



РУКОВОДСТВО ЗАНАТАРА обо ВСЁМ

DUNGEONS & DRAGONS

ИССЛЕДУЙТЕ МНОЖЕСТВО ФАНТАСТИЧЕСКИХ ВАРИАНТОВ ПРАВИЛ
для игроков и Мастеров Подземелья в этом приложении
для величайшей ролевой игры в мире

ГРУППА ПЕРЕВОДА

Благодаря вашим отзывам мы сможем улучшить и откорректировать перевод выпущенных фрагментов книги, чтобы в итоге получить более качественный вариант перевода.

Мы решили добавить в эту книгу новую игровую расу – Тортлы. Данная раса описана в официальном веб-дополнении под названием *Turtle Package*, но по правилу Приключенческой лиги D&D «PHB+1» эта раса считается частью *Руководства Занатара обо всём*.

Мы будем благодарны за помощь с этим другими переводчиками. Как можно помочь, вы можете узнать в группе: https://vk.com/dungeons_ru

Переводчики: DUNGEONS_GUEST, r0ot35, Max_well, korfax, Xattttta, stivie, Kitar, palant, Savlon, poletaew, FtZ, PublicWebTerror, LeoKot, Cezareon, Nexile, schtormung

Редакторы перевода: Max_well, FtZ, stivie

Изображения: palant

Photoshop: r0ot35

Вёрстка: r0ot35

Версия: 1.08

История изменений:

- v 1.08 • Исправлены фактические ошибки в способностях варвара-фанатика
- v 1.07 • Внесена актуальная эррата
- v 1.06 • Предварительная вёрстка книги целиком
- v 1.05 • Исправлены некоторые опечатки и недочёты, которые заметили Вы и мы
- v 1.04 • Добавлены словари и подписи к картинкам
- v 1.03 • Третий этап: добавлены расовые черты
- v 1.02 • Второй этап: добавлены заклинания
- v 1.01 • Исправлены некоторые опечатки и недочёты, которые заметили Вы и мы
- Ксанатар переименован в Занатара (уж простите, но я испытывал дикую боль в глазах, когда видел «Ксанатар»)
- v 1.00 • Первый этап: подклассы



РУКОВОДСТВО ЗАНАТАРА ОБО ВСЁМ



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Ведущие дизайнеры: Джереми Кроуфорд, Майк Мерльс

Дизайнер: Роберт Дж. Швальб

Дополнительный дизайн: Адам Ли, Кристофер Перкинс, Мэтт Сернетт

Разработка: Бен Петрисор

Главный редактор: Джереми Кроуфорд

Редактор: Ким Мохан

Дополнительные редакторы: Мишель Картер, Скотт Фитцджеральд Грей

Арт-директор: Кейт Ирвин

Дополнительный арт-директор: Шана Нарцисо

Графическое оформление: Эмми Тандзи

Рисунок обложки: Джейсон Рейнвилл

Рисунок обложки (Альтернативная обложка): Hydro74

Художники-иллюстраторы: Роб Александр, Марк Бехм, Эрик Белизл, Золтан Борос, Кристофер Брэдли, Ноа Брэдли, Сэм Берли, Джедд Шеври, д-р, Ольга Дребас, Йеспер Эсинг, Уэйн Англия, Лиша Ханниган, Джон Ходжсон, Ральф Хорсли, Озеро Гурвиц, Джулиан Кок, Рафаэль Любке, Уоррен Махи, Марк Молнар, Скотт Мерфи, Адам Пакетт, Клаудио Позас, Винсент Просе, А. М. Сартор, Крис Симан, Дэвид Слейдек, Крейг Дж. Спилинг, Кори Трего-Эрднер, Бет Тротт, Хосе Вега, Ричард Уиттерс, Бен Уоттен, Мин-Юм

Управление проектом: Стен! Хезер Флеминг

Производственные услуги: Синда Каллауэй, Джефферсон Данлап, Дэвид Гершман, Кевин Йи

Эта книга включает в себя некоторые подклассы и заклинания, которые первоначально появились в *Князьях Апокалипсиса* (2015) и *Путеводителе приключенца по Побережью Меча* (2015).

Другие члены команды D&D: Барт Кэрролл, Тревор Кидд, Кристофер Линдсей, Шелли Маццанобль, Хилари Росс, Лиз Шух, Натан Стюарт, Грег Тито

Плейтестеры: Чарльз Бенскотер, Дэн Клиневер, Дэйв Коварик, Давена Оукс, Кевин Энглинг, Теос Абадия, Роберт Аланис, Фил Эллисон, Роберт Эллисон, Джей Андерсон, Пол Апарисо, Пол Ван Аркен, Ди Эш, Эндрю Баллс, Крис Балбон, Джейсон Бакстер, Джерри Берендт, Тедди Бенсон, Деб Бери, Стейси

Бермс, Джим Берриер, Лорен Биланко, Джордан Брасс, Кен Дж. Брезе, Роберт Бобби Браун, Мэтью Будде, Мэтт Бертон, Дэвид Калландер, Мик Калоу, Ричард Чемберлен, Уэйн Чанг, Эмре Чихангир, Бруно Кобби, Гарретт Колон, Марк Крэддок, Макс Кушнер, Брайан Дал, Дерек ДаСильва, Фил Дэвидсон, Крупал Десаи, Скотт Дешлер, Йорчо Диас, Марио А. Дигироламо, Адам Доуди, Курт Дюваль, Джей Элмор, Рассел Энгель, Эндрю Эппс, Дэвид М. Эвалт, Джастин Фарис, Джаред Феган, Фрэнк Фулис, Макс Фрутиг, Трэвис Фуллер, Кайл Гармс, Бен Гартон, Луис Джентиле, Генезис Эмануэле Мартинес Гонсалес, Дерек А. Грей, Ричард Грин, Кевин Григсби, Кристофер Хаклер, Брайан Харрис, Грегори Харрис, Рэндалл Харрис, Фред Харви, Ян Хоторн, Адам Хеннебек, Стерлинг Херши, Джастин Хикс, Уилл Хоффман, Скотт Холмгрэн, Пол Хьюз, Даниэль Э. Чепмен II, Станислав Иванов, Мэтт Джармак, Джеймс Джорстад, Эван Йорстад, Алекс Каммер, Джошуа Кауфман, Билл Гришнак Керни, Джейк Кифер, Чет Кинг, Атис Клейнбергс, Стивен Найт, Дэвид Кролник, Ян Лахарите, Джон Ф. Ламкин, Марджори Ламкин, Шейн Лихи, Стивен Линдберг, Том Ломмель, Майкл Лонг, Джонатан Лонгстафф, Джинни Лодвей, Кевин Д. Любек, Майкл Лайдон, Мэтью Маранда, Джоэл Марш, Глеб Масальцев, Крис МакДэниел, Крис Макговерн, Джим Маккей, Марк Мередит, Марк Мерида, Лу Мичелли, Дэвид Миддлтон, Майк Михалас, Марк А. Миллер, Пейдж Миллер, Ян Миллс, Стейси Миллс, Дэвид Милман, Дарен Митчелл, Фласкерри-Молина, Скотт Мур, Дэвид Моррис, Тим Моттишоу, Джоди Мерч, Джошуа Мердок, Уильям Майерс, Уолтер Нау, Кевин Нефф, Даниэль «Клин» Оливейра, Григорий Паровичников, Алан Патрик, Русс Паулсен, Мэтт Петруцелли, Захари Пикетт, Крис Пресналл, Нел Пуланко, Джек Рейд, Джо Рейли, Ренот ван Рейн, Сэм Робертсон, Карлос Роблес, Эван Родэрт, Мэтью Родерик, Зейн Ромин, Натан Росс, Дэйв Россер, Дэвид Рассел, Рут Рунтенберг, Райдер, Артур Сауси, Бенджамин Шинвеолф, Кен Шреур, Джеймс Швайсс, Провидец, Джонатан Коннор Я, Николас Сементэлли, Артур Северанс, Бен Зикерт, Джимми Спива, Мертвий отряд, Франсуа П. Лефевр-старший, Китон Штамп, Мэтью Тэлли, Дэн Тейлор, Кирстен А. Томас, Лаура Томпсон, Цзя Цзянь Тин, Кайл Тернер, Джастин Тернер, Алекс Вайн, Йоэрик де Воогд, Шейн Уокер, Мэтью Уорик, Крис «Вафли» Ватхен, Эрик Веберг, Уорбер, Гэри Уэст, Энди Виланд, Кейт Уильямс, Дэвид Уильямсон, Трэвис Вудол, Артур Райт, Кеоки Янг



НА ОБЛОЖКЕ

Занатар с любовью взирает на своего питомца – аквариумную рыбку. На самом деле эта иллюстрация за авторством Джейсона Рэйнвилла содержит многие сокровища и секретов Занатара. Можете найти их все?

Отказ от ответственности: При создании этой книги ни одной золотой рыбки не пострадало. Особенно это касается Сильгара. Сильгар точно не умер из-за того, что мы забыли поменять ему воду. Если увидите Занатара, дайте ему знать об этом. Очень чётко сообщите, что Сильгар совсем не пострадал. И мы к этому не имели отношения. А еще лучше – вообще об этом не заговаривайте, и не упоминайте нас.

620C221500001 EN

ISBN: 978-0-7869-6612-7

Впервые отпечатано: Ноябрь 2017

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Из Бездны, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Руководство Занатара обо Всем, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

Green Ronin Publishing и логотип Green Ronin Publishing – торговый знак Green Ronin Publishing.

Напечатано в США, ©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

[This document is for non commercial use only!](#)

СОДЕРЖАНИЕ

Введение4	Это ваша жизнь 61	Глава 3: Заклинания 144
Использование этого источника...4	Идеи, не правила..... 61	Списки заклинаний..... 144
Основные правила5	Происхождение 61	Описания заклинаний..... 147
Глава 1:	Личные решения 64	Приложение А:
Варианты персонажа7	События в жизни 68	Совместные кампании 170
Бард8	Дополнительные таблицы..... 71	Разработка приключений 170
Коллегии бардов..... 10	Что дальше?..... 72	Создание персонажей..... 171
Коллегия мечей..... 10	Расовые черты..... 73	Вариантные правила 171
Коллегия очарования11	Глава 2:	Приложение В:
Коллегия шёпотов11	Инструменты Мастера 77	Имена персонажей 173
Варвар13	Одновременные эффекты 77	Нечеловеческие имена..... 173
Пути дикости 14	Падение..... 77	Человеческие имена 178
Путь буревестника 14	Скорость падения..... 77	Приложение С:
Путь предка-хранителя 15	Летающие существа	Игровая раса 188
Путь фанатика 16	и падение 77	Торты..... 188
Воин17	Сон 77	Особенности тортлов 189
Воинские архетипы 18	Пробуждение 77	Словари 190
Кавалерист..... 18	Сон в доспехах 77	Англо-русский словарь..... 190
Мистический лучник 19	Без продолжительного отдыха.....78	Русско-английский словарь 192
Самурай..... 21	Алмазное оружие..... 78	
Волшебник..... 22	Завязывание узлов 78	
Магическая традиция 23	Владение инструментами 78	
Военная магия 23	Совместное использование	
Друид..... 25	инструментов и навыков ... 78	
Круги друидов..... 26	Описания инструментов..... 78	
Круг пастыря..... 26	Использование заклинаний..... 85	
Круг снов 27	Наблюдая за работой	
Изучение Дикого облика 28	заклинателя 85	
Жрец..... 31	Определение заклинания..... 85	
Божественные домены..... 32	Недопустимые цели	
Домен кузни..... 32	заклинания 85	
Домен упокоения 33	Области воздействия на сетке.....86	
Коддун..... 35	Построение столкновений 88	
Потусторонние покровители.. 36	Шаг 1: Оцените персонажей.. 88	
Ведьмовской клинок..... 36	Шаг 2: Выберите	
Небожитель 37	масштаб столкновения 88	
Таинственные воззвания 38	Шаг 3: Определите	
Монах..... 40	численность и опасность ... 88	
Монашеские традиции..... 41	Шаг 4: выберите монстров..... 89	
Путь кенсэя..... 41	Шаг 5: добавьте атмосферу ... 90	
Путь пьяного мастера..... 42	Быстрые столкновения 91	
Путь солнечной души 43	Случайные столкновения:	
Паладин 44	мир возможностей 92	
Священные клятвы..... 45	К вопросу о ловушках110	
Клятва искупления..... 45	Простые ловушки110	
Клятва покорения..... 46	Примеры простых ловушек...110	
Плаут..... 48	Разработка простых ловушек...112	
Плутовские архетипы 49	Примеры сложных ловушек..115	
Дуэлянт 49	Разработка сложных	
Комбинатор 50	ловушек118	
Скаут 50	Ещё раз о времени простоя..... 120	
Сыщик 51	Соперники..... 121	
Следопыт..... 52	Деятельность во время	
Архетипы следопыта..... 53	простоя 122	
Странник горизонта 53	Примеры деятельности во	
Сумрачный охотник..... 54	времени простоя 123	
Убийца монстров 55	Награждение магическими	
Чародей 56	предметами..... 132	
Происхождение чародея 57	Обычные магические	
Божественная душа..... 57	предметы 133	
Теневая магия..... 58	Таблицы магических	
Штормовое колдовство..... 59	предметов 137	



ВВЕДЕНИЕ

НОД ШУМНЫМ ГОРОДОМ ГЛУБОКОВОДЬЕ преступный лорд бехолдер следит за всем и вся – или ему это лишь кажется. Известное как Занатар, это странное существо полагает, что оно сможет собрать информацию обо всем в мультивселенной Dungeons & Dragons. Бехолдер желает знать всё! Но чтобы ни узнал Занатар и какие сокровища ни приобрёл, самым ценным его сокровищем во всей мультивселенной остаётся его золотая рыбка – Сильгар.

Первое крупное расширение правил по пятой редакции D&D – *Руководство Занатара обо Всем* предлагает множество новых опций для игры. Занатар, возможно, не осознает своей мечты всё знать, но этот источник действительно погружается в каждый значительный аспект игры: приключенцев, их приключения и магию, которой они вооружены.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОГО ИСТОЧНИКА

Написанный и для игроков, и для Мастеров Подземелий, этот источник предлагает новые правила, которые могут улучшить кампанию в любом игровом мире, будь то Забытые Королевства, другой официальный сеттинг или созданный вами самими мир. Представленные здесь опции расширяют официальные правила, содержащиеся в *Книге игрока*, *Бестиарии* и *Руководстве Мастера*. Считайте эту книгу компаньоном вышеуказанных изданий. Они служат ей фундаментом, и она расширяет пути, первоначально проложенные ими. Ничего из ее содержимого не обязательно для игры, это не четвертая базовая книга правил, но мы надеемся, что она сможет помочь вам по-новому насладиться игрой.

Глава 1 предлагает новые опции для персонажей, расширяющие те, которые предложены в *Книге игрока*. Глава 2 – Набор инструментов для Мастера, предлагающий новые ресурсы для проведения игры и создания приключений, все из которых расширяют правила, содержащиеся в *Бестиарии* и *Руководстве Мастера*. Глава 3 предлагает новые заклинания, которые могут использовать персонажи-заклинатели и монстры-заклинатели.

Приложение А содержит рекомендации по проведению совместных кампаний, подобных тем, что проводятся по правилам Лиги Приключенцев. Приложение В содержит набор таблиц, которые помогут быстро сгенерировать имена персонажей в ваших историях.

Читая предложенные здесь правила, вы наткнетесь на заметки самого Занатара. Как и блуждающий разум бехолдера, читая, вы попадете в знакомые и незнакомые области игры. Приятного путешествия!

UNEARTHED ARCANA

Значительная часть материалов в этой книге первоначально появилась в периодических выпусках Unearthed Arcana, серии онлайн-статей, в которых мы публикуем правила, которые однажды могут стать официальной частью игры. Некоторые из предложенных в Unearthed Arcana вариантов были прохладно встречены фанатами и временно отложены. Материалы из Unearthed Arcana, которые вошли в эту книгу, были встречены хорошо, и благодаря отзывам тысяч из вас они были скорректированы и им была придана официальная форма, в которой они и вошли в книгу.



Что такое, Сильгар?
Нет. Нет, еще рано,
мой рыбный демонёнок. Они
только что пришли. Возможно,
когда мы немного поболтаем.
Я заметил, что небольшая беседа
в начале помогает пищеварению.



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Эта книга основывается на правилах, представленных в трех базовых книгах правил. В игре особенно часто используются правила из глав 7-10 *Книги игрока*: «Использование характеристик», «Приключения», «Сражение» и «Использование заклинаний». Также важно Приложение А этой книги, в нем содержатся определения состояний, таких как невидимый или лежащий. Вам не требуется знать эти правила наизусть, но полезно будет знать, где их искать, когда они понадобятся.

Если вы МП, вам также надо знать, где что искать в *Руководстве Мастера*, особенно правила относительно того, как работают волшебные вещи (смотри главу 7). Введение в *Бестиарий* описывает, как надо читать статблоку монстров.

