспехи обычно накладывают Помеху на проверки Ловкости (Скрытность) или имеют требование к Силе, версия этих доспехов из мифрила этого не делает.

Молот грома

Оружие (Боевой молот или Молот), Легендарное (требуется Настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.



У этого оружия есть 5 зарядов. Вы можете потратить 1 заряд, чтобы совершить дальнобойную атаку этим оружием, метая его, как если бы у него было свойство Метательное с нормальной дистанцией 20 футов и максимальной дистанцией 60 футов. Если эта атака попадает, от оружия исходит раскат грома, слышимый на расстоянии 300 футов. Цель и каждое существо в пределах 30 футов от неё, за исключением вас, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе станут Ошеломлёнными до конца вашего следующего хода. Немедленно после попадания или промаха оружие прилетает обратно в вашу руку. Оружие ежедневно восстанавливает 1к4 потраченных заряда на рассвете.

Гроза великана. Пока вы настроены на это оружие, носите *Пояс силы великана* или *Рукавицы силы огра*, и также настроены на второй предмет, вы получаете следующие преимущества:

Гроза великанов. Когда вы выбрасываете «20» на к20 при броске атаки этим оружием по Великану, цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе погибнет.

Мощь великанов. Значение, на которое изменяется ваша Сила *Поясом силы великана* или *Рукавицами силы огра*, увеличивается на 4, но не выше 30.

Монета вражды

Чудесный предмет, Обычный

На каждой стороне этой золотой монеты отчеканено изображение существа. Эти существа должны составлять пару знаменитых соперников или врагов. Например, на одной стороне *Монеты вражды* может находиться изображение Иггвилв, а на другой — Морденкайнена, или Венджера на одной и Тиамат на другой. Одна из сторон монеты считается «орлом», другая — «решкой».

Монета имеет 1 заряд и ежедневно восстанавливает потраченный заряд на рассвете. Вы можете действием Магия потратить заряд и подбросить монету. Бросьте любую кость: если выпало чётное число, монета падает орлом, если нечётное — решкой. При этом применяется соответствующий эффект:

Орёл. Выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов. Цель совершает спасбросок Мудрости Сл 13. При провале цель получает 2к4 урона Психической энергией, и совершает с Помехой следующий бросок атаки до конца её следующего хода. При успехе цель получает только половину этого урона.

Решка. Вы получаете 1к4 урона Психической энергией.

Морозный клинок

Оружие (Глефа, Двуручный меч, Длинный меч, Короткий меч, Рапира или Скимитар), Очень редкое (требуется Настройка)

Когда вы попадаете по цели броском атаки этим магическим оружием, цель дополнительно получает 1к6 урона Холодом. Кроме того, пока вы держите это оружие, у вас есть Сопротивление урону Огнём.

В холодных условиях оружие излучает Яркий свет в пределах 10 футов и Тусклый свет в пределах ещё 10 футов.

Когда вы вынимаете это оружие, вы можете погасить всё немагическое пламя в пределах 30 футов. Вы не можете использовать это свойство повторно течение часа.

Наручи защиты

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Пока вы носите эти наручи и не носите ни доспехов, ни Щита, вы получаете бонус +2 к Классу Защиты.

Наручи стрельбы из лука

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Пока вы носите эти наручи, у вас есть владение Длинным луком и Коротким луком, и вы получаете бонус +2 к броскам урона при использовании такого оружия.

Неподвижный жезл

Жезл, Необычный

На одном конце этого жезла находится кнопка. Действием Использование вы можете нажать эту кнопку, и жезл магическим образом зафиксируется в пространстве. До тех пор, пока вы или другое существо действием Использование не нажмёте эту кнопку снова, жезл не двигается с этого места, даже если это нарушает законы гравитации. Жезл может выдержать 8000 фунтов веса (~3600 кг). Больший вес приводит к деактивации и падению жезла. Существо может действием Использование совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 30, сдвигая зафиксированный жезл на расстояние вплоть до 10 футов при успехе.

Ночные очки

Чудесный предмет, Необычный

Пока вы носите эти темные очки, вы получаете Тёмное зрение в пределах 60 футов. Если у вас уже есть Тёмное зрение, то его дистанция увеличивается на 60 футов.





Обмотки безоружной мощи

Чудесный предмет, Необычный (+1), Редкий (+2), Очень редкий (+3)

Пока вы носите эти обмотки, вы получаете бонус к броскам атаки и урона ваших Безоружных ударов. Бонус определяется редкостью обмоток, и эти удары наносят урон Чистой силой или их обычный тип урона по вашему выбору.

Обруч сжигания

Чудесный предмет, Необычный

Пока вы носите этот обруч, вы можете сотворять с его помощью заклинание *Палящий луч [Scorching Ray]* (+5 к попаданию). Обруч не может быть использован для сотворения этого заклинания снова до следующего рассвета.

Обычный протез

Чудесный предмет, Обычный

Этот магический предмет заменяет потерянную конечность — кисть, руку, стопу, ногу или аналогичную часть тела. Пока протез прикреплён к телу, он функционирует идентично заменённой части. Вы можете отсоединить или присоединить его действием Магия, и его нельзя снять против вашей воли, пока вы живы.

Ожерелье адаптации

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Пока вы носите это ожерелье, вы можете нормально дышать в любой среде, и совершаете с Преимуществом спасброски, чтобы избежать или закончить состояние Отравленный.

Ожерелье молитвенных чёток

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка Друидом, Жрецом или Паладином)

На этом ожерелье находится 1к4 + 2 магических бусины, из топаза, аквамарина или чёрного жемчуга. Также на нём много немагических бусин из обычного жемчуга, кварца, коралла, гелиотропа, нефрита, цитрина, янтаря и других камней. Если магическую бусину снять с ожерелья, она теряет свою магию.

Существует шесть типов таких магических бусин. Мастер решает, к какому типу относится каждая бусина на ожерелье, или определяет это броском по таблице ниже. На ожерелье может быть сразу несколько бусин одного типа. Ожерелье должно быть надето на вас, чтобы его можно было использовать. В каждой бусине хранится заклинание, и вы можете сотворить его Бонусным действием (если потребуется спасбросок, используйте вашу Сл спасброска заклинания). Как только заклинание бусины сотворено, её нельзя использовать снова до следующего рассвета.



Око Дракона

1к20	Бусина	Заклинание
1–6	Бусина благословения	*Благословение [Bless]*
7–12	Бусина лечения ран	*Лечение ран [Cure Wounds]* (вариант 2-го уровня)
13–16	Бусина оберега	*Высшее восстановление [Greater Restoration]*
17–18	Бусина кары	*Сияющая кара [Shining Smite]*
19	Бусина призыва	*Страж веры [Guardian of Faith]*
20	Бусина хождения по ветру	*Хождение по ветру [Wind Walk]*

Ожерелье огненных шаров

Чудесный предмет, Редкий

На этом ожерелье висит 1к6 + 3 бусины. Действием Магия вы можете отсоединить бусину и бросить её на расстояние вплоть до 60 футов. Когда бусина достигает конца траектории, она взрывается, как *Огненный шар [Fireball]* 3-го уровня (Сл спасброска 15).

Вы можете бросить сразу несколько бусин или даже всё ожерелье целиком. В таком случае урон *Огненного шара [Fireball]* увеличивается на 1к6 за каждую бусину после первой (вплоть до максимума в 12к6).

Око Дракона

Чудесный предмет, Артефакт (требуется Настройка)

Давным-давно в сеттинге Dragonlance эльфы и люди вели ужасную войну против цветных драконов. Когда уже казалось, что мир обречён, маги Башен Высокого Волшебства объединились и создали пять *Очей Дракона*, чтобы победить. В каждую из пяти башен было доставлено такое око, и они использовались для приближения победы. Волшебники использовали око и заманивали к себе драконов, а затем уничтожали их с помощью могущественной магии.

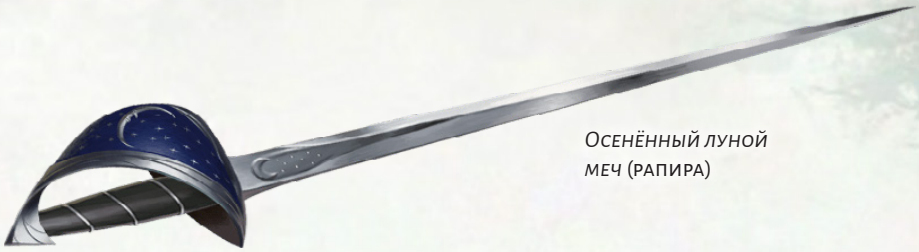
Впоследствии, когда Башни Высокого Волшебства пали, очи были уничтожены или затерялись в веках, и лишь три из них считаются сохранными. Их магия со временем искажалась. Первоначальная функция, призыв драконов, по-прежнему работает, но око позволяет и управлять драконами в некоторой мере.

Каждое око содержит эссенцию злого дракона, существа, которое ненавидит любые попытки воспользоваться его магией. Те, кто пытается использовать магию ока, не обладая достаточно сильной волей, могут попасть под его контроль.

Око — это украшенный хрустальный шар диаметром около 10 дюймов (~25 см). При использовании он расширяется до диаметра около 20 дюймов (~50 см), а внутри него кружит туман.

Пока вы настроены на этот шар, вы можете действием Магия заглянуть в его глубины. При этом вы должны совершить спасбросок Харизмы Сл 15. При успехе вы управляете шаром, пока сохраняете Настройку на него. При провале вы становитесь Очарованы Оком, пока настроены на него.

Пока вы Очарованы шаром, вы не можете добровольно прекратить Настройку на нёго, а он неограниченно сотворяет на вас заклинание *Внушение [Suggestion]* (Сл спасброска 18), заставляя



Осенённый луной меч (рапира)

работать ради его злых целей. Сущность дракона внутри шара может хотеть разного: уничтожить определённое общество или организацию, освободиться из шара, распространить страдания в мире, усилить поклонение Тиамат или что-то другое — решение принимает Мастер.

Случайные свойства. *Око Дракона* обладает следующими случайными свойствами (см. раздел «Артефакты» в этой главе):

- 2 малых положительных свойства
- 1 малое отрицательное свойство
- 1 основное отрицательное свойство

Заклинания. Око имеет 7 зарядов и ежедневно восстанавливает 1к4 + 3 потраченных заряда на рассвете. Если вы управляете шаром, вы можете сотворять с его помощью заклинания из таблицы ниже. В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания.

Заклинание	Стоимость зарядов
Дневной свет [Daylight]	1
Защита от смерти [Death Ward]	2
Лечение ран [Cure Wounds] (версия 9-го уровня)	4
Наблюдение [Scrying] (Сл спасброска 18)	3
Обнаружение магии [Detect Magic]	0

Призыв драконов. Пока вы управляете Оком, вы можете действием Магия заставить шар издать телепатический призыв, распространяющийся во все стороны на расстояние 40 миль. Цветные драконы в этом радиусе чувствуют неотвратимое стремление прийти к шару самым быстрым и прямым способом. Драконьи божества, такие как Тиамат, не подвержены этому призыву. Драконы, привлечённые шаром, могут быть Враждебны к вам за принуждение против их воли. Вы не можете использовать это свойство повторно в течение 1 часа.

Уничтожение шара. *Око Дракона* имеет КЗ 20 и разрушается, если получает урон от *Оружия +3 [+3 Weapon]* или от заклинания *Распад [Disintegrate]*. Ничто другое не может нанести ему урон.

Оковы измерений

Чудесный предмет, Редкий

Действием Использование вы можете наложить эти оковы на Недееспособное существо. Оковы подстраивают свой размер, чтобы удерживать существо не меньше Маленького и не больше Большого размера. Оковы предотвращают использование скованным существом любых средства межпланарного перемещения, включая телепортацию и перемещение на иной план бытия. Оковы не мешают прохождению существом через межпланарные порталы.

Вы, а также те существа, которых вы определите при наложении оков, могут действием Использование снять их. Раз в каждые 30 дней скованное существо может совершать проверку Силы (Атлетика) Сл 30. При успехе существо освобождается и уничтожает оковы.

Опрокидывающий боеприпас

Оружие (любой Боеприпас), Обычное

Существо, по которому попадает такой боеприпас, должно преуспеть в спасброске Силы Сл 10, иначе станет Сбитым с ног.

Оружие +1, +2, +3

Оружие (любое Простое или Воинское), редкость варьируется (+1 Необычное, +2 Редкое, +3 Очень редкое)

Вы получаете бонус к броскам атаки и урона этим магическим оружием. Размер бонуса зависит от редкости оружия.

Оружие предупреждения

Оружие (любое Простое или Воинское), Необычное (требуется Настройка)

Пока это оружие находится в вашей досягаемости и вы настроены на него, вы и ваши союзники в пределах 30 футов получаете следующие преимущества.

Сигнал тревоги. Оружие магически пробуждает каждого спящего обычным сном, когда начинается бой. Это преимущество не будит существо от магического сна.

Сверхъестественная готовность. Каждый субъект совершает броски Инициативы с Преимуществом.

Освежающая бусина

Чудесный предмет, Обычный

Эта безвкусная желатиновая бусина растворяется в жидкости, превращая не более пинты этой жидкости в свежую холодную питьевую воду. Бусина не оказывает эффекта на магические жидкости или вредные вещества, такие как яд.

Осенённый луной меч

Оружие (Глефа, Двуручный меч, Длинный меч, Короткий меч, Рапира или Скимитар), Обычное

Клинок этого оружия, извлечённый из ножен во Тьме, излучает лунный свет, создавая Яркий свет в пределах 15 футов и Тусклый свет в пределах ещё 15 футов.



Очки очарования



Очки орлиного зрения

Очарованный проклёпанный кожаный доспех

Доспех (Проклёпанный кожаный доспех), Редкий

Пока вы носите этот доспех, вы получаете +1 к Классу Защиты. Вы также можете Бонусным действием заставить доспех принять облик обычного комплекта одежды или другого вида доспеха. Вы решаете, как будет выглядеть новый доспех — включая цвета, стиль, аксессуары — но его объём и вес остаются неизменны. Иллюзорный облик сохраняется, пока вы не используете эту особенность снова или пока не снимете доспех.

Очки детального зрения

Чудесный предмет, Необычный

Эти линзы из хрусталя надеваются на глаза. Пока вы их носите, ваше зрение значительно улучшается в пределах 1 фута, давая вам Тёмное зрение в этом диапазоне и Преимущество к проверкам Интеллекта (Расследование), совершённых для осмотра чего-либо в этом диапазоне.

Очки орлиного зрения

Чудесный предмет, Необычный

Эти линзы из хрусталя надеваются на глаза. Пока вы их носите, вы совершаете с Преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на зрение. В условиях хорошей видимости вы можете различить детали даже чрезвычайно далёких существ и объектов размером всего 2 фута в поперечнике.

Очки очарования

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Эти линзы из хрусталя надеваются на глаза. Они имеют 3 заряда. Пока вы их носите, вы можете потратить 1 или несколько зарядов для сотворения заклинания *Очарование личности [Charm Person]* (Сл спасброска 13). Потратив 1 заряд, вы сотворяете заклинание 1-го уровня. Уровень этого заклинания увеличивается на 1 за каждый потраченный заряд после первого. Линзы ежедневно восстанавливают все потраченные заряды на рассвете.

Парфюм очарования

Чудесный предмет, Обычный

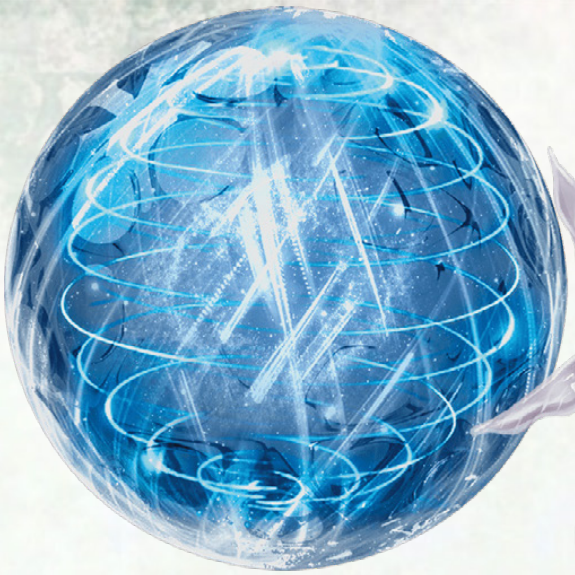
В этом крошечном флаконе содержится достаточно магической парфюмерии для одного использования. Вы можете действием Магия нанести духи на себя, их эффект длится 1 час. В течение этого времени вы совершаете с Преимуществом все проверки Харизмы (Обман и Убеждение), сделанные для влияния на существо в пределах 5 футов.

Парящая сфера

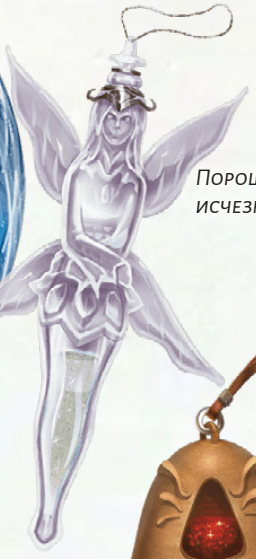
Чудесный предмет, Необычный

Этот небольшой шар из толстого стекла весит 1 фунт. Если вы находитесь в пределах 60 футов от него, вы можете скомандовать ему излучать свет, эквивалентный свету заклинаний *Свет [Light]* или *Дневной свет [Daylight]* (по вашему выбору). После использования эффекта *Дневной свет*, он не может быть использован снова до следующего рассвета.

Вы можете отдать другую команду действием Магия, чтобы заставить шар подняться в воздух и парить на высоте не более 5 футов над землей. Шар зависает таким образом, пока вы или другое существо не схватите его. Если вы отойдете более чем на 60 футов от парящего шара, он следует за вами, пока снова не окажется в пределах 60 футов. Для этого он выбирает кратчайший путь. Если что-то помешает его движению, шар плавно опустится на землю и станет неактивным, а его свет погаснет.



Парящая сфера



Порошок исчезновения



Порошок чихания и удушья



Латы дварфов

Переносная дыра

Чудесный предмет, Редкий

Этот изысканный чёрный отрез ткани, мягкий как шёлк, сложен до размеров носового платка. Он раскрывается в круглый лист диаметром 6 футов.

Вы можете действием Магия развернуть *Переносную дыру* и поместить её на твёрдую поверхность или прислонить к таковой, после чего *Переносная дыра* создаёт межпространственное отверстие глубиной 10 футов. Цилиндрическое пространство внутри дыры находится на другом плане бытия, поэтому его нельзя использовать для создания сквозных проходов. Любое существо, находящееся внутри открытой *Переносной дыры*, может выбраться из неё лазанием.

Вы можете действием Магия закрыть *Переносную дыру*, взявшись за края ткани и сложив её. Складывание ткани закрывает дыру, и все существа и объекты внутри остаются в межпространстве. Независимо от содержимого, этот предмет почти ничего не весит.

Если дыра сложена, существо внутри межпространства может действием совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 10. При успехе существо вырывается наружу и появляется в пределах 5 футов от *Переносной дыры*. Закрытая *Переносная дыра* содержит достаточно воздуха для дыхания в течение 1 часа, разделенного на количество существ внутри.

Если поместить *Переносную дыру* в межпространство, созданное *Сумкой хранения*, *Удобным рюкзаком Хеварда* или подобным предметом, оба предмета немедленно уничтожаются, и открываются врата на Астральный план. Врата появляются в том месте, где один предмет был помещён внутрь другого. Любое существо в пределах 10 футов от врат, не находящееся за Полным укрытием, затягивается внутрь и оказывается в случайном месте Астрального плана. После этого врата закрываются. Врата работают только в одну сторону и не могут быть открыты вновь.

Перо Кваля

Чудесный предмет, редкость варьируется

Этот объект выглядит как перо. Существуют различные виды таких перьев, каждое со своим одноразовым эффектом. Мастер выбирает тип пера или определяет его броском по таблице ниже. Редкость пера зависит от его типа.

Перья Кваля

1к100	Перо	Редкость
01–15	Веер	Необычное
16–40	Дерево	Необычное
41–50	Кнут	Редкое
51–65	Лодка-лебедь	Редкое
66–80	Птица	Редкое
81–00	Якорь	Необычное

Веер (Необычное). Если вы находитесь на корабле или лодке, то можете действием Магия подбросить веер в воздух на расстояние не более 10 футов. Перо исчезнет, и на том месте, где это произошло, появится гигантский машущий веер. Этот веер парит в воздухе и создаёт сильный ветер. Этого ветра достаточно для того, чтобы наполнить паруса корабля, увеличивая его скорость на 5 миль в час в течение 8 часов. Вы можете действием Магия прервать этот эффект.

Дерево (Необычное). Для использования этого пера вы должны находиться на открытом воздухе. Вы можете действием Магия коснуться свободного пространства на поверхности земли. Перо исчезает, и на том месте, где вы коснулись земли, вырастет дуб, не обладающий никакими магическими свойствами. Дерево высотой 60 футов при диаметре ствола 5 футов и ветви на самом его верху раскинуты в радиусе 20 футов.

Кнут (Редкое). Вы можете действием Магия бросить это перо в любую точку пространства в пределах 10 футов. Перо исчезает, и на его месте появится парящий над землёй кнут. После этого вы можете Бонусным действием совершить рукопашную атаку заклинанием по существу в пределах 10 футов от кнута, с бонусом атаки +9. При попадании цель получает 1к6 + 5 урона Чистой силой.

В свой ход вы можете Бонусным действием приказать кнуту пролететь не более 20 футов и повторить атаку по существу, находящемуся в пределах 10 футов от кнута. Кнут исчезает через 1 час, либо после того, как вы действием Магия отпустите его, либо же если вы станете Недееспособным или умрёте.

Лодка-лебедь (Редкое). Вы можете действием Магия прикоснуться этим предметом к водоёму с диаметром как минимум 60 футов. Перо исчезнет, и вместо него появится лодка в форме лебедя длиной 50 и шириной 20 футов. Эта лодка может самостоятельно двигаться по водной глади со скоростью 6 миль в час. Находясь на лодке, вы можете действием Магия отдавать ей команды двигаться или совершать повороты вплоть до 90 градусов. Лодка остаётся в вашем распоряжении 24 часа, после чего исчезает. Вы также можете отпустить её действием Магия.

Птица (Редкое). Вы можете действием Магия подбросить перо в воздух на 5 футов. Перо исчезает, и на его месте появляется огромная, разноцветная птица. Она использует блок статистики **Рух [Roc]**, но и не может атаковать. Она подчиняется вашим простым командам и может переносить не более 500 фунтов, летя со своей максимальной скоростью (16 миль в час при максимуме в 144 мили в день, с часовыми отдыхами через каждые 3 часа), или 1000 фунтов с уменьшенной вдвое скоростью. Птица исчезнет после того, как пролетит свою максимальную дневную дистанцию или, если её Хиты опустятся до 0. Вы также можете отпустить её действием Магия.

Якорь (Необычное). Вы можете действием Магия коснуться этим пером лодки или корабля. В течение следующих 24 часов это судно не может двинуться с места, какие бы средства для этого ни использовались. Повторное прикосновение прекращает эффект. Когда эффект заканчивается, перо исчезает.

Перчатки воровства

Чудесный предмет, Необычный

Эти перчатки неощутимы при ношении. Пока вы носите их, вы получаете бонус +5 к проверкам Ловкости (Ловкость рук).

Перчатки ловли снарядов

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Если по вам попадают Дальнобойным или Метательным оружием пока вы носите эти перчатки, вы можете Реакцией уменьшить урон на 1к10 плюс ваш модификатор Ловкости, если у вас есть свободная рука. Если вы уменьшите урон до 0, вы можете поймать боеприпас или оружие, если оно достаточно маленькое, чтобы его держать в свободной руке.



Перчатки плавания и лазания

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Пока вы носите эти перчатки, у вас есть Скорость лазания и Скорость плавания, равные вашей Скорости, и вы получаете бонус +5 к проверкам Силы (Атлетика), совершаемым для лазания или плавания.

Плащ защиты

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Пока вы носите этот плащ, вы получаете бонус +1 к Классу Защиты и спасброскам.

Плащ летучей мыши

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Пока вы носите этот плащ, вы совершаете с Преимуществом проверки Ловкости (Скрытность). Находясь в зоне Тусклого света или Тьмы, вы можете взяться руками за края плаща и использовать его для получения Скорости полёта 40 футов. Если, пока вы летите с помощью плаща, вы оказываетесь вне зоны Тусклого света или Тьмы, или отпускаете край плаща, вы теряете эту Скорость полёта.

Пока этот плащ на вас, и вы находитесь в зоне Тусклого света или Тьмы, вы можете сотворить на себя заклинание *Превращение [Polymorph]*, перевоплощаясь в **Летучую мышь [Bat]**. В этом облике вы сохраняете ваши показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Плащ не может быть использован таким образом снова до следующего рассвета.

Плащ множества стилей

Чудесный предмет, Обычный

Когда вы носите этот плащ, вы можете Бонусным действием изменить стиль, цвет и видимые качества этой одежды. Вес плаща не меняется. Независимо от внешнего вида, он может быть только плащом. Хотя он может принимать вид других магических плащей, их свойств он не получает.

Плащ невидимости

Чудесный предмет, Легендарный (требуется Настройка)

Этот плащ имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 потраченных заряда на рассвете. Пока вы носите плащ, вы можете действием Магия натянуть капюшон на голову и потратить 1 заряд, чтобы стать Невидимым на 1 час. Эффект заканчивается раньше, если вы снимете капюшон (действие не требуется) или перестанете носить плащ.

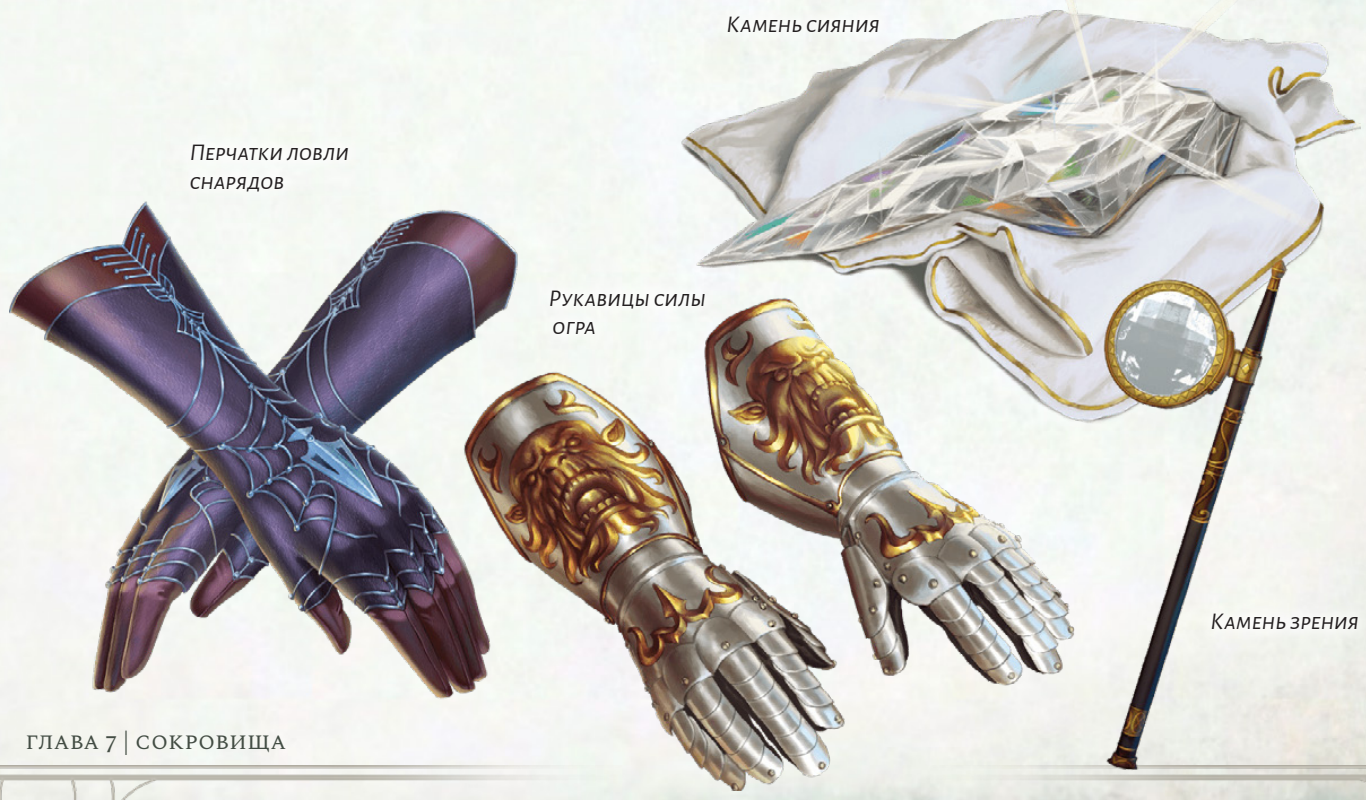
Плащ паука

Чудесный предмет, Очень редкий (требуется Настройка)

Это изысканное одеяние изготовлено из чёрного шелка и украшено тонкими серебристыми нитями. Пока вы его носите, вы получаете следующие преимущества.

Сопротивление яду. Вы имеете Сопротивление урону Ядом.

Паучье лазанье. У вас есть Скорость лазания, равная вашей Скорости, и вы можете перемещаться по вертикальным поверхностям и по потолкам, не используя руки.





Эльфийский плащ

Плащ множества стилей

Плащ защиты

Плащ ската

Ходьба по паутине. Вас нельзя поймать в паутину любого вида, и вы можете двигаться по паутине, как по Труднопроходимой местности.

Паутина. Вы можете сотворить заклинание *Паутина [Web]* (Сл спасброска 13). Паутина, созданная этим заклинанием, занимает вдвое большую площадь, чем обычно. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Плащ ската

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Пока вы носите этот плащ, вы можете дышать под водой и получаете Скорость плавания 60 футов.

Плащ ускользания

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Пока вы носите этот плащ, он магическим образом создаёт иллюзию, что вы стоите в стороне от вашего настоящего местоположения: из-за этого существа совершают с Помехой броски атаки по вам. Если вы получаете урон, это свойство не работает до начала вашего следующего хода. Это свойство не работает, пока ваша Скорость равна 0.

Плащ шарлатана

Чудесный предмет, Редкий

Этот плащ слабо пахнет серой. Пока вы его носите, вы можете действием Магия сотворить заклинание *Переносящая дверь [Dimension Door]*. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Когда вы телепортируетесь с помощью этого заклинания, вы оставляете за собой облако дыма. Оставленное вами пространство считается Слабо заслонённым этим дымом до конца вашего следующего хода.

Плутовской замок

Чудесный предмет, Обычный

Этот замок выглядит как обычный Замок (описанного типа в главе 6 *«Книги игрока»*) и поставляется с одним ключом. Штифты замка магическим образом двигаются, чтобы мешать взлому. Проверки Ловкости для взлома этого замка совершаются с Помехой.

Повязка интеллекта

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Ваш Интеллект равен 19, пока вы носите эту повязку. Она не оказывает эффекта, если ваше значение Интеллекта без неё уже равно 19 или выше.

Подковы ветра

Чудесный предмет, Очень редкий

Комплект подков состоит из четырёх штук. Действием Магия вы можете прикоснуться одной из подков к копыту лошади или подобного существа, после чего подкова прикрепляется к копыту. Снятие подковы также требует действия Магия.

Пока все четыре подковы прикреплены к копытам лошади или подобного существа, они позволяют ему передвигаться по поверхности, паря на высоте 4 дюйма над ней. Это означает, что существо может пересекать или стоять на неустойчивых и нетвёрдых поверхностях, вроде воды или лавы. Существо не оставляет следов и игнорирует Труднопроходимую местность. Кроме того, существо может двигаться не более 12 часов в день без получения уровней Истощения от продолжительного пути.