МАСТЕР КОРРЕКТИРУЕТ ПРАВИЛА

Одно правило главенствует над всеми: Мастеру Подземелий принадлежит последнее слово в вопросе, как работают правила в игре.

Правила – важная составляющая игры D&D, без них она была бы импровизационным рассказом. Правила игры призваны организовывать и даже вдохновлять то, как развивается действие в кампании в D&D. Правила – это инструмент, и мы хотим, чтобы инструмент был как можно более эффективным. Как бы хороши не были эти инструменты, чтобы вдохнуть в них жизнь, нужна группа игроков, и МП, чтобы направлять их использование.

Роль МП сложно переоценить. В кампании может происходить множество неожиданных событий, и ни один набор правил не может учесть их все. Если бы правила пытались это сделать, игра бы увязла в них. В качестве альтернативы, правила могли бы жестко ограничивать то, что могут делать персонажи, что вступило бы в противоречие с открытой природой D&D. Вот как работает игра: она предлагает базис правил, которым руководствуется МП, и она принимает роль МП как мостика между тем, что правила предусматривают, и что – нет.

ДЕСЯТЬ ПРАВИЛ, КОТОРЫЕ СТОИТ ПОМНИТЬ

Есть несколько правил в базовых книгах правил, об которые иногда спотыкаются новые игроки или Мастера. Вот десять из них. Помня о них, вам будет легче интерпретировать опции, представленные в этой книге.

ИСКЛЮЧЕНИЯ ИМЕЮТ БОЛЬШУЮ СИЛУ ЧЕМ ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Общие правила покрывают все части игры. Например, правила сражений гласят, что для рукопашных атак используется Сила, а для дистанционных – Ловкость. Это общее правило, и оно имеет силу, если что-либо в игре прямо не указывает иного.

В игре также есть некоторые элементы – классовые умения, заклинания, волшебные предметы, способности монстров и так далее, которые иногда противоречат общим правилам. Когда исключение противоречит общему правилу, преимущество имеет исключение. Например, если описание говорит, что для рукопашной атаки оружием используется ваша Харизма, то так и есть, даже несмотря на то, что общее правило утверждает иное.

ОКРУГЛЕНИЕ В МЕНЬШУЮ СТОРОНУ

Всякий раз, когда вы делите или умножаете числа в игре, округляйте их до ближайшего целого вниз, даже если дробная часть равна одной второй или больше.

ПРЕИМУЩЕСТВО И ПОМЕХА

Даже если несколько факторов дают вам преимущество или помеху на бросок, вы получаете их только один раз, а если на один и тот же бросок у вас есть и преимущество, и помеха, они отменяют друг друга.

СОЧЕТАНИЕ РАЗЛИЧНЫХ ЭФФЕКТОВ

Разные внутриигровые эффекты могут воздействовать на цель одновременно. Например, два разных эффекта могут давать бонус к Классу Доспеха. Но в случае, когда два или более эффекта имеют одинаковое название, только один из них (наиболее мощный, если их значения разные) применяется в течение того времени, пока их продолжительности пересекаются. Например, если на вас сколдовано заклинание благословение в момент, когда вы все еще находитесь под воздействием ранее сколдованного заклинания благословение, вы получаете эффект только от одного из них. Точно так же, если вы находитесь в зоне действия двух и более Аур Защиты, вы получаете преимущество только от той из них, которая дает наибольший бонус.

ВРЕМЯ РЕАКЦИЙ

Иногда игра позволяет применять специальные действия, называемые реакциями, в ответ на какое-то событие. Провоцированная атака или заклинание *щит* [shield] – это два типичных применения реакций. Если вы не уверены, когда реакция происходит по отношению к ее триггеру, следуйте правилу: реакция происходит после завершения её триггера, если в описании реакции явно не указано иное.

Когда вы применяете реакцию вы не можете применить её ещё раз, до начала вашего следующего хода.

СОПРОТИВЛЕНИЕ И УЯЗВИМОСТЬ

Вот порядок, в котором следует применять модификаторы к урону: (1) применимый иммунитет к урону соответствующего типа, (2) плюсы и минусы к урону, (3) одно сопротивление к урону соответствующего типа и (4) одна уязвимость к урону соответствующего типа.

Даже если вы получаете сопротивление к урону данного типа из нескольких источников, сопротивление применяется только однократно. То же самое относится к уязвимости.

БОНУС МАСТЕРСТВА

Если ваш бонус мастерства применим к броску, вы применяете его только один раз, даже если более одного обстоятельства в игре гласят, что его надо прибавить. Более того, если несколько обстоятельств в игре гласят, что бонус надо удвоить или ополовинить, то всё равно он удваивается или ополовинивается только единожды. Умноженный, поделенный или обычный бонус мастерства может использоваться только один раз за бросок.

ЗАКЛИНАНИЯ БОНУСНЫМ ДЕЙСТВИЕМ

Если вы хотите сколдовать заклинание, которое имеет время накладывания 1 бонусное действие, помните, что вы не можете сколдовать другие заклинания до или после него в тот же ход, за исключением заговоров с временем накладывания 1 действие.

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Когда вы только начинаете колдовать заклинание или использовать специальные способности, требующие концентрации, ваша концентрация на другом эффекте заканчивается мгновенно.

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Временные хиты не суммируются. Если у вас есть временные хиты и вы получаете новые, вы не суммируете их вместе, если правила игры не говорят, что вы можете. Вместо этого вы решаете, какие временные хиты оставляете.



ГЛАВА 1

ВАРИАНТЫ ПЕРСОНАЖА

ОСНОВНЫМИ ДЕЙСТВУЮЩИМИ ЛИЦАМИ в кампании D&D являются персонажи, созданные игроками. Героизм, безрассудство, праведность и, возможно, злодеяния ваших персонажей – это и есть сердце истории. Эта глава предоставляет различные опции для них, фокусируясь на дополнительных подклассах для каждого из классов в *Книге игрока*.

В каждом классе есть определяющий дальнейшее развитие персонажа выбор, происходящий на 1м, 2 или 3м уровне, который открывает набор особых черт, недоступных классу в целом. Этот выбор называется подклассом. Каждый класс имеет обобщающий термин, которым названы его подклассы; например, у воина подклассы называются воинскими архетипами, а у паладина – священными клятвами. Ниже приведена таблица, которая перечисляет

все подклассы, описанные в этой книге. Вдобавок, раздел, касающийся друидов, описывает особенности того, как работает черта Дикая облик [Wild Shape], а колдун получает набор дополнительных вариантов для классового умения Таинственные воззвания [Eldritch invocations].

Каждый из разделов, касающихся классов, приводит советы, как добавить глубины и тонкости личности персонажа. Вы можете использовать таблицы в этих разделах в качестве источника вдохновения или просто использовать результат, определённый броском кубика.

В следующем за подклассами разделе под названием «Это ваша жизнь» приведены несколько таблиц с дополнительными деталями предыстории вашего персонажа.

Глава завершается разделом с чертами для рас из *Книги игрока*, предлагая варианты углубления расовой индивидуальности персонажа.

Подклассы

Класс	Подкласс	Доступно с уровня	Описание
Бард	Коллегия мечей	3й	Развлекает и убивает дерзким искусством оружейной доблести
Бард	Коллегия очарования	3й	Владеет славной и привлекательной магией Страны Фей
Бард	Коллегия шёпота	3й	Сеет страх и ужас в чужих умах
Варвар	Путь буревестника	3й	Наполняется яростью, направляющей первобытную магию бури
Варвар	Путь предка-хранителя	3й	Призывает духов славных предков, дабы защитить других
Варвар	Путь фанатика	3й	Горит религиозным рвением, несущим уничтожение врагам
Воин	Кавалерист	3й	Защищает союзников и сшибает врагов, часто действуя верхом
Воин	Мистический лучник	3й	Наделяет стрелы эффектами магическими свойствами
Воин	Самурай	3й	Объединяет стойкость с придворной учтивостью и могучими ударами
Волшебник	Военная магия	2й	Объединяет магию воплощения и преграждения для доминирования на поле боя
Друид	Круг пастыря	2й	Призывает духов природы на помощь товарищам в борьбе с противником
Друид	Круг снов	2й	Ухаживает за ранеными, сторожит утомлённых и бродит во снах
Жрец	Домен кузни	1й	Рыцарь в тяжёлых доспехах, служащий богу кузни или созидания
Жрец	Домен упокоения	1й	Противостоит чуме нежити
Колдун	Ведьмовской клинок	1й	Служит теневой сущности, дающей жуткие проклятия
Колдун	Небожитель	1й	Заключает договор с существом с доброго плана
Монах	Путь кенсэя	3й	Направляет ци через оружие, которым мастерски владеет
Монах	Путь пьяного мастера	3й	Вводит в замешательство противников, используя стиль боевых искусств, похожий на поведение шатающегося пьяницы
Монах	Путь солнечной души	3й	Превращает ци во взрывы огня и пылающие снаряды света
Паладин	Клятва искупления	3й	Предлагает спасение достойным и несёт разрушение тем, кто оказывается от милости и праведности
Паладин	Клятва покорения	3й	Вселяет ужас во врагов и крушит силы хаоса
Плут	Дуэлянт	3й	Наносит смертельные удары с элегантною скоростью
Плут	Комбинатор	3й	Мастер тактики, манипулирует другими
Плут	Скаут	3й	Сочетает скрытность и дар к выживанию в дикой местности
Плут	Сыщик	3й	Раскрывает секреты подобно талантливому детективу
Следопыт	Странник горизонта	3й	Ищет порталы в другие Миры и направляет магию Планов
Следопыт	Сумрачный охотник	3й	Не боится темноты, неустанно преследует и подстерегает врагов
Следопыт	Убийца монстров	3й	Охотится на порождений ночи и обладателей тёмной магии
Чародей	Божественная душа	1й	Проводник магии, дарованной богами или другими чудесными силами
Чародей	Теневая магия	1й	Обладает темной магией Царства Теней
Чародей	Штормовое колдовство	1й	Потрескивает энергией шторма



БАРД

МУЗЫКА – ЭТО ПЛОД БОЖЕСТВЕННОГО ДРЕВА, которое вибрирует Словами Созидания. Но вопрос, который я хочу вам задать, может ли бард спуститься к корням этого дерева? Может ли кто-то прикоснуться к источнику этой силы? Ах, какую бы музыку это принесло в мир!

— Флетчер Данайриа, мастер бард

Барды приносят облегчение во время смертельной опасности; они делятся мудростью, чтобы устранить невежество; и заставляют забавное казаться великим. Барды являются хранителями древней истории, их песни и истории увековечивают память о великих событиях во времени – знание столь важное, что его запоминают и передают из уст в уста, чтобы оно сохранилось даже когда не останется письменных источников.

Также бард ведет хроники меньших и более современных событий – истории о сегодняшних героях, включая их доблестные подвиги и совсем не впечатляющие провалы.

Конечно в мире многие могут исполнить песенку или рассказать хорошую историю, но любой ищущий приключений бард имеет нечто большее чем болтливый язык и мелодичный голос. И все же по-настоящему отличает бардов от всех остальных и друг от друга – их стиль и суть их выступлений.

Чтобы захватить и удержать внимание аудитории, барды обычно колоритны и превосходны во время выступлений. Самые знаменитые из них по сути являются эквивалентом мировых поп звезд в D&D. Если вы играете бардом, подумайте над тем, чтобы использовать одного из ваших любимых музыкантов как модель для вашего персонажа. Вы можете добавить несколько уникальных аспектов своему персонажу барду, рассмотрев приведенные ниже предложения.

ГЛАВНОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ

Каждый успешный бард известен по крайней мере одним произведением искусства, обычно песней или стихом, популярным среди всех кто его слышал. О таких представлениях очевидцы говорят годы спустя, а некоторые зрители навсегда изменили свою жизнь из-за этих переживаний.

Если ваш персонаж только начинающий, то ваше лучшее произведение скорее всего еще впереди. Но чтобы зарабатывать своей профессией у вас скорее всего уже должно быть одно или два произведения в репертуаре, которые показали себя приятными публике.

ГЛАВНЫЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

кб Главное произведение

- 1 «Три Фламбини», непристойная песня о раскованных желаниях и ошибочных опознаниях
- 2 «Вальс Миконидов», жизнерадостная мелодия, которая особенно нравится детям
- 3 «Золотая Задница Асмодея», драматическая поэма, которая по вашим заверениям вдохновлена вашим личным визитом в Авернус
- 4 «Пираты Лускана», ваш рассказ из первых рук о похищении морскими разбойниками в детстве
- 5 «Обод, Два Голубя и Адская Гончая», тонкая пародия над неграмотным дворянином.
- 6 «Шут в Бездне», комедийный стих о похождениях шута среди демонов.

ИНСТРУМЕНТ

На пути барда к идеальному выступлению и высшему признанию, его инструмент важен не меньше, чем вокальные данные. Качество изготовления инструмента – это критический фактор, конечно; лучшие инструменты создают лучшую музыку, а некоторые барды постоянно ищут улучшения. Возможно также важна развлекательная ценность инструмента; те, что сделаны эксцентрично или из экзотических материалов, скорее всего произведут неизгладимое впечатление на аудиторию.

Вы можете иметь «непредусмотренный» инструмент, возможно потому что это все, что вы сейчас можете себе позволить. Или, если ваш первый инструмент был подарен вам, он может быть более тщательно проработанным. Вы удовлетворены вашим инструментом или вы стремитесь заменить его чем-то действительно выдающимся?

ИНСТРУМЕНТЫ

кб Инструмент

- 1 Мастерски изготовленная полуросликом скрипка
- 2 Горн из мифрила, сделанный эльфами
- 3 Цитра, сделанная из паучьего шелка дреоу
- 4 Оркский барабан
- 5 Деревянная квакающая коробочка жаболюдов
- 6 Арфа мастера в гномьем дизайне

НЕЛОВКОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Почти каждый бард хотя бы раз испытывал неприятные ощущения перед аудиторией, и скорее всего вы не исключение. Никто ведь не становится известным сразу, в конце концов; возможно у вас было несколько небольших затруднений на заре карьеры, или может вы некоторое время восстанавливали свою репутацию после одной ужасной ночи, когда судьба задумала для вас театральный провал.

Музыка — это тупо. Стой. Я передумал. Музыка — это весело. Сыграй еще. Нет, в первый раз я был прав. Музыка — это тупо. Но я все-таки тебя не покалечу если еще раз передумаю.





Слева направо: Барды коллегии Очарования, Мечей и Шёпотов

Способы как представление может стать плохим различаются, как рыба в море. Неважно какая беда, может случиться, ведь у барда есть смелость и уверенность в себе, чтобы восстановиться – или продолжая шоу (если возможно) или обещая вернуться завтра с новым выступлением, которое точно всем понравится.

Неловкие положения

к6 Неловкое положение

- 1 Тот момент, когда ваша комедийная песня – «Выходки Большого Тома», которая, кстати, была превосходна – не очень понравилась Большому Тому
- 2 Дневное представление, когда цирковой медведь в епанче сбежал и начал бесчинствовать в толпе алкоголиков-смертников.
- 3 Когда ваша открывающая песня была замечательным, но повсеместно ненавистным переложением «Песни о Лягемоте»
- 4 Первое и последнее публичное представление «Прожигатель жизни, Мирт»
- 5 Тот раз когда ваш парик загорелся и вы его сбросили, что подожгло всю сцену
- 6 Когда вы по ошибке сели на свою лютню во время последнего куплета «Серенады Лунного Света»

Муза барда

Естественно, что у каждого барда есть репертуар песен и историй. Некоторые барды – специалисты широкого профиля, могут выбирать из широкого спектра тем для каждого выступления и гордятся своей многогранностью. Другие же подходят более лично к своему искусству, ведомые приверженностью музе – особенной идее, которая вдохновляет большинство этих бардов на то, что они делают перед аудиторией.

Бард, следующий за музой, обычно делает это чтобы получить более глубокое понимание того, что представляет из себя муза и как лучше подать это понимание другим через выступление.

Если у вашего барда есть муза, она может быть одной из трех, описанных здесь, или вашего собственного изобретения.

Природа. Вы чувствуете родство с миром природы, и его красота и загадочность вдохновляют вас. Для вас, дерево глубоко символично, его корни уходят во тьму неизвестности, чтобы получать силу земли, а его ветви дотягиваются до солнца, чтобы питать цветы и плоды. Природа – древний созерцатель, который видел взлет и падение каждого королевства, даже тех, чьи имена были забыты и только ждуг своего открытия. Боги природы делятся своими секретами с друидами и мудрецами, открывая их сердца и разумы новым видам зрения, и подобно им вы понимаете, что ваши творческие способности расцветают на открытом поле колышущейся травы или во время прогулки в тихом благоговении по роще древних дубов.