Подковы скорости

Чудесный предмет, Редкий

Комплект подков состоит из четырёх штук. Действием Магия вы можете прикоснуться одной из подков к копыту лошади или подобного существа, после чего подкова прикрепляется к копыту. Снятие подковы также требует действия Магия.

Пока все четыре подковы комплекта прикреплены к одному существу, его Скорость увеличивается на 30 футов.

Помело полёта

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Это деревянное помело работает как обычная метла, пока вы не оседлаете его и действием Магия не заставите парить под вами, после чего им можно будет управлять в воздухе. Помело обладает Скоростью полёта 50 футов. Оно может перевозить не более 400 фунтов, но его Скорость полёта уменьшается до 30 футов, если оно везёт более 200 фунтов. Помело прекращает парить, когда вы приземляетесь или слезаете с него.

Действием Магия вы можете отправить помело в самостоятельное путешествие к месту назначения в пределах 1 мили, если назовёте знакомое вам место. Помело возвращается к вам, когда вы действием Магия произнесёте командное слово, при условии, что оно всё ещё находится в пределах 1 мили от вас.

Порошок исчезновения

Чудесный предмет, Необычный

Этот порошок напоминает мелкий песок. Его хватит на одно использование. Когда вы совершаете действие Использование и бросаете порошок в воздух, вы и каждое существо и объекты в 10-футовой Эманации, исходящей от вас, становитесь Невидимыми на 2к4 минуты. Длительность одинакова для всех целей, и порошок расходуется, когда его магия вступает в действие. Сразу после того, как находящееся под воздействием существо совершает бросок атаки, наносит урон или сотворяет заклинание, оно перестаёт быть Невидимым.

Порошок сухости

Чудесный предмет, Необычный

Этот небольшой пакетик содержит 1к6 + 4 щепотки порошка. Действием Использование, вы можете взять щепотку порошка и посыпать воду, превратив её, размером не более Куба со стороной 15 футов, в шарик размером с горошину, который плавает или лежит рядом с тем местом, где был рассыпан порошок. Вес шарика пренебрежимо мал. Существо может действием Использование разбить шарик о твердую поверхность, тем самым сломав его и высвободив воду, которая была поглощена порошком. При этом шарик уничтожается, и его магия заканчивается.



Свеча мольбы

Плащ шарлатана



Ковёр-самолёт



Повязка интеллекта

Шлем телепатии

Шлем блеска

Шлем понимания языков

Действием Использование, вы можете посыпать щепоткой порошка Элементаля в пределах 5 футов, который состоит в основном из воды (например **Водяного элементаля [Water Elemental]** или **Водную аномалию [Water Weird]**). Существо, подвергшееся воздействию порошка, совершает спасбросок Телосложения Сл 13, получая 10к6 урона Некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

Порошок чихания и удушья

Чудесный предмет, Необычный

Этот порошок находится в небольшой упаковке, напоминает *Порошок исчезновения*, и заклинание *Опознание [Identify]* так его и идентифицирует. Его хватит на одно использование.

Действием Использование, вы можете бросить порошок в воздух, что заставит вас и каждое существо в 30-футовой Эманации, исходящей от вас, совершить спасбросок Телосложения Сл 15. Конструкты, Элементали, Слизи, Растения и Нежить автоматически преуспевают в этом спасброске.

При провале существо начинает неконтролируемо чихать; оно становится Недееспособным и задыхается. Существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе. Эффект также прекращается при сотворении на существо заклинания *Малое восстановление [Lesser Restoration]*.

Посеребрённое оружие

Оружие (любое Простое или Воинское), Обычное

В процессе алхимии это магическое оружие слилось с серебром. Когда вы совершаете Критическое попадание этим оружием по перевоплощённому существу, оружие наносит одну дополнительную кость урона.

Посох гадюки

Посох, Необычный (требуется Настройка)

Бонусным действием вы можете превратить навершие этого посоха в живую ядовитую змею на 1 минуту или вернуть посоху неоживлённую форму.

Когда вы совершаете действие Атака, вы можете совершить одну из атак оживлённым навершием посоха с досягаемостью в 5 футов. Вы добавляете ваши Бонус владения и модификатор Мудрости к этому броску атаки. При попадании цель получает 1к6 Колющего урона и 3к6 урона Ядом.

Навершие можно атаковать, пока посох находится в оживлённой форме. Оно имеет КЗ 15, 20 Хитов и Иммунитет к урону Психической энергией и Ядом. Если Хиты навершия опускаются до 0, посох уничтожается. Посох восстанавливает все потерянные Хиты, если возвращается в неоживлённую форму до того, как уничтожен.

Посох грома и молнии

Посох, Очень редкий (требуется Настройка)

Этот посох может быть использован как магический Боевой посох, дающий бонус +2 к броскам атаки и броскам урона, совершённым с его помощью. У него также есть следующие дополнительные свойства. Вы не можете использовать каждое из этих свойств повторно до следующего рассвета.

Молния. Когда вы попадаете по цели рукопашной атакой этим посохом, вы можете нанести цели дополнительно 2к6 урона Электричеством (действие не требуется).



Гром. Когда вы попадаете по цели рукопашной атакой этим посохом, вы можете заставить посох издать раскат грома, слышимый на расстоянии 300 футов (действие не требуется). Цель, по которой вы попали, должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе станет Ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Гром и молния. Сразу после попадания рукопашной атакой этим посохом вы можете Бонусным действием одновременно использовать свойства Молния и Гром (см. выше). В таком случае дневные использования тех свойств не учитываются, а тратится использование только текущего свойства.

Удар молнии. Вы можете действием Магия вызвать вспышку молнии, срывающуюся с кончика посоха Линией шириной 5 футов и длиной 120 футов. Все существа в этой Линии совершают спасбросок Ловкости Сл 17, получая 9к6 урона Электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

Громовой удар. Вы можете совершить действие Магия, чтобы посох издал раскат грома, слышимый на расстоянии до 600 футов. Все существа в 60-футовой Эманации, исходящей от вас, совершают спасбросок Телосложения Сл 17. При провале существо получает 2к6 урона Звуком и становится Оглохшим на 1 минуту. При успехе существо получает только половину этого урона.

Посох иссушения

Посох, Редкий (требуется Настройка)

Этот посох имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 потраченных заряда на рассвете.

Этим посохом можно пользоваться как магическим Боевым посохом. При попадании он наносит урон как обычный Боевой посох, и вы можете потратить 1 заряд, чтобы нанести цели дополнительно 2к10 урона Некротической энергией и заставить её совершить спасбросок Телосложения Сл 15. При провале цель в течение 1 часа совершает с Помехой все проверки и спасброски Силы и Телосложения.

Посох леса

Посох, Редкий (требуется Настройка Друидом)

Этот посох имеет 6 зарядов и может быть использован как магический Боевой посох, дающий бонус +2 к броскам атаки и броскам урона, совершённым с его помощью. Пока вы держите этот посох, вы получаете бонус +2 к броскам атаки заклинанием.

Заклинания. Пока вы держите этот посох, вы можете с его помощью сотворить одно из заклинаний из следующей таблицы, используя вашу Сл спасброска заклинаний. В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания.

Заклинание	Стоимость зарядов
Бесследное передвижение [Pass without Trace]	2
Дружба с животными [Animal Friendship]	1
Дубовая кожа [Barkskin]	2
Поиск животных или растений [Locate Animals or Plants]	2
Пробуждение разума [Awaken]	5
Разговор с животными [Speak with Animals]	1
Разговор с растениями [Speak with Plants]	3
Терновая стена [Wall of Thorns]	6

Облик дерева. Вы можете действием Магия воткнуть один конец посоха в землю в незанятом пространстве и потратить 1 заряд, чтобы превратить посох в здоровое дерево. Дерево высотой 60 футов при диаметре ствола 5 футов

и ветви на самом его верху раскинуты в радиусе 20 футов. Дерево выглядит обычным, но излучает слабое сияние школы магии Трансмутации, которое можно обнаружить с помощью заклинания *Обнаружение магии [Detect Magic]*. Коснувшись дерева и совершив действие, Магия вы можете вернуть посох в его обычную форму. Любое существо на дереве падает, когда дерево превращается обратно в посох.

Восстановление зарядов. Посох ежедневно восстанавливает 1к6 потраченных зарядов на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте 1к20. При выпадении «1», посох теряет свои свойства и становится немагическим Боевым посохом.

Посох лечения

Посох, Редкий (требуется Настройка Бардом, Друидом или Жрецом)

Этот посох имеет 10 зарядов. Пока вы держите его в руке, вы можете с его помощью сотворить одно из следующих заклинаний, используя свою заклинательную характеристику. В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания.

Заклинание	Стоимость зарядов
Лечение ран [Cure Wounds]	1 заряд за каждый уровень заклинания (максимум 4 заряда за 4-й уровень)
Малое восстановление [Lesser Restoration]	2
Множественное лечение ран [Mass Cure Wounds]	5

Восстановление зарядов. Посох ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте 1к20. При результате «1» посох навсегда исчезает во вспышке света.

Посох магов

Посох, Легендарный (требуется Настройка Волшебником, Колдуном или Чародеем)

Этот посох имеет 50 зарядов и может быть использован как магический Боевой посох, дающий бонус +2 к броскам атаки и броскам урона, совершённым с его помощью. Пока вы держите этот посох, вы получаете бонус +2 к броскам атаки заклинанием.

Поглощение заклинаний. Пока вы держите этот посох, вы совершаете с Преимуществом спасброски от заклинаний. Кроме того, вы можете совершить Реакцию, когда другое существо сотворяет заклинание, направленное только на вас. В этом случае посох поглощает магию заклинания, отменяя его эффект и получая количество зарядов, равное уровню поглощённого заклинания. Однако если это приводит к превышению количества зарядов выше 50, посох взрывается, как если бы активировали его Мстительный удар (см. ниже).





Заклинания. Пока вы держите этот посох, вы можете с его помощью сотворить одно из заклинаний из следующей таблицы, используя вашу Сл спасброска заклинаний. В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания.

Заклинание	Стоимость зарядов
Волшебная рука [Mage Hand]	0
Волшебный замок [Arcane Lock]	0
Град [Ice Storm]	4
Защита от добра и зла [Protection from Evil and Good]	0
Молния [Lightning Bolt] (версия 7-го уровня)	7
Невидимость [Invisibility]	2
Обнаружение магии [Detect Magic]	0
Огненная стена [Wall of Fire]	4
Огненный шар [Fireball] (версия 7-го уровня)	7
Открывание [Knock]	2
Паутина [Web]	2
Планарный переход [Plane Shift]	7
Призыв элементаля [Conjure Elemental]	7
Пылающий шар [Flaming Sphere]	2
Рассеивание магии [Dispel Magic]	3
Свет [Light]	0
Создание прохода [Passwall]	5
Телекинез [Telekinesis]	5
Увеличение/уменьшение [Enlarge/Reduce]	0

Восстановление зарядов. Посох ежедневно восстанавливает 4к6 + 2 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте 1к20. При результате «20» посох восстанавливает 1к12 + 1 заряд.

Мстительный удар. Вы можете действием Магия сломать посох себе об колено или о твёрдую поверхность. Посох уничтожается и выпускает свою магию в виде взрыва, заполняющего 30-футовую Эманацию, исходящую от него. У вас есть 50-процентный шанс быть мгновенно перемещённым на случайный план бытия, избежав взрыва. Если вы не избегаете эффекта, вы получаете урон Чистой силой, равный произведению количества зарядов в посохе на 16. Все остальные существа в зоне взрыва совершают спасбросок Ловкости Сл 17. При провале существо получает урон Чистой силой, равный произведению количества зарядов в посохе на 6. При успехе существо получает половину этого урона.

Посох мороза

Посох, Очень редкий (требуется Настройка Волшебником, Друидом, Колдуном или Чародеем)

Пока вы держите этот посох у вас есть Сопротивление урону Холодом.

Заклинания. Этот посох имеет 10 зарядов. Пока вы держите этот посох, вы можете с его помощью сотворить одно из заклинаний из следующей таблицы, используя вашу Сл спасброска заклинаний. В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания.

Заклинание	Стоимость зарядов
Град [Ice Storm]	4
Конус холода [Cone of Cold]	5
Ледяная стена [Wall of Ice]	4
Туманное облако [Fog Cloud]	1

Восстановление зарядов. Посох ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте 1к20. При результате «1» посох превращается в воду и уничтожается.

Посох огня

Посох, Очень редкий (требуется Настройка Волшебником, Друидом, Колдуном или Чародеем)

Пока вы держите этот посох у вас есть Сопротивление урону Огнём.

Заклинания. Этот посох имеет 10 зарядов. Пока вы держите этот посох, вы можете с его помощью сотворить одно из заклинаний из следующей таблицы, используя вашу Сл спасброска заклинаний. В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания.

Заклинание	Стоимость зарядов
Огненная стена [Wall of Fire]	4
Огненные ладони [Burning Hands]	1
Огненный шар [Fireball]	3

Восстановление зарядов. Посох ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте 1к20. При результате «1» посох превращается в пепел и уничтожается.

Посох очарования

Посох, Редкий (требуется Настройка Бардом, Волшебником, Друидом, Жрецом, Колдуном или Чародеем)

Этот посох имеет 10 зарядов. Пока вы держите этот посох, вы можете использовать любые из его свойств:

Сотворение заклинания. Вы можете потратить 1 заряд посоха, чтобы сотворить с его помощью заклинания *Очарование личности [Charm Person]*, *Понимание языков [Comprehend Languages]* или *Приказ [Command]* используя вашу Сл спасброска заклинаний.

Отражение очарования. Если вы преуспеваете в спасброске против заклинания школы Очарования, нацеленного только на вас, вы можете Реакцией потратить 1 заряд посоха, чтобы отразить это заклинание обратно в заклинателя, как будто бы это вы сотворили его.

Сопротивление очарованию. Если вы проваливаете спасбросок против заклинания школы Очарования, нацеленного только на вас, вы можете превратить этот провал в успех. Вы не можете повторно использовать это свойство посоха до следующего рассвета.

Восстановление зарядов. Посох ежедневно восстанавливает 1к8 + 2 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте 1к20. При результате «1» посох рассыпается в прах и уничтожается.

Посох питона

Посох, Необычный (требуется Настройка)

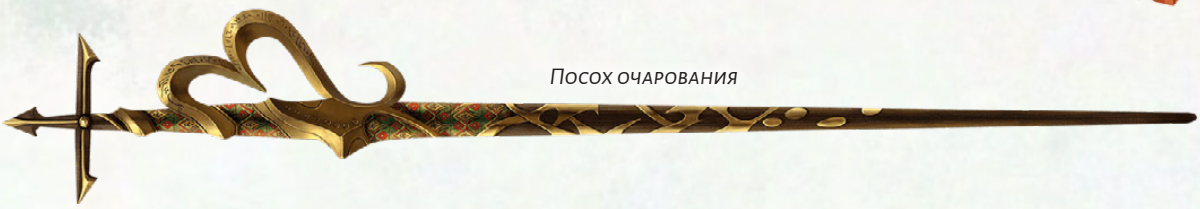
Действием Магия вы можете бросить этот посох в незанятое пространство в пределах 10 футов, после чего посох превращается в **Гигантского удава [Giant Constrictor Snake]**. Он находится под вашим контролем, имеет такую же Инициативу, что и вы, и ходит в бою сразу после вас.

В свой ход вы можете мысленно отдавать змее приказы (действие не требуется), если она находится в пределах 60 футов от вас, и вы не Недееспособны. Вы решаете, какие действия ей совершать и куда перемещаться во время своего хода, или же вы можете отдать общую команду, например, атаковать ваших врагов или охранять какое-либо место. Если вы не отдаёте приказов, змея защищает себя.





Посох огня



Посох очарования

Бонусным действием вы можете отдать змее приказ, и она обратно станет посохом в своем пространстве, после чего вы не сможете использовать это свойство снова в течение 1 часа. Если Хиты змеи опускаются до 0, она умирает и становится посохом, а он тут же трескается и уничтожается. Если змея становится посохом до того, как потеряет все Хиты, она восстанавливает все потраченные Хиты.

Посох птичьего щебета

Посох, Обычный

Этот деревянный посох украшен резьбой с изображением птиц. Он имеет 10 зарядов. Пока вы держите его, вы можете действием Магия потратить 1 заряд; при этом посох создаёт один слышимый на расстоянии до 120 футов звук из следующего списка: щебет чижа, карканье ворона, кряканье утки, кудахтанье курицы, гоготанье гуся, крик гагары, кудахтанье индюка, крик чайки, уханье совы или пронзительный вопль орла.

Восстановление зарядов. Посох ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте 1к20. При результате «1» посох взрывается безвредным облаком птичьих перьев и исчезает навсегда.

Посох роя насекомых

Посох, Редкий (требуется Настройка Бардом, Волшебником, Друидом, Жрецом, Колдуном или Чародеем)

Этот посох имеет 10 зарядов.

Облако насекомых. Пока вы держите этот посох, вы можете действием Магия потратить 1 заряд, чтобы призвать рой безвредных летающих насекомых, заполняющий 30-футовую Эманацию, исходящую от вас. Рой существует 10 минут, в течение которых эта область является Сильно заслоненной для всех существ, кроме вас. Сильный ветер (такой, как созданный заклинанием *Порыв ветра [Gust of Wind]*) рассеивает рой и заканчивает эффект.

Заклинания. Пока вы держите этот посох, вы можете сотворить с его помощью одно из указанных в следующей таблице заклинаний, используя ваш модификатор атаки заклинаниями и Сл спасброска заклинаний. В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания.

Заклинание	Стоимость зарядов
Гигантское насекомое [Giant Insect]	4
Нашествие насекомых [Insect Plague]	5

Восстановление зарядов. Посох ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте 1к20. При результате «1» рой насекомых пожирает и уничтожает посох, а затем исчезает.

Посох силы

Посох, Очень редкий (требуется Настройка Волшебником, Колдуном или Чародеем)

Этот посох имеет 20 зарядов и может быть использован как магический Боевой посох, дающий бонус +2 к броскам атаки и броскам урона, совершённым с его помощью. Пока вы держите его, вы получаете бонус +2 к Классу Защиты, спасброскам и броскам атаки заклинанием.

Заклинания. Пока вы держите этот посох, вы можете с его помощью сотворить одно из заклинаний из следующей таблицы, используя вашу Сл спасброска заклинаний. В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания.

Заклинание	Стоимость зарядов
Волшебная стрела [Magic Missile]	1
Конус холода [Cone of Cold]	5
Левитация [Levitate]	2
Луч слабости [Ray of Enfeeblement]	1
Молния [Lightning Bolt] (версия 5-го уровня)	5
Огненный шар [Fireball] (версия 5-го уровня)	5
Силовая стена [Wall of Force]	5
Сфера неуязвимости [Globe of Invulnerability]	6
Удержание чудовища [Hold Monster]	5

Восстановление зарядов. Посох ежедневно восстанавливает 2к8 + 4 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте 1к20. При результате «1» посох сохраняет бонус +2 к броскам атаки и урона, но теряет все остальные свойства. При результате «20» посох восстанавливает 1к8 + 2 заряда.

Мстительный удар. Вы можете действием Магия сломать посох себе об колено или о твёрдую поверхность. Посох уничтожается и выпускает свою магию в виде взрыва, заполняющего 30-футовую Эманацию, исходящую от него. У вас есть 50-процентный шанс быть мгновенно перемещённым на случайный план бытия, избежав взрыва. Если вы не избегаете эффекта, вы полу-

чаете урон Чистой силой, равный произведению количества зарядов в посохе на 16. Все остальные существа в зоне взрыва совершают спасбросок Ловкости Сл 17. При провале существо получает урон Чистой силой, равный произведению количества зарядов в посохе на 4. При успехе существо получает половину этого урона.

Посох ударов

Посох, Очень редкий (требуется Настройка)

Этот посох может быть использован как магический Боевой посох, дающий бонус +3 к броскам атаки и броскам урона, совершённым с его помощью.

Этот посох имеет 10 зарядов. При попадании рукопашной атакой с его помощью вы можете потратить не более 3 зарядов. За каждый потраченный заряд цель получает дополнительно 1к6 урона Чистой силой.

Восстановление зарядов. Посох ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте 1к20. При результате «1» посох становится обычным немагическим Боевым посохом.

Посох украшения

Посох, Обычный

Если вы, держа посох, поместите Крошечный объект весом не более 1 фунта (например, осколок кристалла, яйцо или камень) над его навершием, этот объект начинает парить в дюйме от навершия и остаётся там, пока его не уберут или пока вы не расстанетесь с посохом. Над посохом может парить вплоть до трёх таких объектов одновременно. Пока вы держите посох, вы можете заставить один или несколько этих объектов медленно вращаться или поворачиваться на месте.

Посох цветов

Посох, Обычный

Этот деревянный посох имеет 10 зарядов. Пока вы держите его, вы можете действием Магия потратить 1 заряд; при этом из участка земли или почвы в пределах 5 футов, или из самого посоха прорастает цветок. Если вы не укажете конкретный вид цветка, посох создаёт несильно пахнущую маргаритку. Цветок немагический, безвреден, растёт и вянет, как обычный цветок.

Восстановление зарядов. Посох ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте 1к20. При результате «1» посох превращается в лепестки цветов и считается уничтоженным.

Пояс дварфов

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Пока вы носите этот пояс, вы получаете следующие преимущества:

Дварфийский. Вы знаете Дварфийский язык.
Друг дварфов. Вы совершаете с Преимуществом проверки Харизмы (Убеждение) при взаимодействиях с дварфами и дуэргарами.
Крепость. Значение вашего Телосложения увеличивается на 2, но не выше 20.

Кроме того, пока вы настроены на этот пояс, на каждом рассвете у вас есть 50-процентный шанс отрастить полную бороду, если вы можете отращивать бороду, а если у вас уже есть борода, то она становится гуще.

Если вы не дварф и не дуэргар, то пока вы носите этот пояс, получаете также следующие преимущества:

Тёмное зрение. У вас есть Тёмное зрение в пределах 60 футов.
Сопротивление. Вы имеете Сопротивление урону Ядом. Вы также совершаете с Преимуществом спасброски, чтобы избежать или окончить состояние Отравленный.

Пояс силы великана

Чудесный предмет, редкость варьируется (требуется Настройка)

Пока вы носите этот пояс, ваше значение Силы изменяется на данное поясом. Значение зависит от типа великана (см. таблицу ниже). Пояс не оказывает на вас эффекта, если ваше значение Силы уже равно этому значению или выше его.

Пояс	Сила	Редкость
Пояс силы великана (холмового)	21	Редкий
Пояс силы великана (ледяного) или *Пояс силы великана* (каменного)	23	Очень редкий
Пояс силы великана (огненного)	25	Очень редкий
Пояс силы великана (облачного)	27	Легендарный
Пояс силы великана (штормового)	29	Легендарный

Превосходный клей

Чудесный предмет, Легендарный

Эта липкая, молочно-белая субстанция может создать постоянную адгезионную связь между любыми двумя объектами. Её необходимо хранить в стеклянной банке или фляге, внутренняя поверхность которых покрыта *Маслом скольжения*. При обнаружении в контейнере содержится 1к6 + 1 унция.

Одна унция клея способна покрыть площадь в 1 квадратный фут. Применение одной унции *Превосходного клея* требует действия Использование, а нанесённый клей застывает за 1 минуту. После застывания соединение можно разрушить только с помощью *Универсального растворителя*, *Масла эфирности* или заклинания *Желание [Wish]*.



Неподвижный жезл

Рог Вальхаллы

Рог взрыва

Развевающийся плащ

Чудесный предмет, Обычный

Пока вы носите этот плащ, вы можете Бонусным действием заставить его драматически развеваться в течение 1 минуты.

Рог бесшумной тревоги

Чудесный предмет, Обычный

Этот рог имеет 4 заряда и ежедневно восстанавливает 1к4 потраченных заряда на рассвете. Действием Магия вы можете протрубить в рог и потратить 1 заряд. Одно существо по вашему выбору слышит звук рога, если оно находится в пределах 600 футов от рога. Ни одно другое существо не слышит рог.

Рог Вальхаллы

Чудесный предмет, редкость варьируется (Редкий (серебряный и латунный), Очень редкий (бронзовый) или Легендарный (железный))

Действием Магия вы можете затрубить в этот рог. Отвечая на зов, духи воинов с плана Асгард появляются в незанятых пространствах в пределах 60 футов. Каждый дух использует блок статистики **Берсерка [Berserker]** и возвращается в Асгард через 1 час или когда его Хиты опускаются до 0. Духи выглядят как живые, дышащие воины и имеют Иммунитет к состояниям Очарованный и Испуганный. Как только вы используете рог, его нельзя использовать снова, пока не истечёт 7 дней.

Известны четыре типа *Рога Вальхаллы*, каждый сделан из разного металла. Тип рога определяет, сколько духов он вызывает, а также требования для его использования. Мастер выбирает тип рога или определяет его броском по следующей таблице.

Если вы затрубите в рог, не соответствуя его требованиям, призванные духи атакуют вас. Если вы соответствуете, они будут Дружелюбны к вам и вашим союзникам и будут выполнять ваши команды.

1к100	Тип рога	Духи	Требование
01–40	Серебряный	2	Нет
41–75	Латунный	3	Владение всем Простым оружием
76–90	Бронзовый	4	Обученность всем Средним доспехам
91–00	Железный	5	Владение всем Воинским оружием

Рог взрыва

Чудесный предмет, Редкий

Вы можете действием Магия подуть в рог, издавая мощный звук в 30-футовом Конусе, слышимый в пределах 600 футов. Все существа в этом Конусе совершают спасбросок Телосложения. При провале существо получает 5к8 урона Звуком и становится Оглохшим на 1 минуту. При успехе существо получает только половину этого урона. Стеклянные и кристаллические объекты в Конусе, которые никто не несёт и не носит, получают 10к8 урона Звуком.



При каждом использовании рог имеет 20-процентный шанс взорваться. Взрыв наносит 10к6 урона Чистой силой пользователю и уничтожает рог.

Рубин военного волшебника

Чудесный предмет, Обычный (требуется Настройка заклинателем)

Этот дюймовый рубин, с выгравированными мистическими рунами, позволяет использовать Простое или Воинское оружие в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний. Чтобы это свойство работало, вы должны прикрепить рубин к оружию, вжимая его в оружие в течение хотя бы 10 минут. После этого камень нельзя отделить от оружия, пока вы не отсоедините его действием Магия, пока оружие не будет уничтожено, или пока ваша Настройка на рубин не закончится.

Рукавицы силы огра

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Ваше значение Силы равно 19, пока вы носите эти перчатки. Они не оказывают на вас эффекта, если ваша Сила равна 19 или выше без них.

Самочинящаяся одежда

Чудесный предмет, Обычный

Этот элегантный наряд магическим образом чинит сам себя, нивелируя повседневный износ. Если часть наряда была уничтожена, она не может быть починена таким образом.

Сапоги левитации

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Пока вы носите эти сапоги, вы можете сотворять на себя заклинание *Левитация [Levitate]*.

Сапоги ложных следов

Чудесный предмет, Обычный (требуется Настройка)

Пока вы носите эти сапоги, оставляемые ими следы могут быть следами любого Гуманоида вашего размера.

Сапоги скорости

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Пока вы носите эти сапоги, вы можете Бонусным действием щёлкнуть каблуками сапог. В этом случае сапоги удваивают вашу Скорость, а любое существо, совершает Провоцированную атаку по вам с Помехой. Щёлкнув каблуками ещё раз, вы заканчиваете этот эффект.

Как только вы используете это свойство сапог суммарно в течение 10 минут, их магия перестаёт действовать, пока вы не завершите Долгий отдых.

Сапоги ходьбы и прыжков

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Пока вы носите эти сапоги, ваша Скорость становится равной 30 футам, если уже не выше, и ваша Скорость не уменьшается из-за веса, несомого вами сверх вашей грузоподъемности или ношения Тяжёлых доспехов.

Один раз в свой ход, вы можете прыгнуть на расстояние не более 30 футов, потратив всего 10 футов перемещения.

Сверкающий доспех

Доспех (любой Лёгкий, Средний или Тяжёлый), Обычный

Этот доспех никогда не пачкается.

Свеча глубин

Чудесный предмет, Обычный

Пламя этой свечи не гаснет при погружении в воду. Оно излучает свет и тепло, как и пламя обычной свечи.

Свеча мольбы

Чудесный предмет, Очень редкий (требуется Настройка)

Магия этой свечи активируется при её зажжении, что требует действия Магия. После горения в течение 4 часов свеча уничтожается. Вы можете потушить её раньше для дальнейшего использования. Время горения вычитается из общего времени промежутками по 1 минуте.

Пока свеча горит, она излучает Тусклый свет в пределах 30 футов. Пока вы находитесь в этом свете, вы совершаете с Преимуществом Тесты к20. Кроме того, Жрец или Друид, находящийся в свете, может сотворять заклинания 1 уровня, подготовленные им, не тратя ячейки заклинаний.

В качестве альтернативы, при первом зажжении свечи вы можете с её помощью сотворить заклинание *Врата [Gate]*. После этого свеча уничтожается. Портал, созданный заклинанием, связывается с определённым Внешним планом, выбранным Мастером или определённым случайным образом по таблице ниже.

1к100	Внешний план	1к100	Внешний план
01–05	Аид	49–56	Гора Целестия
06–12	Арборея	57–61	Девять Преисподних
13–20	Аркадия	62–69	Звериные земли
21–25	Асгард	70–74	Карцери
26–30	Ахерон	75–79	Лимбо
31–35	Бездна	80–87	Механус
36–43	Битопия	88–92	Пандемониум
44–48	Геенна	93–00	Элизиум

Свирель канализации

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Пока эта свирель при вас, обычные и гигантские крысы относятся к вам Равнодушно и не будут атаковать, если вы им не угрожаете или не причиняете вреда.

Эта свирель имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 израсходованных зарядов на рассвете. Если вы играете на свирели действием Магия, вы можете Бонусным действием потратить от 1 до 3 зарядов, призывая один **Рой крыс [Swarm of Rats]** за каждый потраченный заряд, если в пределах полумили от вас достаточно крыс, чтобы их можно было призвать таким образом (решает Мастер). Если для формирования стаи крыс недостаточно, заряд теряется. Призванные рои перемещаются за музыкой по кратчайшему пути, но вы ими не управляете.

Каждый раз, когда **Рой крыс [Swarm of Rats]**, не находящийся под контролем другого существа, находится в пределах 30 футов от вас и пока вы играете на свирели, Рой совершает спасбросок Мудрости Сл 15. При успехе рой ведёт себя как обычно и не может быть подчинён музыкой свирели в течение следующих 24 часов. При провале рой подчиняется музыке свирели и становится Дружелюбным к вам и вашим союзникам, пока вы каждый раунд действием Магия играете на свирели. Дружелюбный рой повинуется вашим приказам. Если вы не отдаёте никаких приказов Дружелюбному рою, он защищает себя, но больше не предпринимает никаких действий. Если Дружелюбный рой начинает свой ход за пределами 30 футов от вас, ваш контроль этого роя прекращается, он ведёт себя как обычно и не может быть покорён музыкой свирели в течение следующих 24 часов.

Свирель ужаса

Чудесный предмет, Необычный

Эта свирель имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 потраченных заряда на рассвете. Действием Магия вы можете сыграть на ней и потратить 1 заряд, создавая жуткую, завораживающую мелодию. Каждое существо по вашему выбору в пределах 30 футов должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе станет Испуганным на 1 минуту. Существо, провалившее спасбросок, повторяет его в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе. Преуспевшее в спасброске существо становится невосприимчивым к эффекту этой свирели на 24 часа.

Свиток вызова титанов

Свиток, Легендарный

Когда вы действием Магия зачитываете этот свиток, один из титанов, указанный в свитке, появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть, на земле или в воде в пределах 1 мили. Мастер выбирает подходящего титана или определяет его броском по таблице ниже.