Любовь. Вы хотите определить истинную сущность любви. Хотя вы и не пренебрегаете поверхностной любовью к плоти и формам, более глубокая форма любви, которая может вдохновить тысячи людей или принести каждому счастье – вот в чем вы действительно заинтересованы. Такая любовь принимает множество форм, и вы видите ее присутствие везде – от мерцания красивого драгоценного камня до песни о простом рыбаке, благодарящем море за добычу. Вы следуете по пути любви, самой драгоценной и загадочной эмоции, и ваш поиск наполняет ваши истории и песни жизненной силой и страстью.

Конфликт. Драма олицетворяет собой конфликт, и лучшие истории содержат в себе конфликт в качестве ключевого элемента. От утренней истории о вчерашней потасовке в таверне до саги об эпической битве, от ссоры любовников до раздора между могущественными династиями, конфликт вдохновляет таких рассказчиков, как вы, на создание своих лучших работ. Конфликт может вызвать лучшее в некоторых людях, показать их героическую натуру и преобразить мир, но других же он может завлечь во тьму и привести в лапы к силам зла. Вы стремитесь испытать или увидеть все формы конфликтов, большие и малые, изучить этот вечный аспект жизни и увековечить его в ваших словах и музыке.

КОЛЛЕГИИ БАРДОВ

На 3м уровне бард получает умение: Коллегии бардов. В дополнение к тем что описаны в *Книге игрока* вам доступны следующие коллегии: Коллегия мечей, Коллегия очарования, Коллегия шёпотов.

КОЛЛЕГИЯ МЕЧЕЙ

Бардов Коллегии Мечей называют клинками, и они выступают на публике, выказывая свое мастерство обращения с оружием. Клинки выполняют такие трюки как шпагоглотание, метание и жонглирование кинжалами и демонстрационные бои. Хотя они и используют свое оружие для развлечения, они хорошо натренированные и умелые бойцы.

Талант обращения с оружием вдохновляет многих клинков вести двойную жизнь. Клинок может использовать цирковую труппу, чтобы прикрывать такие гнусные дела как убийства, ограбления и шантаж. Другие клинки сражают злодеев, воздают по справедливости жестоким и могущественным. Многие труппы рады принять талант клинка ради зрелищности, которую он добавит представлению, но мало кто полностью доверяет клинку в своих рядах.

Клинки часто забрасывают жизнь артистов просто потому, что сталкиваются с неприятностями, после которых трудно скрыть их тайную деятельность. Клинок, пойманный на воровстве или в качестве мстителя – слишком большая обуза для большинства трупп. Со своими навыками обращения с оружием и магией, эти клинки либо работают силовиками на гильдии воров, либо начинают скитаться сами по себе как искатели приключений.

УМЕНИЯ КОЛЛЕГИИ МЕЧЕЙ

Уровень барда	Умение
3	Боевой стиль, Дополнительные владения, Росчерк клинка
6	Дополнительная атака
14	Мастерский росчерк

БОЕВОЙ СТИЛЬ

На 3 уровне вы выбираете стиль боя, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбрать Боевой Стиль более одного раза, даже если что-либо в игре позволяет выбрать Боевой Стиль снова.

Дуэлянт. Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

Сражение двумя оружиями. Если вы сражаетесь двумя оружиями, вы можете добавить модификатор характеристики к урону от второй атаки.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЛАДЕНИЯ

Когда вы вступаете к Коллегию Мечей на 3 уровне, вы получаете владение средними доспехами и скимитаром.

Если вы владеете простым или воинским оружием ближнего боя, то можете использовать его в качестве фокусировки для ваших заклинаний барда.

РОСЧЕРК КЛИНКА

На 3 уровне вы учитесь исполнять впечатляющие демонстрации боевого мастерства и проворства.

Когда вы предпринимаете действие Атака в свой ход, ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов до конца хода, а если атака оружием, которую вы делаете в качестве части этого действия, попадает по существу, вы можете использовать один из следующих вариантов Росчерка Клинка по своему выбору. Вы можете использовать только один вариант Росчерка Клинка за ход.



Оборонительный росчерк. Вы можете потратить одно свое Вдохновение Барда, чтобы оружие нанесло дополнительный урон по цели. Урон равен числу, которое выпало при броске кости Вдохновения Барда. Вы также добавляете это число к своему КД до начала своего следующего хода.

Режущий росчерк. Вы можете потратить одно свое Вдохновение Барда, чтобы оружие нанесло дополнительный урон по цели и по любому другому существу по вашему выбору, которое вы можете видеть в 5 футах от себя. Урон равен числу, которое выпало при броске кости Вдохновения Барда.

Мобильный росчерк. Вы можете потратить одно свое Вдохновение Барда, чтобы оружие нанесло дополнительный урон по цели. Урон равен числу, которое выпало при броске кости Вдохновения Барда. Вы также можете оттолкнуть цель на 5 футов от себя, плюс на столько футов, сколько выпало на кости Вдохновения Барда. После этого вы незамедлительно можете использовать свою реакцию, чтобы походить на расстояние не большее своей скорости, в незанятое место в 5 футах от цели.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Начиная с 6 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

МАСТЕРСКИЙ РОСЧЕРК

Начиная с 14 уровня, когда вы используете вариант Росчерка Клинка, вы можете сделать бросок кб и использовать его вместо использования кости Вдохновения Барда.

КОЛЛЕГИЯ ОЧАРОВАНИЯ

Коллегия Очарования открыта для тех бардов, чье мастерство было возвращено в Царстве Фей или под руководством того, кто проживал там. Обученные сатирами, эладринами, и другими фейскими существами, эти барды учатся использовать свою магию, чтобы восхищать и очаровывать окружающих.

Барды этой коллегии в своём ремесле используют магию, которая наделена одновременно благоговением и страхом. Их выступления – легендарны. Барды этой коллегии настолько красноречивы, что одной их песни или речи может хватить, чтобы убедить похитителей отпустить барда нетронутым или успокоить разъяренного дракона. Но та же магия, что помогает им умирять зверей, может и подчинять разумы людей. Недобрые барды этой коллегии могут неделями паразитировать на выбранном ими сообществе, используя свои чары, чтобы превратить гостеприимных хозяев в рабов своей воли. Героические барды этой коллегии вместо этого используют свою силу, чтобы радовать угнетенных и ослаблять диктаторов.

УМЕНИЯ КОЛЛЕГИИ ОЧАРОВАНИЯ

Уровень барда	Умение
3	Завораживающее выступление, Мантия вдохновения
6	Мантия величия
14	Несокрушимое величие

ЗАВОРАЖИВАЮЩЕЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ

Начиная с 3 уровня, вы можете наполнить свое выступление притягательными чарами фей.

Если вы выступаете как минимум в течение 1 минуты, то можете попытаться очаровать слушателей своим пением, чтением стихотворения или танцем. В конце выступления выберите количество гуманоидов в пределах 60 футов от вас, которые смотрели или слушали все выступление, количество которых не превышает ваш модификатор Харизмы (минимум 1). Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости против вашей Сл заклинаний или будет очарована вами. Очарованные таким образом существа боготворят вас и говорят о вас крайне восторженно с любым заговорившим с ними. Они мешают вашим недругам, хотя при этом избегают насилия, если только к этому моменту уже и так не были настроены драться за вас. Эффект на цели заканчивается через 1 час или если цель получает любой урон, или если вы атакуете её, или если она замечает, как вы атакуете или наносите урон кому-то из её союзников.

Если цель преуспевает в спасброске, то не ощущает того, что вы пытались ее очаровать.

Вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

МАНТИЯ ВДОХНОВЕНИЯ

На 3 уровне, вступая в Коллегию Очарования, вы получаете возможность слагать песни, сплетённые с чарами фей, которые наполняют ваших союзников отвагой и проворством.

Бонусным действием вы можете потратить одно использование своего Вдохновения барда, чтобы придать себе поразительный внеземной облик. Когда вы делаете это, выберите несколько союзников, которых вы можете видеть, и которые могут видеть вас в пределах 60 футов от вас. Количество выбранных целей не должно превышать ваш модификатор Харизмы (минимум 1). Каждая цель при этом получает 5 вре-

Иллюзии? Как оригинально. Перед тем как я тебя убью, сделай мне одну в виде очень большой золотой рыбки — большой как я! Хмм. Что-то слишком большая. Пока!



менных хитов. Когда цель получает временные хиты от этой способности, она также может использовать немедленно свою реакцию, чтобы переместиться на расстояние, не превышающее своей скорости, не вызывая провоцированных атак.

Количество временных хитов увеличивается, когда вы достигаете определенных уровней в этом классе, увеличиваясь до 8 на 5 уровне, 11 на 10 уровне и 14 на 15 уровне.

МАНТИЯ ВЕЛИЧИЯ

На 6 уровне вы получаете возможность укутаться в чары фей, заставляющие других хотеть служить вам. Бонусным действием вы можете сотворить заклинание *приказ* [command] без траты ячейки заклинания и принимаете облик неземной красоты на 1 минуту или пока не завершится ваша концентрация (как если бы вы концентрировались на заклинании). В течение этого времени вы можете сотворить заклинание *приказ* [command] бонусным действием в каждый свой ход, не тратя ячейку заклинания.

Любое существо, очарованное вами, автоматически проваливает спасбросок против *приказа* [command], которое вы сотворяете с помощью этого умения.

После использования этого умения вы не можете использовать его вновь, пока не завершите продолжительный отдых.

НЕСОКРУШИМОЕ ВЕЛИЧИЕ

На 14 уровне ваша внешность приобретает потусторонние черты, заставляя вас выглядеть диким и прекрасным.

Кроме того, бонусным действием вы можете принять магически величественный вид на 1 минуту или пока вы не станете дееспособны. В течение этого времени, когда существо пытается атаковать вас в первый раз за ход, атакующий должен сделать спасбросок Харизмы против вашей Сл заклинаний. При провале оно не может атаковать вас в этот ход и должно выбрать новую цель для атаки, иначе атака потеряна. При успешном спасброске оно может атаковать вас в этот ход, но получает помеху на любые спасброски, которые будет делать против ваших заклинаний в ваш следующий ход.

Приняв этот величественный вид, вы не можете сделать это снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

КОЛЛЕГИЯ ШЁПОТОВ

Все рады приветствовать бардов в своём обществе, и представители Коллегии Шёпотов используют это в своих интересах. Они с виду подобны всем прочим бардам: делятся новостями, поют песни и рассказывают истории своей аудитории. На самом же деле Коллегия Шёпотов учит своих учеников, что они должны быть подобны волкам среди овец. Эти барды используют свои знания и магию, чтобы раскрывать чужие тайны и оборачивать их против других через шантаж и угрозы.



Большинство прочих бардов ненавидят Коллегию Шёпотов, рассматривая их как паразитов, которые используют репутацию бардов, чтобы обрести богатство и власть. По этой причине барды этой коллегии редко раскрывают свою истинную природу. Как правило, они утверждают, что являются представителем какой-либо другой коллегии, или сохраняют свою истинную природу втайне с целью проникновения и эксплуатации королевских дворов и других властных структур.

Умения Коллегии Шёпотов

Уровень барда	Умение
3	Психические клинки, Слова ужаса
6	Мантия шёпотов
14	Знание тени

Психические клинки

При вступлении в Коллегию Шёпотов на 3 уровне вы получаете возможность сделать свою атаку оружием магически токсичной для разума существа.

Когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одно Вдохновение Барда и нанести цели дополнительные 2кб психического урона. Вы можете использовать эту способность один раз за раунд в свой ход. Психический урон увеличивается, когда вы получаете определенный уровень в этом классе, увеличиваясь до 3кб на 5 уровне, 5кб на 10 уровне и 8кб на 15 уровне.

Слова ужаса

На 3 уровне вы учитесь наполнять кажущиеся безобидными слова коварной магией, которая вызывает ужас.

Если вы разговариваете с гуманоидом наедине, в течение по крайней мере 1 минуты, то можете попытаться посеять семя паранойи в его разуме. В конце беседы цель должна преуспеть в спасброске Мудрости против вашей Сл заклинания или будет напугана вами или другим существом по вашему выбору. Цель напугана на 1 час таким образом, пока не будет атакована или не получит урон, или пока она не заметит, что её союзники атакованы или получили урон.

Если цель преуспевает в спасброске, то она не осознаёт, что вы пытались ее испугать.

Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

Мантия шёпотов

На 6 уровне вы получаете возможность принимать личность гуманоида. Когда гуманоид умирает в пределах 30 футов от вас, вы реакцией можете магическим образом поймать его тень. Вы удерживаете эту тень, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Действием вы можете использовать тень. Когда вы это делаете, она исчезает, магически превращаясь в маскировку, которая появляется на вас. Теперь вы выглядите как этот мертвый гуманоид, но кажетесь живым и здоровым. Маскировка длится 1 час или пока вы не закончите ее бонус действием.

Находясь под этой маскировкой вы получаете доступ ко всей информации, которой это существо могло бы свободно поделиться со случайным знакомым. Эта информация включает в себя общие данные о его биографии и личной жизни, но не его секреты. Этой информации достаточно для того, чтобы вы смогли выдать себя за эту личность, используя его воспоминания.

Другие существа могут обнаружить вашу истинную сущность, совершив проверку Мудрости (Проницательность) против вашей проверки Харизмы (Обман), вы получаете +5 бонус к своей проверке.

Когда вы ловите тень этим умением, вы не можете поймать другую тень, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

ЗНАНИЕ ТЕНИ

На 14 уровне вы получаете способность вплетать в свою речь тёмную магию и дергать за ниточки самых глубоких страхов существа.

Действием, вы магическим образом нашёптываете фразу, которую слышит только одно существо по вашему выбору в пределах 30 футов от вас. Цель должна совершить спасбросок Мудрости против вашей Сл заклинания. Цель автоматически преуспевает в броске, если она не разговаривает с вами хотя бы на одном общем языке, или не может слышать вас. В случае успешной проверки, ваш шёпот звучит как неразборчивое бормотание и не имеет никакого эффекта.

Если цель проваливает спасбросок, то попадает под ваше очарование на следующие 8 часов или пока вы или ваши союзники не атакуют ее, не причинят ей вред или не заставят сделать спасбросок. Цель интерпретирует шёпот как описание самого страшного её секрета. Хотя вы не узнаете этой тайны, цель убеждена в том, что вы знаете её.

Очарованное таким образом существо подчиняется вашим командам из страха, что вы раскроете его тайну. Оно не будет рисковать своей жизнью ради вас или сражаться за вас, если уже не было склонно делать это. Оно оказывает вам услуги и одаривает вас, как если бы вы были её близким другом.

Когда эффект заканчивается, существо не представляет, почему настолько вас боялось.

Затем вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

Выкладывай! Очень трудно расслышать что-то сквозь твои крики. Нет. Бесплезно. Нужно остановить эти крики. Ну тогда дезинтегрирую тут все.





Раар! Я очень зол! Забавно, я не чувствую себя сильнее. Может я всегда в наилучшей форме, потому что всегда зол. Звучит логично.



ВАРВАР

Я ВИДЕЛ НЕУКРОТИМОСТЬ ВАРВАРОВ НА ПОЛЕ боя, и это заставляет меня задуматься, какая же сила является источником их ярости.

— Серет, архимаг

Злость, которую чувствует обычный человек, напоминает гнев варвара также, как легкий бриз напоминает яростную грозу. Сила, которая ведет варвара, выходит из места, превосходящего обычные эмоции, что делает их проявление еще ужасней. Исходит ли импульс ярости изнутри или из формирования связи с духовным животным, варвар в ярости может продемонстрировать сверхъестественные проявления силы и выносливости. Вспышка временная, но пока она длится, она захватывает тело и разум, ведет варвара вперед несмотря на опасность и раны до тех пор, пока последний враг не падет.

Играть за персонажа варвара может быть соблазнительно – ведь это простое переложение классического архетипа – дикаря, и обычно глуповатого, который стремглав мчится туда, куда остальные боятся ступить. Но не все варвары в мире скроены именно так, так что вы точно можете придать персонажу своих оттенков. В любом случае, подумайте как добавить несколько особенностей, чтобы ваш варвар отличался от остальных; посмотрите следующие разделы, чтобы почерпнуть идей.

ЛИЧНЫЕ ТОТЕМЫ

Варвары предпочитают путешествовать налегке, редко нося с собой личные безделушки или другое лишнее снаряжение. Их немногочисленные переносимые пожитки часто включают в себя небольшие вещи особого значения. Личный тотем важен, потому что он имеет мистическое происхождение или связан с определенным моментом в жизни персонажа, возможно, с воспоминанием о прошлом варвара или предзнаменованием о том, что лежит впереди.

Личный тотем такого типа может быть связан с духовным животным варвара или может быть тотемом для животного, но такая связь не обязательна. Например, у того, у кого тотемный дух – медведь, может быть перо орла в качестве личного тотема.

Подумайте о том, чтобы создать один или несколько личных тотемов для своего персонажа – объектов, которые имеют особую связь с прошлым или будущим вашего персонажа. Подумайте о том как тотем может влиять на действия вашего персонажа.