Призываемый титан Враждебен ко всем существам и исчезает, когда его Хиты опускаются до 0. Если титан вызывается в пространство, недостаточно большое, чтобы его вместить, вызов проваливается, а свиток считается потраченным.

1к100	Титан
01–15	**Колосс [Colossus]**
16–30	**Кракен [Kraken]** (кракен должен быть призван в достаточно большой объём воды, чтобы его вместить, иначе вызов проваливается, и свиток считается потраченным)
31–45	**Повелитель животных [Animal Lord]**
46–60	**Сгусток уничтожения [Blob of Annihilation]**
61–75	**Стихийный катаклизм [Elemental Cataclysm]**
76–85	**Тараск [Tarrasque]**
86–00	**Эмпирей [Empyrean]**

Свиток заклинания

Свиток, редкость варьируется

На *Свитке заклинания* мистическим шифром записаны слова одного заклинания. Если это заклинание входит в ваш список заклинаний, вы можете прочесть свиток и сотворить это заклинание без Материальных компонентов. В противном случае свиток нечитаем для вас. Сотворение заклинания со свитка занимает обычное время сотворения этого заклинания. Как только заклинание сотворено, свиток рассыпается в пыль. Если сотворение прервано, свиток остаётся невредимым.

Если заклинание свитка входит в ваш список заклинаний, но его уровень выше, чем вы можете сотворять обычным образом, вы должны совершить проверку вашей заклинательной характеристики. Её Сл равна 10 + уровень заклинания свитка. При провале заклинание исчезает со свитка, и больше ничего не происходит.

От уровня заклинания свитка зависят Сл спасброска заклинания, модификатор броска атаки заклинания и редкость самого свитка, как показано в таблице ниже.

Уровень заклинания	Редкость	Сл спасброска	Модификатор атаки
Заговор	Обычный	13	+5
1-й	Обычный	13	+5
2-й	Необычный	13	+5
3-й	Необычный	15	+7
4-й	Редкий	15	+7
5-й	Редкий	17	+9
6-й	Очень редкий	17	+9
7-й	Очень редкий	18	+10
8-й	Очень редкий	18	+10
9-й	Легендарный	19	+11

Копирование свитка в книгу заклинаний. Заклинание Волшебника можно скопировать со *Свитка заклинания* в книгу заклинаний. Для этого копирующий должен преуспеть в проверке Интеллекта (Тайная магия) Сл равной 10 + уровень заклинания свитка. При успехе заклинание копируется в книгу Независимо от того, завершилась ли проверка успехом или провалом, *Свиток заклинания* уничтожается.

Свиток защиты

Свиток, Редкий

Каждый *Свиток защиты* создан для защиты от существ определённого типа, либо выбираемого Мастером, либо определяемого броском по таблице ниже.

1к100	Тип существа	1к100	Тип существа
01–10	Аберрации	51–55	Монстры
11–15	Великаны	56–60	Небожители
16–20	Гуманоиды	61–70	Нежить
21–30	Драконы	71–75	Растения
31–35	Звери	76–80	Слизи
36–45	Исчадия	81–90	Феи
46–50	Конструкты	91–00	Элементали



Свиток заклинания

Превосходный клей

Туфли паучьего лазания



Скимитар скорости



Свиток защиты



Камни послания

Действием Магия вы можете прочесть свиток, создавая 5-футовую Эманацию, исходящую от вас. В течение следующих 5 минут существа указанного типа не могут ни войти в эту область, ни воздействовать ни на что в ней. Если вы перемещаетесь так, что существо этого типа оказывается внутри этой Эманации, эффект заканчивается.

Действием Магия существо в пределах 5 футов от этой Эманации может попытаться преодолеть этот эффект, что требует от существа совершения спасброска Харизмы Сл 15. При успехе эта Эманация не действует на это существо.

Святой мститель

Оружие (любое Простое или Воинское), Легендарное (требуется Настройка Паладином)

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Когда вы попадаете по Исчадию или Нежити этим оружием, цель получает дополнительно 2к10 урона Излучением.

Пока вы держите вынутое из ножен оружие, оно создаёт 10-футовую Эманацию, исходящую от вас. Вы и все Дружелюбные к вам существа в Эманации, совершаете с Преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов. Если у вас есть 17 или более уровней в классе Паладина, радиус Эманации увеличивается до 30 футов.

Седло кавалериста

Чудесный предмет, Необычный

Это седло даёт следующие преимущества, пока вы сидите на нём и на скакуне.

Защищённый скакун. Броски атаки по скакуну совершаются с Помехой.

Надёжный всадник. Вас невозможно выбить из седла против вашей воли. Это свойство не действует, если вы Недееспособны.



Скарабей защиты

Скарабей защиты

Чудесный предмет, Легендарный (требуется Настройка)

Этот медальон в форме жука даёт три преимущества, пока он находится на вашем теле.

Защита. Вы получаете бонус +1 к Классу Защиты.

Сохранение. Скарабей имеет 12 зарядов. Если вы проваливаете спасбросок от заклинания школы Некромантии или от вредоносного эффекта, исходящего от Нежити, вы можете Реакцией израсходовать 1 заряд и обратить этот спасбросок в успех. Скарабей превращается в пыль и разрушается, когда израсходован последний заряд.

Сопротивление заклинаниям. Вы совершаете с Преимуществом спасброски против заклинаний.

Скимитар скорости

Оружие (Скимитар), Очень редкое (требуется Настройка)

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Кроме того, вы можете совершить одну атаку этим оружием Бонусным действием в каждый свой ход.

Складная лодка

Чудесный предмет, Редкий

Этот объект выглядит как деревянный ящик 12 дюймов в длину, 6 дюймов в ширину и 6 дюймов в глубину. Он весит 4 фунта и плавает. Его можно открыть для хранения предметов внутри. Этот предмет также имеет три командных слово, каждое из которых требует действия Магия для использования:

Первое командное слово. Ящик раскладывается в Шлюпку.

Второе командное слово. Ящик раскладывается в Килевую лодку.

Третье командное слово. *Складная лодка* складывается обратно в ящик, если на борту нет существ. Любые предметы в судне, которые не помещаются внутри ящика, остаются снаружи при складывании. Любые предметы в судне, которые помещаются внутрь ящика, оказываются внутри.

Когда ящик превращается в судно, его вес становится равным весу обычного судна такого же размера, и все, что хранилось в ящике, остается на лодке.

Статистика для Шлюпки и Килевой лодки приведена в *«Книге игрока»*. Если Хиты любого из этих судов опускаются до 0, *Складная лодка* уничтожается.

Складной шест

Чудесный предмет, Обычный

Этот предмет работает как Шест. Пока вы его держите, вы можете действием Магия сложить его в стержень длиной 1 фут для удобства хранения (вес шеста не меняется) или превратить этот стержень обратно в Шест. Стержень удлиняется только настолько, насколько позволяет окружающее пространство.

Слуховой рог

Чудесный предмет, Обычный

Пока рог поднесён к вашему уху, он подавляет на вас действие состояния Оглохший.

Сокрушитель

Оружие (Боевой молот), Артефакт (требуется Настройка Дварфом или существом, настроенным на Пояс дварфов)

Сокрушитель — могущественное оружие, выкованное дварфами и утерянное в подземельях горы Белого шлейфа.

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Метание. *Сокрушитель* обладает свойством Метательное с нормальной дистанцией 60 футов и максимальной дистанцией 180 футов. Когда вы попадаете броском дальнобойной атаки этим оружием, оно наносит дополнительно 1к8 урона Чистой силой (или дополнительно 4к8 урона Чистой силой, если цель — Великан, Конструкт или Элементаль). Немедленно после попадания или промаха оружие прилетает обратно в вашу руку.

Ударная волна. Вы можете действием Магия ударить *Сокрушителем* по земле и направить ударную волну от места удара. Каждое стоящее на земле существо в пределах 60 футов от этого места должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 20, иначе станет Ошеломлённым на 1 минуту. Существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Сверхъестественное восприятие. Пока вы держите оружие, оно предупреждает вас о местоположении всех тайных и замаскированных дверей в пределах 30 футов. Кроме того, вы можете сотворить заклинание *Обнаружение добра и зла [Detect Evil and Good]* или *Поиск объекта [Locate Object]* с помощью этого оружия. Как только вы сотворите заклинание с помощью *Сокрушителя*, вы не можете сделать это снова до следующего рассвета.

Разум. *Сокрушитель* — Принципиально-нейтральное разумное оружие, с показателем Интеллекта 15, Мудрости 12 и Харизмы 15. Оно обладает слухом и Тёмным зрением в пределах 120 футов.

Оружие общается со своим носителем телепатически (оно знает Великаний, Дварфийский и Гоблинский).

Личность. *Сокрушитель* связан с кланом дварфов, создавшим его, известным как клан Данкел или клан Могучих Молотов. Он мечтает вернуться в этот клан. Цель *Сокрушителя* — защищать дварфов. Если владелец не разделяет эту цель, возникает конфликт.

Уничтожение Сокрушителя. *Сокрушитель* можно растворить в кислой желчи недавно убитого древнего чёрного дракона. Его также можно расплавить в кузницах клана дварфов Могучих Молотов, но это может сделать только законный предводитель этого клана.



Меч Каса

Солнечный клинок

Солнечный клинок

Оружие (Длинный меч), Редкое (требуется Настройка)

Этот предмет выглядит как рукоять меча.

Сияющий клинок. Держа рукоять в руке, вы можете Бонусным действием призвать клинок чистого сияния или вернуть его в небытие. Пока клинок сияет, это магическое оружие считается Длинным мечом со свойством Фехтовальное. Если вы владеете Длинными или Короткими мечами, вы владеете и *Солнечным клинком*.

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим оружием, кроме того, оно наносит урон Излучением вместо Рубящего урона. Когда вы попадаете по Нежити атакой этим оружием, она получает дополнительно 1к8 урона Излучением.

Солнечный свет. Сияющий клинок этого меча испускает Яркий свет в пределах 15 футов и Тусклый свет в пределах ещё 15 футов. Этот свет — солнечный свет. Пока клинок сияет, вы можете действием Магия уменьшить или увеличить радиус как Яркого света, так и Тусклого света, но каждый из них может быть не более 30 футов и не менее 10 футов.

Спиритическая доска



Спиритическая доска

Чудесный предмет, Очень редкий

Эта изысканная деревянная доска с одной стороны имеет выгравированные буквы алфавита Общего языка, а также слова «Да» и «Нет» и символы, обозначающие «Благо» и «Печаль». В комплекте с доской идёт деревянная планшетка в форме сердца. Планшетка должна лежать на стороне с буквами, чтобы магия доски работала.

У этой доски 3 заряда и она ежедневно восстанавливает 1 потраченный заряд на рассвете. Касаясь планшетки, вы можете потратить 1 минуту на сотворение одного из заклинаний, указанных в таблице ниже. В таблице указано, сколько зарядов нужно потратить для сотворения заклинания. Сотворяя заклинание, вы призываете духов умерших, чтобы они направляли планшетку по поверхности доски и отвечали на ваши вопросы, указывая на буквы или слова на доске.

Заклинание	Стоимость зарядов
Гадание [Augury]	1
Общение [Commune]	3

Справочник быстроты действий

Чудесный предмет, Очень редкий

В этой книге содержатся упражнения на координацию и равновесие, а слова в ней пронизаны магией. Если вы потратите суммарно 48 часов на изучение содержания книги и отработку её рекомендаций в течение 6 дней или меньше, ваша Ловкость увеличится на 2, но не выше 30. После этого книга теряет свою магию, но восстанавливает её спустя столетие.

Справочник по големам

Чудесный предмет, Очень редкий

В этом труде содержится информация и заклинания, необходимые для создания голема определённого типа. Мастер выбирает тип голема или определяет его случайным образом броском по таблице ниже. Чтобы расшифровать и использовать этот справочник, вы должны быть заклинателем и иметь хотя бы две ячейки заклинаний 5-го уровня. Существо, которое не может использовать *Справочник по големам*, при попытке его прочитать получает 6к6 урона Психической энергией.

Для создания голема вы должны потратить указанное в таблице время, работая без перерывов, держа справочник в руках и отдыхая не более 8 часов в день. Кроме того, вы должны заплатить указанную стоимость за приобретаемые материалы.

Как только вы завершите создание голема, книга сгорает в магическом пламени. Голем оживает, когда его посыпают пеплом, оставшимся то этого справочника. Смотрите статистику голема в *«Бестиарии»*. Голем находится под вашим контролем и понимает и выполняет ваши приказы.

1к20	Голем	Время создания	Стоимость создания
1–5	Глиняный голем	30 дней	65 000 ЗМ
6–17	Мясной голем	60 дней	50 000 ЗМ
18	Железный голем	120 дней	100 000 ЗМ
19–20	Каменный голем	90 дней	80 000 ЗМ

Справочник полезных упражнений

Чудесный предмет, Очень редкий

В этой книге описаны упражнения для физической подготовки, а слова в ней пронизаны магией. Если вы потратите суммарно 48 часов на изучение содержания книги и отработку её рекомендаций в течение 6 дней или меньше, ваша Сила увеличится на 2, но не выше 30. После этого книга теряет свою магию, но восстанавливает её спустя столетие.



Справочник по големам (глиняный)

Справочник по големам (мясной)

Справочник по големам (железный)

Справочник по големам (каменный)

Справочник телесного здоровья



Статуэтка чудесной силы (Обсидиановый скакун)

Статуэтка чудесной силы (Мраморный слон)

Статуэтка чудесной силы (Ониксовая собака)

Статуэтка чудесной силы (Эбеновая муха)

Статуэтка чудесной силы (Золотые львы)

Справочник телесного здоровья

Чудесный предмет, Очень редкий

В этой книге содержатся советы по здоровью и питанию, а слова в ней пронизаны магией. Если вы потратите суммарно 48 часов на изучение содержания книги и отработку её рекомендаций в течение 6 дней или меньше, ваше Телосложение увеличится на 2, но не выше 30. После этого книга теряет свою магию, но восстанавливает её спустя столетие.

Срастающаяся верёвка

Чудесный предмет, Обычный

Этот 50-футовый моток верёвки может чинить сам себя, если его разрезать на любое количество меньших кусков. Действием Магия вы можете срастить обратно все отрезки верёвки, которые соприкасаются друг с другом и не используются иным образом. *Срастающаяся верёвка* укорачивается навсегда, если её кусок потерян или уничтожен.

Статуэтка чудесной силы

Чудесный предмет, редкость варьируется

Статуэтка чудесной силы — небольшая фигурка, помещающаяся в карман. Если вы действием Магия бросаете статуэтку на землю в точку в пределах 60 футов от вас, она становится живым существом, согласно описанию этой статуэтки. Если в пространстве, в котором должно появиться это существо, недостаточно места или оно занято другими существами или объектами, статуэтка остаётся статуэткой.

Существо будет Дружелюбным по отношению к вам и вашим союзникам. Оно понимает известные вам языки, подчиняется вашим приказам, в бою оно имеет то же значение Инициативы, что и вы, и ходит сразу после вас. Если вы не отдадите никаких команд, существо защитит себя, но не предпримет никаких других действий.

Существо существует в течение указанного для конкретной статуэтки времени. В конце этого периода существо вновь становится статуэткой. Это происходит раньше срока, если Хиты этого существа опускаются до 0 или если вы действием Магия обращаете существо в статуэтку, касаясь его. Когда существо снова становится статуэткой, его свойство нельзя использовать снова, пока не пройдет определенное количество времени, как указано в описании.

Бронзовый грифон (Редкая). Эта бронзовая статуэтка грифона, стоящего на задних лапах. Она становится **Грифоном [Griffon]** вплоть до 6 часов. Её нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 5 дней.

Золотые львы (Редкая). Эти золотые статуэтки львов всегда создаются парами. Вы можете использовать одну статуэтку или сразу две одновременно. Каждая становится **Львом [Lion]** вплоть до 1 часа. Её нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 7 дней.

Костяные козлы (Редкая). Эти статуэтки козлов из слоновой кости всегда создаются по три штуки. Каждый козёл имеет уникальную внешность, и функционирует по-своему. Вот их свойства:

Козёл ужаса. Статуэтка становится **Гигантским козлом [Giant Goat]** вплоть до 3 часов. Он не может атаковать, но вы можете (без вреда) брать его рога и использовать их в качестве оружия. Один рог становится *Кавалерийским копьём +1*, а другой становится *Длинным мечом +2*. Рог берётся действием Магия, а когда козёл вновь становится статуэткой, оружие исчезает и рога возвращаются козлу. Когда вы едете на козле, любое Враждебное существо, начинающее свой ход в 30-футовой Эманации, исходящей от козла, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе станет Испуганным на 1 минуту, либо до тех пор, пока вы не перестанете ехать на козле, либо пока козёл вновь не станет статуэткой. Испуганное таким



образом существо повторяет этот спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе. При успехе существо становится невосприимчивым к этому эффекту в течение следующих 24 часов. Её нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 15 дней.

Козёл путешествия. Статуэтка становится Большим козлом с блоком статистики **Ездовой лошади [Riding Horse]**. У него есть 24 заряда, и каждый час или его часть расходует 1 заряд. Пока у него есть заряды, вы можете его использовать так часто, как вам вздумается. Когда у него кончаются заряды, он становится статуэткой и не может использоваться, пока не пройдёт 7 дней, после чего он восстанавливает все свои заряды.

Козёл перевозки. Статуэтка становится **Гигантским козлом [Giant Goat]** вплоть до 3 часов. Её нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 30 дней.

Мраморный слон (Редкая). Эта мраморная статуэтка напоминает трубящего слона. Она становится **Слоном [Elephant]** вплоть до 24 часов. Её нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 7 дней.

Обсидиановый скакун (Очень редкая). Эта лошадь из полированного обсидиана становится **Кошмаром [Nightmare]** вплоть до 24 часов. Кошмар сражается только чтобы защитить самого себя. Её нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 5 дней.

У статуэтки есть 10-процентный шанс при каждом использовании, что она будет игнорировать ваши приказы, включая и приказ обратно стать статуэткой. Если вы едете верхом на кошмаре, когда он игнорирует ваши приказы, вы с ним мгновенно переноситесь в случайное место на плане Аид, где он вновь становится статуэткой.

Ониксовая собака (Редкая). Эта ониксовая статуэтка становится **Мастифом [Mastiff]** вплоть до 6 часов. Его Интеллект равен 8, и он может говорить на Общем. Он обладает Слепым зрением в пределах 60 футов. Её нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 7 дней.

Серебряный ворон (Необычная). Эта серебряная статуэтка становится **Вороном [Raven]** вплоть до 12 часов. Её нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 2 дня. Пока статуэтка находится в облике ворона, вы можете сотворять на неё заклинание *Почтовое животное [Animal Messenger]*.

Серпентиновая сова (Редкая). Эта серпентиновая статуэтка становится **Гигантской совой [Giant Owl]** вплоть до 8 часов. Сова может телепатически общаться с вами на любом расстоянии, если вы с ней находитесь на одном плане бытия. Её нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 2 дня.

Эбеновая муха (Редкая). Эта статуэтка из чёрного дерева похожа на обычную муху, может стать **Гигантской мухой** (см. приложенный блок статистики) вплоть до 12 часов и может быть использована для езды верхом как на скакуне. Её нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 2 дня.

Гигантская муха

Большой Зверь, Без мировоззрения

КЗ 11 Инициатива +1 (11)
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 30 футов, Полёта 60 футов

		МОД	СПАС			МОД	СПАС			МОД	СПАС
Сил	14	+2	+2	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	13	+1	+1
Инт	2	–4	–4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	3	–4	–4

Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 10
Языки отсутствуют
ПО 0 (0 опыта; БВ +2)

Сумка пожирания

Чудесный предмет, Очень редкий

Эта сумка напоминает *Сумку хранения*, но является пастью гигантского межпространственного существа. Вывернув сумку наизнанку, вы закрываете это отверстие.

Межпространственное существо, связанное с сумкой, чувствует всё, что помещается внутрь. Животные или растительные материалы, полностью помещённые в сумку, поглощаются и исчезают навсегда. Когда внутрь сумки помещается часть живого существа — например, когда кто-то просовывает руку — существует 50-процентный шанс того, что существо будет полностью затянуто внутрь. Существо, находящееся внутри сумки, может совершить действие, чтобы попытаться вырваться, преуспев в спасброске Силы (Атлетика) Сл 15. Другое существо может совершить действие, чтобы просунуть руку в сумку и вытащить существо, преуспев в спасброске Силы (Атлетика) Сл 20, но только при условии, что оно сначала не будет затянуто внутрь. Любое существо, начинающее свой ход внутри сумки, поглощается, а его тело уничтожается.

В сумке можно хранить неодушевлённые предметы — она может вместить объекты в объёме 1 кубический фут. Однако раз в день сумка проглатывает всё, что находится внутри неё, и выкидывает эти предметы на другой план бытия. Мастер выбирает момент и план бытия.

Если сумку проколоть или порвать, она будет уничтожена, а всё, что находилось внутри переносится в случайное место на Астральном плане.

Сумка с бобами

Чудесный предмет, Редкий

Этот тяжёлый тканевый мешок содержит 3к4 сухих бобов, когда его находят. Мешок весит половину фунта независимо от количества бобов в нём и становится немагическим предметом, когда в нём кончаются бобы.

Если высыпать один или несколько бобов из мешка, они взрываются Сферой радиусом 10 футов, с центром на них. Все эти бобы уничтожаются при взрыве, и каждое существо в Сфере, включая вас, совершает спасбросок Ловкости Сл 15, получая 5к4 урона Чистой силой при провале или половину этого урона при успехе.



Сумка с бобами

Если вы достанете боб из мешка, посадите его в землю или песок, а потом польёте, боб исчезнет, и возникнет эффект через минуту в месте, где был посажен боб. Мастер может выбрать эффект из таблицы ниже или определить его случайным образом.

1к100	Эффект
01	Вырастает 5к4 поганок. Если существо съест поганку, бросьте любую кость. При нечётном результате съевший должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе получит 5к6 урона Ядом и станет Отравленным на 1 час. При чётном результате съевший получает 5к6 Временных хитов на 1 час.
02–10	Извергается гейзер и выбрасывает воду, пиво, майонез, чай, уксус, вино или масло (по выбору Мастера) на высоту 30 футов в течение 1к4 минут.
11–20	Вырастает **Трент [Treant]**. Бросьте любую кость. При нечётном результате трент будет Хаотично-злым. При чётном результате трент будет Хаотично-добрым.
21–30	Появляется оживлённая, но не способная ходить каменная статуя, напоминающая вас, и она произносит словесные угрозы в ваш адрес. Если вы уйдёте, а к ней подойдут другие существа, она описывает вас как самого гнусного злодея и направляет новоприбывших найти и атаковать вас. Если вы находитесь на том же плане бытия, что и статуя, она знает, где вы находитесь. Статуя становится неживой через 24 часа.
31–40	Появляется костёр с зеленым пламенем и горит 24 часа, либо пока не будет потушен.
41–50	Вырастают три **Гриба-визгуна [Shrieker Fungi]**.
51–60	Выползают 1к4 + 4 ярко-розовых жабы. Каждый раз, когда кто-то касается такой жабы, она превращается в Большое или меньше чудовище по выбору Мастера, которое действует в соответствии со своей мировоззрением и природой. Чудовище существует 1 минуту, а затем исчезает в облаке ярко-розового дыма.
61–70	Вылезает голодная **Панцирница [Bulette]** и атакует.
71–80	Вырастает фруктовое дерево. На нем висит 1к10 + 20 плодов, 1к8 из которых действуют как случайным образом выбранные зелья. Дерево исчезает через 1 час. Собранные плоды не исчезают, оставаясь магическими в течение 30 дней.
81–90	Появляется гнездо, в котором лежит 1к4 + 3 радужных яйца. Любое существо, съевшее яйцо, совершает спасбросок Телосложения Сл 20. При успехе у съевшего навсегда на 1 увеличивается самый низкий показатель характеристики, при этом если таких показателей несколько то характеристика выбирается среди них случайным образом. При провале существо взрывается изнутри и получает 10к6 урона Чистой силой.
91–95	Из земли ввысь вырывается пирамида с квадратным основанием со стороной 60 футов. Внутри находится погребальная камера, содержащая **Мумию [Mummy]**, **Мумию-владыку [Mummy Lord]** или другую Нежить по выбору Мастера. Её саркофаг содержит сокровище по выбору Мастера.
96–00	Появляется гигантский бобовый стебель, вырастающий до высоты по выбору Мастера. Вершина ведет туда, куда выберет Мастер, например, к месту с великолепным видом, замку облачного великана или другому плану бытия.



Сумка пожирания



Сумка хранения



Сумка фокусов



Пояс дварфов

Сумка фокусов

Чудесный предмет, Необычный

Эта сумка из серой, рыжей или бежевой ткани выглядит пустой. Однако, если вы залезете рукой внутрь, то почувствуете небольшой пушистый предмет.

Вы можете действием Магия вытащить этот предмет из сумки и бросить его на расстояние не более 20 футов. Когда предмет приземляется, он трансформируется в существо, которое вы определяете броском по таблице, соответствующей цвету сумки. Блоки статистики этих существ находятся в *«Бестиарии»*. Существо исчезает на следующем рассвете или когда его Хиты опустятся до 0.

Существо Дружелюбно по отношению к вам и вашим союзникам и ходит сразу после вас на том же значении Инициативы. Вы можете Бонусным действием указать, как будет двигаться существо и какое действие оно совершит в следующий ход, например, атакует противника. Если вы не даёте указаний, существо действует в соответствии со своей природой.

Как только три пушистых предмета будут вытащены из сумки, её нельзя будет использовать снова до следующего рассвета.

Серая сумка фокусов

1к8	Существо	1к8	Существо
1	Куница	5	Пантера
2	Гигантская крыса	6	Гигантский барсук
3	Барсук	7	Лютый волк
4	Кабан	8	Гигантский лось

Рыжая сумка фокусов

1к8	Существо	1к8	Существо
1	Крыса	5	Гигантский козёл
2	Сова	6	Гигантский кабан
3	Мастиф	7	Лев
4	Козёл	8	Бурый медведь

Бежевая сумка фокусов

1к8	Существо	1к8	Существо
1	Шакал	5	Чёрный медведь
2	Человекообразная обезьяна	6	Гигантская куница
3	Бабуин	7	Гигантская гиена
4	Топороклюв	8	Тигр

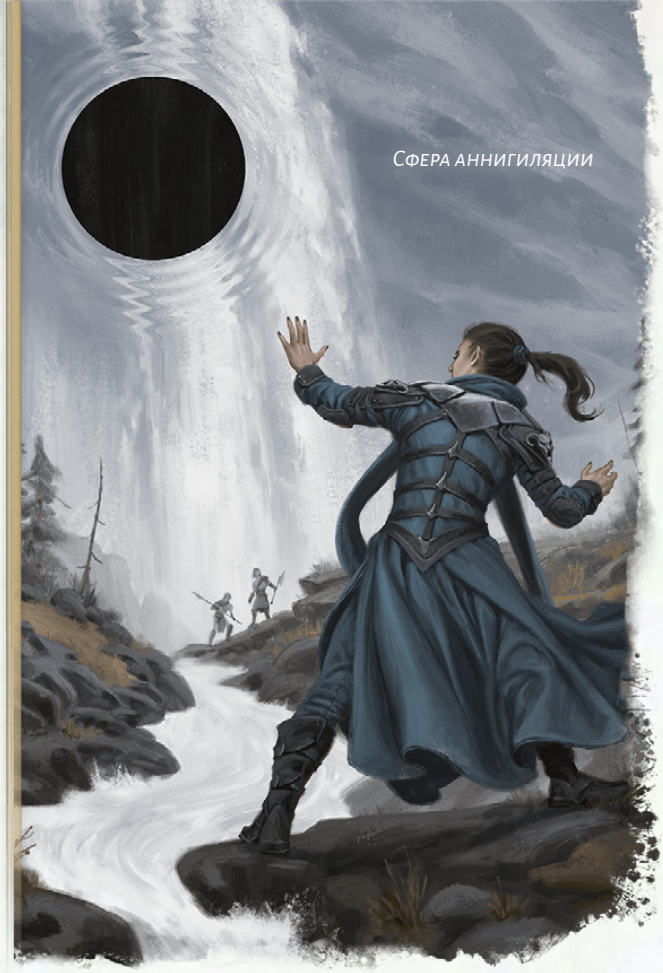
Сумка хранения

Чудесный предмет, Необычный

Эта сумка обладает внутренним пространством, значительно превышающим её внешние размеры — примерно 2 фута в ширину и 4 фута в глубину. Сумка может вместить не более 500 фунтов веса, не превышая объёма в 64 кубических фута. Сама сумка весит 5 фунтов независимо от содержимого. Извлечение предмета из сумки требует действия Использование.

Если сумка перегружена, проколота или разорвана — она уничтожается, а её содержимое раскидывается по Астральному плану. Если сумку вывернуть наизнанку, всё содержимое высыпается наружу невредимым, но сумку необходимо вывернуть обратно, прежде чем её можно будет снова использовать. Внутри сумки содержится достаточно воздуха для дыхания в течение 10 минут, разделённых на количество дышащих существ внутри.

Если поместить *Сумку хранения* в межпространство, созданное *Удобным рюкзаком Хеварда*, *Переносной дырой* или подобным предметом, оба предмета немедленно уничтожаются, и открываются врата на Астральный план. Врата появляются в том месте, где один предмет был помещён


Сфера аннигиляции

внутрь другого. Все существа в Сфере радиусом 10 футов с центром на вратах затягиваются сквозь них в случайное место на Астральном плане. После этого врата закрываются. Врата работают только в одну сторону и не могут быть открыты вновь.

Сфера аннигиляции

Чудесный предмет, Легендарный

Эта чёрная сфера диаметром 2 фута является дырой в мультивселенной, парящей в пространстве и стабилизированной окружающим её магическим полем.

Сфера уничтожает всю материю, через которую проходит сама, и которая проходит через сферу. Исключением являются Артефакты. Если только Артефакт не подвержен урону от *Сферы аннигиляции*, он проходит сквозь неё без повреждений. Всё остальное, что касается сферы, но не полностью окружено ею и не уничтожается, получает 8к10 урона Чистой силой.

Управление сферой. *Сфера аннигиляции* неподвижна, пока кто-нибудь не возьмёт над ней контроль. Если вы находитесь в пределах 60 футов от сферы, вы можете действием Магия совершить проверку Интеллекта (Тайная магия) Сл 25. При успехе вы берёте сферу под управление до начала вашего следующего хода, и если до этого она была под контролем другого существа, это существо теряет над ней контроль. При провале сфера перемещается на 10 футов по прямой линии в вашу сторону.

Пока вы управляете сферой, вы можете Бонусным действием переместить её в выбранном направлении на расстояние, не большее, чем произведение вашего модификатора Интеллекта на 5 (минимум 5 футов). Любое существо, пространство которого сфера пересекает, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 19, иначе будет затронуто ею и получит 8к10 урона Чистой силой. Существо, чьи Хиты после получения урона опустились до 0, аннигилируется, оставляя после себя только предметы и никаких других физических следов.

Взаимодействие со сферой. Если сфера сталкивается с планарным порталом (например, созданным заклинанием *Врата [Gate]*) или межпространством (например, внутри *Переносной дыры*), Мастер случайным образом решает, что происходит, используя таблицу ниже.

1к100	Результат
01–50	Сфера уничтожается.
51–85	Сфера проходит через портал или попадает в межпространство.
86–00	Пространственный разлом отправляет сферу и каждое существо и объект в пределах 180 футов от сферы на случайный план бытия.

Сфера времени

Чудесный предмет, Обычный

Эта сфера может использоваться в качестве Магической фокусировки.

Пока вы держите эту сферу, вы можете действием Магия определить, утро сейчас, день, вечер или ночь. Это свойство работает только на Материальном плане.