ЛИЧНЫЕ ТОТЕМЫ

кб	Тотем
1	Клок шерсти одинокого волка, с которым ты подружился во время охоты
2	Три пера орла были даны тебе мудрым шаманом, который сказал, что они сыграют роль в определении твоей судьбы
3	Ожерелье, сделанное из когтей молодого пещерного медведя, которого ты убил своими руками будучи ребенком
4	Небольшой кожаный кошель с тремя камнями, олицетворяющими твоих предков
5	Несколько маленьких костей первого зверя, которого ты убил, связанных вместе цветной шерстью
6	Камень размером с яйцо в форме твоего духовного животного, который однажды появился в твоём пояском кошеле

ТАТУИРОВКИ

Члены многих кланов варваров украшают свои тела татуировками, каждая из которых представляет важный момент в жизни носителя или предков носителя, или символизирует чувство или мироощущение. Как и личные тотемы, татуировки варваров могут быть, а могут и не быть связаны с духовным животным.

Каждая татуировка, которую выставляет напоказ варвар, идентифицирует его личность. Если ваш персонаж носит татуировки, как они выглядят и что они олицетворяют?

ТАТУИРОВКИ

кб	Татуировка
1	Крылья орла, широко раскинутые по верхней части спины.
2	Вытатуированные на тыльных сторонах ладоней лапы пещерного медведя.
3	Символы твоего клана вытатуированы в узорах из лоз вдоль рук.
4	Рога лося, вытатуированные на спине.
5	Образы твоего тотемного животного вытатуированы вдоль твоей ведущей руки.
6	Глаза волка на спине, чтобы помогать видеть и отгонять злых духов.

СУЕВЕРИЯ

Варвары очень по-разному воспринимают жизнь. Некоторые верят в богов и ищут напутствия от этих богов в циклах природы и животных, которых встречают. Варвары верят, что духи обитают в растениях и животных во всем мире, и варвары ищут у них знамений и силы.

Другие же варвары верят только в кровь в своих венах и в сталь в своих руках. Им не нужен невидимый мир, вместо этого они опираются на свои чувства во время охоты и выживают как дикие животные, повадки которых они повторяют.

Оба этих подхода служат основой для суеверий. Эти верования часто передаются в семье из поколения в поколение или их разделяют члены клана или группы охотников.



Слева направо: Фанатик, Буревестник и Предок-хранитель

Если у персонажа варвара есть какие-то суеверия, были ли они воспитаны в тебе семьей, или это результат личного опыта?

СУЕВЕРИЯ

кб	Суеверие
1	Если потревожить кости умершего, то унаследуешь все проблемы, которые преследовали его при жизни.
2	Никогда не доверяй волшебникам. Все они – волки в овечьей шкуре, особенно дружелюбные.
3	Дварфы утратили своих духов, и они почти как нежить. Поэтому они и живут под землей.
4	Магические вещи приносят неприятности. Никогда не спи с магическим предметом ближе чем в десяти футах от тебя.
5	Когда гуляешь по кладбищу всегда будь одет в серебро, а не то в твое тело запрыгнет призрак.
6	Если эльфийка взглянет тебе в глаза, значит она пытается прочесть твои мысли.

Ты знаешь одно из главных преимуществ жизни под землей? Никакой погоды. Не прити это.



Умения Пути буревестника

Уровень варвара	Умение
3	Аура бури
6	Душа бури
10	Ограждающая буря
14	Неистовство бури

Аура бури

Начиная с 3 уровня вы излучаете штормовую магическую ауру во время ярости. Аура распространяется от вас на 10 футов во всех направлениях, но не через полные укрытия.

У вашей ауры есть эффект, который активируется когда вы входите в ярость, и вы можете активировать эффект снова в каждый свой ход бонус действием. Выберите пустыню, море или тундру. Ваш эффект ауры зависит от выбранной среды как описано ниже. Вы можете сменить выбор окружающей среды когда получаете уровень в этом классе.

Если эффект вашей ауры требует спасброска, Сд равна 8 + ваш бонус мастерства + модификатор Телосложения.

Пустыня. Когда этот эффект активируется, все остальные существа в вашей ауре получают 2 урона огнем. Урон увеличивается когда вы достигаете определенных уровней в этом классе, увеличивается до 3 на 5 уровне, 4 на 10 уровне, 5 на 15 уровне и 6 на 20 уровне.

Пути дикости

На 3 уровне варвар получает черту Путь Дикости. Следующие варианты доступны для варвара, кроме тех, что предлагаются в *Книге игрока*: Путь буревестника, Путь предка-хранителя и Путь фанатика.

Путь буревестника

Все варвары утаивают свою ярость внутри. Их гнев дает им их превосходную силу, выносливость и скорость. Варвары, следующие по Пути Буревестника, учатся трансформировать эту ярость в покров первобытной магии, который кружится вокруг них. Будучи в ярости, варвары этого пути используют силы природы для создания могущественных магических эффектов.

Буревестники – это обычно элитные чемпионы, тренирующиеся вместе с друидами, следопытами и другими поклонившимися защищать природу. Другие буревестники оттачивают свое мастерство в областях, сокрушаемых бурями, на ледяных вершинах на краю света или в глубинах самых горячих пустынь.

Море. Когда этот эффект активируется, вы можете выбрать любое другое существо, которое можете видеть внутри вашей ауры. Цель должна сделать спасбросок Ловкости. Цель получает 1кб урона электричеством при провале или половину урона при успехе. Урон увеличивается когда вы достигаете определенных уровней в этом классе, увеличивается до 2кб на 10 уровне, 3кб на 15 уровне, и 4кб на 20 уровне.

Тундра. Когда активируется этот эффект, каждое существо по вашему выбору внутри вашей ауры получает 2 временных хита, так как ледяные духи делают их менее чувствительными к страданиям. Количество временных хитов увеличивается, когда вы достигаете определенных уровней в этом классе, увеличивается до 3 на 5 уровне, 4 на 10 уровне, 5 на 15 уровне и 6 на 20 уровне.

ДУША БУРИ

На 6 уровне буря дает вам преимущества даже когда ваше аура не активна. Преимущества зависят от окружающей среды, которую вы выбрали для вашей Ауры бури.

Пустыня. Вы получаете сопротивление урону огнем и не страдаете от эффектов невероятной жары, как описано в *Руководстве Мастера*. Более того, действием вы можете дотронуться до горячего объекта, который не надет на ком-то и который не несет кто-то другой, и поджечь его.

Море. Вы получаете сопротивление урону электричеством и можете дышать под водой. Вы также получаете скорость плавания 30 футов.

Тундра. Вы получаете сопротивление урону холодом, и не страдаете от эффектов сильного холода, как описано в *Руководстве Мастера*. Более того, действием, вы можете дотронуться до воды и превратить ее в куб льда со стороной 5 футов, который растает через 1 минуту. Действие провалено если в кубе находится существо.

ОГРАЖДАЮЩАЯ БУРЯ

На 10 уровне вы учитесь использовать свое мастерство бури, чтобы защищать других. Каждое существо по вашему выбору получает сопротивление урону, которое вы получили от умения Душа бури, пока существо находится внутри вашей Ауры бури.

НЕИСТОВСТВО БУРИ

На 14 уровне сила бури, которую вы призываете становится могущественнее и обрушивается на ваших врагов. Эффект основан на окружающей среде, которую вы выбрали для вашей Ауры бури.

Пустыня. Сразу же после того как существо в вашей ауре попадет по вам атакой, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы заставить это существо сделать спасбросок Ловкости. При провале, существо получает урон огнем равный половине вашего уровня варвара.

Море. Когда вы попадаете по существу в вашей ауре атакой, вы можете использовать свою реакцию, чтобы заставить существо пройти спасбросок Силы. При провале существо сбивается с ног как будто ударом волны.

Тундра. Когда эффект вашей Ауры бури активирован, вы можете выбрать одно существо, которое можете видеть в ауре. Это существо должно успешно пройти спасбросок Силы или его скорость уменьшается до 0 до начала вашего следующего хода так как его покрывает магический мороз.

Значит предки — это люди, которые занимались деторождением для производства других людей до твоего рождения? Сколько примерно людей? Что-то многовато деторождения. Фу. Вы отвратительны.



ПУТЬ ПРЕДКА-ХРАНИТЕЛЯ

Некоторые варвары происходят из культур, где почитают своих предков. Эти племена учат своих воинов, что ушедшие остаются в этом мире в качестве могучих духов, которые могут направлять и защищать живущих. Когда варвары, следующие этому пути, впадают в ярость, они пересекают барьер между нашим миром и миром духов и взывают к таким духам-хранителям за помощью.

Варвары, которые призывают своих предков-хранителей, могут лучше защитить свое племя и своих союзников. Чтобы укрепить связь со своими стражами предками, варвары, которые следуют этому пути, покрывают себя детально проработанными татуировками, которые отмечают дела их предков. Эти татуировки рассказывают саги о победах над ужасными монстрами или другими страшными противниками.

УМЕНИЯ ПУТИ ПРЕДКА-ХРАНИТЕЛЯ

Уровень варвара	Умение
3	Древние защитники
6	Щит предков (2кб)
10	Совет предков, Щит предков (3кб)
14	Мстительные предки, Щит Предков (4кб)

ДРЕВНИЕ ЗАЩИТНИКИ

После того, как вы выбираете это путь на 3 уровне, призрачные воины появляются, когда вы впадаете в ярость. Пока вы в ярости, первое существо по которому вы попадаете атакой в свой ход, становится целью воинов, которые мешают его атакам. До начала вашего следующего хода цель получает помеху на любой бросок атаки, которая не направлена на вас, а когда цель попадает по существу, отличному от вас атакой, у того существа появляется сопротивление урону, наносимому атакой. Эффект на цели заканчивается раньше, если ваша ярость заканчивается.

ЩИТ ПРЕДКОВ

Начиная с 6 уровня, духи защитники, которые помогают вам, могут дать сверхъестественную защиту тем, кого вы защищаете. Если вы в ярости и другое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя, получает урон, вы можете использовать свою реакцию, чтобы уменьшить этот урон на 2кб.

При достижении определенных уровней в этом классе, вы можете сильнее уменьшать урон: на 3кб на 10 уровне и на 4кб на 14 уровне.

СОВЕТ ПРЕДКОВ

На 10 уровне вы получаете способность советоваться с духами предков. Когда вы это делаете, вы сотворяете заклинание *гадание* [augury] или *ясновидение* [clairvoyance] без использования ячейки заклинаний или материальных компонентов. Вместо создания сферического сенсора, это использование ясновидения невидимо призывает одного из ваших духов предков в выбранное место. Мудрость – заклинательная способность для этих заклинаний.



После того как вы сотворили любое из этих заклинаний таким образом, вы не можете использовать эту способность пока не завершите короткий или долгий отдых.

МСТИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДКИ

На 14 уровне ваши духи предков становятся достаточно могущественными, чтобы давать отпор. Когда вы используете свой Щит предков, чтобы уменьшить урон от атаки, атакующий получает урон силовым полем в количестве, равном тому которое отразил Щит предков.

ПУТЬ ФАНАТИКА

Некоторые божества вдохновляют своих последователей вводить себя в свирепый боевой раж. Такие варвары – фанатики, воины, которые преобразуют свой гнев в могущественную демонстрацию божественной мощи.

Множество богов в мирах D&D вдохновляют своих последователей принимать этот путь. Темпус из Забытых Королевств или Гектор и Эритнуд в Грейхоуке – отличные примеры. В целом боги, которые вдохновляют фанатиков – это боги войны, разрушения и насилия. Не все они злые, но мало кто из них добр.

УМЕНИЯ Пути фанатика

Уровень варвара	Умение
3	Божественный гнев, Воин богов
6	Концентрация фанатика
10	Фанатичное присутствие
14	Ярость превыше смерти

БОЖЕСТВЕННЫЙ ГНЕВ

Если вы выбрали этот путь, то, начиная с 3 уровня, вы можете вкладывать божественный гнев в ваши удары оружием. Пока вы в ярости, первое существо, по которому вы попадаете атакой оружием в каждый свой ход, получает дополнительный урон, равный 1кб + половина вашего уровня варвара. Урон наносится некротической энергией или излучением; тип урона вы выбираете при получении этого умения.

ВОИН БОГОВ

Начиная с 3 уровня, ваша душа отмечена для вечной битвы. Если заклинание, такое как *оживление* [*raise dead*], имеет единственный эффект – вернуть вас к жизни (но не нежитью), заклинателю не требуются материальные компоненты, чтобы наложить его на вас.

КОНЦЕНТРАЦИЯ ФАНАТИКА

На 6 уровне божественная сила, что питает вашу ярость, может защитить вас от вреда. Если вы провалили спасбросок, пребывая в ярости, вы можете перебросить его и будете обязаны использовать новое значение. Вы можете использовать эту способность только один раз в течение одной ярости.

ФАНАТИЧНОЕ ПРИСУТВИЕ

На 10 уровне вы обучаетесь использовать божественную силу, чтобы вдохновлять на фанатизм других. Бонусным действием вы выпускаете боевой клич, наполненный божественной энергией. До 10 существ по вашему выбору в пределах 60 футов, которые могут вас слышать, получают преимущество на броски атак и на спасброски до начала вашего следующего хода.

Используя эту способность, вы не можете использовать ее снова, пока не завершите продолжительный отдых.

ЯРОСТЬ ПРЕВЫШЕ СМЕРТИ

Начиная с 14 уровня, божественная сила, что питает вашу ярость, позволяет вам игнорировать смертельные удары.

Пока вы в ярости, опускание хитов до 0 не заставляет вас потерять сознание. Вы по-прежнему должны делать спасброски от смерти, и наносимый вам урон производит обычные эффекты урона, наносимого персонажу, находящемуся в 0 хитов. Но даже если вы должны умереть от провала спасбросков от смерти, вы не умрете, пока не закончится ваша ярость, и в таком случае умрете, только если у вас всё ещё будет 0 хитов.

Воин

ДАЙТЕ МНЕ ЗНАТЬ, КОГДА ВЫ ВСЕ ЗАКОНЧИТЕ говорить.

— Тордек

Из всех искателей приключений в мирах D&D, воин возможно является величайшим парадоксом. С одной стороны многообразие этого класса состоит в том, что каждый воин развивает свое искусство по-своему; их оружие, доспехи и тактика различаются в очень большом спектре. С другой стороны, вне зависимости от инструментов и методов, которые использует воин, в сердце мотивации каждого воина лежит одна базовая истина: лучше убить, чем быть убитым.

Хотя некоторые искатели приключений рискуют своими жизнями, сражаясь за славу или сокровища, другие в первую очередь заботятся о благоденствии окружающих. Их больше волнует благополучие общества, деревни или своей группы, чем собственная безопасность. Даже если они получают золото, настоящая награда для них – смерть врагов.

Разделы ниже предлагают добавить больше личностных черт вашему персонажу воину.

ГЕРАЛЬДИЧЕСКИЙ СИМВОЛ

Воины обычно сражаются ради чего-то. Некоторые сражаются ради королевств, осаждаемых монстрами, а другие же ищут лишь личной славы. В любом случае воин часто имеет геральдический знак, который отражает эту цель, либо приняв символ страны или королевской династии, либо создав герб, отражающий собственные цели.

Ваш персонаж может быть связан с организацией или целью, и поэтому может уже путешествовать под каким-то знаменем. В другом случае, подумайте о разработке геральдического знака, который символизирует аспект вашей натуры или говорит всем о вашей цели в мире.

Палки и камни могут поломать мои кости, но мечи никогда не причинят мне вреда пока я стою наверху и стреляю вниз под углом.



ГЕРАЛЬДИЧЕСКИЙ СИМВОЛ

к6 Символ

- 1 Грозный золотой дракон на зеленом поле, представляющий доблесть и стремление к богатству
- 2 Кулак штормового гиганта, сжимает молнию перед грозовым облаком, символизируя гнев и силу
- 3 Скрещенные двуручные мечи перед воротами замка, означающие защиту города или королевства
- 4 Череп с вонзенным в него кинжалом, представляющий обреченность, которую вы приносите своим врагам
- 5 Феникс в огненном кольце, символ непреклонной воли
- 6 Три капли крови под горизонтальным лезвием меча на черном фоне, символизирующие трех противников, которых вы поклялись убить

ИНСТРУКТОР

Некоторые воины – прирожденные бойцы, у которых есть талант к выживанию к бою. Другие изучают основы боевого мастерства в годы своего становления, проводя время с военными или в какой-то боевой организации, где их обучают лидеры группы.

Третий тип воина получается из тех, кто один обучался у инструктора, заслуженного ветерана. Этот инструктор был или возможно еще является очень опытным в определенном аспекте боя, который относится к предыстории ученика.

Если вы решите, что у вашего персонажа был индивидуальный инструктор, то в чем его специальность? Повторяете ли вы стиль боя вашего инструктора или вы переняли его учение и адаптировали его под свои нужды?