Сфера направления

Чудесный предмет, Обычный

Эта сфера может использоваться в качестве Магической фокусировки.

Пока вы держите эту сферу, вы можете действием Магия определить, в каком направлении находится магнитный север. Если сферу использовать в месте, где нет магнитного севера, ничего не происходит.

Таинственный ключ

Чудесный предмет, Обычный

В головку этого ключа вплетён знак вопроса. С шансом 5% ключ открывает любой замок, в который его вставляют. Как только ключ что-то открывает, он исчезает.

Талисман абсолютного зла

Чудесный предмет, Легендарный (требуется Настройка)

Этот предмет символизирует неприкаянное зло. Коснувшееся талисмана не-Исчадие и не-Нежить получает 8к6 урона Некротической энергией и получает этот урон каждый раз, когда заканчивает свой ход, держа или неся этот талисман.



Меч кражи жизни
(Длинный меч)

Меч остроты
(Двуручный меч)

Коготь сильван
(Скимитар)

Талисман абсолютного зла

Талисман сферы

Священный символ. Вы можете использовать талисман в качестве Священного символа. Пока вы его носите или держите, вы получаете бонус +2 к броскам атаки заклинаниями.

Окончательный приговор. Талисман имеет 6 зарядов. Пока вы носите или держите этот талисман, вы можете действием Магия потратить 1 заряд и выбрать одно существо, которое вы можете видеть на земле в пределах 120 футов. Под целью открывается огненный разлом, и она совершает спасбросок Ловкости Сл 20. Если цель — Небожитель, она совершает этот спасбросок с Помехой. При провале цель падает в разлом и уничтожается, ничего после себя не оставляя. При успехе цель не падает в разлом, но получает 4к6 урона Психической энергией из-за мучений. В любом случае разлом затем закрывается, не оставляя за собой следа. Когда вы тратите последний заряд, талисман превращается в вонючую слизь и уничтожается.

Талисман сферы

Чудесный предмет, Легендарный (требуется Настройка)

Пока вы держите этот талисман или носите его, вы совершаете с Преимуществом проверки Интеллекта (Тайная магия) при попытках управлять *Сферой аннигиляции*. Кроме того, когда вы начинаете свой ход, управляя *Сферой аннигиляции*, вы можете действием Магия переместить её на 10 футов плюс количество дополнительных футов, равное вашему модификатору Интеллекта, умноженному на 10. Это перемещение не обязательно должно быть прямой линией.

Талисман чистого добра

Чудесный предмет, Легендарный (требуется Настройка Жрецом или Паладином)

Этот талисман — могущественный символ добра. Коснувшееся талисмана Исчадие или Нежить получает 8к6 урона Излучением и получает этот урон каждый раз, когда заканчивает свой ход, держа или неся этот талисман.

Священный символ. Вы можете использовать талисман в качестве Священного символа. Пока вы его носите или держите, вы получаете бонус +2 к броскам атаки заклинаниями.

Священный упрёк. Талисман имеет 7 зарядов. Пока вы носите или держите этот талисман, вы можете действием Магия потратить 1 заряд и выбрать одно существо, которое вы можете видеть на земле в пределах 120 футов. Под целью открывается огненный разлом, и она совершает спасбросок Ловкости Сл 20. Если цель — Исчадие или Нежить, она совершает этот спасбросок с Помехой. При провале цель падает в разлом и уничтожается, ничего после себя не оставляя. При успехе цель не падает в разлом, но получает 4к6 урона Психической энергией из-за мучений. В любом случае разлом затем закрывается, не оставляя за собой следа. Когда вы тратите последний заряд, талисман рассеивается искрами золотистого света и уничтожается.



Танцующая метла Бабы Яги

Танцующая метла Бабы Яги

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Эти магические мётлы создавала лично архифея Баба Яга. Не существует двух таких одинаковых мётел. Пока вы держите метлу в руках, вы можете действием Магия превратить её в **Оживлённую метлу [Animated Broom]** под вашим управлением. После этого она перемещается в ближайшее незанятое пространство рядом с вами. Она действует сразу после вас на том же значении Инициативы и остаётся оживлённой, пока вы Бонусным действием не произнесёте командное слово, чтобы снова сделать её неживой.

В свой ход вы можете мысленно отдавать оживлённой метле приказы, если она находится в пределах 30 футов от вас, и вы не Недееспособны (действие не требуется). Вы решаете, какие действия ей совершать и куда перемещаться во время своего хода, или же вы можете отдать общую команду, например, атаковать ваших врагов или охранять какое-либо место.

Если Хиты метлы опускаются до 0, она разлетается вдребезги и уничтожается. Если метла снова становится неживой до того, как потеряет все Хиты, она восстанавливает все потраченные Хиты.

Танцующий меч

Оружие (Двуручный меч, Длинный меч, Короткий меч, Рапира или Скимитар), Очень редкое (требуется Настройка)

Вы можете Бонусным действием бросить это магическое оружие в воздух. В этом случае оружие начинает парить, пролетает не более 30 футов и атакует одно существо по вашему выбору в пределах 5 футов от меча. Оружие использует ваш бросок атаки и добавляет ваш модификатор характеристики к броскам урона.

Пока оружие парит, вы можете Бонусным действием заставить его пролететь не более 30 футов в другую точку в пределах 30 футов от вас. В рамках того же Бонусного действия вы можете заставить оружие атаковать одно существо в пределах 5 футов от меча.

После того как парящее оружие совершит атаку в четвёртый раз, оно возвращается к вам и пытается вернуться в вашу руку. Если у вас нет свободной руки, оружие падает на землю в вашем пространстве. Если у оружия нет свободного пути к вам, оно перемещается как можно ближе к вам, а затем падает на землю. Оно также перестаёт парить, если вы схватите его или окажетесь далее, чем в 30 футах от него.

Том лидерства и влияния

Чудесный предмет, Очень редкий

Эта книга содержит руководства по влиянию и очарованию других, а слова в ней пронизаны магией. Если вы потратите суммарно 48 часов на изучение содержания книги и отработку её рекомендаций в течение 6 дней или меньше, ваша Харизма увеличится на 2, но не выше 30. После этого книга теряет свою магию, но восстанавливает её спустя столетие.

Том молчаливого языка

Чудесный предмет, Легендарный (требуется Настройка Волшебником)

К передней обложке этой книги прикреплен засохший язык. Существует пять таких томов, и неизвестно, какой из них оригинальный. Язык на первом *Томе молчаливого языка* принадлежал бывшему слуге-предателю лича Векны. Языки, прикреплённые к обложкам четырёх других копий, принадлежали другим заклинателям, которые перешли дорогу Векне. Первые несколько страниц каждого тома заполнены неразборчивыми каракулями. Остальные страницы — пусты.

Пока вы настроены на этот предмет, вы можете использовать его как в качестве Книги заклинаний, так и Магической фокусировки. Кроме того, пока держите том, вы можете Бонусным действием сотворить заклинание, записанное в этом томе, не тратя ячейку заклинания и не используя Вербальные или Соматические компоненты. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Только вы можете убрать язык с обложки книги. Если вы это сделаете, все заклинания, записанные в книге, навсегда стираются.

Векна наблюдает за каждым, кто использует этот том, и может писать в нём таинственные сообщения. Эти сообщения, как правило, исчезают сразу после прочтения.

Том понимания

Чудесный предмет, Очень редкий

В этой книге содержатся упражнения на интуицию и проницательность, а слова в ней пронизаны магией. Если вы потратите суммарно 48 часов на изучение содержания книги и отработку её рекомендаций в течение 6 дней или меньше, ваша Мудрость увеличится на 2, но не выше 30. После этого книга теряет свою магию, но восстанавливает её спустя столетие.

Том чистых мыслей

Чудесный предмет, Очень редкий

В этой книге содержатся упражнения на память и логику, а слова в ней пронизаны магией. Если вы потратите суммарно 48 часов на изучение содержания книги и отработку её рекомендаций в течение 6 дней или меньше, ваш Интеллект увеличится на 2, но не выше 30. После этого книга теряет свою магию, но восстанавливает её спустя столетие.

Топор берсерка

Оружие (Алебарда, Боевой топор или Секира), Редкое (требуется Настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Кроме того, пока вы настроены на это оружие, ваш максимум Хитов увеличен на 1 за каждый полученный вами уровень.

Проклятие. Это оружие проклято, и если вы настроитесь на него, проклятие распространится и на вас. Пока вы прокляты, вы не желаете расставаться с этим оружием и всегда держите его под рукой. Вы также совершаете с Помехой броски атаки любым другим оружием.

Каждый раз, когда другое существо наносит вам урон, пока оружие находится при вас, вы должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе впадёте в исступление. Это исступление оканчивается, когда вы начинаете ваш ход, не видя и не слыша ни одного существа в пределах 60 футов.

В исступлении вы считаете врагом ближайшее к вам существо, которое вы можете видеть или слышать. Если таких существ несколько, выберите одно из них случайным образом. В каждый ваш ход вы должны перемещаться как можно ближе к этому существу и совершать действие Атака по этому существу. Если вы не можете переместиться достаточно близко к существу, чтобы атаковать его этим оружием, ваш ход заканчивается, как только вы использовали всё доступное вам перемещение. Если это существо умирает или вы больше не видите и не слышите его, вашей новой целью снова становится ближайшее к вам существо, которое вы можете видеть или слышать.

Топор дварфийских владык

Оружие (Боевой топор), Артефакт (требуется Настройка)

Один молодой дварфийский принц, увидев проблемы, которые встали перед его народом, понял, что дварфам нужно что-то, что бы их объединило. Уйдя глубоко в горы, глубже, чем когда-либо копали дварфы, он дошёл до пылающего сердца огромного вулкана. С помощью Морадина, дварфийского бога творения, он создал четыре инструмента: Кирку звёздной стали, Горн сердца земли, Наковальню песен и Формующий молот. Этими инструментами он выковал *Топор дварфийских владык*.

Вооружившись этим Артефактом, принц вернулся к дварфийским кланам и принёс им мир, покончив со взаимными обидами и презрением. Кланы стали союзниками, отбросили врагов, и настала эра благополучия. Теперь этого дварфа



Том понимания

Том чистых мыслей

Том лидерства и влияния

помнят как Первого Короля. Постарев, он передал это оружие, ставшее символом власти, своему наследнику. Его законные преемники передавали топор много поколений подряд.

Позже, в тёмную эру предательств и пороков, топор был утрачен в кровавой гражданской войне, вспыхнувшей из-за стремления заполучить этот топор и даруемые им силу и статус. Теперь, столетия спустя, дварфы всё ещё ищут этот топор, и многие искатели приключений гонялись за слухами и разоряли старые склепы в его поисках.

Магическое оружие. *Топор дварфийских владык* — магическое оружие, дарующее бонус +3 к броскам атаки и урона, совершаемым этим оружием.

Если при броске атаки этим оружием на к20 выпало «20», топор дополнительно наносит 20 Рубящего урона.

Топор обладает свойством Метательное с нормальной дистанцией 20 футов и максимальной дистанцией 60 футов. Когда вы попадаете дальнобойной атакой этим оружием, оно наносит дополнительно 1к8 урона Чистой силой, или дополнительно 2к8 урона Чистой силой, если цель — Великан. Немедленно после попадания или промаха оружие прилетает обратно в вашу руку.

Благословения Морадина. Пока вы настроены на топор, вы получаете следующие преимущества:

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

Стойкость камня. Значение вашего Телосложения увеличивается на 2, но не выше 20.

Дары творца. Вы получаете владение Инструментами пивовара, Инструментами каменщика и Инструментами кузнеца.

Связь с кузней. Вы получаете Иммунитет к урону Ядом и Сопротивление урону Огнём.

Разрушение. Когда вы попадаете этим оружием по объекту, он получает максимальный возможный урон.

Призыв земляного элементаля. Пока вы держите топор, вы можете действием Магия призвать **Земляного элементаля [Earth Elemental]**. Он появляется в незанятом пространстве по вашему выбору в пределах 30 футов, понимает ваши языки, подчиняется вашим командам, имеет то же значение Инициативы, что и вы, и ходит сразу после вас. Элементаль исчезает через 24 часа, когда умирает, или когда вы Бонусным действием отпустите его. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Случайные свойства. Топор обладает следующими случайными свойствами (см раздел «Артефакты» в этой главе):

- 2 малых положительных свойства
- 1 основное положительное свойство
- 2 малых отрицательных свойства

Путешествие по глубинам. Вы можете действием Магия коснуться топором неподвижного элемента дварфийской каменной кладки и сотворить с помощью топора заклинание *Телепортация [Teleport]*. Если ваша цель находится под землёй, неудача или перенос в похожее место невозможны. Вы не можете использовать это свойство снова, пока не пройдёт 3 дня.



Пояс силы великана (камень)

Топор берсерка (Боевой топор)

Пояс силы великана (огонь)



Топор дварфийских владык



Доспех +1 (Латы)

Уничтожение топора. Единственный способ уничтожить топор — растопить его в Горне сердца земли, где он был создан. Он должен пролежать в пылающем горне 50 лет, прежде чем наконец расплавится и будет уничтожен.

Топор палача

Оружие (Алебарда, Боевой топор, Одноручный топор или Секира), Очень редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Каждый Гуманоид, по которому вы попадаете этим оружием, получает дополнительно 2к8 Рубящего урона, а вы получаете Временные хиты, равные нанесённому дополнительному урону.

Трезубец командования рыбами

Оружие (Трезубец), Необычное (требуется Настройка)

Это магическое оружие имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 потраченных заряда на рассвете. Пока вы несёте это оружие, вы можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить заклинание *Подчинение зверя [Dominate Beast]* (Сл спасброска 15) на Зверя, у которого есть Скорость плавания.

Трость ветерана

Чудесный предмет, Обычный

Вы можете Бонусным действием превратить эту трость в обычный Длинный меч или превратить Длинный меч обратно в трость. В обоих случаях вы должны держать этот предмет.

Трубка дымных чудовищ

Чудесный предмет, Обычный

Куря эту трубку, вы можете действием Магия выдохнуть облако дыма, которое принимает форму одного существа, например дракона, фламфа или слаада. Эта форма должна быть достаточно маленькой, чтобы уместиться в Куб со стороной 1 фут, и теряет очертания спустя несколько секунд, превращаясь в обычное облако дыма.

Туфли паучьего лазания

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Во время ношения этих лёгких туфель вы можете перемещаться вверх, вниз, по вертикальным поверхностям и вдоль потолков, держа руки свободными. Вы получаете Скорость лазания, равную вашей Скорости. Эти туфли, однако, не позволяют вам двигаться таким образом по скользкой поверхности, например покрытой льдом или маслом.



Трезубец командования рыбами

Универсальный растворитель

Вострый меч (Длинный меч)

Убийца великанов

Оружие (любое Простое или Воинское), Редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Когда вы попадаете этим оружием по Великану, он получает дополнительно 2к6 урона того же типа, что и обычный урон этого оружия, и должен преуспеть в спасброске Силы Сл 15, иначе станет Сбитым с ног.

Убийца драконов

Оружие (любое Простое или Воинское), Редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Это оружие наносит дополнительно 3к6 урона того же типа, что и обычный урон от оружия, если цель — Дракон.

Удобный мешочек специй Хеварда

Чудесный предмет, Обычный

Этот поясной кошель выглядит пустым и имеет 10 зарядов. Пока вы держите этот кошель, вы можете действием Магия потратить 1 заряд, назвать любую немагическую приправу для еды (например, соль, перец, шафран или кинза) и достать щепотку желаемой приправы из кошеля. Щепотки хватает на одну порцию еды. Кошель ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда на рассвете.

Удобный рюкзак Хеварда

Чудесный предмет, Редкий

Этот рюкзак имеет центральное отделение и два боковых кармана, каждый из которых является межпространством. В каждый боковой карман можно поместить не более 200 фунтов веса, не превышая объёма в 25 кубических футов. Центральное отделение может вместить не более 500 фунтов веса, не превышая объёма в 64 кубических фута. Рюкзак всегда весит 5 фунтов, независимо от его содержимого.

Извлечение предмета из рюкзака требует действия Использование или Бонусного действия (по вашему выбору). Когда вы достаете предмет из рюкзака, он всегда магическим образом оказывается наверху.

Если любой из карманов перегружен, проколот или порван, рюкзак рвётся и уничтожается. Если рюкзак уничтожен, его содержимое теряется навсегда, но Артефакт всегда появляется где-то ещё. Если рюкзак вывернуть наизнанку, всё содержимое высыпается наружу невредимым, но рюкзак необходимо вывернуть обратно, прежде чем его можно будет снова использовать.

Внутри каждого кармана содержится достаточно воздуха для дыхания в течение 10 минут, разделённых на количество дышащих существ внутри.

Если поместить рюкзак в межпространство, созданное *Сумкой хранения*, *Переносной дырой* или подобным предметом, оба предмета немедленно уничтожаются, и открываются врата на Астральный план. Врата появляются в том месте, где один предмет был помещён внутрь другого. Любое существо в пределах 10 футов от врат, не находящееся за Полным укрытием, затягивается внутрь и оказывается в случайном месте Астрального плана. После этого врата закрываются. Врата работают только в одну сторону и не могут быть открыты вновь.

Универсальный растворитель

Чудесный предмет, Легендарный

В этом тюбике содержится молочного цвета жидкость с сильным запахом спирта. При обнаружении в тюбике находится 1к6 + 1 унция.



Вы можете совершить действие Использование, чтобы вылить 1 или более унций растворителя из тюбика на поверхность в пределах досягаемости. Каждая унция мгновенно растворяет не более 1 квадратного фута клея, которого касается, включая *Превосходный клей*.

Фонарь обнаружения

Чудесный предмет, Необычный

Во время горения этот фонарь работает 6 часов на 1 пинте масла, излучая Яркий свет в пределах 30 футов и Тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Невидимые существа и предметы видны, пока находятся в Ярком свете фонаря. Вы можете совершить действие Использование, чтобы опустить колпак фонаря, уменьшив свет до Тусклого света в пределах 5 футов.

Хрустальный шар

Чудесный предмет, Очень редкий (требуется Настройка)

Пока вы касаетесь этого хрустального шара, вы можете сотворять с его помощью заклинание *Наблюдение [Scrying]* (Сл спасброска 17).

Хрустальный шар истинного зрения

Чудесный предмет, Легендарный (требуется Настройка)

Пока вы касаетесь этого хрустального шара, вы можете сотворять с его помощью заклинание *Наблюдение [Scrying]* (Сл спасброска 17). Кроме того, в пределах 120 футов от сенсора заклинания вы видите с Истинным зрением.

Хрустальный шар телепатии

Чудесный предмет, Легендарный (требуется Настройка)

Пока вы касаетесь этого хрустального шара, вы можете сотворять с его помощью заклинание *Наблюдение [Scrying]* (Сл спасброска 17). Кроме того, вы можете телепатически общаться с видимыми вами в пределах 30 футов от сенсора заклинания существами. Вы также можете сотворить на одно из этих существ заклинание *Внушение [Suggestion]* (Сл спасброска 17) через сенсор. Вам не требуется поддерживать Концентрацию на этом заклинании, но оно заканчивается, когда заканчивается *Наблюдение*. Вы не можете сотворять *Внушение* таким образом снова до следующего рассвета.

Хрустальный шар чтения мыслей

Чудесный предмет, Легендарный (требуется Настройка)

Пока вы касаетесь этого хрустального шара, вы можете сотворять с его помощью заклинание *Наблюдение [Scrying]* (Сл спасброска 17). Кроме того, вы можете сотворять заклинание *Обнаружение мыслей [Detect Thoughts]* (Сл спасброска 17) на видимых вами в пределах 30 футов от сенсора заклинания существ. Вам не требуется поддерживать Концентрацию на таком *Обнаружении мыслей*, но это заклинание заканчивается, когда заканчивается *Наблюдение*.

Чаша командования водяными элементалями

Чудесный предмет, Редкий

Пока вы находитесь в пределах 5 футов от этой чаши, и она наполнена водой, вы можете действием Магия призвать **Водяного элементаля [Water Elemental]**. Элементаль появляется в ближайшем к чаше незанятом пространстве, понимает ваши языки, подчиняется вашим командам, имеет то же значение Инициативы, что и вы, и ходит сразу после вас. Элементаль исчезает через 1 час, когда умирает, или когда вы Бонусным действием отпустите его. Чаша не может быть использована таким образом снова до следующего рассвета.

Диаметр чаши равен примерно 1 футу, глубина — половине фута. Она вмещает около 3 галлонов.



Хрустальный шар

Чёрный клинок

Оружие (Двуручный меч), Артефакт (требуется Настройка)

Чёрный клинок, спрятанный в подземельях горы Белого Шлейфа, сияет, словно осколок ночного неба, усыпанного звёздами. Его чёрные ножны украшены кусками гранёного обсидиана.

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Если вы попадаете по Нежити этим оружием, вы получаете 1к10 урона Некротической энергией, а цель восстанавливает 1к10 Хитов. Если этот урон Некротической энергией опускает ваши Хиты до 0, *Чёрный клинок* пожирает вашу душу (см. «Пожирание души» ниже).

Пока вы держите это оружие, вы получаете Слепое зрение в пределах 30 футов и Иммунитет к состояниям Испуганный и Очарованный.

Пожирание души. Каждый раз, когда вы *Чёрным клинком* опускаете Хиты существа до 0, меч убивает это существо и пожирает его душу, если это не Конструкт и не Нежить. Существо, чья душа была сожрана *Чёрным клинком*, может быть возвращено к жизни только с помощью заклинания *Желание [Wish]*.

Каждый раз, когда *Чёрный клинок* пожирает не вашу душу, вы получаете Временные хиты в количестве, равном максимуму Хитов убитого существа.

Ускорение. *Чёрный клинок* может сотворить на вас заклинание *Ускорение [Haste]*, но после этого не сможет сделать это снова до следующего рассвета. *Чёрный клинок* сам решает, когда сотворить *Ускорение*, и эффект заклинания применяется на вас в начале вашего хода. Заклинание длится 1 минуту (Концентрация не требуется) или пока клинок не решит закончить его; он может сделать это в конце любого из ваших ходов.

Разум. *Чёрный клинок* — это Хаотично-нейтральное разумное оружие с показателем Интеллекта 17, Мудрости 10 и Харизмы 19. Оно обладает слухом и Тёмным зрением в пределах 120 футов.

Оружие общается со своим носителем телепатически и говорит на Общем. Его голос глубокий и гулкий. Пока вы настроены на клинок, он также понимает все известные вам языки.

Личность. *Чёрный клинок* говорит повелительно, он привычен, что ему повинуются.

Цель клинка — поглощение душ. Ему всё равно, чью душу он поглотит, даже если это будет душа его носителя. Он верит, что вся материя и энергия вышли из пустоты негативной энергии, и однажды вернутся обратно в неё. Клинок хочет ускорить этот процесс.

Хотя *Чёрный клинок* нигилистичен, он ощущает странное чувство родства с *Волной* и *Сокрушителем* — ещё двум сокрытым под горой Белого шлейфа оружиям. Он хочет, чтобы все три собрались вместе и вместе пошли в бой, хотя он яростно спорит с *Сокрушителем*, а *Волну* считает занудной.

Жажду душ *Чёрного клинка* нужно постоянно утолять. Если в течение 3 дней клинок не поглотит ни одной души, на следующем рассвете между ним и носителем возникает конфликт.

Уничтожение Чёрного клинка. *Чёрный клинок* может быть уничтожен, если раздавить его в гигантских шестернях Механуса. Кроме того, Праймус, создатель модронов, знает мелодию, которую клинок не может вынести — услышав её, *Чёрный клинок* расколется.



Чёрный клинок

Чудесные краски Нолзура

Чудесный предмет, Очень редкий

Эта изящная деревянная коробка содержит 1к4 баночек пигмента и кисть (суммарно весом 1 фунт).

Используя кисть и потратив 1 баночку пигмента, вы можете нарисовать любое количество трёхмерных объектов и ландшафтных элементов (например, стены, двери, деревья, цветы, оружие, паутину и ямы), при условии, что все эти элементы находятся в пределах Куба со стороной 20 футов. На выполнение работы требуется 10 минут (независимо от количества созданных элементов), в течение которых вы должны оставаться внутри Куба и поддерживать Концентрацию. Если ваша Концентрация прервана или вы покидаете Куб до завершения работы, все нарисованные элементы исчезают, а баночка пигмента расходуется впустую.

Когда работа завершена, все нарисованные объекты и ландшафтные элементы становятся реальными. Таким образом, нарисованная дверь на стене становится настоящей дверью, которую можно открыть, чтобы войти в неё. Нарисованная яма становится настоящей ямой, глубина которой полностью умещается в пределах Куба со стороной 20 футов.

Никакой объект, созданный из одной баночки пигмента, не может быть дороже 25 ЗМ, а общая стоимость всех объектов, созданных из одной баночки, не может превышать 500 ЗМ. Если вы рисуете предметы большей стоимости (например, большую кучу золота), они выглядят подлинными, но при ближайшем рассмотрении становится очевидно, что они сделаны из пасты, печенья или другого материала, не имеющего ценности.

Если вы нарисуете форму энергии, например огонь или молнию, она рассеивается сразу после завершения рисунка и не причиняет вреда.

Шапка подводного дыхания

Чудесный предмет, Необычный

Во время ношения этой шапки под водой вы можете совершить действие Магия, чтобы создать пузырь воздуха вокруг головы. Этот пузырь позволяет вам нормально дышать под водой. Пузырь остаётся с вами, пока шапка не будет снята или вы не выплывете на поверхность.

Шест рыболовства

Чудесный предмет, Обычный

Этот предмет работает как Шест. Пока вы его держите, вы можете действием Магия превратить его в удочку с крючком, леской и катушкой, либо превратить удочку обратно в Шест.

Шлем блеска

Чудесный предмет, Очень редкий (требуется Настройка)

Этот шлем украшен 1к10 алмазами, 2к10 рубинами, 3к10 огненными опалами и 4к10 простыми опалами. Любая драгоценность, снятая с шлема, превращается в пыль. Когда все драгоценности сняты или уничтожены, шлем теряет свою магию.

Пока вы носите шлем, вы получаете следующие преимущества.

Свет алмазов. Пока на шлеме есть хотя бы один алмаз, шлем испускает 30-футовую Эманацию. Когда в этой области находится хотя бы одна Нежить, Эманация заполняется Тусклым светом. Любая Нежить, начинающая свой ход в этой области, получает 1к6 урона Излучением.

Пламя огненных опалов. Пока на шлеме есть хотя бы один огненный опал, вы можете действием Магия заставить одно оружие, которое вы держите, вспыхнуть пламенем. Это пламя испускает Яркий свет в пределах 10 футов и Тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Пламя безопасно для вас и для оружия. Когда вы попадаете по цели атакой



Ожерелье огненных шаров

Мантия природы

Ожерелье молитвенных чёток

Вор девяти жизней (Двуручный меч)

Чудесные краски Ползура

с горящим оружием, цель получает дополнительно 1к6 урона Огнём. Пламя не гаснет до тех пор, пока вы не совершите Бонусное действие, чтобы погасить его, пока не бросите оружие или не уберёте его.

Сопротивление рубина. Пока на шлеме есть хотя бы один рубин, вы получаете Сопротивление урону Огнём.

Заклинания. Вы можете сотворить одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 18), используя один из драгоценных камней шлема указанного типа в качестве компонента: *Дневной свет [Daylight]* (опал), *Огненный шар [Fireball]* (огненный опал), *Радужные брызги [Prismatic Spray]* (алмаз) или *Огненная стена [Wall of Fire]* (рубин). При сотворении заклинания камень разрушается и исчезает с шлема.

Получение урона Огнём. Если вы носите шлем и получаете урон Огнём при провале спасброска против заклинания, бросьте 1к20. При результате «1» шлем испускает лучи света из оставшихся камней и разрушается. Каждое существо в 60-футовой Эманации, исходящей от вас, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 17, иначе будет поражено лучом и получит урон Излучением, равный количеству камней в шлеме.

Шлем понимания языков

Чудесный предмет, Необычный

Пока вы носите этот шлем, вы можете сотворять с его помощью заклинание *Понимание языков [Comprehend Languages]*.

Шлем телепатии

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Пока вы носите этот шлем, вы получаете телепатию в пределах 30 футов в пределах 30 футов, и вы можете сотворять заклинания *Обнаружение мыслей [Detect Thoughts]* или *Внушение [Suggestion]* (Сл 13) с помощью шлема. Как только одно из этих заклинаний будет сотворено таким образом, вы не сможете сделать это снова следующего рассвета.

Шлем телепортации

Чудесный предмет, Редкий (требуется Настройка)

Этот шлем имеет 3 заряда. Пока вы носите этот шлем, вы можете потратить 1 заряд, чтобы сотворить заклинание *Телепортация [Teleport]* с помощью шлема. Шлем ежедневно восстанавливает 1к3 потраченных заряда на рассвете.

Шлем ужаса

Чудесный предмет, Обычный

Пока вы носите этот жуткий стальной шлем, ваши глаза светятся красным цветом, а остальное лицо скрыто в тени.



Шлем телепортации

Удобный рюкзак Хеварда





Святой мститель
(Двуручный меч)

Шляпа волшебства

Чудесный предмет, Обычный (требуется Настройка Волшебником)

Эта шляпа конической формы украшена лунами и звёздами. Пока вы носите этот предмет, вы получаете следующие преимущества.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать эту шляпу в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Волшебника.

Неизвестное заклинание. Действием Магия вы можете попытаться сотворить заговор, который вы не знаете. Это должен быть заговор из списка заклинаний Волшебника со временем сотворения в действие, и вы совершаете проверку Интеллекта (Тайная магия) Сл 10. При успехе вы сотворяете это заклинание. При провале заклинание проваливается, а действие, использованное для его сотворения, тратится впустую. В любом случае вы не можете использовать это свойство снова, пока не завершите Долгий отдых.

Шляпа вредителей

Чудесный предмет, Обычный

Эта шляпа имеет 3 заряда. Пока вы держите эту шляпу, вы можете действием Магия потратить 1 заряд и призвать по вашему выбору **Летучую мышь [Bat]**, **Лягушку [Frog]** или **Крысу [Rat]**. Призванное существо появляется в шляпе магическим образом и пытается как можно быстрее от вас убежать. Существо Равнодушно к вам и другим существам, и не находится под вашим контролем. Оно ведёт себя как обычное существо своего вида и исчезает через 1 час или когда его Хиты опускаются до 0. Шляпа ежедневно восстанавливает все потраченные заряды на рассвете.

Шляпа маскировки

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Пока вы носите эту шляпу, вы можете сотворять заклинание *Маскировка [Disguise Self]*. Это заклинание немедленно заканчивается, если шляпу снять.

Шляпа множества заклинаний

Чудесный предмет, Очень редкий (требуется Настройка Волшебником)

У этой остроконечной шляпы есть следующие свойства.

Заклинательная фокусировка. Пока вы держите эту шляпу, вы можете использовать её в качестве Заклинательной фокусировки для своих заклинаний Волшебника. Любое заклинание, которое вы сотворяете с помощью шляпы, требует особого Соматического компонента: вы должны просунуть руку в шляпу и «вытащить» заклинание из неё.

Неизвестное заклинание. Пока вы держите шляпу, вы можете попытаться сотворить заклинание 1 уровня и выше, которое не знаете. Заклинание должно быть из списка заклинаний Волшебника, иметь уровень, доступный вам для сотворения, и не требовать материальных компонентов, стоимость которых превышает 1000 ЗМ. Как только вы выбрали заклинание, вы должны потратить ячейку заклинания соответствующего уровня. Затем, чтобы определить, удалось ли вам сотворить заклинание, совершите проверку

Интеллекта (Тайная магия) (Сл 10 плюс уровень заклинания). При успехе вы сотворяете заклинание с обычным временем сотворения, и не можете использовать это свойство снова пока не завершите Короткий или Долгий отдых. При провале вы не сотворяете заклинание, вместо этого происходит случайный эффект, определяемый броском по таблице ниже.