ИНСТРУКТОРЫ

к6 Инструктор

- 1 **Гладиатор.** Ваш инструктор был рабом, который боролся за свободу на арене, или тот, кто охотно выбрал жизнь гладиатора, чтобы заработать деньги и славу.
- 2 **Военный.** Ваш тренер служил с группой солдат и много знает о работе в команде.
- 3 **Городской стражник.** Управление толпой и сохранение мира – это специальности вашего инструктора
- 4 **Воитель племени.** Ваш инструктор вырос в племени, где борьба за свою жизнь была практически повседневной.
- 5 **Уличный боец.** Ваш тренер превосходно работает в городских боях, сочетая работу в тесном контакте с тишиной и эффективностью.
- 6 **Мастер оружия.** Ваш наставник помог вам стать одним целым с выбранным вами оружием, предоставив высокоспециализированные знания о том, как наиболее эффективно использовать его.

ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ

Многие воины отличают себя от себе подобных, принимая и улучшая особый стиль или метод ведения боя. Хоть этот стиль и может быть естественным продолжением личности воина, это не всегда так – чьи-то общие взгляды на мир не обязательно диктуют то, как воин действует, когда его жизнь на кону.

Ваш боевой стиль отражает ваши взгляды на жизнь или что-то еще пробуждается в вас когда вы достаете свое оружие?

ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ

кб	Стиль
1	Элегантный. Вы двигаетесь с точной грацией и полным контролем, никогда не используя больше энергии чем нужно.
2	Брутальный. Ваши атаки подобны ливню ударов молота, которые дробят кости или разливают повсюду кровь.
3	Хитрый. Вы атакуете в нужный момент и используете тактику, чтобы увеличить шансы на успех.
4	Непринужденный. Вы редко потеете или выказываете нечто кроме стоического выражения лица в битве.
5	Энергичный. Вы поете и смеетесь во время боя, когда ваш дух порхает. Самое большое счастье для вас – когда враг перед вами и верное оружие в руке.
6	Злобный. Вы воете и усмехаетесь перед боем, и наслаждаетесь насмешками над врагами после победы.

ВОИНСКИЕ АРХЕТИПЫ

На 3 уровне воин выбирает Воинский Архетип. В дополнение к доступным архетипам воина из *Книги игрока* Вам доступен Кавалерист, Мистический лучник или Самурай.

КАВАЛЕРИСТ

Архетип Кавалерист превосходен в конном бою. Обычно рожденный среди благородных и возвращенный при дворе, Кавалерист одинаково хорошо себя чувствует ведя кавалерию в атаку и обмениваясь остротами за званым ужином. Кавалеристы также знают как оградить от опасности тех, за кого они отвечают, часто служат защитниками старших по званию и слабым. Принужденные устранять несправедливость или зарабатывать престиж, многие такие воины оставляют свою комфортную жизнь и отправляются на славное приключение.

УМЕНИЯ КАВАЛЕРИСТА

Уровень воина	Умения
3	Дополнительные владения, Непокколебимая метка, Рожденный в седле
7	Защитный маневр
10	Держать строй
15	Свирепый натиск
18	Бдительный защитник

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЛАДЕНИЯ

Когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы получаете владение одним из следующих навыков по своему выбору: Уход за Животными, История, Проницательность, Выступление или Убеждение. В качестве альтернативы вы можете выучить один язык по своему выбору.

КАВАЛЕРИСТ, САМУРАЙ И ИСТОРИЯ

Несмотря на то, что кавалеристы и самураи существовали в реальности, при разработке обоих архетипов мы вдохновлялись массовой культурой (народные сказки, фильмы, комиксы и книги), а не история. Нашей целью являлось передать кинематографический и героический элемент для обоих архетипов в игре, а не историческую достоверность.

НЕПОКОЛЕБИМАЯ МЕТКА

Начиная с 3 уровня, вы можете угрожать врагам, мешая их атакам и карая их за вред другим. Когда вы попадаете по существу рукопашной атакой оружием, вы можете пометить это существо до конца вашего следующего хода. Эффект метки заканчивается, если вы становитесь недееспособным или умираете, или же если кто-то еще отметит эту цель.

Пока отмеченное существо находится в пределах 5 футов от вас, оно совершает с помехой броски атак, целью которых не являетесь вы.

Кроме того, если отмеченное существо наносит урон кому угодно, кроме вас, вы можете совершить особую рукопашную атаку оружием против помеченного существа бонусным действием в свой следующий ход. Эту атаку вы совершаете с преимуществом, при попадании нанося дополнительный урон, равный половине вашего уровня воина.

Независимо от количества существ, которых вы отметили, вы можете совершить эту специальную атаку количество раз, равное модификатору вашей Силы (минимум один), и восстанавливаете все потраченные атаки, совершив продолжительный отдых.

РОЖДЕННЫЙ В СЕДЛЕ

Начиная с 3 уровня, ваше мастерство всадника становится очевидным. Вы совершаете с преимуществом спасброски, чтобы избежать падения с вашего скакуна. Если вы падаете и остаетесь дееспособным, вы приземляетесь на ноги в пределах 10 футов.

И наконец, забраться в седло и спешиться стоит вам всего 5 футов передвижения, а не половину скорости.

ЗАЩИТНЫЙ МАНЕВР

Начиная с 7 уровня, вы научились отражать удары, направленные на вас, вашего скакуна или других существ поблизости. Если по вам или по другому существу в 5 футах от вас, которое вы можете видеть, попадают атаккой, вы можете реакцией сделать бросок 1к8, если в данный момент вооружены рукопашным оружием или надели щит. Результат броска добавляется к КД цели против этой атаки. Если атака все равно попадает, цель имеет сопротивление к урону от этой атаки.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору вашего Телосложения (минимум один), и восстанавливаете все потраченные использования, совершив продолжительный отдых.

Так есть разные названия для разных видов тех, кто машет мечом? Почему? Давай я попробую: махатель большим мечом и махатель крошечным мечом. Нет, это звучит так, будто все дело в размере меча. Как насчет: большой мешок мяса с мечом и маленький мешок мяса с мечом!





Слева направо: САМУРАЙ, КАВАЛЕРИСТ и МИСТИЧЕСКИЙ ЛУЧНИК

ДЕРЖАТЬ СТРОЙ

Начиная с 10 уровня, вы становитесь мастером сдерживания своих противников. Вы можете совершить спровоцированную атаку, если враждебное существо перемещается на 5 футов и более, оставаясь в пределах досягаемости. Для этого вы реакцией совершаете одну рукопашную атаку по спровоцировавшему существу, и если вы попадаете по существу такой спровоцированной атакой, его скорость уменьшается до 0 до конца текущего хода.

СВИРЕПЫЙ НАТИСК

Начиная с 15 уровня, вы можете сбивать своих врагов, независимо от того, на скакуне вы или нет. Если перед атакой существа вы двигаетесь не менее 10 футов по прямой линии, а затем попадаете атакой, существо должно преуспеть в спасброске Силы (СЛ 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор силы), иначе будет сбито с ног. Вы можете использовать эту особенность только один раз за ход.

БДИТЕЛЬНЫЙ ЗАЩИТНИК

Начиная с 18 уровня, вы реагируете на опасность с чрезвычайной бдительностью. В бою вы получаете особую реакцию, которую вы можете использовать один раз за ход каждого существа, кроме вас самих. Вы можете использовать эту реакцию только чтобы совершить спровоцированную атаку и не можете использовать её в тот же ход, когда использовали свою нормальную реакцию.

МИСТИЧЕСКИЙ ЛУЧНИК

Мистический Лучник изучает уникальный эльфийский метод стрельбы, который вплетает магию в выстрелы, чтобы произвести сверхъестественные эффекты. Мистические Лучники – самые элитные воины среди эльфов. Они стоят на страже границ эльфийских королевств, зорко следят за нарушителями и используют наделенные магией стрелы, чтобы побеждать монстров и захватчиков до того как они достигнут эльфийских поселений. За многие века методы этих эльфийских лучников были изучены представителями других рас, которые тоже могут балансировать мистические способности с мастерством лучника.

УМЕНИЯ МИСТИЧЕСКОГО ЛУЧНИКА

Уровень воина	Умение
3	Знания Мистического лучника, Магический выстрел (2 варианта)
7	Странствующая стрела, Зачарованная Стрела, Магический выстрел (3 варианта)
10	Магический выстрел (4 варианта)
15	Выстрел всегда наготове, Магический выстрел (5 вариантов)
18	Магический выстрел (6 вариантов, улучшенные выстрелы)

ЗНАНИЯ МИСТИЧЕСКОГО ЛУЧНИКА

На 3 уровне вы учите магическую теорию или какие-то секреты природы – типичные для практиков этой военной эльфийской традиции. Вы выбираете владение навыком либо Магия либо Природа, и учите заговор *фокусы [prestidigitation]* или *искусство друидов [druidcraft]*.

МАГИЧЕСКИЙ ВЫСТРЕЛ

На 3 уровне вы учитесь бросать в бой особые магические эффекты вместе с некоторыми своими выстрелами. Когда вы получаете это умение, вы учите два варианта Магического выстрела по своему выбору (смотри «Варианты Магического выстрела» ниже).

Раз в ход, когда вы выпускаете стрелу из своего короткого или длинного лука в качестве части действия Атака, вы можете применить один из своих вариантов Магического выстрела к этой стреле. Вы решаете, применять ли эту способность, после успешного попадания стрелой в существо, кроме случаев, когда выбранный вариант не требует броска атаки. У вас есть два использования этой способности, и вы восстанавливаете все потраченные использования по завершении короткого или продолжительного отдыха.

Вы выбираете дополнительный вариант Магического выстрела, когда достигаете определенных уровней в этом классе: 7, 10, 15, 18. Каждый вариант улучшается, когда вы становитесь воином 18 уровня.

Стрелы — хуже всего. Они летят дальше чем видит глаз. Вот почему я всегда нахожусь в помещении. Кроме того, красота неба явно переоценена.



ЗАЧАРОВАННАЯ СТРЕЛА

На 7 уровне вы получаете способность заряжать стрелы магией. Когда вы стреляете немагической стрелой из короткого или длинного лука, вы можете сделать ее магической с целью преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону. Магия угасает в стреле сразу же после попадания или промаха по цели.

СТРАНСТВУЮЩАЯ СТРЕЛА

На 7 уровне вы учитесь направлять сбившуюся стрелу к новой цели. Когда вы делаете бросок атаки магической стрелой и промахиваетесь, вы можете использовать бонусное действие, чтобы перебросить бросок атаки против другой цели, находящейся не далее чем в 60 футах от изначальной цели.

ВЫСТРЕЛ ВСЕГДА НАГОТОВЕ

Начиная с 15 уровня, ваше магическое мастерство всегда наготове в начале битвы. Если вы делаете бросок инициативы, и у вас не осталось использований Магического выстрела, вы восстанавливаете одно использование.

ВАРИАНТЫ МАГИЧЕСКОГО ВЫСТРЕЛА

Умения Магический выстрел позволяет вам выбирать его варианты на определенных уровнях. Варианты представлены здесь в алфавитном порядке. Все это магические эффекты, и каждый ассоциируется с одной из школ магии.

Если вариант предполагает спасбросок, то ваша Сл Магического выстрела равна 8 + ваш бонус мастрства + модификатор Интеллекта.

Изгоняющая стрела. Вы используете магию ограждения, чтобы временно изгнать свою цель в безвредное место в Стране Фей. Существо, в которое попала стрела, должно успешно сделать спасбросок Харизмы или оно будет изгнано. Будучи изгнанным существо становится недееспособным и его скорость равна 0. В конце своего следующего хода, цель появляется в месте, которое занимала, или ближайшем незанятом месте.

После достижения 18 уровня в этом классе цель также получает 2кб урона силой, когда по ней попадает стрела.

Обманная стрела. Ваша магия очарования заставляет эту стрелу временно запутать свою цель. Существо, в которое попала эта стрела, получает дополнительно 2кб психического урона и выбирает одного из ваших союзников не далее 30 футов от цели. Цель должна успешно совершить спасбросок Мудрости или будет очарована выбранным союзником до начала вашего следующего хода. Этот эффект заканчивается раньше если выбранный союзник атакует очарованную цель, нанесет ей урон или заставит совершить спасбросок.

Психический урон увеличивается до 4кб, когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Взрывная стрела. Вы наделяете вашу стрелу энергией силы, взятой из школы воплощения. Эта энергия взрывается после вашей атаки. Сразу же после того как стрела попадает по существу, цель и все остальные существа в радиусе 10 футов от нее каждое получает по 2кб урона силой.

Урон силой увеличивается до 4кб, когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Ослабляющая стрела. Вы впускаете магию некромантии в вашу стрелу. Существо, по которому попала стрела, получает дополнительно 2кб урона некротической энергией. Цель должна также преуспеть в спасброске Телосложения, или урон, наносимый её атаками оружием, уменьшается в два раза до начала вашего следующего хода.

Некротический урон увеличивается до 4кб, когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Сжимающая стрела. Когда эта стрела попадает по цели, магия призыва создает хватающие, ядовитые колючие кусты, которые обвивают цель. Существо, по которому попала стрела, получает дополнительно 2кб урона ядом, его скорость уменьшена на 10 футов и оно получает 2кб рубящего урона каждый ход, когда сдвигается на 1 фут или больше без телепортации в первый раз за ход. Цель или любое существо, которое может до него дотянуться, может действием убрать кусты с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) против Сл спасброска вашего Магического выстрела. В противном случае кусты остаются на 1 минуту либо пока вы снова не используете этот вариант.

Урон ядом и рубящий урон оба увеличиваются до 4кб, когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Пронзающая стрела. Вы используете магию преобразования, чтобы придать стреле свойство бесплотности. Когда вы используете этот вариант, вы не делаете бросок атаки для атаки. Вместо этого стрела летит по линии в 1 фут шириной и 30 футов длиной, до того как исчезнуть. Стрела проходит сквозь объекты беспрепятственно, игнорируя укрытия. Каждое существо в этой линии должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон, как будто стрела попала по нему, плюс дополнительно 1кб колющего урона. При успешном спасброске цель получает половину этого урона.

Колющий урон увеличивается до 2кб, когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Ищущая стрела. Используя магию прорицания, вы даруете своей стреле способность искать цель. Когда вы используете этот вариант, вы не делаете бросок атаки для атаки. Вместо этого, выберите одно существо, которое вы видели за прошедшую минуту. Стрела летит к этому существу, огибает углы, если нужно, и игнорирует укрытие на половину и укрытие на три четверти. Если цель находится в радиусе досягаемости оружия, и если есть путь, по которому стрела может добраться до цели, то цель должна совершить спасбросок Ловкости. Иначе стрела исчезает, пролетев столько, сколько смогла. При провале цель получает урон, как будто в нее попала стрела плюс дополнительно 1кб урона силовым полем, и вы узнаете где сейчас находится цель. При успешном спасброске цель получает половину урона, и вы не узнаете где она.

Урон силовым полем увеличивается до 2кб когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

Теневая стрела. Вы вплетаете магию иллюзии в свою стрелу, которая заслоняет зрение врага тенями. Существо, в которое попала стрела, получает дополнительно 2кб урона психической энергией и должно успешно совершить спасбросок Мудрости или не сможет видеть далее 5 футов до начала вашего следующего хода.

Урон психической энергией увеличивается до 4кб когда вы достигаете 18 уровня в этом классе.

САМУРАЙ

Самурай – воин, который полагается на свой суровый и непреклонный дух бойца, чтобы одолеть врагов. Решимость его непоколебима, и у врагов, вставших на пути Самурая, два варианта: сдаться или умереть в бою.

УМЕНИЯ САМУРАЯ

Уровень воина	Умение
3	Дополнительные владения, Боевой дух (5 временных хитов)
4	Элегантный придворный
10	Неутомимая душа, Боевой дух (10 временных хитов)
15	Стремительный удар, Боевой дух (15 временных хитов)
18	Стойкость перед смертью

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЛАДЕНИЯ

Когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы получаете владение одним из следующих навыков по своему выбору: История, Проницательность, Выступление или Убеждение. В качестве альтернативы вы можете выучить один язык по своему выбору.

БОЕВОЙ ДУХ

Начиная с 3 уровня, ваша стремительность в битве может помочь вам защититься и нанести точный удар. Бонусным действием вы можете дать себе преимущество на броски атаки до конца текущего хода. При этом вы так же получаете 5 дополнительных временных хитов. Количество временных хитов увеличивается, когда вы достигаете определенных уровней: 10 на 10 уровне и 15 на 15 уровне.

Вы можете использовать это умение три раза, и восстанавливаете все потраченные использования по завершении продолжительного отдыха.

ЭЛЕГАНТНЫЙ ПРИДВОРНЫЙ

Начиная с 7 уровня, ваши воинская дисциплина и внимание к деталям позволяют вам преуспеть в социальных взаимодействиях. Всякий раз, когда вы совершаете проверку Харизмы (Убеждение), вы получаете бонус к проверке, равный вашему модификатору Мудрости.

К тому же ваш самоконтроль позволил вам получить владением спасброском Мудрости. Если у вас уже есть владение спасброском Мудрости, вы получаете владение спасброском Интеллекта или Харизмы (на ваш выбор).

НЕУТОМИМАЯ ДУША

Начиная с 10 уровня, когда вы совершаете бросок инициативы, и у вас не осталось не потраченных использований умения Боевой Дух, вы восстанавливаете одно использование.



СТРЕМИТЕЛЬНЫЙ УДАР

Начиная с 15 уровня, вы научились жертвовать точностью для совершения более быстрых ударов. Если в свой ход вы совершаете атаку, и у вас есть преимущество на бросок против одной из целей, вы можете отказаться от преимущества и сделать еще одну атаку оружием по этой цели как часть того же действия. Вы можете делать это не более одного раза за ход.

СТОЙКОСТЬ ПЕРЕД СМЕРТЬЮ

Начиная с 18 уровня, ваш боевой дух может задержать смерть. Если урон опускает ваши хиты до 0, но не убивает вас, вы можете потратить реакцию, чтобы задержать потерю сознания, и можете немедленно сделать дополнительный ход, прервав текущий ход. Если вы получаете урон во время этого хода, когда у вас уже 0 хитов, вы получаете проваленный спасбросок от смерти. В случае трёх провалов вы умираете. Если к окончанию хода у вас все еще 0 хитов, вы теряете сознание.

Использував это умение, вы должны завершить продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.



ВОЛШЕБНИК

ИСКУССТВО ВОЛШЕБНИКА ТРЕБУЕТ ПОНИМАНИЯ. Знание того, как и почему магия работает, и наши усилия по расширению этого понимания привели к ключевым прорывам в развитии цивилизации на протяжении столетий.

— Гимбл, иллюзионист

Лишь немногие избранные во всём мире могут использовать магию. Из них, выше всех выделяются волшебники. Даже наиболее слабые из них могут манипулировать силами, нарушающими законы природы, а наиболее выдающиеся из них могут творить заклинания, которые могут потрясти целый мир.

Ценой, которую вынуждены платить волшебники за своё мастерство, является самое дорогое, что у нас есть – время. Требуются годы изучения, обучения и экспериментов, чтобы понять, как покорить магическую энергию и держать заклинания в собственном рассудке. Для волшебников, ищущих приключений, и других заклинателей, которые стремятся стать лучшими в своём деле, это изучение не заканчивается никогда, как и поиски знаний и могущества.

Если вы играете волшебником, воспользуйтесь возможностью сделать своего персонажа не только банальным магом, бросающим заклинания. Используйте эти материалы, чтобы добавить интересные детали к тому, как ваш волшебник взаимодействует с окружающим миром.

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

Наиболее ценная вещь вашего волшебника – его книга заклинаний, которая может выглядеть абсолютно безобидно и ничем не намекать на то, что находится у неё внутри. А может быть она будет как-то отличаться, как у многих волшебников, книги которых являются не совсем обычными. Если вы ещё не обладаете таким предметом, одной из ваших целей может стать поиск такой книги заклинаний, которая выделит вас своим внешним видом или тем, как она сделана.

КНИГИ ЗАКЛИНАНИЙ

к6 Книга заклинаний

- 1 Том с тонкими металлическими страницами, заклинания впечатываются в них кислотой.
- 2 Длинные полоски кожи с написанными на них заклинаниями, обёрнутые вокруг посоха для удобной транспортировки.
- 3 Истёртый том, наполненный пиктограммами, которые только вы понимаете.
- 4 Маленькие камушки расписанные заклинаниями и содержащиеся в мешковатой сумке.
- 5 Обгорелая книга, повреждённая огнём дракона, с еле заметными буквами ваших заклинаний.
- 6 Книга с чёрными страницами, чьё содержимое видно только в слабом свете или темноте.

АМБИЦИИ

Мало развивающихся волшебников занимаются магией без какой-либо личной цели. Многие волшебники используют заклинания как средства получения ощутимой выгоды, в виде материальных благ или в статуса, для себя или своих спутников. Для других же теория магии является очень привлекательной, заставляя волшебников искать знания, поддерживающие новые магические теории или подтверждающие старые.

Кроме очевидного, почему ваш волшебник изучает магию и чего Вам хочется достичь? Если вы не подумали над этими вопросами, вы можете сделать это сейчас, и ответы, которые вы получите, могут повлиять на то, как будут развиваться события для вашего персонажа.

Амбиции

к6 Амбиция

- 1 Вы докажете, что боги не так могущественны, как думает народ.
- 2 Бессмертие – конечная цель ваших занятий.
- 3 Если вы сможете полностью понять магию, вы сможете сделать её доступной для всех и открыть новую эру равенства.
- 4 Магия – опасный инструмент. Вы используете её для защиты того, чем вы дорожите.
- 5 Те, кто злоупотребляет магией, должны быть лишены её.
- 6 Вы станете величайшим волшебником, которого видел этот мир за века.

Смотри. Люблю этот фокус.
Эй волшебник! Ты не можешь творить магию.
Оп, теперь можешь.
Оп, и опять не можешь. Ха-ха-ха!



Военный волшебник

ЭКСЦЕНТРИЧНОСТИ

Бесконечные часы усердного обучения и исследований могут иметь негативный эффект на навыках общения каждого. Волшебники, и без того изначально отличающиеся от прочих, не являются исключением. Однако, несколько странных манер поведения не обязательно являются недостатком; обычно эксцентричность такого рода безвредна и может служить источником веселья или быть визитной карточкой.

Если ваш персонаж обладает эксцентричностью, то как она будет проявляться – физически или ментально? Возможно вы хорошо известны из-за этого в определённых кругах? Боретесь вы с ним или принимаете, как небольшой изъян вашей репутации?

ЭКСЦЕНТРИЧНОСТИ

к6 Эксцентричность

- 1 У вас есть привычка постукивать ногой, что раздражает окружающих.
- 2 У вас прекрасная память, но вы прикидываетесь рассеянным, когда это Вам выгодно.
- 3 Вы никогда не входите в комнату не посмотрев на потолок, чтобы увидеть, что там висит.
- 4 Самая большая ваша ценность – мёртвый червь внутри флакона для зелья.
- 5 Когда вы хотите, чтобы люди оставили вас в покое, вы начинаете говорить с самим собой. Обычно это срывает.
- 6 Ваше чувство стиля, точнее его отсутствие – иногда заставляет считать вас попрошайкой.

МАГИЧЕСКАЯ ТРАДИЦИЯ

На 2 уровне Волшебник выбирает Магические традиции. Традиция Военной магии доступна Волшебнику в дополнение к другим, предложенным в *Книге игрока*.

ВОЕННАЯ МАГИЯ

Разнообразные магические коллегии специализируются в подготовке волшебников к войне. Традиция военной магии сочетает в себе принципы воплощения и ограждения, не специализируясь в какой-то из этих школ. Она учит техникам, усиливающим заклинания, также предлагая волшебникам методы поддержки своей защиты.

Последователи этой традиции известны как военные маги. Они рассматривают свою магию и как оружие, и как броню, средство мощнее любого куска металла. Военные маги действуют в бою быстро, используя свои заклинания для получения тактического контроля над ситуацией. Их заклинания бьют сильно, в то время как их защита расстраивает попытки их противников контратаковать. Военные маги также знатоки использования магической энергии своих противников против них самих.

В великих битвах военный маг часто работает с воплощающими, ограждающими и другими волшебниками. Воплощающие иногда дразнят военных магов, из-за того, что те распяляются между нападением и защитой. Обычный ответ военного мага: «Что хорошего в том, чтобы бросить огромный огненный шар, если я умру пока смогу его бросить?»

УМЕНИЯ ВОЕННОЙ МАГИИ

Уровень волшебника	Умения
2	Магическое отражение, Тактическая смекалка
6	Всплеск мощи
10	Стойкая магия
14	Отражающий покров

МАГИЧЕСКОЕ ОТРАЖЕНИЕ

На 2 уровне вы обучаетесь тому, как плести магию так, чтобы укрепить своё сопротивление всякому вреду. Когда по вам попадает атака или вы проваливаете спасбросок, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы получить бонус +2 к КД от этой атаки или бонус +4 к этому спасброску.

Когда вы использовали это умение, вы не можете творить никаких заклинаний, кроме заговоров до конца своего следующего хода.

ТАКТИЧЕСКАЯ СМЕКАЛКА

Начиная со второго уровня, ваша способность оценивать тактические ситуации позволяет вам действовать быстрее в бою. Вы можете получить бонус к броску инициативы, равный вашему модификатору Интеллекта.

ВСПЛЕСК МОЩИ

Начиная с 6го уровня, вы можете запасть магическую энергию внутри себя чтобы позднее усилить ею свои наносящие урон заклинания. В состоянии такого запаса эта энергия называется Всплеск мощи.

Военная магия? Это делает тебя Военным Волшебником? Я слышал о них. По-моему, они одеваются в пурпур, но ты не в пурпурном. Досадно. Иди переоденься.



Максимальное число ваших запасённых всплесков мощи равно вашему модификатору Интеллекта (минимум один). Когда вы завершаете долгий отдых, число всплесков в вашем запасе становится равным одному. Когда вы успешно отменяете заклинание с использованием *рассеивания магии [dispel magic]* или *контрзаклинания [counterspell]*, вы получаете один всплеск мощи, так как вы забираете магию из заклинания, которое отменили. Если вы заканчиваете короткий отдых не имея запасённых всплесков мощи, вы получаете один в свой запас.

Один раз за ход, когда вы наносите урон существу или предмету заклинанием волшебника, вы можете потратить один всплеск мощи чтобы нанести дополнительный урон цели силовым полем. Дополнительный урон равен половине вашего уровня волшебника.

СТОЙКАЯ МАГИЯ

Начиная с 10го уровня, магия, которую вы поддерживаете, позволяет вам более эффективно защищаться. Пока вы поддерживаете концентрацию на заклинании, вы получаете бонус +2 к КД и всем спасброскам.

ОТРАЖАЮЩИЙ ПОКРОВ

На 14м уровне, ваше Магическое Отражение наделяется смертоносной магией. Когда вы используете своё умение Магическое Отражение, вы можете испустить разряды магической энергии. До трёх существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах 60 футов от вас, получают урон силовым полем, равный половине вашего уровня волшебника каждое.





Друид

ДАЖЕ В СМЕРТИ КАЖДОЕ СУЩЕСТВО ИГРАЕТ свою роль в поддержании Великого Баланса. Но теперь растет дисбаланс, сила, которая хочет повелевать природой. Это разрушительное поведение смертных рас. Чем дальше их уведут от природы их действия, тем более развращает их влияние. Как друиды мы стремимся в основном защищать и обучать, сохранять Великий баланс, но бывают случаи, когда мы должны встать против опасности и искоренить ее.

— Сафран, архидруид

Друиды являются хранителями природного мира, и считается, что со временем друид становится голо- сом природы, которая, по правде сказать, слишком неуловима для простого люда. Многие, став друи- дами, понимают, что они тяготеют к природе; её силы, циклы и движения наполняют их умы и души изумлением и пронизательностью. Многие ученые и мудрецы изучали природу, слагая тома об этих таинствах и силе, но друиды – особый тип существ: в какой-то момент они начинают воплощать эти природные силы, производя магические явления, которые связывают их с духом природы и потоком жизни. Окружающие часто почитают, избегают или считают друидов опасными из-за их странной и та- инственной силы.

Ваш друид может быть истинным поклонником природы, тем, кто всегда презирал цивилизацию и нашел утешение в диких землях. Или ваш персонаж может быть городским жителем, который теперь стремится привести цивилизованный мир в гар- монию с дикой природой. Вы можете использовать нижеприведенные разделы чтобы придать деталей вашему друиду вне зависимости от того, как он по- пал в эту профессию.

Любимый предмет

Некоторые друиды носят один или несколько пред- метов, священных для них или имеющих глубокое личное значение. Такие предметы не обязательно вол- шебны, но каждый из них является объектом, олице- творяющим связь разума и сердца друида с конкрет- ной концепцией или духовным мировоззрением.

Когда вы решите каким будет ваш любимый предмет, подумайте над тем чтобы создать для него историю: как к вам попал этот предмет и почему он так важен для вас?

Мне всегда нравились друиды, потому что они изготовлены из натуральных ингредиен- тов. И я считаю, что каждый должен иметь такую здоровую диету.



Любимый предмет

кб	Предмет
1	Веточка дерева собраний, которое стоит в центре вашей деревни
2	Флакон с водой из источника святой реки
3	Специальные травы, перевязанные в пучок
4	Маленькая бронзовая чаша с выгравированными изображениями животных
5	Погремушка сделанная из высушенной тыквы и падубных ягод
6	Миниатюрный золотой серп, переданный вам ва- шим наставником

Направляющий аспект

Многие друиды чувствуют сильную связь с конкрет- ным аспектом естественного мира, например, с водоемом, животным, типом дерева или каким-либо другим видом растения. Вы отождествляете себя с выбранным аспектом; своим поведением и самой своей природой он служит примером, которому вы пытаетесь подражать.

Направляющие аспекты

кб	Направляющий аспект
1	Тисовое дерево напоминает вам об обновлении разума и духа, позволяя старому отмереть и новому прорасти.
2	Дубы представляют силу и жизнелюбие. Медитация под дубом наполняет ваше тело и разум решимо- стью и стойкостью.
3	Бесконечный поток реки напоминает вам о величии мира. Вы стремитесь действовать с учетом долго- срочных интересов природы.
4	Море – постоянный бурлящий котел силы и хаоса. Это напоминает вам, что принятие изменений необ- ходимо для выживания в мире.
5	Птицы в небе свидетельствуют о том, что даже самые маленькие существа могут выжить, если они останут- ся выше битвы.
6	Как видно из действий волка, сила одного ничто по сравнению с силой стаи.

Наставник

Не редкость для будущих друидов искать (или быть найденными) учителей или старейшин, которые нау- чат их основам их магического искусства. Большин- ство друидов, которые учатся у наставника, начина- ют свое обучение в молодом возрасте, а наставник играет жизненно важную роль в формировании взглядов и убеждений ученика.

Если ваш персонаж учился у кого-то другого, кто или что это была за личность, и какова была приро- да ваших отношений? Ваш наставник наделил вас определенным взглядом или иным образом повлиял на ваш подход к достижению целей выбранного вами пути?

НАСТАВНИКИ

кб	Наставник
1	Ваш наставник был мудрым трентом, который учил вас мыслить категориями годов и десятилетий, а не дней и месяцев.
2	Вы были обучены дриадой, которая наблюдала за дремлющим порталом в Бездну. Во время вашего обучения вам было поручено наблюдать за скрытыми угрозами миру.
3	Ваш учитель всегда взаимодействовал с вами в форме сокола. Вы никогда не видели гуманоидную форму наставника.
4	Вы были одним из нескольких молодых людей, которые были учениками старого друида, пока один из учеников не предал вашу группу и не убил вашего наставника.
5	Ваш наставник являлся вам только в видениях. Вам еще предстоит встретиться с этой личностью, и вы не уверены, что такая личность существует в телесной форме.
6	Ваш наставник был вермедведем, который научил вас относиться ко всякой живой твари с равным уважением.

КРУГИ ДРУИДОВ

На 2 уровне друид получает умение Круг друидов, и нужно выбрать, в каком круге друидов состоит персонаж. Следующие круги доступны друидам помимо предложенных в *Книге игрока*: Круг снов и Круг пастыря.

КРУГ ПАСТЫРЯ

Друиды Круга Пастырей общаются с духами природы, особенно с духами зверей и фей, и вызывают к этим духам за помощью. Эти друиды признают, что все живые существа играют роль в естественном мире, но они сосредоточены на защите животных и фей, которым трудно защитить себя. Пастыри, как они известны, считают таких существ своими подзащитными. Они отражают атаки чудовищ, которые угрожают им, отгоняют охотников, которые убивают больше добычи, чем необходимо, не позволяют цивилизации вторгаться в среду обитания редких животных и священные места фей. Многие из этих друидов счастливы вдали от больших и маленьких городов, довольствуясь тем, что проводят свои дни в обществе животных и фей из дикой природы.

Члены этого круга становятся авантюристами, чтобы противостоять силам, которые угрожают их подзащитным, или искать знания и силу, которые помогут им лучше охранять своих подопечных. Везде, куда бы ни пошла эти друиды, духи дикой природы следуют за ними.

УМЕНИЯ КРУГА ПАСТЫРЯ

Уровень друида	Умение
2	Речь лесов, Тотем духов
6	Могущественный призыватель
10	Дух защитник
14	Верные призванные

РЕЧЬ ЛЕСОВ

На 2 уровне вы получили возможность говорить с животными и многими феями.

Вы научились говорить, читать и писать на Сильване. Кроме того, звери могут понять вашу речь, а вы можете расшифровывать звуки, которые они издают, и их движения. У большинства животных недостаточно интеллекта для передачи или понимания

Друид из
КРУГА ПАСТЫРЯ



сложных концепций, но дружелюбный зверь может рассказать то, что он видел или слышал в недавнем прошлом. Эта способность не дает вам дружбы с животными, хотя вы можете совместить её применение с подарками, чтобы наладить с ними контакт, как и с другими неигровыми персонажами.