Любое заклинание, сотворённое с помощью шляпы, использует вашу Сл спасброска заклинаний и бонус атаки заклинанием.

1к100	Эффект
01–50	Вы сотворяете случайное заклинание, определяемое броском 1к10: при **1** — *Увеличение/Уменьшение [Enlarge/Reduce]* (увеличение); при **2** — *Увеличение/Уменьшение [Enlarge/Reduce]* (уменьшение); при **3** — *Огонь фей [Faerie Fire]*; при **4** — *Огненный шар [Fireball]*; при **5** — *Порыв ветра [Gust of Wind]*; при **6** — *Невидимость [Invisibility]* (на себя); при **7** — *Молния [Lightning Bolt]*; при **8** — *Воображаемая сила [Phantasmal Force]*; при **9** — *Превращение [Polymorph]*; при **10** — *Зловонное облако [Stinking Cloud]*.
51–55	Вы становитесь Ошеломлённым до конца вашего следующего хода в убеждении, что произошло что-то невероятное.
56–60	В Кубе со стороной 10 футов в пределах 30 футов от вас появляется безвредная туча бабочек. Туча рассеивается через 1 минуту.
61–65	Вы вытаскиваете из шляпы немагический объект. Бросьте 1к4, чтобы определить объект: при **1** — пузырёк Кислоты; при **2** — фляга Алхимического огня; при **3** — Ломик; при **4** — зажжённый Факел.
66–70	Вы страдаете «магической болезнью» и становитесь Отравленным на 1 час.
71–75	Вы становитесь Окаменевшим до конца вашего следующего хода.
76–80	Вы вытаскиваете из шляпы немагический объект. Бросьте 1к4, чтобы определить объект: при **1** — Кинжал; при **2** — Верёвка с Крюк-кошкой на конце; при **3** — мешок с Калтропами; при **4** — драгоценный камень стоимостью 50 ЗМ.



Престо сотворяет *молнию* с помощью своей *Шляпы множества заклинаний*



Шляпа маскировки

Шляпа волшебства



Шляпа вредителей

1к100	Эффект
81–85	В ближайшем к вам незанятом пространстве появляется существо. Существо не управляется вами: оно действует, как и обычно, и исчезает через 1 час или когда его Хиты опускаются до 0. Бросьте 1к4, чтобы определить существо: при **1** — **Верблюд [Camel]**; при **2** — **Удав [Constrictor Snake]**; при **3** — **Слон [Elephant]**; при **4** — **Мул [Mule]**.
86–90	Враждебный Рой летучих мышей **[Swarm of Bats]** вырывается из шляпы, занимает ваше пространство и атакует вас.
91–95	Вертикальный двусторонний портал диаметром 10 футов, открывается в незанятом пространстве в пределах 30 футов от вас и остаётся открытым до конца вашего следующего хода. Мастер определяет, куда он ведёт.
96–00	Вы вытаскиваете из шляпы магический предмет. Бросьте 1к6, чтобы определить его редкость: при **1–3** — Обычный; при **4–5** — Необычный; при **6** — Редкий. Мастер выбирает предмет, и тот исчезает через 1 час, если не был использован или уничтожен до этого момента.

Щит +1, +2, +3

Доспех (Щит), редкость варьируется

Пока вы держите этот Щит, вы получаете бонус к Классу Защиты, определяемый редкостью Щита, в дополнение к обычному бонусу Щита к КЗ.

Щит кавалериста

Доспех (Щит), Очень редкий (требуется Настройка)

Пока вы держите этот Щит, вы получаете бонус +2 к Классу Защиты. Этот бонус складывается с обычным бонусом Щита к КЗ.

Щит также обладает следующими дополнительными свойствами, которые вы можете использовать, пока его держите.

Силовой удар. Когда вы совершаете действие Атака, вы можете совершить один бросок атаки этим Щитом по цели в пределах 5 футов от вас. Вы добавляете ваши Бонус владения и модификатор Силы к этому броску атаки. При попадании Щит наносит цели урон Чистой силой, равный 2к8 + 2 плюс ваш модификатор Силы, и если цель — существо, вы можете отбросить его не более, чем на 10 футов по прямой от себя. Если размер этого существа не больше вашего, вы можете опрокинуть его, сделав Сбитым с ног.



Щит притягивания снарядов



Щит кавалериста



Щит магического стража

Защитное поле. Когда вы или союзник, которого вы можете видеть в пределах 5 футов от вас становитесь целью атаки или совершаете спасбросок против области воздействия, вы можете Реакцией использовать Щит, чтобы создать неподвижную 5-футовую Эманацию, исходящую от вас. Когда эта Эманация появляется, каждое существо или объект, не полностью находящиеся внутри неё, выталкиваются в ближайшее незанятое пространство наружу. Атака или область воздействия, вызвавшие эту Реакцию, не оказывают эффекта на существ и объекты внутри Эманации, которая существует пока вы поддерживаете Концентрацию на ней, но не дольше 1 минуты. Ничто не может проникнуть внутрь Эманации или наружу. Существо или объект внутри Эманации не может получать урон от атак и эффектов, исходящих снаружи, как и находящееся в Эманации существо не может нанести урон ничему, что находится снаружи. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Щит магического стража

Доспех (Щит), Очень редкий (требуется Настройка)

Пока вы держите этот Щит, вы совершаете с Преимуществом спасброски против заклинаний и других магических эффектов, а атаки заклинаниями совершаются по вам с Помехой.

Щит притягивания снарядов

Доспех (Щит), Редкий (требуется Настройка)

Пока вы носите этот Щит, вы получаете Сопротивление урону от атак, совершаемых Дальнобойным оружием.

Проклятие. Этот Щит проклят. Настроившись на него, вы становитесь проклятым, пока на вас не будет применено заклинание *Снятие проклятия [Remove Curse]* или аналогичная магия. Снятие щита не заканчивает на вас это проклятие. Каждый раз, когда атака Дальнобойным оружием нацеливается на существо в пределах 10 футов от вас, из-за проклятия вы становитесь целью этой атаки вместо изначальной цели.

Щит часового

Доспех (Щит), Необычный

Пока вы держите этот Щит вы совершаете с Преимуществом броски Инициативы и проверки Мудрости (Восприятие). На щите изображён символ глаза.

Щит экспрессии

Доспех (Щит), Обычный

Передняя сторона этого Щита выполнена в виде лица. Пока вы носите этот Щит, вы можете Бонусным действием изменить выражение этого лица.

Эликсир здоровья

Зелье, Редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы излечиваетесь от всех магических заражений. Кроме того, на вас заканчиваются следующие состояния: Оглохший, Ослеплённый, Отравленный, Парализованный.

В чистой красной жидкости этого зелья видны светящиеся пузырьки.

Эльфийская кольчуга

Доспех (Кольчужная рубаха или Кольчужный доспех), Редкий

Пока вы носите этот доспех, вы получаете +1 к Классу Защиты. Считается, что у вас есть навык обращения с этими доспехами, даже если у вас нет навыка обращения со Средними и Тяжёлыми доспехами.

Эльфийские сапоги

Чудесный предмет, Необычный

Во время ношения этих сапог ваши шаги не издают звука, независимо от поверхности, по которой вы двигаетесь. Вы также совершаете с Преимуществом проверки Ловкости (Скрытность).

Эльфийский плащ

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Во время ношения этого плаща, проверки Мудрости (Восприятие), совершенные для восприятия вас, происходят с Помехой, а вы совершаете с Преимуществом проверки Ловкости (Скрытность).

Энергетический лук

Оружие (Длинный лук или Короткий лук), Очень редкое (требуется Настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием, которое не имеет тетивы. Каждый раз, когда вы отводите руку совершая движение, как при выстреле, появляется магическая стрела из золотистой энергии, готовая вылететь. Стрела, созданная этим оружием, наносит урон Чистой силой вместо Колющего урона при попадании, и исчезает независимо от промаха или попадания. Пока стрела существует, она излучает Яркий свет в пределах 20 футов и Тусклый свет в пределах ещё 20 футов.

У этого оружия есть следующие дополнительные свойства.

Стрела сдерживания. Каждый раз, когда вы используете это оружие для совершения дальнобойной атаки по существу, вы можете попробовать сдержать цель вместо нанесения урона. Если стрела попадает, цель должна преуспеть в спасброске Силы (Сл 15), иначе станет Опутанной на 1 минуту. Существо, Опутанное стрелой, может попытаться высвободиться действием, совершив проверку Силы (Атлетика) Сл 20, заканчивая эффект на себе при успехе.

Стрела перемещения. Вы можете действием Магия выпустить одну энергетическую стрелу из этого оружия по цели, которую можете видеть в пределах 60 футов. Цель может быть либо согласным существом Среднего размера и меньше, либо объектом, который никто не несёт и не носит, при условии, что объект достаточно мал, чтобы поместиться в Куб со стороной в 5 футов. Стрела телепортирует цель в незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах 10 футов.

Энергетическая лестница. Вы можете действием Магия выпустить серию энергетических стрел из этого оружия в стену на расстоянии не более 60 футов. Стрелы превращаются в светящиеся ступени, торчащие из стены и образующие магическую лестницу длиной не более 60 футов. Лестница существует 1 минуту, после чего исчезает.



Энергетический лук

Язык пламени

Оружие (любое Рукопашное), Редкое (требуется Настройка)

Пока вы держите это магическое оружие, вы можете Бонусным действием произнести командное слово, и тогда пламя покроет атакующую часть оружия. Это пламя испускает Яркий свет в пределах 40 футов и Тусклый свет в пределах ещё 40 футов. Пока оружие объято огнём, оно наносит дополнительно 2к6 урона Огнём при попадании. Пламя существует, пока вы Бонусным действием снова не произнесёте командное слово, пока не бросите оружие, не накроете его или не уберёте в ножны.

Случайные магические предметы

Используйте таблицы из этого раздела, чтобы случайным образом выбрать магические предметы, которые персонажи найдут в своих приключениях. Таблицы сначала отсортированы по тематике сокровищ (как описано в *«Бестиарии»*), а затем по редкости предмета. Если предмет не связан с определённой тематикой, бросьте к4, чтобы решить, по какой таблице бросать дальше: при результате «**1**» используйте таблицы Тайной магии; при «**2**» — Вооружения; при «**3**» — Принадлежностей; и при «**4**» — Реликвий.

Таблицы Тайной магии

Тайная магия — Обычные

1к100	Предмет
01–02	*Бусина насыщения*
03–04	*Освежающая бусина*
05–07	*Свеча глубин*
08–10	*Развевающийся плащ*
11–13	*Плащ множества стилей*
14–15	*Самочинящаяся одежда*
16–17	*Амулет тёмного осколка*
18–19	*Износостойкая книга заклинаний*
20–21	*Запасной глаз*
22–24	*Шляпа вредителей*
25–27	*Шляпа волшебства*
28–29	*Удобный мешочек специй Хеварда*
30–31	*Рог бесшумной тревоги*
32–33	*Инструмент иллюзий*
34–35	*Инструмент надписей*
36–37	*Плутовской замок*
38–40	*Таинственный ключ*
41–42	*Сфера направления*
43–44	*Сфера времени*
45–46	*Парфюм очарования*
47–49	*Трубка дымных чудовищ*
50–52	*Зелье лазания*
53–55	*Зелье понимания*
56–58	*Горшок пробуждения*
59–60	*Обычный протез*
61–64	*Монета вражды*
65–66	*Срастающаяся верёвка*
67–68	*Рубин военного волшебника*
69–82	*Свиток заклинания* (заговор или заклинание 1-го уровня)
83–84	*Посох украшения*
85–86	*Посох птичьего щебета*
87–89	*Посох цветов*
90–92	*Говорящая кукла*
93–94	*Кружка трезвости*
95–97	*Волшебная палочка дирижирования*
98–00	*Волшебная палочка пиротехники*

Тайная магия — Необычные

1к100	Предмет
01	*Амулет защиты от обнаружения и поиска*
02	*Танцующая метла Бабы Яги*
03–05	*Сумка хранения*
06–07	*Сумка фокусов*
08	*Брошь защиты*
09	*Помело полёта*
10	*Шапка подводного дыхания*
11	*Обруч сжигания*
12–13	*Плащ защиты*
14	*Плащ ската*
15	*Графин бесконечной воды*
16	*Колода иллюзий*
17–18	*Парящая сфера*
19–20	*Порошок исчезновения*
21	*Порошок сухости*
22	*Порошок чихания и удушья*
23–24	*Камень элементаля*
25	*Заговорённый посох* (заговор или заклинание 1-го уровня)
26	*Вечнодымящаяся бутылка*
27	*Очки очарования*
28	*Очки детального зрения*
29–30	*Статуэтка чудесной силы* (серебряный ворон)
31	*Камень сияния*
32	*Глаз карги*
33	*Шляпа маскировки*
34	*Повязка интеллекта*
35	*Шлем понимания языков*
36	*Шлем телепатии*
37	*Неподвижный жезл*
38	*Фонарь обнаружения*
39	*Медальон мыслей*
40	*Мифрильный доспех*
41–42	*Ожерелье адаптации*
43	*Масло скольжения*
44	*Жемчужина силы*
45	*Медальон здоровья*
46–47	*Любовное зелье*
48–49	*Зелье дружбы с животными*
50–51	*Зелье огненного дыхания*
52–53	*Зелье силы великана* (холмового)
54–55	*Зелье увеличения*
56–57	*Зелье яда*
58–59	*Зелье сопротивления*
60–61	*Зелье подводного дыхания*
62	*Перо Кваля* (якорь, веер или дерево)
63	*Кольцо защиты разума*
64–65	*Мантия полезных предметов*
66–67	*Жезл хранителя договора*
68–69	*Верёвка лазания*
70	*Седло кавалериста*
71–72	*Камни послания*
73–74	*Туфли паучьего лазания*
75–82	*Свиток заклинания* (заклинание 2-го или 3-го уровня)
83	*Посох гадюки*
84	*Посох питона*
85–88	*Волшебная палочка обнаружения магии*
89–91	*Волшебная палочка стрел*
92–93	*Волшебная палочка секретов*
94–95	*Волшебная палочка боевого мага +1*
96–97	*Волшебная палочка паутины*
98–99	*Веер ветра*
00	*Крылатые сапоги*

Тайная магия — Редкие

1к100	Предмет
01	*Сумка с бобами*
02–03	*Бусина силы*
04	*Чаша командования водяными элементалями*
05–06	*Наручи защиты*
07	*Жаровня командования огненными элементалями*
08–09	*Плащ шарлатана*
10	*Кадило контролирования воздушных элементалей*
11–12	*Колокольчик открывания*
13–14	*Плащ ускользания*
15–16	*Плащ летучей мыши*
17	*Куб чистой силы*
18	*Куб вызова*
19	*Мгновенная крепость Даэрн*
20–21	*Заговорённый посох* (заклинание 2-го или 3-го уровня)
22–23	*Статуэтка чудесной силы* (бронзовый грифон, эбеновая муха, золотые львы, костяные козлы, мраморный слон, ониксовая собака или серпентиновая сова)
24–25	*Складная лодка*
26–27	*Камень зрения*
28	*Шлем телепортации*
29–30	*Удобный рюкзак Хеварда*
31–32	*Подковы скорости*
33–34	*Камень Айун* (резерв)
35	*Железные ленты Билларро*
36	*Мантия сопротивления заклинаниям*
37–38	*Ожерелье огненных шаров*
39	*Масло эфирности*
40	*Переносная дыра*
41–42	*Зелье ясновидения*
43–44	*Зелье уменьшения*
45–46	*Зелье газообразной формы*
47	*Зелье силы великана* (огненного)
48–49	*Зелье силы великана* (ледяного или каменного)
50–51	*Зелье героизма*
52–53	*Зелье невидимости*
54–55	*Зелье неуязвимости*
56–57	*Зелье чтения мыслей*
58–59	*Перо Кваля* (птица, лодка-лебедь или кнут)
60–61	*Кольцо падения пёрышком*
62	*Кольцо хранения заклинаний*
63	*Кольцо проникающего зрения*
64–65	*Мантия глаз*
66	*Жезл правления*
67–68	*Жезл хранителя договора +2*
69–70	*Свиток защиты*
71–75	*Свиток заклинания* (заклинание 4-го или 5-го уровня)
76–77	*Посох очарования*
78–79	*Посох роя насекомых*
80–81	*Посох иссушения*
82	*Камень контролирования земляных элементалей*
83–84	*Волшебная палочка сковывания*
85–86	*Волшебная палочка страха*
87–90	*Волшебная палочка огненных шаров*
91–94	*Волшебная палочка молний*
95–96	*Волшебная палочка боевого мага +2*
97–98	*Волшебная палочка чудес*
99–00	*Крылья полёта*

Тайная магия — Очень редкие

1к100	Предмет
01–02	*Амулет планов*
03–04	*Сумка пожирания*
05–06	*Ковёр-самолёт*
07–08	*Котёл перерождения*
09–10	*Плащ паука*
11–12	*Хрустальный шар*
13	*Танцующий меч*
14	*Бутылка с ифритом*
15–16	*Заговорённый посох* (заклинание 4-го или 5-го уровня)
17–18	*Статуэтка чудесной силы* (обсидиановый скакун)
19–20	*Шляпа множества заклинаний*
21–22	*Шлем блеска*
23–24	*Подковы ветра*
25–26	*Камень Айун* (поглощение, стойкость, рассудок или лидерство)
27–28	*Справочник по големам* (глиняный, мясной, железный или каменный)
29	*Зеркало похищения жизни*
30–31	*Чудесные краски Нолзура*
32–34	*Масло остроты*
35–38	*Зелье полёта*
39–42	*Зелье силы великана* (облачного)
43–46	*Зелье высшей невидимости*
47–49	*Зелье долголетия*
50–53	*Зелье скорости*
54–57	*Зелье живучести*
58–59	*Кольцо регенерации*
60–61	*Кольцо падающих звёзд*
62–63	*Кольцо телекинеза*
64–65	*Мантия сияющих цветов*
66–67	*Мантия звёзд*
68–69	*Жезл поглощения*
70–71	*Жезл безопасности*
72–73	*Жезл хранителя договора +3*
74–85	*Свиток заклинания* (заклинание 6-го, 7-го или 8-го уровня)
86–87	*Посох огня*
88–89	*Посох мороза*
90	*Посох силы*
91–92	*Посох грома и молнии*
93–94	*Том чистых мыслей*
95–97	*Волшебная палочка превращения*
98–00	*Волшебная палочка боевого мага +3*

Тайная магия — Легендарные

1к100	Предмет
01–04	*Аппарат Квалиша*
05–08	*Плащ невидимости*
09–12	*Хрустальный шар чтения мыслей*
13–16	*Хрустальный шар телепатии*
17–20	*Хрустальный шар истинного зрения*
21–22	*Куб врат*
23	*Колода многих вещей*
24–27	*Заговорённый посох* (заклинание 6-го, 7-го или 8-го уровня)
28–31	*Камень Айун* (большое поглощение, мастерство или регенерация)
32–33	*Железная фляга*
34–41	*Зелье силы великана (штормового)*
42–45	*Кольцо призыва джинна*
46–49	*Кольцо командования элементалями* (воздух, земля, огонь или вода)
50–53	*Кольцо невидимости*
54–57	*Кольцо отражения заклинаний*
58	*Кольцо трёх желаний*
59	*Мантия архимага*
60–61	*Свиток вызова титанов*
62–65	*Превосходный клей*
66–83	*Свиток заклинания* (заклинание 9-го уровня)
84	*Сфера аннигиляции*
85	*Посох магов*
86–88	*Талисман сферы*
89–92	*Том молчаливого языка*
93–96	*Универсальный растворитель*
97–00	*Колодец многих миров*

Таблицы вооружения

Вооружение — Обычные

1к100	Предмет
01–10	*Сверкающий доспех*
11–20	*Доспех быстрого снятия*
21–30	*Шлем ужаса*
31–40	*Осенённый луной меч*
41–50	*Щит экспрессии*
51–60	*Посеребрённое оружие*
61–70	*Дымящий доспех*
71–80	*Коготь сильван*
81–90	*Трость ветерана*
91–00	*Опрокидывающий боеприпас*

Вооружение — Необычные

1к100	Предмет
01–04	*Адамантиновый доспех*
05–08	*Адамантиновое оружие*
09–13	*Боеприпас +1*
14–18	*Наручи стрельбы из лука*
19–23	*Заговорённый доспех* (заговор или заклинание 1-го уровня)
24–28	*Заговорённое оружие* (заговор или заклинание 1-го уровня)
29–33	*Рукавицы силы огра*
34–38	*Метательное копьё молнии*
39–43	*Доспех моряка*
44–48	*Мифрильный доспех*
49–53	*Зелье силы великана* (холмового)
54–58	*Зелье кулачного боя*
59–62	*Колчан Элонны*
63–66	*Седло кавалериста*
67–71	*Щит часового*
72–76	*Щит +1*
77–81	*Меч мести*
82–85	*Трезубец командования рыбами*
86–90	*Оружие +1*
91–95	*Оружие предупреждения*
96–00	*Обмотки безоружной мощи +1*

Вооружение — Редкие

1к100	Предмет
01–03	*Боеприпас +2*
04–07	*Доспех +1*
08–10	*Доспех сопротивления*
11–13	*Доспех уязвимости*
14–15	*Ловящий стрелы щит*
16–18	*Пояс силы великана* (холмового)
19–20	*Топор берсерка*
21–22	*Мгновенная крепость Даэрн*
23–25	*Кинжал яда*
26–28	*Убийца драконов*
29–31	*Эльфийская кольчуга*
32–34	*Заговорённый доспех* (заклинание 2-го или 3-го уровня)
35–37	*Заговорённое оружие* (заклинание 2-го или 3-го уровня)
38–40	*Язык пламени*
41–43	*Убийца великанов*
44–46	*Рог взрыва*
47–48	*Рог Вальхаллы* (латунный или серебряный)
49–51	*Камень Айун (защита)*
52–54	*Булава распада*
55–57	*Булава кары*
58–60	*Булава ужаса*
61–63	*Зелье силы великана* (огненного)
64–66	*Зелье силы великана* (ледяного или каменного)
67–69	*Зелье героизма*
70–72	*Зелье неуязвимости*
73–75	*Кольцо защиты*
76–78	*Кольцо барана*
79–81	*Щит +2*
82–84	*Щит притягивания снарядов*
85–86	*Солнечный клинок*
87–88	*Меч кражи жизни*
89–90	*Меч ранения*
91–92	*Жезл щупалец*
93–94	*Жестокое оружие*
95–97	*Оружие +2*
98–00	*Обмотки безоружной мощи +2*

Вооружение — Очень редкие

1к100	Предмет
01–03	*Боеприпас +3*
04–06	*Боеприпас убийства*
07–09	*Живой щит*
10–12	*Доспех +2*
13–14	*Пояс силы великана* (огненного)
15–17	*Пояс силы великана* (ледяного или каменного)

1к100	Предмет
18–19	*Танцующий меч*
20–22	*Демонический доспех*
23–25	*Доспех из драконьей чешуи*
26–28	*Латы дварфов*
29–31	*Дварфийский метатель*
32–34	*Энергетический лук*
35–37	*Заговорённый доспех* (заклинание 4-го или 5-го уровня)
38–40	*Заговорённое оружие* (заклинание 4-го или 5-го уровня)
41–43	*Топор палача*
44–46	*Морозный клинок*
47–49	*Рог Вальхаллы* (бронзовый)
50–52	*Камень Айун* (сила)
53–55	*Лютня громовых ударов*
56–58	*Справочник полезных упражнений*
59–61	*Вор девяти жизней*
62–64	*Лук клятвы*
65–68	*Масло остроты*
69–72	*Зелье силы великана* (облачного)
73–75	*Боевой посох акробата*
76–78	*Скимитар скорости*
79–82	*Щит +3*
83–85	*Щит кавалериста*
86–88	*Щит магического стража*
89–91	*Меч остроты*
92–94	*Громовая палица*
95–97	*Оружие +3*
98–00	*Обмотки безоружной мощи +3*

Вооружение — Легендарные

1к100	Предмет
01–06	*Доспех +3*
07–12	*Доспех неуязвимости*
13–18	*Пояс силы великана* (облачного)
19–21	*Пояс силы великана* (штормового)
22–27	*Защитник*
28–33	*Кольчуга ифритов*
34–39	*Заговорённый доспех* (заклинание 6-го, 7-го или 8-го уровня)
40–45	*Заговорённое оружие* (заклинание 6-го, 7-го или 8-го уровня)
46–51	*Молот грома*
52–56	*Святой мститель*
57–62	*Рог Вальхаллы* (железный)
63–68	*Клинок удачи*
69–72	*Лунный клинок*
73–78	*Латный доспех эфирности*
79–87	*Зелье силы великана* (штормового)
88–90	*Жезл величественной мощи*
91–95	*Меч ответа*
96–00	*Вострый меч*

Таблицы принадлежностей

Принадлежности — Обычные

1к100	Предмет
01–02	*Бусина насыщения*
03–04	*Освежающая бусина*
05–06	*Сапоги ложных следов*
07–08	*Свеча глубин*
09–10	*Кость шарлатана*
11–13	*Плащ множества стилей*
14–15	*Механистический амулет*
16–17	*Слуховой рог*
18–19	*Запасной глаз*
20–21	*Удобный мешочек специй Хеварда*
22–23	*Рог бесшумной тревоги*
24–25	*Инструмент иллюзий*
26–27	*Инструмент надписей*
28–29	*Плутовской замок*
30–32	*Осенённый луной меч*
33–34	*Таинственный ключ*
35–36	*Сфера направления*
37–38	*Сфера времени*
39–40	*Парфюм очарования*
41–42	*Трубка дымных чудовищ*
43–44	*Шест рыболовства*
45–46	*Складной шест*
47–52	*Зелье лазания*
53–58	*Зелье понимания*
59–74	*Зелье лечения*
75–76	*Обычный Протез*
77–78	*Срастающаяся верёвка*
79–80	*Посох птичьего щебета*
81–82	*Коготь сильван*
83–84	*Говорящая кукла*
85–86	*Кружка трезвости*
87–90	*Трость ветерана*
91–93	*Опрокидывающий боеприпас*
94–96	*Волшебная палочка дирижирования*
97–00	*Волшебная палочка пиротехники*

Принадлежности — Необычные

1к100	Предмет
01–02	*Алхимический сосуд*
03–06	*Боеприпас +1*
07–10	*Сумка хранения*
11–12	*Эльфийские сапоги*
13–14	*Сапоги ходьбы и прыжков*
15–16	*Заполярные сапоги*
17–18	*Помело полёта*
19–20	*Шапка подводного дыхания*
21–22	*Эльфийский плащ*
23–24	*Плащ защиты*
25–26	*Плащ ската*
27	*Графин бесконечной воды*
28–30	*Парящая сфера*
31–32	*Порошок исчезновения*
33–34	*Порошок сухости*
35–36	*Порошок чихания и удушья*
37–38	*Заговорённое оружие* (заговор или заклинание 1-го уровня)
39–40	*Очки детального зрения*
41–42	*Очки орлиного зрения*
43–44	*Перчатки ловли снарядов*

1к100	Предмет
45–46	*Перчатки плавания и лазания*
47–48	*Перчатки воровства*
49–50	*Ночные очки*
51	*Глаз карги*
52–54	*Шлем понимания языков*
55	*Неподвижный жезл*
56–57	*Инструмент бардов* (лютня Досс, бандора Фоклучан или цистра Мак-Фирмида)
58–59	*Фонарь обнаружения*
60–61	*Мантия природы*
62–63	*Масло скольжения*
64–65	*Свирель ужаса*
66–67	*Свирель канализации*
68–71	*Зелье увеличения*
72–80	*Зелье лечения* (большого)
81–84	*Зелье подводного дыхания*
85–86	*Перо Кваля* (якорь, веер или дерево)
87–88	*Кольцо прыжков*
89–90	*Кольцо плавания*
91–92	*Кольцо тепла*
93–94	*Мантия полезных предметов*
95–96	*Верёвка лазания*
97–98	*Камень удачи*
99–00	*Волшебная палочка секретов*

Принадлежности — Редкие

1к100	Предмет
01–04	*Боеприпас +2*
05–08	*Сумка с бобами*
09–12	*Пояс дварфов*
13–16	*Сапоги левитации*
17–20	*Сапоги скорости*
21–24	*Колокольчик открывания*
25–28	*Оковы измерений*
29–32	*Заговорённое оружие* (заклинание 2-го или 3-го уровня)
33–36	*Складная лодка*
37–40	*Очарованный проклёпанный кожаный доспех*
41–44	*Удобный рюкзак Хеварда*
45–48	*Подковы скорости*
49–52	*Инструмент бардов* (мандолина Канаит или лира Кли)
53–56	*Камень Айун* (восприятие)
57–60	*Переносная дыра*
61–64	*Зелье уменьшения*
65–68	*Зелье газообразной формы*
69–76	*Зелье лечения* (превосходного)
77–80	*Перо Кваля* (птица, лодка-лебедь или кнут)
81–84	*Кольцо уклонения*
85–88	*Кольцо свободных действий*
89–92	*Верёвка опутывания*
93–96	*Посох лечения*
97–00	*Волшебная палочка обнаружения врагов*

Принадлежности — Очень редкие

1к100	Предмет
01–07	*Боеприпас +3*
08–14	*Сумка пожирания*
15–21	*Ковёр-самолёт*
22–28	*Заговорённое оружие* (заклинание 4-го или 5-го уровня)
29–35	*Подковы ветра*
36–42	*Инструмент бардов* (арфа Анструт)
43–49	*Камень Айун* (проворство)
50–56	*Лютня громовых ударов*
57–63	*Справочник быстроты действий*
64–70	*Чудесные краски Нолзура*
71–77	*Зелье полёта*
78–86	*Зелье лечения* (отличного)
87–93	*Зелье скорости*
94–00	*Том лидерства и влияния*

Принадлежности — Легендарные

1к100	Предмет
01–17	*Заговорённое оружие* (заклинание 6-го, 7-го или 8-го уровня)
18–34	*Инструмент бардов (арфа Оллава)*
35–54	*Превосходный клей*
55–70	*Сфера аннигиляции*
71–83	*Талисман сферы*
84–00	*Универсальный растворитель*

Таблицы реликвий

Реликвии — Обычные

1к100	Предмет
01–08	*Слуховой рог*
09–28	*Зелье лечения*
29–36	*Горшок пробуждения*
37–44	*Рубин военного волшебника*
45–52	*Щит экспрессии*
53–60	*Дымящий доспех*
61–80	*Свиток заклинания* (заговор или заклинание 1-го уровня)
81–90	*Посох украшения*
91–00	*Посох цветов*

Реликвии — Необычные

1к100	Предмет
01–05	*Заговорённый посох* (заговор или заклинание 1-го уровня)
06–10	*Мазь Кеогтома*
11–15	*Доспех моряка*
16–20	*Мантия природы*
21–25	*Жемчужина силы*
26–30	*Медальон здоровья*
31–35	*Медальон затягивающих ран*
36–40	*Зелье дружбы с животными*
41–55	*Зелье лечения* (большого)
56–60	*Зелье сопротивления*
61–65	*Кольцо хождения по воде*
66–70	*Камни послания*

1к100	Предмет
71–80	*Свиток заклинания* (заклинание 2-го или 3-го уровня)
81–85	*Посох гадюки*
86–90	*Посох питона*
91–95	*Волшебная палочка обнаружения магии*
96–00	*Волшебная палочка боевого мага +1*

Реликвии — Редкие

1к100	Предмет
01–03	*Амулет здоровья*
04–07	*Доспех +1*
08–09	*Чаша командования водяными элементалями*
10–11	*Жаровня командования огненными элементалями*
12–13	*Кадило контролирования воздушных элементалей*
14–16	*Эликсир здоровья*
17–19	*Заговорённый посох (заклинание 2-го или 3-го уровня)*
20–22	*Рог взрыва*
23–25	*Рог Вальхаллы* (латунный или серебряный)
26–28	*Камень Айун* (резерв или питание)
29–31	*Булава распада*
32–34	*Булава кары*
35–37	*Булава ужаса*
38–40	*Ожерелье молитвенных чёток*
41–43	*Медальон защиты от яда*
44–51	*Зелье лечения* (превосходное)
52–54	*Кольцо влияния на животных*
55–58	*Кольцо сопротивления*
59–61	*Кольцо хранения заклинаний*
62–65	*Свиток защиты*
66–73	*Свиток заклинания* (заклинание 4-го или 5-го уровня)
74–76	*Посох очарования*
77–79	*Посох лечения*
80–82	*Посох роя насекомых*
83–85	*Посох леса*
86–88	*Посох иссушения*
89–90	*Камень контролирования земляных элементалей*
91–93	*Жезл щупалец*
94–96	*Волшебная палочка паралича*
97–00	*Волшебная палочка боевого мага +2*

Реликвии — Очень редкие

1к100	Предмет
01–05	*Доспех +2*
06–10	*Свеча мольбы*
11–15	*Котёл перерождения*
16–20	*Заговорённый посох* (заклинание 4-го или 5-го уровня)
21–25	*Рог Вальхаллы* (бронзовый)
26–30	*Камень Айун* (проницательность)
31–35	*Справочник телесного здоровья*
36–43	*Зелье лечения* (отличного)
44–50	*Зелье живучести*
51–55	*Жезл бдительности*
56–65	*Свиток заклинания* (заклинание 6-го, 7-го или 8-го уровня)
66–70	*Спиритическая доска*
71–75	*Посох огня*
76–80	*Посох мороза*
81–85	*Посох ударов*
86–90	*Посох грома и молнии*
91–95	*Том понимания*
96–00	*Волшебная палочка боевого мага +3*

Реликвии — Легендарные

1к100	Предмет
01–08	*Доспех неуязвимости*
09–18	*Доспех +3*
19–27	*Заговорённый посох* (заклинание 6-го, 7-го или 8-го уровня)
28–36	*Святой мститель*
37–45	*Рог Вальхаллы* (железный)
46–54	*Жезл воскрешения*
55–63	*Скарабей защиты*
64–72	*Свиток вызова титанов*
73–80	*Свиток заклинания* (заклинание 9-го уровня)
81–90	*Талисман чистого добра*
91–00	*Талисман абсолютного зла*





Бастион у моря — это не просто место для отдыха искателей приключений.
Здесь может произойти множество событий, которые положат начало историям вашей кампании.