ТОТЕМ ДУХОВ

Начиная с 2 уровня, вы можете вызывать духов природы, чтобы влиять на окружающий вас мир. В качестве бонусного действия вы можете магией вызвать бестелесный дух в точке, которую вы можете видеть в 60 футах от вас. Дух создает ауру в радиусе 30 футов вокруг этой точки. Он не считается ни существом, ни объектом, хотя он имеет спектральный вид существа, которое представляет.

Бонусным действием вы можете перемещать дух до 60 футов в точку, видимую вами.

Дух остаётся в течение 1 минуты или пока вы не станете недееспособным. После использования этой способности вы не сможете использовать её снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Эффект ауры духа зависит от типа духа, который вы вызываете из вариантов ниже.

Дух медведя. Дух медведя дает вам и вашим союзникам силу и выносливость. Каждое выбранное вами существо из тех, кто находится в области ауры в момент появления духа, получает временные хиты в количестве, равном 5 + ваш уровень друида. Кроме того, вы и ваши союзники получаете преимущество на проверки Силы и спасброски Силы, пока находитесь в ауре.

Дух ястреба. Дух ястреба – непревзойденный охотник, помогающий вам и вашим союзникам своим острым взглядом. Когда существо совершает бросок атаки по цели, находящейся в ауре духа, вы можете использовать реакцию, чтобы дать преимущество на этот бросок. Кроме того, вы и ваши союзники получаете преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), пока находитесь в ауре.



Друид из
Круга снов

Дух единорога. Дух единорога защищает окружающих. Вы и ваши союзники получаете преимущество на все проверки способностей, совершаемые для обнаружения существ в ауре духа. Кроме того, если вы сотворяете заклинание, используя ячейку заклинания, которое восстанавливает хиты любого существа внутри или вне ауры, существа по вашему выбору, находящиеся внутри ауры, также восстанавливают хиты в количестве, равном вашему уровню друида.

МОГУЩЕСТВЕННЫЙ ПРИЗЫВАТЕЛЬ

Начиная с 6 уровня звери и феи, которых вы вызываете, становятся более стойкими, чем обычно. Любой зверь или фея, вызванные или созданные заклинанием, которое вы сотворяете, получает следующие преимущества:

- Вызванное существо появляется с дополнительными хитами: за каждую Кость Хитов, которые есть у существа, прибавляется дополнительно 2 хита.
- Урон от его естественных оружий считается магическим при определении преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

Дух защитник

Начиная с 10 уровня, ваш Тотем Духа защищает зверей и фей, которых вы вызываете своей магией. Когда зверь или фея, которых вы вызвали или создали заклинанием, заканчивает свой ход в ауре вашего Тотема Духа, это существо восстанавливает хиты в количестве, равном половине вашего уровня друида.

Я не вижу сны, потому что я не сплю. Я всегда бодрствую, поэтому никто никогда не сможет подкрасться ко мне. Если я и вижу сны, то они ярче и больше твоих, хотя бы потому, что моя голова больше твоей.



ВЕРНЫЕ ПРИЗВАННЫЕ

Начиная с 14 уровня духи природы, с которыми вы общаетесь, защищают вас, когда вы беззащитны. Если ваши хиты упали до 0 или вы против своей воли находитесь в состоянии недееспособной, вы можете немедленно использовать *призыв животных* [*conjure animals*], как если бы он был применён с использованием ячейки заклинаний 9 уровня. Заклинание вызывает четырех животных по вашему выбору с показателем опасности 2 или ниже. Призванные животные появляются в пределах 20 футов от вас. Если они не получают от вас никаких приказов, они защищают вас и нападают на ваших противников. Заклинание не требует концентрации и длится 1 час или пока вы не отмените его (отмена не трогает никаких действий).

После использования этой способности вы не сможете использовать ее снова, пока не закончите продолжительный отдых.

КРУГ СНОВ

Друиды, являющиеся членами круга снов, родом из регионов, имеющих особенно сильную связь со Страной фей и её сказочной реальностью. Их охрана природного мира создает альянс между ними и феями с добрым мировоззрением. Эти друиды стремятся наполнить мир сказочными чудесами из снов. Их магия исцеляет раны и приносит радость подавленным сердцам. Священные земли, которые они оберегают – это мерцающие, плодородные места, где сон и реальность сливаются вместе, а уставшие могут найти покой.

УМЕНИЯ КРУГА СНОВ

Уровень друида	Умение
2	Утешение Летнего Двора
6	Очаг лунного света и тени
10	Скрытые пути
14	Странник во снах

УТЕШЕНИЕ ЛЕТНЕГО ДВОРА

На втором уровне вы принимаете в себя благословения Летнего Двора. Вы становитесь источником энергии, дарующим исцеление от увечий. У вас есть запас энергии фей представленный количеством костей кб равным вашему уровню Друида

Бонусным действием вы можете выбрать одно существо, которое вы можете видеть в пределах 120 футов от вас, и потратить количество костей, равное половине вашего уровня друида или меньше, чтобы восстановить количество хитов, равное результату броска этих потраченных костей. Также цель получает по одному временному хиту за каждую потраченную кость.

Вы восстанавливаете все потраченные кости, когда оканчиваете продолжительный отдых.

ОЧАГ ЛУННОГО СВЕТА И ТЕНИ

На 6 уровне дом возникает там, где вы находитесь. Во время короткого или продолжительного отдыха вы можете призвать теневою силу Сумрачного двора, чтобы помочь защитить вас во время отдыха. В начале отдыха вы касаетесь точки в пространстве, и там появляется невидимая сфера радиусом 30 футов с центром в этой точке. Полное укрытие блокирует содержимое сферы.

Находясь внутри этой сферы вы и ваши союзники получаете +5 бонус к проверкам Ловкости (Скрытность) и Мудрости (Восприятие), а любой свет от открытого огня в сфере (костер, факелы и т. д.) не виден снаружи.

Сфера исчезает в конце отдыха или когда вы покидаете сферу.

СКРЫТЫЕ ПУТИ

Начиная с 10 уровня вы можете использовать скрытые магические пути, которые некоторые феи используют для перемещения. Бонусным действием вы можете телепортироваться на расстояние до 60 футов в видимое вами свободное место. Либо же вы можете действием телепортировать одно согласное существо, которое вы касаетесь, на расстояние до 30 футов, в видимое вами свободное место.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз), и вы восстанавливаете все использования, когда закончите продолжительный отдых.

СТРАННИК ВО СНАХ

На 14 уровне волшебство Страны Фей предоставляет вам возможность путешествовать мысленно или физически через страну сновидений.

Когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете наложить одно из следующих заклинаний, не расходуя ячейку заклинания или материальный компонент: *вещий сон [dream]* (с вами, как посылным), *наблюдение [scrying]* или *круг телепортации [teleportation circle]*.

Этот круг телепортации особенный. Вместо того, чтобы открывать портал в постоянный круг телепортации, он открывает портал в последнее место, где вы закончили продолжительный отдых на этом плане. Если вы не совершали продолжительного отдыха на этом плане, заклинание не срабатывает, но его использование не тратится.

После использования этой способности вы должны завершить продолжительный отдых, чтобы снова её применить.

ИЗУЧЕНИЕ ДИКОГО ОБЛИКА

Умение Дикая облик в *Книге игрока* позволяет превращаться в зверя, которого вы видели. Это правило дает вам потрясающую гибкость, позволяя легко изучить множество животных обликов, но вы должны соблюдать ограничения таблицы Дикая облик в *Книге игрока*.

Когда вы получаете Дикая облик на 2 уровне друида, вы можете задаться вопросом, каких зверей вы уже видели. Следующие таблицы распределили зверей из *Бестиария* по их наиболее вероятным средам обитания. Подумайте, в какой среде вырос ваш друид, а затем обратитесь к соответствующей таблице за списком зверей, которых, вероятно, видел ваш друид ко 2 уровню.

Если бы я мог превратиться во что-то еще, я бы этого не сделал. Потому что все остальные слабее меня.



Эти таблицы также могут помочь вам и вашему Мастеру определить, каких зверей вы можете увидеть в своих путешествиях. Кроме того, таблицы включают в себя показатель опасности каждого зверя и наличие у зверя скорости полета или плавания. Эта информация поможет вам определить, можете ли вы принять форму этого зверя.

Таблицы включают в себя всех отдельных зверей, которые могут быть использованы для Дикого облика (до показателя опасности 1) или для умения Облики круга в Круге Луны (до показателя опасности 6).

АРКТИКА

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Сова	Скорость полёта
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/4	Гигантская сова	Скорость полёта
1	Бурый медведь	—
2	Белый медведь	Скорость плавания
2	Саблезубый тигр	—
6	Мамонт	—

БОЛОТО

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Крыса	—
0	Ворон	Скорость полёта
1/8	Гигантская крыса	—
1/8	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Удав	Скорость плавания
1/4	Гигантская лягушка	Скорость плавания
1/4	Гигантская ящерица	—
1/4	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1/2	Крокодил	Скорость плавания
1	Гигантский паук	—
1	Гигантская жаба	Скорость плавания
2	Гигантский удав	Скорость плавания
5	Гигантский крокодил	Скорость плавания

ГОРЫ

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Орёл	Скорость полёта
0	Козёл	—
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Птеранодон	Скорость полёта
1/2	Гигантский козёл	—
1	Гигантский орёл	Скорость полёта
1	Лев	—
2	Гигантский лось	—
2	Саблезубый тигр	—



Лес

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Бабуин	—
0	Барсук	—
0	Кошка	—
0	Олень	—
0	Гиена	—
0	Сова	Скорость полёта
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/8	Летающая змея	Скорость полёта
1/8	Гигантская крыса	—
1/8	Гигантская куница	—
1/8	Ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Мастифф	—
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Кабан	—
1/4	Удав	Скорость плавания
1/4	Лось	—
1/4	Гигантский барсук	—
1/4	Гигантская летучая мышь	Скорость полёта
1/4	Гигантская лягушка	Скорость плавания
1/4	Гигантская ящерица	—
1/4	Гигантская сова	Скорость полёта
1/4	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1/4	Гигантский паук-волк	—
1/4	Пантера	—
1/4	Волк	—
1/2	Человекообразная обезьяна	—
1/2	Чёрный медведь	—
1/2	Гигантская оса	Скорость полёта
1	Бурый медведь	—
1	Лютый волк	—
1	Гигантская гиена	—
1	Гигантский паук	—
1	Гигантская жаба	Скорость плавания
1	Тигр	—
2	Гигантский кабан	—
2	Гигантский удав	Скорость плавания
2	Гигантский лось	—

Луг

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Кошка	—
0	Олень	—
0	Орёл	Скорость полёта
0	Козёл	—
0	Гиена	—
0	Шакал	—
0	Гриф	Скорость полёта
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/8	Летающая змея	Скорость полёта
1/8	Гигантская куница	—
1/8	Ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Топороклюв	—
1/4	Кабан	—
1/4	Лось	—
1/4	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1/4	Гигантский паук-волк	—
1/4	Пантера (леопард)	—
1/4	Птеранодон	Скорость полёта
1/4	Ездовая лошадь	—
1/4	Волк	—
1/2	Гигантский козёл	—
1/2	Гигантская оса	Скорость полёта
1	Гигантский орёл	Скорость полёта
1	Гигантская гиена	—
1	Гигантский гриф	Скорость полёта
1	Лев	—
1	Тигр	—
2	Аллозавр	—
2	Гигантский кабан	—
2	Гигантский лось	—
2	Носорог	—
3	Анкилозавр	—
4	Слон	—
5	Трицератопс	—

ПОБЕРЕЖЬЕ

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Краб	Скорость плавания
0	Орёл	Скорость полёта
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/8	Гигантский краб	Скорость полёта
1/8	Ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Гигантская ящерица	—
1/4	Гигантский паук-волк	—
1/4	Птеранодон	Скорость полёта
1	Гигантский орёл	Скорость полёта
1	Гигантская жаба	Скорость плавания
2	Плезиозавр	Скорость плавания

Под водой

ПО	Животные	Скорость полёта/плавания
0	Квиппер	Скорость плавания
1/4	Удав	Скорость плавания
1/2	Гигантский морской конёк	Скорость плавания
1/2	Рифовая акула	Скорость плавания
1	Гигантский осьминог	Скорость плавания
1	Гигантский удав	Скорость плавания
2	Охотничья акула	Скорость плавания
2	Плезиозавр	Скорость плавания
3	Косатка	Скорость плавания
5	Гигантская акула	Скорость плавания

Подземье

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Гигантский огненный жук	—
1/8	Гигантская крыса	—
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Гигантская летучая мышь	Скорость полёта
1/4	Гигантская многоножка	—
1/4	Гигантская ящерица	—
1/4	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1	Гигантский паук	—
1	Гигантская жаба	Скорость плавания
2	Гигантский удав	Скорость плавания
2	Белый медведь (пещерный медведь)	Скорость плавания

ПУСТЫНЯ

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Кошка	—
0	Гиена	—
0	Шакал	—
0	Скорпион	—
0	Гриф	Скорость полёта
1/8	Верблюд	—
1/8	Летающая змея	Скорость полёта
1/8	Мул	—
1/8	Ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Удав	Скорость плавания
1/4	Гигантская ящерица	—
1/4	Гигантская ядовитая змея	Скорость плавания
1/4	Гигантский паук-волк	—
1	Гигантская гиена	—
1	Гигантский паук	—
1	Гигантская жаба	Скорость плавания
1	Гигантский гриф	Скорость полёта
1	Лев	—
2	Гигантский удав	Скорость плавания
3	Гигантский скорпион	—

Холмы

ПО	Животное	Скорость полёта/плавания
0	Бабуин	—
0	Орёл	Скорость полёта
0	Козёл	—
0	Гиена	—
0	Ворон	Скорость полёта
0	Гриф	Скорость полёта
1/8	Кровавый ястреб	Скорость полёта
1/8	Гигантская куница	—
1/8	Мастифф	—
1/8	Мул	—
1/8	Ядовитая змея	Скорость плавания
1/8	Кровопийца	Скорость полёта
1/4	Топорокклюв	—
1/4	Кабан	—
1/4	Лось	—
1/4	Гигантская сова	Скорость полёта
1/4	Гигантский паук-волк	—
1/4	Пантера (пума)	—
1/4	Волк	—
1/2	Гигантский козёл	—
1	Бурый медведь	—
1	Лютый волк	—
1	Гигантский орёл	Скорость полёта
1	Гигантская гиена	—
1	Лев	—
2	Гигантский кабан	—
2	Гигантский Лось	—





Я не понимаю привлекательности богов. Зачем поклоняться кому-то, кроме меня?



ЖРЕЦ

СТАТЬ ЖРЕЦОМ – СТАТЬ ПОСЛАННИКОМ БОГОВ.
Сила даруемая богами велика, но она всегда несёт огромную ответственность.

— Патриарх Ригби

Почти все народы, которые почитают божеств, живут своей жизнью, будучи никогда не затронуты божественной сущностью. Таким образом, они никогда не смогут узнать, каково это быть жрецом – тем, кто не только благочестивый священнослужитель, но и был наделен толикой силы божества.

Давний предмет дебатов: становится ли смертный жрецом в результате своей преданности богу, в результате привлечшей внимание божества? Или же само божество видит в смертном потенциал и призывает его к служению? В конечном счете, возможно, ответ не имеет значения. Однако жрецы появляются и мир нуждается в жрецах, так же как жрецы и божества нуждаются друг в друге.

Если ваш персонаж жрец, то следующие разделы предлагают способы добавить некоторые детали к истории и личности этого персонажа.

ХРАМ

Большинство жрецов начинают свое богослужение, становясь священниками ордена, и впоследствии понимают, что они были благословлены их богом для того, чтобы стать жрецами. Чтобы подготовиться к этой новой обязанности, кандидаты обычно получают указание от жреца храма или другого места обучения, посвященного их божеству.

Некоторые храмы отрезаны от мира, так что их обитатели сосредотачиваются на религиозных обрядах, в то время как другие храмы открыты для служения и излечения страждущих. Чем отличается храм, в котором вы учились?

ХРАМЫ

кб	Храм
1	Ваш храм, как говорят, является самым старым из сохранившихся строений, построенных в честь вашего бога.
2	Аколиты нескольких божеств, схожих по догматам, учились вместе в вашем храме.
3	Вы происходите из храма, который занимается пивоварением. Некоторые говорят, что вы пахнете элем из этого храма.
4	Ваш храм – это крепость и полигон, который готовит боевых священников.
5	Ваш храм – это мирное скромное место с огородами и простыми священниками.
6	Вы служили в храме на Внешних Планах.

ДАР

Многие жрецы имеют среди личного снаряжения предметы, которые символизируют их веру, напоминают им обеты или иным образом помогающие держаться на избранном пути. Несмотря на то, что такой предмет не наполнен божественной силой, он важен для владельца из-за того, что он представляет.