ГЛАВА 8

Бастионы

Бастион — это область, принадлежащая игровому персонажу, это дом, крепость и место силы, которое развивается по ходу кампании. Он предлагает временное убежище от опасного мира приключений и позволяет создавать магические предметы, проводить исследования, собирать яды, строить корабли и выполнять множество других действий.

Будучи Мастером, именно вы решаете, будут ли доступны в вашей кампании Бастионы. Лучше всего они подходят для кампаний, в которых персонажи могут возвращаться в свои Бастионы в паузах между активными приключениями. Не каждому искателю приключений нужен Бастион. Это нормально, если кто-то из ваших игроков захочет владеть им, а кто-то — нет.

Нет необходимости выбирать между приключениями и управлением Бастионом — можно делать и то, и другое одновременно. В Бастионе есть особые сооружения, которые дают преимущества и в которых можно выполнять проекты, пока персонаж занят чем-то другим.

Но самое главное — Бастион — это творческая площадка игрока и пространство для совместного повествования в рамках кампании. Дайте отдельным членам группы как можно больше свободы в историях, которые они рассказывают в своих Бастионах, группа должна знать, что их повествование может быть ограничено сюжетной линией кампании, которую вы стараетесь сделать увлекательной для всех.

Обретение Бастиона

Если вы разрешаете Бастионы в своей кампании, персонажи получат их по достижении 5-го уровня. Совместно с игроками решите, как именно они получат Бастионы. Персонаж может унаследовать или получить земельный надел для постройки своего Бастиона (см. раздел «Знаки внимания» в главе 3) или же может взять уже существующее строение и отремонтировать его. Считается, что подготовка Бастиона к функционированию велась ещё в начале карьеры искателя приключений, поэтому Бастион готов к моменту, когда персонаж достигает 5-го уровня.

Внешний вид, стиль и назначение Бастиона определяются игроком. Например, Волшебник может построить башню, Жрец — заложить святилище, Воин — воздвигнуть укреплённый замок или крепость, а Плут — открыть постоялый двор или гильдейский зал. Персонажи других классов могут выбрать один из этих вариантов или объединить их: Бастион Паладина может быть похож на святилище Жреца, но иметь укрепления как у замка Воина. А несколько персонажей могут объединить свои строения, чтобы образовать единую большую постройку (см. раздел «Карта Бастиона»).

У каждого Бастиона есть сооружения, обслуживающие как базовые, так и особые потребности, например, библиотеки, зверинцы и мастерские (см. разделы «Основные сооружения» и «Особые сооружения»).

Ходы Бастиона

По ходу кампании игроки совершают ходы Бастиона, чтобы отразить происходящее в нём, независимо от того, присутствуют там персонажи или нет. Во время хода Бастиона персонаж может отдать приказ особым сооружениям в своём Бастионе или отдать приказ Поддержание всему Бастиону (см. раздел «Приказы»).

Частота ходов Бастиона

По умолчанию ход Бастиона происходит каждые 7 дней игрового времени. Вот некоторые примеры того, как игроки совершают один или несколько ходов Бастиона:

- Персонажи находятся в долгом путешествии вдали от своих Бастионов. После отсутствия членов группы в течение 7 дней вы можете сказать: «Настало время хода Бастиона. Так как вас там нет, будем считать, что вы отдали приказ Поддержание». Затем бросьте кости для определения событий, как описано в разделе «События Бастиона» этой главы.
- Персонажи проводят 7 дней или больше в своих Бастионах в перерывах между приключениями. Вы можете сказать: «Вы проводите в своих Бастионах шесть недель. Совершите шесть ходов Бастиона».
- Персонажи возвращаются в свои Бастионы посреди приключения. Вы можете сказать: «У вас как раз есть время, чтобы совершить ход Бастиона перед отправкой в путь утром».
- Персонажи путешествуют неподалёку от своих Бастионов и ночуют в них. Вы можете сказать: «Прошла неделя с вашего последнего хода Бастиона, поэтому сейчас вы снова можете совершить его».

Вы можете уменьшить частоту ходов Бастиона, подстроив её под потребности своих игроков и кампании. Например, если между приключениями персонажей проходят целые месяцы, вы можете объявлять ход Бастиона раз в месяц, а не каждые 7 дней. Так игроки не будут отдавать слишком много приказов и не будут получать слишком много преимуществ за раз.



В Бастионе Плута на окраине городка есть Гильдейский зал, Трактир и многое другое!

Карта Бастиона

Поощряйте игроков создавать планы этажей Бастионов их персонажей, размещая сооружения на их усмотрение теми же методами, которые вы сами используете для создания карт подземелий (см. разделы «Подземелья» в главе 3 и «Карты приключений» в главе 4).

Помимо основных и особых сооружений (описанных далее в этой главе), Бастион может иметь следующие особенности:

Кладовки. У основного или особого сооружения может быть одна или несколько кладовок, уборных или подобных комнат. Кладовки должны находиться внутри сооружения и не могут увеличивать его площадь в квадратах. Эти особенности бесплатны.

Коридоры, пандусы и лестницы. Сооружение может содержать один или несколько коридоров, пандусов или лестниц, ведущих к другим сооружениям. Эти особенности бесплатны.

Оборонительные стены. Персонаж может построить вокруг своего Бастиона оборонительные стены. Оборонительная стена имеет высоту 20 футов и может иметь боевой ход сверху, с доступом к нему (например, по лестнице или на подъёмнике). Постройка каждого квадрата стены со стороной 5 футов стоит 250 ЗМ и занимает 10 дней. Если Бастион полностью окружён оборонительными стенами и подвергается атаке (см. раздел «События Бастиона» в конце этой главы), уменьшите на 2 количество костей, бросаемых, чтобы определить количество Защитников Бастиона, потерянных в атаке.

Двери и окна. Каждое сооружение имеет одну или несколько дверей и окон со ставнями, размещённых на усмотрение игрока. В разделе «Двери» главы 3 вы можете узнать, какие есть варианты дверей: закрытые, потайные и решётки. Эти особенности бесплатны.

Объединение Бастионов

Два или более игрока могут объединить Бастионы своих персонажей в единую постройку. Это не меняет количество особых сооружений, которые может иметь каждый Бастион, то, как они работают, или кто отдает приказы каждому Бастиону. У каждого Бастиона остаётся своё количество наёмников, которых нельзя отправить в другой Бастион или поделиться с ним. С Защитниками Бастиона ситуация обстоит иначе: если какое-то событие лишает Бастион одного защитника, другой персонаж может перенести все или часть этих потерь на свой Бастион при условии, что два Бастиона объединены.

Размер сооружения

Размер основного или особого сооружения — это его максимальная площадь, измеряемая в квадратах со стороной 5 футов, как показано в таблице «Размер сооружения». Игрок может располагать квадраты сооружения на карте своего Бастиона по своему усмотрению. Квадраты можно ставить поверх друг друга, чтобы площадь сооружения была распределена на несколько этажей.

Размер сооружения

Размер	Максимальная площадь
Тесное	4 квадрата
Вместительное	16 квадратов
Просторное	36 квадратов

Основные сооружения

Изначально Бастион персонажа состоит из двух бесплатных основных сооружений, которые игрок выбирает из списка «Основные сооружения» ниже. Одно из выбранных сооружений является Тесным, а второе — Вместительным (см. таблицу «Размер сооружения»). В Бастионе может быть более одного основного сооружения каждого типа.

Основные сооружения

Гостиная	Кухня	Спальня
Двор	Склад	Столовая

Основное сооружение оснащается соответствующими его назначению немагической мебелью и декором.

Основные сооружения не дают никаких игровых эффектов, но способствуют отыгрышу и делают Бастион более реалистичным. Бастион с кухней функционально ничем не отличается от Бастиона без неё, но первый предоставляет вам и игрокам интересные декорации для начала игровой сессии, разговора персонажей или появления новых НИПов.

Персонаж может добавить новые основные сооружения или расширить существующие, потратив деньги и время, как описано далее. Одновременно добавить или расширить можно любое количество основных сооружений. Персонажу не обязательно находиться в своём Бастионе, пока основные сооружения добавляются или расширяются.

Добавление основных сооружений

Персонаж может добавить в свой Бастион основное сооружение, потратив деньги и время. Стоимость добавления основного сооружения и необходимое для этого время зависят от его размера, как показано в таблице ниже.

Размер сооружения	Стоимость	Время
Тесное	500 ЗМ	20 дней
Вместительное	1000 ЗМ	45 дней
Просторное	3 000 ЗМ	125 дней

Расширение основных сооружений

Расширение основного сооружения не даёт никаких игровых преимуществ, но персонаж может сделать это для эстетических целей или во имя увеличения размера Бастиона.

Потратив деньги и время, персонаж может увеличить размер основного сооружения в своём Бастионе на одну категорию, как показано в таблице ниже.

Увеличение размера	Стоимость	Время
От Тесного до Вместительного	500 ЗМ	25 дней
От Вместительного до Просторного	2 000 ЗМ	80 дней

Особые сооружения

Особые сооружения — это области Бастиона, выполнение определённых действий в которых приносит игровые преимущества. Изначально Бастион персонажа имеет два особых сооружения по своему выбору, требованиям которых герой соответствует. Каждое особое сооружение можно выбрать только один раз, если в его описании не указано иное.

В отличие от основных сооружений, особые купить нельзя; персонаж получает их при повышении уровня. На 9-м уровне персонаж получает на выбор два дополнительных особых сооружения, требованиям которых он соответствует; ещё одно — на 13-м, и ещё одно — на 17-м. В таблице «Получение Особых сооружений» указано общее количество особых сооружений в Бастионе персонажа. Каждое новое особое сооружение немедленно становится частью Бастиона, когда искатель приключений достигает соответствующего уровня.

Каждый раз, когда персонаж повышает уровень, он может заменить одно из особых сооружений своего Бастиона на другое, требованиям которого он соответствует.

Получение Особых сооружений

Уровень	Особые сооружения	Уровень	Особые сооружения
5	2	13	5
9	4	17	6

Требования

У каждого особого сооружения есть уровень. Чтобы получить это сооружение, персонаж должен быть этого уровня или выше. Особое сооружение также может иметь требования, которые персонаж должен выполнить, чтобы получить его. Например, только искатель приключений, способный использовать Магическую фокусировку или инструмент в качестве Заклинательной фокусировки, может иметь Магический кабинет.

Размер

Особое сооружение имеет определённый размер (см. раздел «Размер сооружения»). Игрок может располагать квадраты особого сооружения на карте Бастиона по своему усмотрению. Особое сооружение можно увеличить, чтобы получить дополнительные преимущества, если в его описании указана такая возможность.

Наёмники

Особое сооружение оснащено одним или несколькими наёмниками, которые трудятся в нём, поддерживают его в надлежащем состоянии и исполняют приказы Бастиона, описанные в следующем разделе. Игрок может дать своим наёмникам имена и черты характера, используя те же инструменты, которыми пользуются Мастера для создания НИП (см. главу 3).

Каждое особое сооружение в Бастионе приносит достаточно дохода, чтобы искатели приключений могли выплачивать жалование своим наёмникам. Наёмники следуют отданным им приказам и верны своему нанимателю.

Приказы

В ход Бастиона персонаж, находящийся в своём Бастионе, может отдать особые указания — приказы Бастиона — одному или нескольким своим особым сооружениям. Персонаж не обязан отдавать приказы всем особым сооружениям в данный ход Бастиона.

Приказ Поддержание является исключением: он отдаётся всему Бастиону, а не одному или нескольким особым сооружениям. Если персонаж отсутствует в своём Бастионе в текущий ход Бастиона, тот действует так, будто в этот ход ему был отдан приказ Поддержание, если только владелец не может связаться со своими наёмниками с помощью заклинания *Послание [Sending]* или подобной магии.

Существуют следующие приказы:

Изготовление. Наёмники в особом сооружении создают предмет, который может быть изготовлен в этом сооружении. В течение времени, необходимого для изготовления предмета, сооружение нельзя использовать для создания чего-либо ещё, даже если особое умение позволяет выполнять два приказа одновременно. Наёмники имеют владение Ремесленными инструментами, указанными в описании сооружения.

Усиление. Особое сооружение дарует временное усиление вам или кому-то другому.

Сбор. Наёмники собирают ресурс, производимый в особом сооружении. В течение времени, необходимого для того, чтобы собрать ресурс, сооружение нельзя использовать для сбора чего-либо ещё, даже если особое умение позволяет выполнять два приказа одновременно.

Поддержание. Все наёмники Бастиона сосредотачиваются на поддержании Бастиона, а не на исполнении приказов в особых сооружениях. Когда вы отдаёте этот приказ, вы не можете отдавать другие приказы Бастиона в текущий ход Бастиона. Каждый раз, когда отдан приказ Поддержание, Мастер совершает один бросок по таблице «События Бастиона», приведённой в конце этой главы. События Бастиона разрешаются перед следующим ходом Бастиона.

Вербовка. Наёмники вербуют для Бастиона существ. Среди этих существ может быть один или несколько Защитников Бастиона, чья основная цель — оборонять Бастион в случае атаки (см. раздел «События Бастиона» в конце этой главы). Бастион приносит достаточно дохода, чтобы обеспечивать нужды своих Защитников Бастиона.

Исследование. Наёмники собирают информацию в особом сооружении.

Торговля. Наёмники покупают и продают товары или услуги, хранящиеся или производимые в этом особом сооружении.

Описания особых сооружений

Особые сооружения представлены в алфавитном порядке. Таблица «Особые сооружения» перечисляет все особые сооружения, представленные в этом разделе, вместе с их требованиями и приказами. Некоторые сооружения предоставляют дополнительные преимущества, указанные в их описаниях.

Арсенал

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Торговля

В Арсенале есть манекены для доспехов, крюки для Щитов, стойки для оружия и сундуки для боеприпасов.

Торговля: Снабжение Арсенала. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Торговля, вы поручаете здешнему наёмнику снабдить Арсенал доспехами, Щитами, оружием и боеприпасами. Это снаряжение стоит вам 100 ЗМ плюс дополнительные 100 ЗМ за каждого Защитника Бастиона в вашем Бастионе. Если в вашем Бастионе есть Кузница, общая стоимость уменьшается вдвое.

Пока ваш Арсенал снабжён, ваших Защитников Бастиона сложнее убить. Когда какое-либо событие заставляет вас бросить кость, чтобы определить, теряет ли ваш Бастион одного или нескольких защитников (см. раздел «События Бастиона» в конце этой главы), бросьте 1к8 вместо каждой к6, которую вы обычно бросаете. Когда событие заканчивается, снаряжение в вашем Арсенале считается израсходованным независимо от того, сколько Защитников Бастиона у вас было или сколько из них вы потеряли, что делает ваш Арсенал опустошённым до тех пор, пока вы снова не отдадите ему приказ Торговля и не оплатите стоимость повторного снабжения.

Особые сооружения

Уровень	Особое сооружение	Требования	Приказ
5	Арсенал	Нет	Торговля
5	Библиотека	Нет	Исследование
5	Казармы	Нет	Вербовка
5	Кузница	Нет	Изготовление
5	Магический кабинет	Умение использовать Магическую фокусировку или инструмент в качестве Заклинательной фокусировки	Изготовление
5	Мастерская	Нет	Изготовление
5	Сад	Нет	Сбор
5	Святилище	Умение использовать Священный символ или Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки	Изготовление
5	Хранилище	Нет	Торговля
9	Зал трофеев	Нет	Исследование
9	Игровой зал	Нет	Торговля
9	Конюшня	Нет	Торговля
9	Круг телепортации	Нет	Вербовка
9	Лаборатория	Нет*	Изготовление
9	Ризница	Умение использовать Священный символ или Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки	Изготовление
9	Скрипторий	Нет*	Изготовление
9	Театр	Нет	Усиление
9	Теплица	Нет	Сбор
9	Тренировочная площадка	Нет	Усиление
13	Архив	Нет	Исследование
13	Зверинец	Нет	Вербовка
13	Комната для медитации	Нет	Усиление
13	Обсерватория	Умение использовать Заклинательную фокусировку	Усиление
13	Реликварий	Умение использовать Священный символ или Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки	Сбор
13	Трактир	Нет	Исследование
17	Гильдейский зал	Экспертность в навыке	Вербовка
17	Демиплан	Умение использовать Магическую фокусировку или инструмент в качестве Заклинательной фокусировки	Усиление
17	Командный пункт	Умение Боевой стиль или Защита без доспехов	Вербовка
17	Убежище	Умение использовать Священный символ или Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки	Усиление

*Некоторые приказы, которые можно отдать этим сооружениям, имеют дополнительные требования.





Со временем Бастион растёт

Архив

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Исследование

Архив — это хранилище ценных книг, карт и свитков. Обычно он находится за запертой или потайной дверью Библиотеки.

Исследование: Полезные сведения. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Исследование, вы поручаете наёмнику поискать в архиве полезные сведения. Эта работа занимает 7 дней. Наёмник получает знания, как если бы сотворил заклинание Знание легенд, а затем делится ими с вами при следующей встрече.

Справочная литература. В вашем Архиве находится один экземпляр редкой ценной справочной литературы, которая даёт вам преимущество, пока вы и книга находитесь в вашем Бастионе. Вы можете выбрать один из следующих вариантов (ваш Мастер может дополнить этот список):

«Кодекс практичной Тайной магии Бигби». Вы совершаете с Преимуществом любую проверку Интеллекта (Тайная магия), когда выполняете действие Изучение, чтобы вспомнить сведения о заклинаниях, магических предметах и традициях, мистических знаках, и планах бытия.

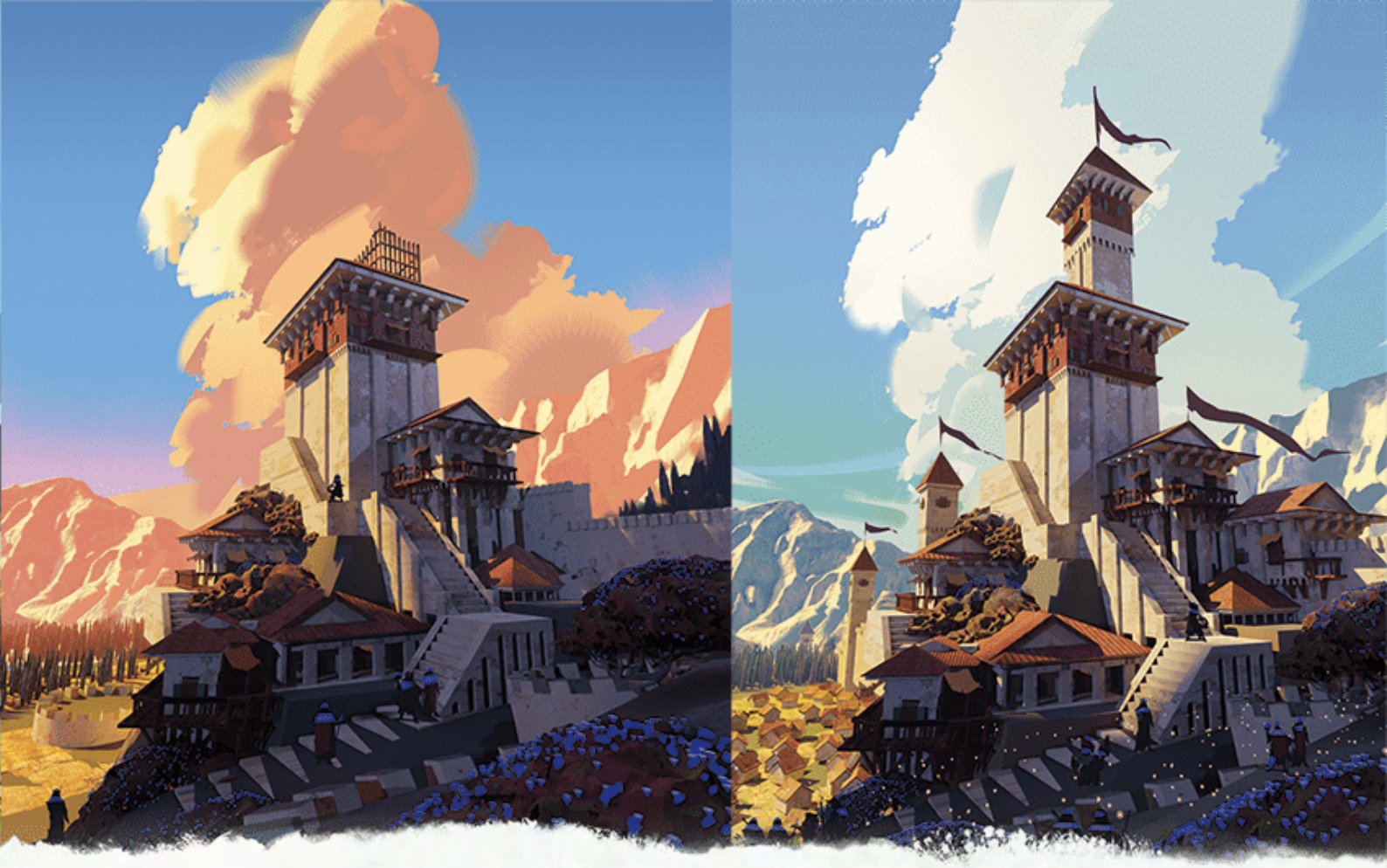
«Хроники Хронепсиса». Вы совершаете с Преимуществом любую проверку Интеллекта (История), когда выполняете действие Изучение, чтобы вспомнить сведения об исторических событиях, легендарных личностях, древних королевствах, утраченных цивилизациях, прошлых распрях и войнах.

«Расследования Расследователя». Вы совершаете с Преимуществом любую проверку Интеллекта (Расследование), когда выполняете действие Изучение, чтобы сделать выводы на основе улик или свидетельств, а также чтобы вспомнить сведения о ловушках, шифрах, загадках и механизмах.

«Материальные размышления о природе мира». Вы совершаете с Преимуществом любую проверку Интеллекта (Природа), когда выполняете действие Изучение, чтобы вспомнить сведения о ландшафтах, растениях, животных и погоде.

«Старая вера и другие религии». Вы совершаете с Преимуществом любую проверку Интеллекта (Религия), когда выполняете действие Изучение, чтобы вспомнить сведения о божествах, обрядах и молитвах, иерархиях, священных символах и практиках тайных культов.

Увеличение размера сооружения. Вы можете увеличить размер своего Архива до Просторного, потратив 2000 ЗМ. В этом случае вы получаете две дополнительные книги по вашему выбору из приведённого выше списка.



Библиотека

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Исследование

В Библиотеке содержится целое собрание разных книг, а также стоит один или несколько столов и кресел для чтения.

Исследование: Сведения по теме. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Исследование, вы поручаете работнику поискать в архиве некоторые сведения. Исследуемой темой может быть легенда, известное событие или область, важная персона, тип существа или знаменитый объект. Эта работа занимает 7 дней. Завершив исследование, наёмник узнаёт по теме не более трёх точных фактов, которые были вам ранее неизвестны, и делится ими в следующей беседе с вами. Получаемую вами информацию определяет Мастер.

Гильдейский зал

Сооружение Бастиона 17-го уровня

Требования: Экспертность в навыке
Размер: Просторное
Наёмники: 1
Приказ: Вербовка

К Гильдейскому залу прилагается гильдия, главой которой являетесь вы. Выберите тип гильдии из вариантов в таблице «Примеры гильдий» или создайте новую гильдию совместно с Мастером. Это сооружение представляет собой зал для собраний, где члены вашей гильдии могут обсуждать важные вопросы в вашем присутствии.

Ваша гильдия насчитывает около пятидесяти членов — искусных ремесленников, живущих и работающих вне вашего Бастиона, обычно в соседних поселениях.

Вербовка: Задание гильдии. Каждый раз, когда вы отдаёте этому сооружению приказ Вербовка, вы поручаете наёмнику отсюда нанять членов гильдии для выполнения особого задания. Каждая гильдия из таблицы Примеры гильдий определяет характер этого задания. С разрешения вашего Мастера и с его помощью вы можете создавать новые задания для ваших членов гильдии.

Демиплан

Сооружение Бастиона 17-го уровня

Требования: Умение использовать Магическую фокусировку или инструмент в качестве Заклинательной фокусировки
Размер: Просторное
Наёмники: 1
Приказ: Усиление

На плоской твёрдой поверхности в одном из других сооружений Бастиона появляется дверь шириной не более 5 футов и высотой не более 10 футов. Вы сами выбираете её местоположение. Если вы находитесь в вашем Бастионе во время хода Бастиона, вы можете переместить эту дверь в другое сооружение вашего Бастиона.

Открыть её можете только вы и ваши наёмники; она ведёт в Демиплан, выглядящий как каменная комната. Он существует во внепространственном измерении, а потому физически не связан с другими областями вашего Бастиона. Ни демиплан, ни дверь в него нельзя рассеять.

Усиление: Магическая Устойчивость. Когда вы отдаёте приказ Усиление этому сооружению, на стенах Демиплана на 7 дней появляются магические руны. Пока они существуют, после Долгого отдыха в Демиплане, вы получаете Временные хиты, равные вашему пятикратному уровню.

Создание. Находясь в Демиплане, вы можете действием Магия создать из ничего немагический объект по вашему выбору, заставив его появиться в незанятом пространстве Демиплана. Размер этого объекта не может превышать 5 футов ни в одном измерении, его стоимость не может быть больше 5 ЗМ, он должен быть сделан из дерева, камня, глины, фарфора, стекла, бумаги, недрагоценного кристалла или металла. Вы должны завершить Долгий отдых, прежде чем сможете снова совершить это действие.

Зал трофеев

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Исследование

В этом зале выставлена коллекция памятных вещей, например, оружия из старых битв, чучел убитых существ, подобранных в подземельях и руинах безделушек и трофеев, переданных по наследству.

Варианты Исследования. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Исследование, выберите один из следующих вариантов:

Исследование: Сведения. Вы поручаете наёмнику этого сооружения исследовать выбранную вами тему. Она может касаться какой-то легенды, любого существа или известного объекта. Тема может не быть напрямую связана с экспонатами зала, поскольку трофеи дают зацепки для исследования огромного разнообразия других тем. Эта работа занимает 7 дней. Завершив исследование, наёмник узнаёт по теме не более трёх точных фактов, которые были вам ранее неизвестны, и делится ими в следующей беседе с вами. Получаемую вами информацию определяет Мастер.

Исследование: Трофей-Безделушка. Вы поручаете наёмнику этого сооружения найти безделушку, которая может вам пригодиться. Эта работа занимает 7 дней. Когда исследование завершается, бросьте любую кость. Если выпало нечётное число, наёмник не находит ничего полезного. Если выпало чётное число, наёмник находит магический предмет. Чтобы определить, какой именно, совершите бросок по таблице «Принадлежности — Обычные» из главы 7.

Примеры гильдий

Гильдия	Эмблема	Задание
Гильдия воров	Белый ключ	Вы поручаете ворам проникнуть в место в радиусе 50 миль от вашего Бастиона и украсть оттуда немагический предмет. Предмет не может быть больше 5 футов в любом измерении и будет доставлен в ваш Бастион за 1к6 + 1 дней. Решением Мастера эта деятельность может подвергать вас риску последствий со стороны властей или жертвы.
Гильдия искателей приключений	Зажжённый факел	Вы посылаете искателей приключений выследить Зверя с Показателем опасности не выше 2, у которого есть логово в радиусе 50 миль от вашего Бастиона. Члены гильдии убивают или захватывают существо (по вашему выбору) за 1к6 + 1 дней. Если существо убито, и в вашем Бастионе есть Зал трофеев, вы можете добавить в неё трофей поверженного. Если существо захвачено и у вас есть Зверинец, вы можете добавить это существо туда, если в сооружении достаточно места для него.
Гильдия каменщиков	Каменная маска	Вы поручаете каменщикам бесплатно добавить к вашему Бастиону оборонительную стену. Кроме того, вы можете поручить им выполнить эту работу для Бастиона другого персонажа, если его Бастион находится в пределах 1 мили от вашего. Каждый квадрат оборонительной стены со стороной 5 футов строится за 1 день вместо 10 (см. раздел «Карта Бастиона»).
Гильдия кораблестроителей	Скрещённые вёсла	Вы поручаете корабелам построить один из видов транспорта из таблицы «Воздушный и водный транспорт» в *«Книге игрока»*. Вы оплачиваете его полную стоимость, а за каждые 1000 ЗМ стоимости тратится 1 день (Шлюпку можно сделать за 1 день).
Гильдия пекарей	Хлеб	Вы поручаете пекарям сделать выпечку для светского мероприятия, которое состоится в ближайшие 7 дней. Организаторы мероприятия могут отплатить вам монетами (500 ЗМ) или услугой, детали которой вы согласовываете с Мастером.
Гильдия пивоваров	Кружка с пенистым напитком	Вы поручаете пивоварам доставить пятьдесят 40-галлонных бочек эля (стоимостью 10 ЗМ каждая) в ваш Бастион за 7 дней.

Зверинец

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: нет
Размер: Просторное
Наёмники: 2
Приказ: Вербовка

В Зверинце есть вольеры, достаточно большие, чтобы вместить не более четырёх Больших существ. Четыре Малых или Средних существа могут занимать столько же места, сколько одно Большое.

Вербовка: Существо. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Вербовка, вы поручаете наёмнику добавить в ваш Зверинец существо из таблицы «Существа Зверинца». Вербовка занимает 7 дней и обходится в сумму, указанную в таблице. За этим существом ухаживают наёмники.

Существа в вашем Зверинце считаются Защитниками Бастиона. Когда вы теряете любое существо, вычтите его из вашего списка Защитников Бастиона. Вы можете выбрать не считать одно или несколько из существ Зверинца Защитниками Бастиона, что делает невозможным их призыв для защиты Бастиона. Вместо этого они будут действовать в соответствии со своей природой и будут использовать свои блоки статистики из *«Бестиария»*.

Существа Зверинца

Существо	Размер	Стоимость
Бурый медведь	Большой	1000 ЗМ
Гигантский гриф	Большой	1000 ЗМ
Гиена	Средний	50 ЗМ
Крокодил	Большой	500 ЗМ
Лев	Большой	1000 ЗМ
Лютый волк	Большой	1000 ЗМ
Обезьяна	Средний	500 ЗМ
Пантера	Средний	250 ЗМ
Совомедведь	Большой	3500 ЗМ
Тигр	Большой	1000 ЗМ
Удав	Большой	250 ЗМ
Чёрный медведь	Средний	500 ЗМ
Шакал	Маленький	50 ЗМ

С согласия Мастера вы можете добавить в свой Зверинец существ, не входящих в таблицу выше. Стоимость существа зависит от его Показателя опасности, как показано в таблице «Стоимость существ по ПО». Обычно в Зверинце можно держать только Зверей и некоторых монстров, хотя Мастер может разрешить и других существ.

Стоимость существ по ПО

Показатель опасности	Стоимость	Показатель опасности	Стоимость
0 или 1/8	50 ЗМ	1	1000 ЗМ
1/4	250 ЗМ	2	2000 ЗМ
1/2	500 ЗМ	3	3500 ЗМ

Игровой зал

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет
Размер: Просторное
Наёмники: 4
Приказ: Торговля

В Игровом зале предлагаются такие развлечения как шахматы, дротики, карты или игры в кости.

Торговля: Игорный дом. Когда вы отдаёте приказ Торговля этому сооружению, его наёмники превращают Игровой зал в игорный притон на 7 дней. В конце седьмого дня совершите бросок 1к100 по следующей таблице, чтобы определить вашу долю из выигрыша заведения.

1к100	Выигрыш	1к100	Выигрыш
01–50	1к6 × 10 ЗМ	86–95	4к6 × 10 ЗМ
51–85	2к6 × 10 ЗМ	96–00	10к6 × 10 ЗМ

Казармы

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Вербовка

В Бастионе может быть несколько Казарм, каждая является спальней, вмещающей не более двенадцати Защитников Бастиона.

Вербовка: Защитники Бастиона. Каждый раз, когда вы отдаете этому сооружению приказ Вербовка, в ваш Бастион зачисляется не более четырёх Защитников Бастиона, а в этих Казармах для них выделяются места. Вербовка бесплатна. Вы не можете отдать этому сооружению приказ Вербовка, если оно полностью занято.

Отслеживайте количество Защитников Бастиона, проживающих в каждой из ваших Казарм. Вычтите любых потерянных существ из вашего списка Защитников Бастиона. Дайте своим Защитникам Бастиона имена и черты характера на своё усмотрение.

Увеличение размера сооружения. Вы можете увеличить размер своих Казарм до Просторного, потратив 2000 ЗМ. Просторные Казармы могут вместить не более двадцати пяти Защитников Бастиона.

Командный пункт

Сооружение Бастиона 17-го уровня

Требования: умение Боевой стиль или умение Защита без доспехов
Размер: Просторное
Наёмники: 2+ (см. ниже)
Приказ: Вербовка

Командный пункт — это место, где вы планируете военные операции, советуясь с ближайшим кругом верных лейтенантов — закалённых в боях **Воителей-ветеранов [Veteran Warrior]** (см. *«Бе-*

стиарий») с таким же мировоззрением как у вас. Изначально у вас есть два лейтенанта, но вы можете набрать и больше, как описано ниже. Если в вашем Бастионе нет сооружений для их размещения, они живут в ближайшей к вашему Бастиону таверне или поселении. Лейтенанты — наёмники, а не Защитники Бастиона; однако, если ваш Бастион подвергается атаке (см. раздел «События Бастиона» в конце этой главы), каждый лейтенант, размещённый в нём, уменьшает на единицу количество костей, которые вы бросаете для определения количества погибших в ходе атаки Защитников Бастиона.

В Командном пункте помимо военных реликвий есть большой стол и стулья для вас и ваших лейтенантов.

Варианты Вербовки. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Вербовка, выберите один из следующих вариантов:

Вербовка: Лейтенант. Вы нанимаете одного нового лейтенанта. В любой момент времени их может быть не более десяти. Дайте им имена и черты характера на своё усмотрение.

Вербовка: Солдаты. Вы поручаете одному или нескольким своим лейтенантам собрать небольшую армию. Каждый лейтенант может за 7 дней собрать сотню **Стражников [Guard]** (см. *«Бестиарий»*), готовых сражаться за ваше дело. Сократите это число до двадцати, если хотите, чтобы они были верхом на **Ездовых лошадях [Riding Horse]** (см. *«Бестиарий»*). День содержания одного стражника и одной лошади обходится вам в 1 ЗМ. Куда бы ни направлялась армия, её должны вести вы или хотя бы один из ваших лейтенантов, иначе она немедленно распускается. Армия также распускается, если остаётся без еды на один день. В противном случае армия сохраняется, пока не будет уничтожена или вы сами не распустите её. Вы не сможете снова отдать этот приказ Вербовка, пока ваша нынешняя армия не будет распущена или уничтожена.



Котёл — стандартное оборудование в Лаборатории зельевара

Комната для медитации

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: нет
Размер: Тесное
Наёмники: 1
Приказ: Усиление

Комната медитации — это пространство для отдыха, помогающее привести разум, тело и дух к гармонии.

Усиление: Внутренний покой. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, наёмники вашего Бастиона могут использовать Комнату для медитации, чтобы обрести немного внутреннего покоя. В следующий раз, когда будете совершать бросок для определения события Бастиона, вы можете сделать это дважды и выбрать любой из результатов.

Укрепление себя. Вы можете медитировать в этом сооружении в течение 7 дней. Если вы покинете Бастион в этот период, вы не получите никаких преимуществ. В противном случае, в конце седьмого дня вы получаете Преимущество на следующие 7 дней к двум типам спасбросков, определяемым случайным образом броском по таблице ниже. Перебросьте кость, если результаты оказались одинаковыми.

1к6	Спасбросок	1к6	Спасбросок
1	Сила	4	Интеллект
2	Ловкость	5	Мудрость
3	Телосложение	6	Харизма

Конюшня

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Торговля

В Бастионе может быть несколько Конюшен. В каждой Конюшне, добавленной в ваш Бастион, есть одна **Ездовая лошадь [Riding Horse]** или **Верблюд [Camel]** и два **Пони [Pony]** или **Мула [Mule]**. Блоки статистики этих существ можно найти в *«Книге игрока»* или *«Бестиарии»*. Сооружение достаточно велико для размещения в нём трёх Больших животных. Два Средних существа занимают здесь столько же места, сколько одно Большое. За этими существами ухаживает наёмник этого сооружения.



Книги в вашей Библиотеке хранят множество сведений, которые могут быть исследованы вами или вашими наёмниками

После того как Зверь, который может быть скакуном, проведёт в этом сооружении не менее 14 дней, все проверки Мудрости (Уход за животными), связанные с ним, совершаются с преимуществом.

Торговля: животные. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Торговля, вы поручаете здешнему наёмнику купить или продать одного или нескольких скакунов по обычной цене, и эти купленные животные размещаются в вашей Конюшне. Эта работа занимает 7 дней, а Мастер решает, каких животных можно купить; лошади, пони и мулы — самые доступные варианты. В таблице «Скакуны и другие животные» в *«Книге игрока»* указаны стандартные цены различных скакунов. Полную стоимость всех покупок оплачиваете вы.

Когда вы продаёте скакуна из вашей Конюшни, покупатель платит вам на 20% больше стандартной цены. Эта прибыль увеличивается до 50% при достижении вами 13-го уровня и до 100% при достижении 17-го уровня.

Увеличение размера сооружения. Вы можете увеличить размер вашей Конюшни до Просторной, потратив 2000 ЗМ. В этом случае Конюшня станет достаточно большой для размещения шести Больших животных.

Круг телепортации

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Вербовка

На полу этой комнаты начертан постоянный круг телепортации, созданный заклинанием Круг телепортации.

Вербовка: Заклинатель. Каждый раз, когда вы отдаёте этому сооружению приказ Вербовка, его наёмник приглашает Дружелюбного НИПа-заклинателя. Бросьте любую кость. Если выпало нечётное число, гость отклоняет приглашение, и вы не получаете преимущества от отданного приказа. Если выпало чётное число, НИП принимает приглашение и прибывает в ваш Бастион с помощью Круга телепортации.

Пока вы находитесь в своём Бастионе, вы можете попросить своего гостя сотворить одно заклинание Волшебника 4 уровня или ниже. При достижении вами 17-го уровня, максимальный уровень этого заклинания повышается до 8. Считается, что у заклинателя подготовлено запрашиваемое заклинание. Если у заклинания есть один или несколько материальных компонентов, у которых указана стоимость, вы должны оплатить их перед сотворением заклинания.

Заклинатель гостит у вас 14 дней или пока не сотворит нужное заклинание. Он не будет защищать ваш Бастион и немедленно уйдёт, если Бастион атакуют (см. раздел «События Бастиона» в конце главы).

Кузница

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 2
Приказ: Изготовление

В вашей Кузнице есть горн, наковальня и другие инструменты, необходимые для создания оружия, доспехов и другой экипировки.

Варианты Изготовления. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Изготовление, выберите один из следующих вариантов:

Изготовление: Инструменты кузнеца. Наёмники этого сооружения создают любой предмет, который можно изготовить с помощью Инструментов кузнеца, используя правила из *«Книги игрока»*.

Изготовление: Магический предмет (Вооружение). Если вы достигли 9 уровня, вы можете поручить наёмникам этого сооружения создать Обычный или Необычный магический предмет на ваш выбор из таблиц «Вооружение» в главе 7. В сооружении есть инструмент, необходимый для создания предмета, а у наёмников есть владение им и навыком Тайная магия. Время

и деньги, необходимые для создания предмета, указаны в разделе «Создание магических предметов» в главе 7. Если предмет даёт своему пользователю возможность сотворять заклинания с помощью этого предмета, вы должны создать предмет самостоятельно (наёмники сооружения могут помогать), и эти заклинания должны быть подготовлены у вас каждый день, потраченный на создание предмета.

Лаборатория

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Изготовление

В Лаборатории имеются места для хранения алхимических припасов и рабочие места для создания различных смесей.

Варианты Изготовления. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Изготовление, выберите один из следующих вариантов:

Изготовление: Инструменты алхимика. Наёмник этого сооружения создаёт любой предмет, который можно сделать с помощью Инструментов алхимика, используя правила из *«Книги игрока»* и главы 7 этой книги.

Изготовление: Яд. Вы поручаете наёмнику этого сооружения создать флакон с одной дозой яда. Яд должен быть Дымом жжёного отура, Эссенцией эфира или Ступором. Эта работа занимает 7 дней, и вы оплачиваете половину стоимости яда. Описание и стоимость ядов приведены в разделе «Яд» главы 3.

Магический кабинет

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требование: Умение использовать Магическую фокусировку или инструменты в качестве Заклинательной фокусировки
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Изготовление

Магический кабинет — это место для спокойных исследований, в котором есть один или несколько столов и книжных полок.

Чары Магического кабинета. Завершив Долгий отдых в вашем Бастионе вы получаете магические Чары (см. раздел «Сверхъестественные дары» в главе 3) на 7 дней или пока их не используете. Эти Чары позволяют вам сотворить заклинание *Опознание [Identify]*, не расходуя ячейку заклинаний или не тратя Материальные компоненты. Вы не можете получить эти Чары снова, пока они у вас есть.

Варианты Изготовления. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Изготовление, выберите один из следующих вариантов:

Изготовление: Магическая фокусировка. Вы поручаете наёмнику этого сооружения создать Магическую фокусировку. Работа занимает 7 дней и не требует денежных затрат. Магическая фокусировка остаётся в вашем Бастионе, пока вы её не заберёте.

Изготовление: Книга. Вы поручаете наёмнику этого сооружения создать пустую книгу. Работа занимает 7 дней и стоит 10 ЗМ. Книга остаётся в вашем Бастионе, пока вы её не заберёте.

Изготовление: Магический предмет (Тайная магия). Если вы достигли 9 уровня, вы можете поручить наёмнику этого сооружения создать Обычный или Необычный магический предмет по вашему выбору из таблиц «Тайная магия» в главе 7. В сооружении есть необходимый для изготовления предмета инструмент, а у наёмника есть владение им и навыком Тайная магия. Время и деньги, необходимые для создания предмета, указаны в разделе «Создание магических предметов» в главе 7. Если предмет даёт своему пользователю возможность сотворять заклинания с помощью этого предмета, вы должны создать предмет самостоятельно (наёмник сооружения может помочь), и эти заклинания должны быть подготовлены у вас каждый день, потраченный на создание предмета.

Мастерская

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 3
Приказ: Изготовление

Эта Мастерская представляет собой творческое пространство, где можно создавать полезные предметы.

Ремесленные инструменты. Вместе с Мастерской вы получаете шесть разных наборов Ремесленных инструментов, которые можно выбрать из следующего списка:

- Инструменты гончара
- Инструменты каменщика
- Инструменты кожевника
- Инструменты плотника
- Инструменты резчика по дереву
- Инструменты ремонтника
- Инструменты сапожника
- Инструменты стеклодува
- Инструменты ткача
- Инструменты художника
- Инструменты ювелира

Варианты Изготовления. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Изготовление, выберите один из следующих вариантов:

Изготовление: Снаряжение. Наёмники сооружения изготавливают любой предмет, который можно сделать с помощью тех инструментов, что вы выбрали при добавлении Мастерской к вашему Бастиону (см. выше), используя правила из «Книги игрока».

Изготовление: магический предмет (Принадлежность). Если вы достигли 9 уровня, вы можете поручить наёмникам этого сооружения изготовить Обычный или Необычный магический предмет по вашему выбору из таблиц «Принадлежности» в главе 7. В сооружении есть инструмент, необходимый для создания предмета, а у наёмников есть владение им и навыком Тайная магия. Время и деньги, необходимые для создания предмета, указаны в разделе «Создание магических предметов» в главе 7. Если предмет даёт своему пользователю возможность сотворять заклинания с помощью этого предмета, вы должны создать предмет самостоятельно (наёмники сооружения могут помогать), и эти заклинания должны быть подготовлены у вас каждый день, потраченный на создание предмета.

Источник вдохновения. Завершив Короткий отдых в Мастерской, вы получаете Героическое вдохновение. Вы не можете использовать это преимущество повторно, пока не завершите Долгий отдых.

Увеличение размера сооружения. Вы можете увеличить размер своей Мастерской до Просторного, потратив 2000 ЗМ. В этом случае ваша Мастерская получит двух дополнительных наёмников и три дополнительных набора Ремесленных инструментов (на выбор из списка выше).

Обсерватория

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: Умение использовать Заклинательную фокусировку
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Усиление

В Обсерватории, расположенной на вершине вашего Бастиона, есть направленный в ночное небо телескоп.

Чары Обсерватории. Вы можете использовать свою Обсерваторию, чтобы взглянуть на дальние уголки Дикого космоса и Астрального плана. Завершив Долгий отдых в Обсерватории, вы получаете магические Чары (см. раздел «Сверхъестественные дары» в главе 3) на 7 дней или пока их не используете. Эти чары позволяют вам сотворить заклинание *Связь с иным планом [Contact Other Plane]* без траты ячейки заклинаний. Вы не можете получить эти Чары снова, пока они у вас есть.

Усиление: Мистическое открытие. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, вы позволяете себе или наёмнику отсюда исследовать тайны звёзд в течение 7 ночей подряд. По прошествии этого времени бросьте кость. Если выпало чётное число, ничего не происходит. Если выпало нечётное, неведомая сила дарует вам или другому существу по вашему выбору, находящемуся на том же плане бытия, что и вы, одни из следующих чар: Чары Тёмного зрения, Чары Героизма или Чары Живучести (все описаны в главе 3).



Постройка Обсерватории может привести к раскрытию древних тайн, затерянных среди звёзд

Реликварий

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: Умение использовать Священный символ или Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки
Размер: Тесное
Наёмники: 1
Приказ: Сбор

В этом месте хранятся священные объекты.

Чары Реликвария. Завершив Долгий отдых в вашем Бастионе вы получаете магические Чары (см. раздел «Сверхъестественные дары» в главе 3) на 7 дней или пока их не используете. Эти Чары позволяют вам один раз сотворить заклинание *Высшее восстановление [Greater Restoration]*, без траты ячейки заклинаний, либо Материальных компонентов. Вы не можете получить эти Чары снова, пока они у вас есть.

Сбор: Талисман. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Сбор, вы поручаете его наёмнику изготовить для вас специально подготовленный талисман. Обычно он имеет форму амулета, украшенной рунами резной шкатулки или статуэтки, но может быть любым Крошечным немагическим объектом, имеющим религиозное значение. Работа занимает 7 дней и не требует денежных затрат. Вы можете использовать этот талисман вместо Материальных компонентов одного заклинания, если их стоимость составляет не более 1000 ЗМ. Если в описании заклинания сказано, что оно расходует компоненты, талисман не расходуется. После такого использования талисмана, он не может быть использован снова, пока вы не вернёте его в Реликварий и не отдадите новый приказ Сбор.

Ризница

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: Умение использовать Священный символ или Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Изготовление

Ризница — это комната для подготовки и хранения священных предметов и религиозных облачений.

Варианты Изготовления. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Изготовление, выберите один из следующих вариантов:

Изготовление: Святая вода. Вы поручаете наёмнику этого сооружения изготовить флакон Святой воды. Работа занимает 7 дней и не требует денежных затрат. В процессе сотворения вы можете потратить 3М, чтобы повысить эффективность Святой воды. За каждые истраченные 100 ЗМ вплоть до максимума в 500 ЗМ, наносимый Святой водой урон увеличивается на 1к8.

Изготовление: Магический предмет (Реликвия). Вы поручаете наёмнику этого сооружения изготовить Обычный или Необычный магический предмет по вашему выбору из таблиц «Реликвии» в главе 7. В сооружении есть необходимый для изготовления предмета инструмент, а у наёмника есть владение им и навыком Тайная магия. Время и деньги, необходимые для создания предмета, указаны в разделе «Создание магических предметов» в главе 7. Если предмет даёт своему пользователю возможность сотворять заклинания с помощью этого предмета, вы должны создать предмет самостоятельно (наёмник сооружения может помочь), и эти заклинания должны быть подготовлены у вас каждый день, потраченный на создание предмета.



В Скриптории есть столы и принадлежности для изготовления книг, свитков и других документов

Восстановление заклинаний. Наличие Ризницы позволяет вам восстановить одну потраченную ячейку заклинаний 5 уровня или ниже после завершения Короткого отдыха в вашем Бастионе. Вы не можете использовать это преимущество повторно, пока не завершите Долгий отдых.

Сад

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Сбор

В Бастионе может быть несколько Садов. Каждый раз, когда вы добавляете Сад в свой Бастион, выберите его тип из таблицы «Типы Садов».

Находясь в Бастионе, вы можете поручить наёмнику этого сооружения изменить тип Сада на другой. Эта деятельность занимает 21 день, в течение которого в этом сооружении нельзя делать ничего другого.

Сбор: Урожай Сада. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Сбор, вы поручаете его наёмнику собрать в Саду предметы, как указано в таблице «Типы Садов». Работа занимает 7 дней и не требует денежных затрат.

Увеличение размера сооружения. Вы можете увеличить размер своего Сада до Просторного, потратив 2000 ЗМ. Просторный Сад равен двум Вместительным Садам и может включать в себя два Сада одного типа или разных. Когда вы отдаёте приказ Сбор Просторному Саду, каждый из входящих в него Садов даёт свой урожай. В Просторном саду есть один дополнительный наёмник.

Святилище

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: Умение использовать Священный символ или Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Изготовление

Помимо символов вашей религии в этом сооружении также есть тихое место для поклонения.

Чары Святилища. Завершив Долгий отдых в вашем Бастионе вы получаете магические Чары (см. раздел «Сверхъестественные дары» в главе 3) на 7 дней или пока их не используете. Эти Чары позволяют вам один раз сотворить заклинание *Лечащее слово [Healing Word]* без траты ячейки заклинаний. Вы не можете получить эти Чары снова, пока они у вас есть.

Изготовление: Священная фокусировка. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Изготовление, вы поручаете его наёмнику изготовить Фокусировку друидов (деревянный посох) или Священный символ. Работа занимает 7 дней и не требует денежных затрат. Предмет остаётся в вашем Бастионе, пока вы его не заберёте.

Скрипторий

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Изготовление

Скрипторий оборудован столами и канцелярскими принадлежностями.

Варианты Изготовления. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Изготовление, выберите один из следующих вариантов:

Изготовление: копия Книги. Вы поручаете наёмнику этого сооружения сделать копию немагической Книги. Для этого требуется пустая книга. Эта работа занимает 7 дней.

Изготовление: Свиток заклинаний. Вы поручаете наёмнику этого сооружения создать *Свиток заклинания*, содержащий одно заклинание Жреца или Волшебника 3 уровня или ниже. В сооружении есть необходимые для этого Инструменты каллиграфа, а наёмник соответствует всем требованиям для этой работы. В разделе «Изготовление экипировки» в *«Книге игрока»* указано время, необходимое для создания свитка, и его стоимость, которую вы должны оплатить.

Изготовление: документы. Вы поручаете наёмнику этого сооружения создать не более пятидесяти копий листовки, брошюры или другого печатного изделия на отдельных листах. Работа занимает 7 дней и стоит 1 ЗМ за копию. Без дополнительных затрат времени или денег наёмник этого сооружения может распространить документы в одной или нескольких областях в радиусе 50 миль от вашего Бастиона.

Типы Садов

Тип Сада	Описание	Урожай
Декоративный	Радующий взгляд сад, полный цветов и фигурно подстриженных растений.	Десять изысканных цветочных букетов (стоимостью 5 ЗМ каждый), десять флаконов Духов или десять Свечей
Лекарственный	Сад с редкими травами, некоторые из которых имеют лечебное применение	Травы, используемые для создания десяти Комплектов целителя или одного Зелья лечения
Пищевой	Сад с вкусными грибами или овощами	Рационы на 100 дней
Ядовитый	Сад с растениями и грибами, из которых можно извлекать яды и противоядия	Растения, используемые для создания двух флаконов Противоядия или одного флакона Простого яда

Театр

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет
Размер: Просторное
Наёмники: 4
Приказ: Усиление

В Театре есть сцена, закулисное пространство, где хранится реквизит и декорации, а также зрительный зал для небольшой аудитории.

Усиление: Театральное событие. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, его наёмники начинают трудиться над постановкой или концертом. Репетиции и другие приготовления занимают 14 дней, после которых идут не менее 7 дней представлений. Последние могут продолжаться бесконечно, пока не начнётся новая постановка.

Вы или другой персонаж можете внести вклад в событие следующими способами:

Композитор/Сценарист. Персонаж может сочинить музыку или написать сценарий для концерта или постановки, которую пока не начали репетировать. Эта работа занимает 14 дней.

Дирижёр/Режиссёр. Персонаж, который находится в Бастионе в течение всего процесса создания представления, может выступить дирижёром концерта или режиссёром постановки.

Исполнитель. Персонаж, который находится в Бастионе в течение всего периода репетиций, может стать звездой одного или нескольких выступлений. На остальных его может подменить один из наёмников Театра.

Когда все репетиции закончатся, каждый персонаж, внёсший вклад в концерт или постановку, может совершить проверку Харизмы (Выступление) Сл 15. Если количество успешных проверок превысит количество неудачных, вы и любой другой персонаж, поучаствовавший в концерте или постановке, каждый получаете по одной кости Театра — к6. Эта кость становится к8 при достижении вами 13-го уровня, и к10 при достижении 17-го уровня. В любой момент после окончания репетиций персонаж может потратить свою кость Театра, бросив её и добавив выпавшее значение к одному совершаемому им Тесту к20 сразу после броска к20. Если персонаж не потратил свою кость Театра до получения новой, первая кость теряется.

Теплица

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Сбор

Теплица — это сооружение, в котором редкие растения и грибы выращиваются в контролируемом климате.

Плод восстановления. Одно растение в вашей Теплице даёт три магических плода. Любое существо, съевшее один из этих плодов, получает преимущество заклинания *Малое восстановление [Lesser Restoration]*. Не съеденные в течение 24 часов после сбора плоды теряют свою магию. Каждый день на рассвете растение отращивает все сорванные плоды, а при пересадке погибает.

Варианты Сбора. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Сбор, выберите один из следующих вариантов:

Сбор: Лекарственные травы. Вы поручаете наёмнику этого сооружения создать из лечебных трав *Зелье большого лечения [Potion of Healing (greater)]*. Работа занимает 7 дней и не требует денежных затрат.

Сбор: Яд. Вы поручаете наёмнику этого сооружения извлечь одну дозу яда из редких растений или грибов. Выберите тип яда из следующих вариантов: Кровь ассасина, Злоба, Бледная настойка или Сыворотка правды. Ознакомиться в описанием эффекта каждого яда вы можете в разделе «Яд» в главе 3. После сбора яд можно поместить во флакон. Работа занимает 7 дней и не требует денежных затрат.

Трактир

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Исследование

Посетители приходят сюда, чтобы выпить вкусных напитков и пообщаться. Ваш Трактир может быть баром, кофейней или чайной, и иметь красочное название, например, «Ржавая кружка» или «Башня дракона». Наёмник этого сооружения, выступающий барменом, поддерживает сеть шпионов, раскинутую по ближайшим поселениям. Эти агенты — полезные источники информации и завсегдатаи Трактира, зачастую посещающие его инкогнито.

Исследование: Сбор информации. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Исследование, вы поручаете бармену собрать у шпионов информацию. Они осведомлены обо всех важных событиях, происходящих в течение следующих 7 дней в радиусе 10 миль от вашего Бастиона. В течение этого времени шпионы могут раскрыть местоположение любого существа, знакомого вам, при условии, что оно находится в пределах 50 миль от вашего Бастиона и не скрыто магией или не заключено в месте, которое Мастер считает недоступным для сети. Если шпионы узнают местоположение цели, они также узнают, где существо находилось в течение предыдущих 7 дней.

Особые напитки Трактира. В Трактире есть один магический напиток на разлив, который можно выбрать из вариантов ниже:

«Бремя Бигби». Выпивание пинты этого напитка даёт вам эффект Увеличение заклинания Увеличение/Уменьшение на 24 часа (спасбросок запрещён).

«Поцелуй Королевы пауков». Выпивание пинты этого напитка даёт вам эффект заклинания Паучье лазание на 24 часа.

«Лунная серенада». Выпивание пинты этого напитка даёт вам Тёмное зрение в пределах 60 футов на 24 часа. Если у вас уже есть Тёмное зрение, его дальность увеличивается на 60 футов на тот же срок.

«Позитивное подкрепление». Выпивание пинты этого напитка даёт вам Сопротивление урону Некротической энергией на 24 часа.

«Крепкая штука». В течение 24 часов после выпивания пинты этого напитка вы автоматически преуспеваете в спасбросках, чтобы избежать или прекратить состояние Испуганный.

В начале хода Бастиона вы можете выбрать другой вариант из представленных. Ваш Мастер может придумать новые напитки. Пинта любого из этих магических напитков теряет свои магические свойства через 24 часа после подачи.

Увеличение размера сооружения. Вы можете увеличить размер своего Трактира до Просторного, потратив 2000 ЗМ. В этом случае в Таверне одновременно станут доступны два магических напитка из списка «Особые напитки Трактира». Просторный Трактир получает трёх дополнительных наёмников, итого — четыре. Эти новые наёмники становятся официантами. Дайте им имена и черты характера на своё усмотрение.

Тренировочная площадка

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: нет
Размер: Просторное
Наёмники: 4
Приказ: Усиление

В Бастионе может быть несколько Тренировочных площадок. Тренировочная площадка может быть открытым двором, спортивной площадкой, музыкальным или танцевальным залом или искусно сооружённой полосой препятствий с ловушками и опасностями. На ней могут быть неживые цели (для тренировок с оружием), маты и другое оборудование. Один из наёмников этого сооружения — тренер-эксперт, а остальные выступают в роли напарников в тренировках.

Сделав Тренировочную площадку частью вашего Бастиона, выберите одного тренера из таблицы «Тренеры-эксперты». В каждый ход Бастиона вы можете заменить этого тренера на другого из таблицы.

Тренеры-эксперты

Тип тренера	Эффект Усиления
Боевой эксперт	Когда вы получаете урон от Безоружного удара или атаки оружием, вы можете Реакцией уменьшить этот урон на 1к4.
Эксперт по безоружному бою	Когда вы попадаете Безоружным ударом и наносите урон, атака наносит дополнительно 1к4 Дробящего урона.
Эксперт по инструментам	Вы получаете Владение одним инструментом на ваш выбор.
Эксперт по навыкам	Вы получаете Владение одним из следующих навыков по вашему выбору: Акробатика, Атлетика, Выступление, Ловкость рук или Скрытность.
Эксперт по оружию	Выберите один вид Простого или Боевого оружия, например, Копьё или Длинный лук. Вы получаете владение этим оружием, если у вас его ещё нет. Если у вас уже есть владение этим оружием, вы можете использовать его свойство искусности.

Усиление: Тренировка. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, его наёмники в течение следующих 7 дней проводят тренировки. Любой персонаж, который тренируется здесь не менее 8 часов в каждый из этих дней, получает в конце этого периода преимущество. Преимущество зависит от того, какой тренер находится в сооружении, как указано в таблице «Тренеры-эксперты». Преимущество сохраняется в течение 7 дней.

Убежище

Сооружение Бастиона 17-го уровня

Требования: Умение использовать Священный символ или Фокусировку друидов в качестве Заклинательной фокусировки
Размер: Вместительное
Наёмники: 4
Приказ: Усиление

Убежище — это место покоя и исцеления.

Чары Убежища. Завершив Долгий отдых в вашем Бастионе вы получаете магические Чары (см. раздел «Сверхъестественные дары» в главе 3) на 7 дней или пока их не используете. Эти Чары позволяют вам один раз сотворить Исцеление без траты ячейки заклинаний. Вы не можете получить эти Чары снова, пока они у вас есть.

Усиление: Укрепляющие обряды. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, вы вдохновляете его наёмников совершать ежедневные обряды, которые принесут пользу вам или указанному вами персонажу. Цели не обязательно находиться в Бастионе во время совершения обрядов, чтобы получить их преимущество. Каждый раз, когда цель завершает Долгий отдых, она получает Временные хиты в количестве, равном вашему уровню. Этот эффект длится 7 дней.

Возвращение в Убежище. У вас всегда подготовлено заклинание *Слово возврата [Word of Recall]*, пока существует Убежище. Когда вы сотворяете *Слово возврата*, вы можете сделать его целью своё Убежище, а не место, назначенное ранее. Кроме того, одно существо по вашему выбору, прибывшее в Убежище с помощью этого заклинания, получает преимущество заклинания Исцеление.

Хранилище

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: нет
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Торговля

Хранилище — это прохладное, тёмное место, предназначенное для хранения товаров из главы 6 *«Книги игрока»* и из таблицы «Товары» в главе 7 этой книги.

Торговля: Товары. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Торговля, его наёмник в течение следующих 7 дней либо закупает немагические предметы общей стоимостью не больше 500 ЗМ и оставляет их на хранение в Хранилище, либо продаёт имеющиеся там товары. Вы полностью оплачиваете любые покупки, а максимальная стоимость закупаемых предметов увеличивается до 2000 ЗМ, когда вы достигаете 9-го уровня, и до 5000 ЗМ при достижении 13-го уровня.

Когда вы продаёте товары из Хранилища, покупатель платит вам на 10% больше стандартной цены. Эта прибыль увеличивается до 20% при достижении вами 9 уровня, до 50% при достижении 13-го уровня и до 100% при достижении 17-го уровня.

События Бастиона

Как только персонаж отдаёт своему Бастиону приказ Поддержание, Мастер совершает один бросок по таблице «События Бастиона», чтобы определить, случится ли с Бастионом событие до следующего Хода Бастиона и какое именно. Если событие происходит, Мастер зачитывает его вслух игроку, персонаж которого управляет этим Бастионом. Все события описаны в разделах после таблицы. Событие должно разрешиться немедленно, причём игрок и Мастер совместно прорабатывают детали сюжета по мере необходимости. Если несколько персонажей отдают приказ Поддержание в один и тот же ход Бастиона, совершите бросок по таблице для каждого из них, разрешая каждое событие отдельно, даже если Бастионы объединены.

События Бастиона происходят только тогда, когда Бастион выполняет приказ Поддержание. Чаще всего это значит, что в это время владельца Бастиона в нём нет. Это может дать игроку возможность взять на себя роль наёмников Бастиона и отыграть их реакции на эти события. Мастер может даже превратить событие Бастиона в сцену, где каждый игрок берёт на себя роль одного из наёмников Бастиона (под руководством игрока-владельца Бастиона).

События Бастиона

1к100	Событие
01–05	Атака
06–13	Беженцы
14–63	Всё спокойно
64–67	Гость
68–76	Дружелюбные посетители
77–81	Исключительная возможность
82–85	Магическое открытие
86–88	Наёмник-преступник
89–91	Потеря наёмников
92–98	Просьба о помощи
99–00	Сокровища

Описание событий

В этом разделе в алфавитном порядке приведены подробности событий из таблицы «События Бастиона».

Атака

Враждебные силы атакуют ваш Бастион, но терпят поражение.

Бросьте 6к6. За каждую выпавшую «1» умирает один Защитник Бастиона. Вычтите этих Защитников Бастиона из списка вашего Бастиона. Если в Бастионе нет Защитников Бастиона, одно из особых сооружений Бастиона (определяется случайным образом) получает повреждения и вынуждено прекратить работу.

Такое сооружение нельзя использовать в течение следующего хода Бастиона, после чего оно будет отремонтировано и снова введено в эксплуатацию без каких-либо затрат с вашей стороны.

Беженцы

Группа из 2к4 беженцев, спасающихся от чудовища, стихийного бедствия или какой-то другой напасти, ищет убежище в вашем Бастионе. Если в вашем Бастионе нет основного сооружения, в котором хватит места для их размещения, они разбивают лагерь прямо за его стенами. Беженцы предлагают вам 1к6 × 100 ЗМ в качестве платы за ваше гостеприимство и защиту. Они остаются, пока вы не найдёте им новый дом или пока на ваш Бастион не нападут враги.

Всё спокойно

Ничего значительного не происходит. Совершите бросок по следующей таблице, уточняя подробности на своё усмотрение.

1к8	Подробности
1	Число несчастных случаев значительно снизилось.
2	Починили протечку в крыше.
3	Нашествий паразитов не зафиксировано.
4	Сами-знаете-кто снова потерял свои очки.
5	Один из ваших наёмников подобрал бездомную собаку.
6	Вы получили милое письмо от друга.
7	Какой-то шутник начал класть тухлые яйца в чужие сапоги.
8	Кто-то говорит, что видел привидение.



В Бастионе героя проводится весенний фестиваль. Приглашены все!

Гость

В вашем Бастионе останавливается Дружелюбный гость. Определите гостя, совершив бросок по таблице ниже, и вместе с Мастером уточните детали.

1к4	Гость
1	Гость — известная личность, которая остается на 7 дней. В конце своего пребывания этот гость дарит вам рекомендательное письмо (см. раздел «Знаки внимания» в главе 3).
2	Гость просит убежища, скрываясь от преследования за свои убеждения или преступления. Он уезжает через 7 дней и перед этим дарит вам 1к6 × 100 ЗМ.
3	Гость — наёмник, что обеспечивает вас одним дополнительным Защитником Бастиона. Этого гостя не нужно размещать в каком-либо сооружении, и он остаётся с вами до своей гибели, или пока вы не отправите его восвояси.
4	Гость — Дружелюбное чудовище, например, латунный дракон или трент. Если на ваш Бастион нападут, пока это чудовище находится у вас в гостях, оно защитит Бастион, а вы не потеряете ни одного Защитника Бастиона. Чудовище уйдёт после того, как один раз защитит ваш Бастион, или когда вы отправите его прочь.

Дружелюбные посетители

В ваш Бастион приходят дружелюбные посетители, желающие воспользоваться одним из ваших особых сооружений. За кратковременное пользование им они предлагают 1к6 × 100 ЗМ. Например, рыцарь может захотеть воспользоваться вашей Кузницей, чтобы подковать лошадь, починить повреждённое оружие или доспехи, а мудрецам может понадобиться ваш Магический кабинет, чтобы разрешить их спор. Использование ими сооружения не прерывает выполнение приказов, которые вы ему отдали.

Исключительная возможность

Вашему Бастиону предоставляется возможность провести важный фестиваль или праздник, профинансировать исследование могущественного заклинателя или задобрить властного дворянина. Уточните детали события вместе с Мастером.

Если вы решите воспользоваться этой возможностью, вам придётся заплатить 500 ЗМ за расходы. Взамен ваш Бастион получит неожиданный приток славы или внимания, а Мастер снова совершит бросок по таблице «События Бастиона» (повторяя бросок, если этот результат выпадет снова).

Если вы откажетесь от этой возможности, деньги тратить не придётся, и ничего не произойдёт.

Магическое открытие

Ваши наёмники находят или случайно создают Необычный магический предмет на ваш выбор совершенно бесплатно. Этот магический предмет должен быть Зельем или Свитком заклинаний.

Наёмник-преступник

Криминальное прошлое одного из наёмников вашего Бастиона обнаруживается, когда представители закона или охотники за головами посещают ваш Бастион с ордером на его арест. Вы можете оставить наёмника у себя, заплатив взятку в размере 1к6 × 100 ЗМ. В противном случае его арестуют и увезут прочь. Если из-за этого одно из

Лист отслеживания Бастиона

Игроки могут использовать лист отслеживания Бастиона, чтобы записывать сооружения и другие характеристики своих Бастионов. Побуждайте игроков вносить в этот лист своих наёмников и развивать их как полноценных НИП на отдельных листах (например, на листах отслеживания НИП из главы 3). Кроме того, на листе отслеживания Бастиона можно указать размеры каждого особого сооружения, но подталкивайте игроков к рисованию карт их Бастионов (см. раздел «Карта Бастиона» ранее в этой главе).

ваших сооружений останется без наёмников, его нельзя будет использовать в течение следующего хода Бастиона. Затем наёмник будет заменён бесплатно.

Потеря наёмников

Одно из особых сооружений вашего Бастиона (определяется случайно) теряет своих наёмников. Вы сами определяете причину, по которой они убывают. Это сооружение нельзя использовать в следующий ход Бастиона, но к этому моменту наёмники будут бесплатно заменены.

Просьба о помощи

Местная власть просит Ваш Бастион о помощи. Возможно, кто-то пропал или происходят набеги разбойников. Если вы решите помочь, вам придётся отправить одного или нескольких Защитников Бастиона. Бросьте 1к6 за каждого отправленного Защитника Бастиона. Если выпавшая сумма равна 10 или выше, проблема разрешается, а вы получаете награду в размере 1к6 × 100 ЗМ. Если сумма меньше 10, проблема также разрешается, но награда уменьшается вдвое, а один из ваших Защитников Бастиона погибает. Вычтите этого Защитника Бастиона из вашего списка Защитников Бастиона.

Сокровища

Ваш Бастион приобретает произведение искусства или магический предмет, который определяется броском по приведенной ниже таблице, а затем броском по соответствующей таблице в главе 7. Вы сами определяете то, как было получено это сокровище. Оно может быть наследством, подарком от гостя или почитателя, украденным имуществом или удачной находкой. Если вы находитесь в Бастионе, вы можете забрать сокровище немедленно; в противном случае оно хранится до вашего возвращения.

1к100	Сокровище
01–40	Бросок по таблице «Произведения искусства стоимостью 25 ЗМ».
41–63	Бросок по таблице «Произведения искусства стоимостью 250 ЗМ».
64–73	Бросок по таблице «Произведения искусства стоимостью 750 ЗМ».
74–75	Бросок по таблице «Произведения искусства стоимостью 2500 ЗМ».
76–90	Бросок по таблице «Обычные магические предметы» по вашему выбору (Тайная магия, Вооружение, Принадлежности или Реликвии).
91–98	Бросок по таблице «Необычные магические предметы» по вашему выбору (Тайная магия, Вооружение, Принадлежности или Реликвии).
99–00	Бросок по таблице «Редкие магические предметы» по вашему выбору (Тайная магия, Вооружение, Принадлежности или Реликвии).

Падение Бастиона

Игровой персонаж может потерять свой Бастион следующими способами:

Отказ. Персонаж может отказаться от своего Бастиона в любой момент, распустив своих наёмников и покинув эту область. Покинутый Бастион быстро опустеет и в конечном итоге будет разграблен, а, может, даже и сожжён дотла.

Запустение. Если персонаж не отдаёт своему Бастиону приказов в течение количества ходов Бастиона, равного уровню персонажа (обычно из-за того, что персонаж мёртв или иным образом выбыл из строя), наёмники покидают Бастион, а он сам оказывается разграблен. Если персонаж вернётся, он сможет основать новый Бастион, например, построив его на руинах старого.

Гибель. Вытянув из *Колоды многих вещей* (как описано в главе 7) карту Разрушение, персонаж мгновенно лишается Бастиона. Когда происходит такое событие, игрок может решить, какая именно ужасная судьба постигла его Бастион. Например, он может быть разграблен врагами или уничтожен землетрясением.

Независимо от того, как пал Бастион, игрок может вместе с Мастером создать новый Бастион и определить, как он был заложен. Используйте таблицу «Получение Особых сооружений», чтобы определить, сколько особых сооружений прилагается к новой собственности персонажа. В новом Бастионе также сразу есть два основных сооружения (одно Тесное и одно Вместительное) на выбор игрока.

ЛИСТ ОТСЛЕЖИВАНИЯ БАСТИОНА



НАЗВАНИЕ БАСТИОНА: _____

ИМЯ ПЕРСОНАЖА: _____ УРОВЕНЬ: _____

ОСНОВНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ ЗАЩИТНИКИ БАСТИОНА: _____

ОСОБЫЕ СООРУЖЕНИЯ:

РАЗМЕР:

ПРИКАЗ:

РАБОЧИЕ:

ЗАМЕТКИ

ОСОБЫЕ СООРУЖЕНИЯ:

РАЗМЕР:

ПРИКАЗ:

РАБОЧИЕ:

ЗАМЕТКИ

ОСОБЫЕ СООРУЖЕНИЯ:

РАЗМЕР:

ПРИКАЗ:

РАБОЧИЕ:

ЗАМЕТКИ

ОСОБЫЕ СООРУЖЕНИЯ:

РАЗМЕР:

ПРИКАЗ:

РАБОЧИЕ:

ЗАМЕТКИ

ОСОБЫЕ СООРУЖЕНИЯ:

РАЗМЕР:

ПРИКАЗ:

РАБОЧИЕ:

ЗАМЕТКИ

ОСОБЫЕ СООРУЖЕНИЯ:

РАЗМЕР:

ПРИКАЗ:

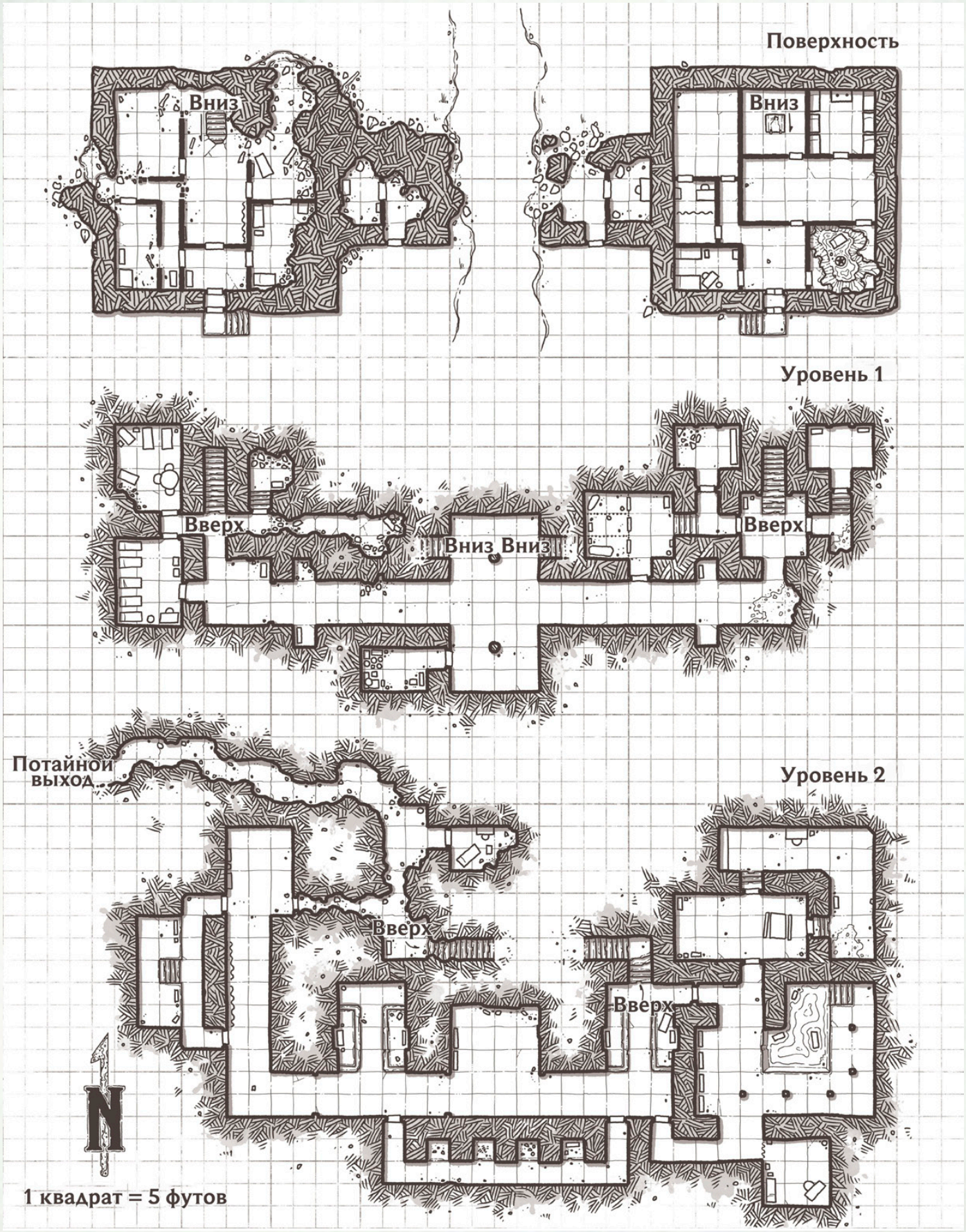
РАБОЧИЕ:

ЗАМЕТКИ

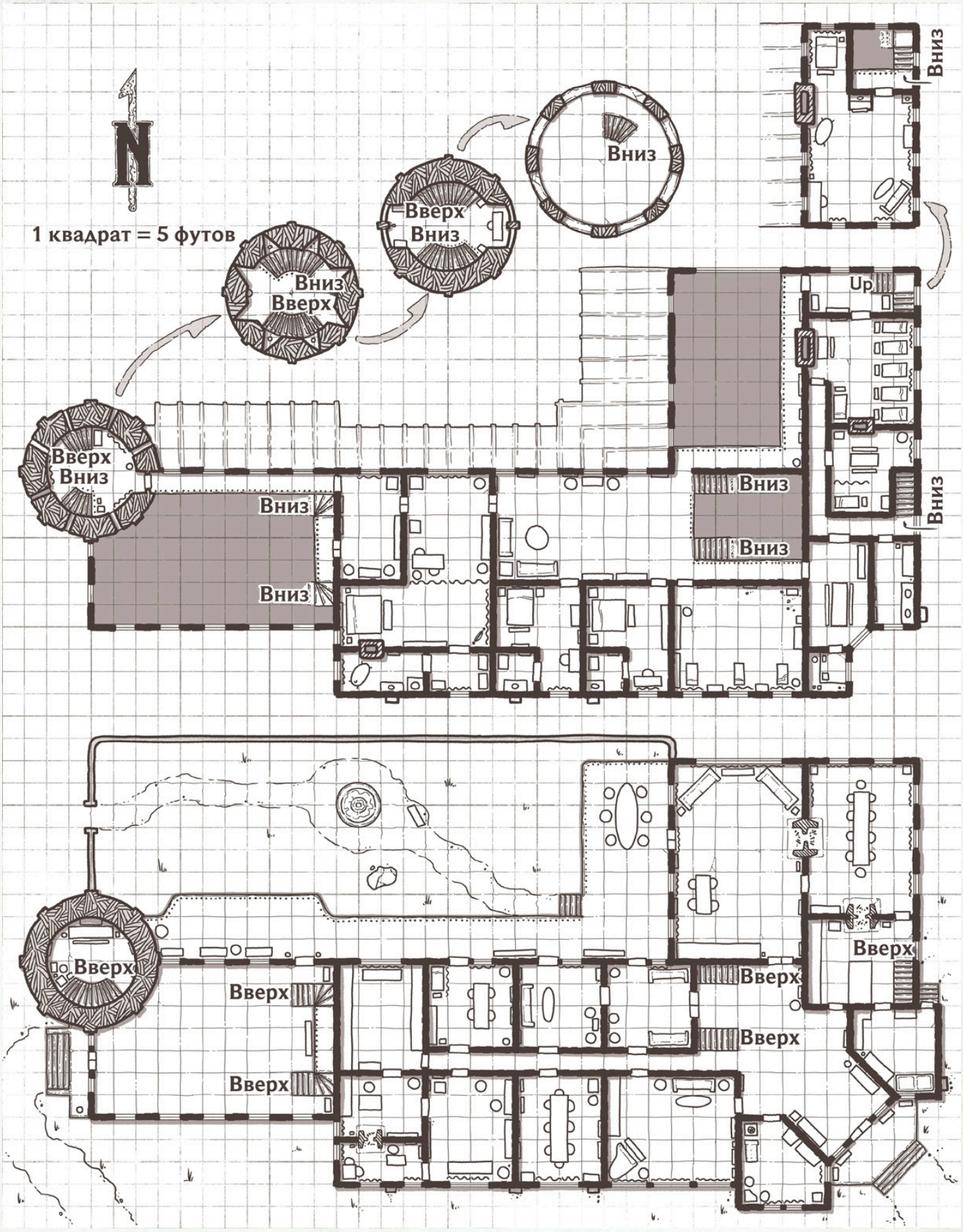
JOY ANG

TM & © 2024 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this page for personal use.

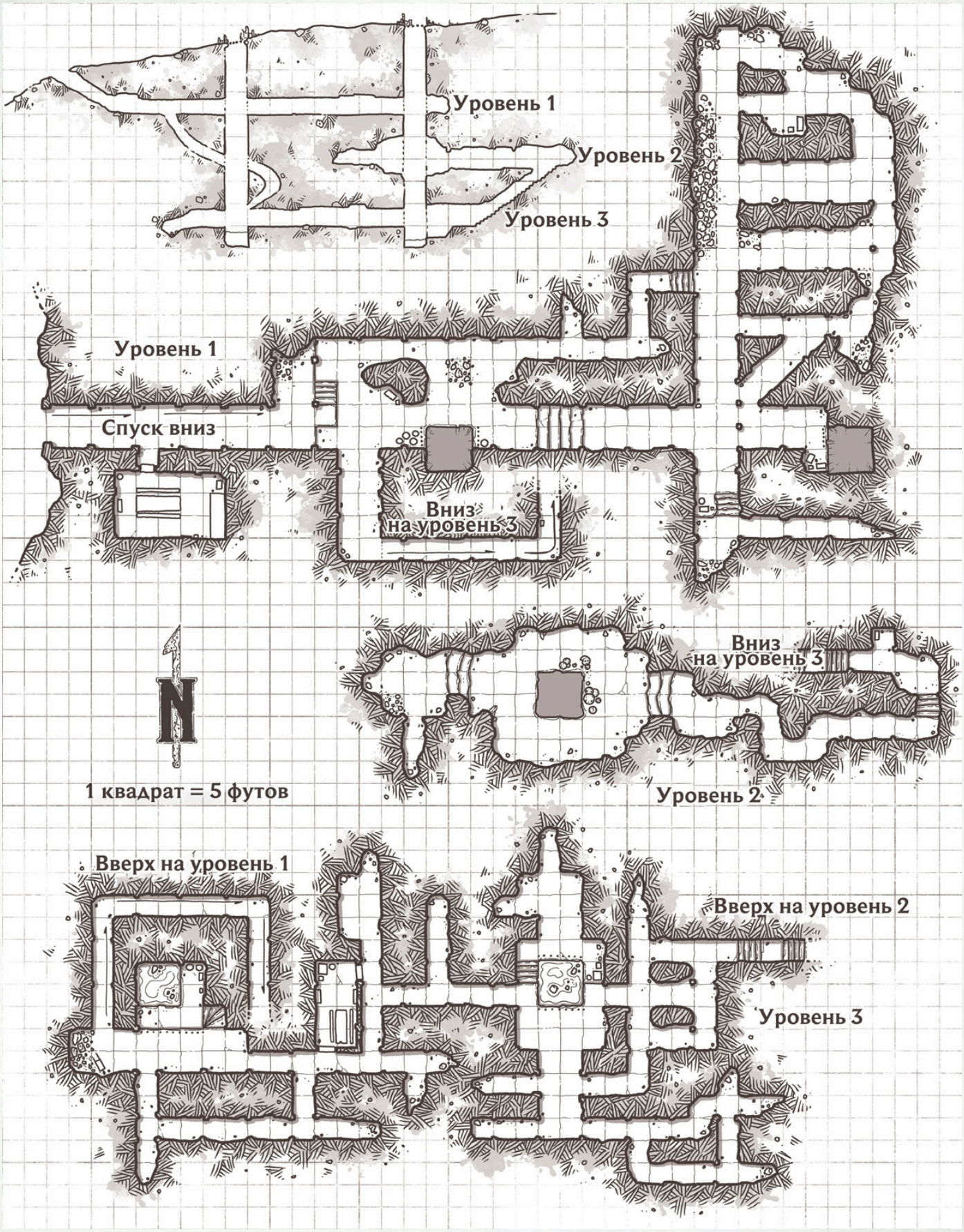
ПРИЛОЖЕНИЕ В
Карты



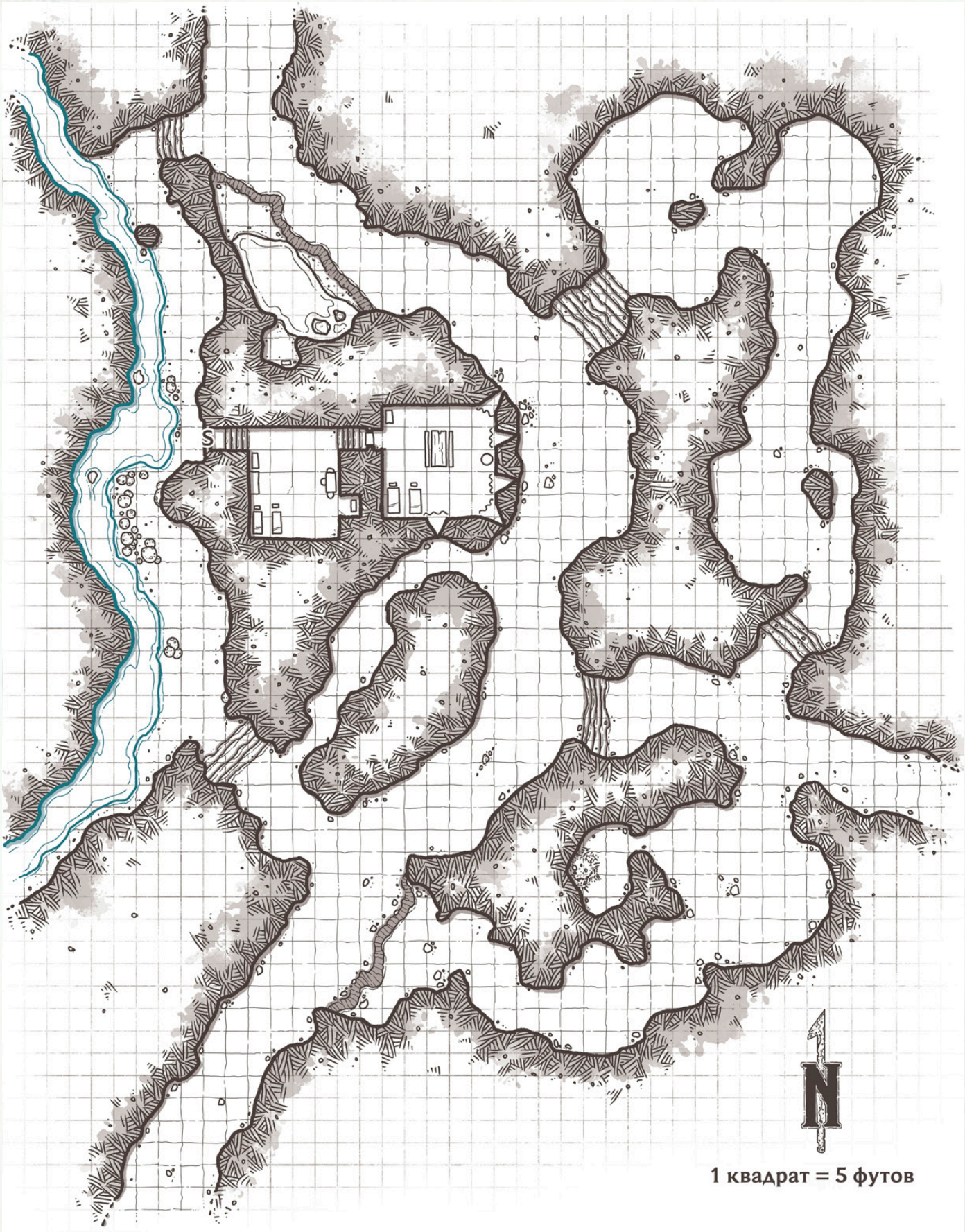
Подземное укрытие


N
1 квадрат = 5 футов
Вниз
Вверх
Вниз
Вниз
Вверх
Вниз
Вверх
Вниз
Вниз
Вниз
Вниз
Up
Вниз
Вниз
Вниз
Вверх
Вверх
Вверх
Вверх
Вверх
Вверх

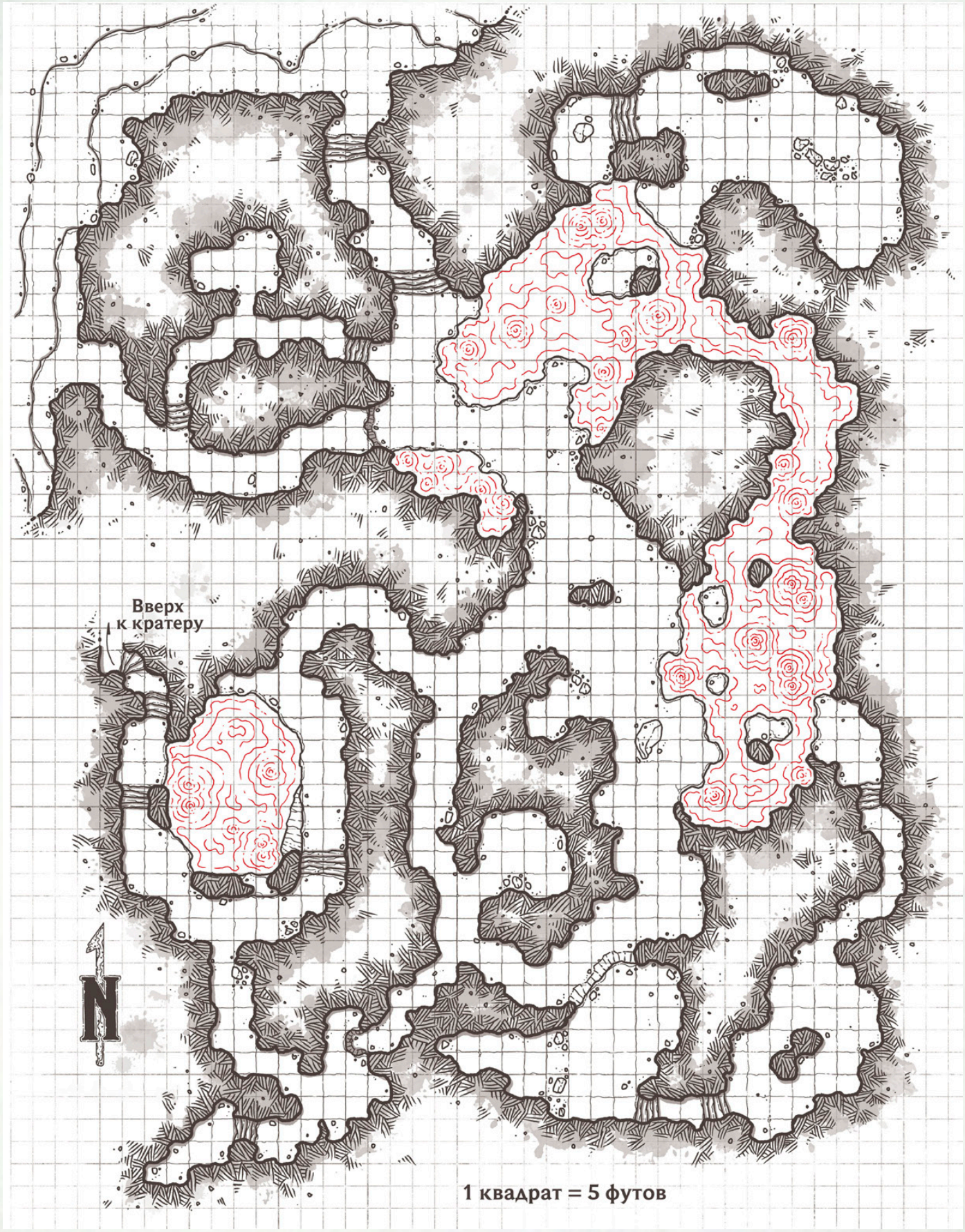
Поместье


Уровень 1
Уровень 2
Уровень 3
Уровень 1
Спуск вниз
Вниз
на уровень 3
N
1 квадрат = 5 футов
Вниз
на уровень 3
Уровень 2
Вверх на уровень 1
Вверх на уровень 2
Уровень 3

Шахты



Норы Подземья



Вулканические пещеры



Создавайте фантастические приключения

Это переработанное и дополненное *«Руководство Мастера»* содержит все необходимые идеи и рекомендации для создания и проведения захватывающих приключений для Мастера **Dungeons & Dragons** пятой редакции.

Внутри вы найдете советы по созданию миров, примеры готовых, но изменяемых миров D&D, идеи для создания незабываемых приключений, сотни магических предметов, правила для управляемых игроками бастионов, готовые карты и раздаточные материалы, советы, как сделать так, чтобы держать ваших игроков в напряжении, и многое другое, что поможет вам стать великим Мастером.

Для использования совместно с пятой редакцией *«Книги игрока»* (2024) и *«Бестиария»* (2025)

D&D

WIZARDS OF THE COAST

50

DungeonsandDragons.com

ISBN: 978-0-7869-6952-4

54999

9 780786 969524

EAN

Sug. Retail: US $49.99

Printed in USA D37100000