ДАРЫ

кб	Дар
1	Фаланга пальца святого
2	Книга в металлическом переплете, рассказывающая, как выследить и уничтожить адских созданий
3	Свисток в форме свиньи, который напоминает о смиренном и всеми любимом наставнике
4	Косичка, сплетенная из волос с хвоста единорога
5	Свиток, описывающий, как наилучшим образом избавить мир от некромантов
6	Рунический камень, по слухам, благословленный вашим богом

ТАЙНЫ

Ни один смертный не свободен от тёмных мыслей или сомнений. Даже жрецы сражаются с темными желаниями или запретными влечениями, заставляющих отвернуться от учений своего божества.

Если вы еще не рассматривали этот аспект своего персонажа, посмотрите в таблицу для примера некоторых тайн или создайте свои. Ваша глубокая, темная тайна может включать в себя, что вы дедали (или делаете), или это может быть связано с тем, как вы относитесь к миру и своей роли в нем.

ТАЙНЫ

кб	Тайна
1	Бес даёт вам советы. Вы пытаетесь игнорировать существо, но иногда его советы полезны.
2	Вы верите, что в конечном счете боги – это ни что иное, как ультрамогущественные смертные существа.
3	Вы признаете силу богов, но вы думаете, что большинство событий происходит по чистой случайности.
4	Несмотря на то, что вы можете использовать божественную магию, вы никогда не ощущали присутствие божественной сущности внутри себя.
5	Вы страдаете от кошмаров, которые, по вашему мнению, посланы вашим богом в качестве наказания за какое-то неведомое преступление.
6	В периоды отчаяния вы чувствуете, что вы всего лишь игрушка богов, и вы презираете их отстраненность.

Мой слуга говорит, что его подручные отлично подкованы в подделке ламы мелкие сопляки с отличным почерком. Хотя зачем они работают в кузне и зачем их подковывает, скажите на милость? А, видимо, это наказание за ошибки!¹



Жрец Домена Кузни

СЛУЖЕНИЕ ПАНТЕОНУ, ФИЛОСОФИИ ИЛИ СИЛЕ

Обычный жрец – священнослужитель конкретного бога и выбирает Божественный Домен, связанный с этим божеством. Магия клирика от бога или божественного плана, и часто священнослужитель несет священный символ, который является проводником божественной силы.

Некоторые жрецы, особенно в мирах, подобных Эберрону, служат целому пантеону, а не одному божеству. В некоторых кампаниях жрецы могут вместо этого служить высшим силам, таким как жизнь или смерть, или философским концепциям, таким как любовь, миролюбие или одно из девяти мировоззрений. В главе 1 *Руководства Мастера* рассматриваются подобные примеры в разделе «Боги вашего мира.»

Поговорите с вашим Мастером о божественных силах, доступных в вашей кампании, будь то боги, пантеоны, философские концепции или высшие силы. Независимо от того, кому или чему служит ваш жрец, выберите Божественный Домен, который подходит для него, и если у него нет святого символа, то придумайте его вместе с Мастером.

Классовые умения жреца часто зависят от вашего божества. Если вы посвятите себя пантеону, высшей силе или философии, ваши жреческие умения все равно работают так, как описано. Просто считайте отсылки к божеству отсылками к той сущности, которой вы служите и которая дает вам вашу магию.

1

Игра слов: forge – глагол подделывать и существительное кузнец. I've got a minion that forges things. An ink-stained little twerp with excellent penmanship. So how do the hammers and fire help the process? Wouldn't the paper get burned? Oh, the fire must be for the wax seals!

БОЖЕСТВЕННЫЕ ДОМЕНЫ

На 1 уровне жрец получает умение Божественный домен. Следующие домены доступны жрецу в дополнение к тем, которые описаны в *Книге игрока*: Домен кузни и Домен упокоения.

ДОМЕН КУЗНИ

Боги кузницы – покровители ремесленников, работающих с металлом, от скромного кузнеца, который обеспечивает деревню подковами и лезвиями плугов, до великого эльфийского мастера, чьи стрелы с алмазным наконечником из мифрила валили лордов демонов. Боги кузницы учат, что с терпением и упорным трудом даже самый трудно обрабатываемый металл может быть превращен из куска руды в красивый предмет. Жрецы этих божеств ищут потерянные силами тьмы предметы, освобождают шахты от орков и открывают редкие и чудесные материалы, необходимые для создания мощных магических предметов. Последователи этих богов очень гордятся своей работой, и они готовы создавать и использовать тяжелую броню и мощное оружие для их защиты. Божествами этого домена являются Гонд, Реоркс, Онотар, Морадин, Гефест и Гойбхну.

УМЕНИЯ ДОМЕНА КУЗНИ

Уровень жреца	Умение
1	Заклинания домена, Бонусные владения, Благословление кузницы,
2	Божественный канал: Благословление ремесленника
6	Душа кузницы
8	Божественный удар (1к8)
14	Божественный удар (2к8)
17	Святой кузницы и огня

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА

Вы получаете заклинания домена согласно таблице Заклинания домена кузни. Как работают заклинания домена, сказано в описании классового умения Божественный домен.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА КУЗНИ

Уровень жреца	Заклинания
1	<i>опознание</i> [identify], <i>палаящая шапка</i> [searing smite]
3	<i>раскалённый металл</i> [heat metal], <i>магическое оружие</i> [magic weapon]
5	<i>стихийное оружие</i> [elemental weapon], <i>защита от энергии</i> [protection from energy]
7	<i>изготовление</i> [fabricate], <i>огненная стена</i> [wall of fire]
9	<i>оживление вещей</i> [animate objects], <i>сотворение</i> [creation]

БОНУСНЫЕ ВЛАДЕНИЯ

Выбрав этот домен на 1 уровне вы получаете владение тяжёлыми доспехами и инструментами кузнеца.



Благословение кузницы

На 1 уровне вы получаете способность наделять магией оружие или доспехи. В конце продолжительного отдыха вы можете коснуться одного немагического предмета, который является доспехами или оружием (простым или воинским). До конца вашего следующего продолжительного отдыха или до тех пор пока вы не умрётё, этот объект считается магической вещью дающей +1 к КД, если это броня, или +1 к броскам атаки и урона, если это оружие.

После использования этого умения вы не сможете использовать его, пока не закончите продолжительный отдых.

Божественный канал: Благословение ремесленника

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать свой Божественный канал для создания простых вещей.

Вы проводите ритуал длительностью в час, который создает немагический предмет, содержащий немного металла: простое или боевое оружие, доспехи, десять боеприпасов, набор инструментов или другой металлический предмет (см. Главу 5, «Снаряжение», в *Книге игрока*). Создание завершается через час, предмет появляется в незанятом пространстве по вашему выбору на поверхности в пределах 5 футов от вас.

То, что вы создаете, может быть чем-то, что стоит не более 100 гр. В рамках этого ритуала вы должны выложить металл, который может содержать монеты, со значением, равным созданию. Металл безвозвратно сливается и превращается в творение на конце ритуала, магически формируя даже немаetalлические части творения.

Ритуал может создать дубликат немагического предмета, который содержит металл, такой как ключ, если вы обладаете оригиналом во время ритуала.

Душа кузницы

Начиная с 6 уровня, ваше мастерство жреца кузни предоставляет вам особые способности:

- Вы получаете сопротивление огненному урону.
- Когда вы носите тяжёлый доспех, то получаете +1 к КД.

Божественный удар

На 8 уровне вы получаете возможность наполнять свои удары оружием огненной силой кузницы. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон огнём 1к8. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

Святой кузницы и огня

На 17 уровне ваше благословенное сходство с огнем и металлом становится более мощным:

- Вы получаете иммунитет к огненному урону
- Когда вы носите тяжёлые доспехи, вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и режущему урону от немагических атак.

Я полагаю, что если вы не можете уничтожить или съесть их, то захоронение трупов имеет столько же смысла, как и все остальное.



Жрец Домена упокоения

Домен упокоения

Боги упокоения следят за границей между жизнью и смертью. Для этих божеств смерть и загробная жизнь являются фундаментальной частью мультивселенной. Нарушение покоя мертвых, для них, – ужасный грех. Божества упокоения: Келемвор, Ви Джас, духи предков Неумирающего Двора, Аид, Анубис и Осирис. Последователи этих божеств стремятся упокоить блуждающих духов, уничтожить нежить и облегчить страдания умирающих. Их магия также позволяет им временно отсрочить смерть, особенно для человека, у которого еще есть неоконченные, великие дела. Это отсрочка смерти, а не её отрицание, потому что смерть в конечном итоге заберёт всех.

Умения Домена упокоения

Уровень жреца	Умение
1	Заклинания домена, Круг смерти, Глаза могилы
2	Божественный канал: Путь к могиле
6	Страж на пороге смерти
8	Мощное заклинание
17	Хранитель душ

Заклинания домена

Вы получаете заклинания домена на уровнях жреца, перечисленных в таблице Заклинания домена упокоения. Как работают заклинания домена, сказано в описании классового умения Божественный домен.



Заклинания домена упокоения

Уровень жреца	Заклинания
1	<i>порча [bane], псевдожизнь [false life]</i>
3	<i>непленные останки [gentle repose], луч слабости [ray of enfeeblement]</i>
5	<i>возрождение [revivify], прикосновение вампира [vampiric touch]</i>
7	<i>усыхание [blight], защита от смерти [death ward]</i>
9	<i>преграда жизни [antilife shell], оживление [raise dead]</i>

Круг смерти

На 1 уровне вы получаете возможность управлять гранью между жизнью и смертью. Если обычно должны вы бросить один или несколько кубиков, чтобы заклинанием восстановить хиты существу с 0 хитов, то вместо этого вы используете максимально возможное число, для каждого кубика.

Кроме того, вы изучаете заговор *уход за умирающим [spare the dying]*, который не учитывается при подсчете известных вам заговоров жреца. Для вас он имеет дистанцию 30 футов, и вы можете накладывать его в качестве бонусного действия.

Глаза могилы

На 1 уровне вы получаете возможность иногда ощущать присутствие нежити, существование которых является оскорблением естественного цикла жизни. В качестве действия, вы можете открыть свой разум, чтобы магическим образом обнаружить нежить. До конца вашего следующего хода вы знаете местоположение любой нежити в пределах 60 футов от вас, которая не находится за полным укрытием и не защищена от магии прорицания. Это чувство ничего не позволяет вам узнать о возможностях существа или идентифицировать его.

Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

Божественный канал: Путь к могиле

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы пометить жизненную силу другого существа как подлежащую уничтожению.

Действием вы выбираете одно существо, которое вы можете видеть, в пределах 30 футов от вас, проклиная его до конца вашего следующего хода. Когда вы или союзник попадете в проклятое существо атакой, у существа будет уязвимость ко всему урону от атаки, а затем проклятие заканчивается.

Страж на пороге смерти

На 6 уровне вы получаете возможность препятствовать смерти. Реакцией, когда вы или существо, которое вы видите в пределах 30 футов от вас, подвергаются критическому удару, вы можете превратить этот удар в нормальный удар. Любые эффекты, вызванные критическим ударом, будут отменены.

Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

Мощное заклинание

Начиная с 8 уровня, вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который вы наносите любым заговором жреца.

Хранитель душ

Начиная с 17 уровня, вы можете схватить остатки жизненной силы умирающего и использовать их, чтобы исцелить живых. Когда враг, видимый вами, умирает в пределах 60 футов от вас, вы или одно существо по вашему выбору, находящееся в пределах 60 футов от вас, восстанавливает количество хитов, равное числу Костей Хитов врага. Вы можете использовать эту способность, только если вы не недееспособны. Используя эту способность, вы не можете ее использовать снова до начала вашего следующего хода.



Так ты получил свои силы, заключив договор с кем-то? В письменной форме, на пергаменте? Ладно, не важно. Просто скажи мне вот что: могу ли я получить твои силы, сожрав тебя?



Колдун

ДУМАЕШЬ, Я СВИХНУЛСЯ? Я ДУМАЮ, по-настоящему свихнуться – это тянуть ляжку простого смертного, когда знания и сила под рукой, чтобы получить их и править миром.

— Заррен, вестник Акамара

Колдуны – искатели и хранители секретов. Они раздвигают грани понимания нашего мира, всегда стремясь расширить свои познания. Там, где мудрецы или волшебники увидят опасное знамение и закончат свои изыскания, колдун продолжит идти вперед несмотря ни на что. Таким образом, для создания колдуна требуется особая смесь интеллекта, любопытства и безрассудства. Многие называли бы это признаком безумия, колдуны же называют это решимостью.

Колдунов определяют два основных фактора, которые действуют совместно, выстраивая свой уникальный путь в этом классе. Во-первых: это события или обстоятельства, которые послужили причиной того, что колдун заключил договор с планарной сущностью. Во-вторых: это характер сущности. В отличие от жрецов, обычно принимающих божество и его божественный дух, колдун может ненавидеть или на оборот любить своего покровителя.

Следующие разделы содержат способы, как приукрасить колдуна-персонажа, которые при этом могут создать некоторые интригующие истории и возможности для отыгрыша.

ОТНОШЕНИЕ ПОКРОВИТЕЛЯ

Любые отношения – это двусторонняя улица, но в случае колдунов и их покровителей совершенно не обязательно, что обе стороны улицы будут иметь одинаковую ширину или один и тот же материал. Чувства, которые колдун испытывает к своему покровителю, позитивные или отрицательные, могут быть взаимными или же наоборот два участника договора могут относиться друг к другу с противоположными эмоциями.

Когда вы определяете отношение вашего колдуна-персонажа к покровителю, также подумайте, как всё выглядит с точки зрения покровителя. Как ваш покровитель относится к вам? Ваш покровитель – друг и союзник или враг, который дает вам силу только потому что вы вынудили его заключить договор?

ОТНОШЕНИЕ ПОКРОВИТЕЛЯ

кб Отношение

- 1 Ваш покровитель направлял и помогал вашей семье в течение нескольких поколений и милостиво относится к вам.
- 2 Каждое взаимодействие с вашим капризным покровителем – это сюрприз, приятный или болезненный.
- 3 Ваш покровитель – дух давно умершего героя, который видит ваш договор как способ для него продолжать оказывать влияние на мир.
- 4 Ваш покровитель – суровый педант и относится к вам с уважением.
- 5 Ваш покровитель обманул вас при заключении договора и относился к вам как к рабу.
- 6 По большей части вам предоставлена свобода действий и покровитель не вмешивается в них. Иногда вы с ужасом думаете, что же будет, когда покровитель наконец проявится.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ ДОГОВОРА

Договор может варьироваться от свободного соглашения до официального контракта с длинными, подробными положениями и перечнями требований. Условия договора – то, что должен сделать колдун, чтобы получить милость покровителя – всегда продиктованы покровителем. Иногда эти условия включают в себя особое положение, которое может показаться странным или причудливым, но колдуны воспринимают эти условия так же серьезно, как и другие требования своих договоров.

Есть ли у вашего персонажа договор, который требует от вас изменить свое поведение необычным или, казалось бы, фривольным образом? Даже если ваш покровитель ещё не возложил на вас такую обязанность, это не значит, что это всё равно не может произойти.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ

кб Условие

- 1 Когда ваш покровитель обратится к вам, вы должны принять немедленные меры против конкретного врага своего покровителя.
- 2 Ваш договор проверяет вашу силу воли; вы должны воздерживаться от алкоголя и других опьяняющих веществ.
- 3 По крайней мере один раз в день вы должны написать или вырезать имя или символ своего покровителя на стене здания.
- 4 Иногда вы должны проводить причудливые ритуалы для поддержания своего договора.
- 5 Вы никогда не можете одевать один и тот же наряд дважды, так как ваш покровитель считает такую предсказуемость скучной.
- 6 Когда вы используете таинственные воззвания, вы должны произнести имя своего покровителя вслух или рискуете вызвать его недовольство.



Колдун Ведьмовского клинка

СВЯЗЫВАЮЩИЙ ЗНАК

У некоторых покровителей есть привычка и им частенько нравится каким-то образом маркировать колдунов. Связывающий знак даёт понять тем, кто знает о таких вещах, что индивид, о котором идет речь, служит покровителю. Колдун может воспользоваться таким знаком, чтобы подтвердить, что он связан договором, или, возможно, захочет скрывать его от лишних глаз (если это возможно), чтобы избежать трудностей, которые он может принести.

Если ваш договор колдуна обязывает вас иметь связывающий знак, как вы относитесь к его демонстрации, вероятно, зависит от характера ваших отношений с тем, кто дал вам это. Является ли знак источником гордости или чем-то, чего вы стыдитесь?

СВЯЗЫВАЮЩИЕ ЗНАКИ

кб	Знак
1	Один из ваших глаз выглядит так же, как глаз вашего покровителя.
2	Каждый раз, когда вы просыпаетесь, маленькая родинка на вашем лице появляется в другом месте.
3	Вы проявляете симптомы болезни, но не страдаете от нее.
4	Ваш язык неестественного цвета.
5	У вас есть рудиментарный хвост.
6	Ваш нос светится в темноте.

ПОТУСТОРОННИЕ ПОКРОВИТЕЛИ

На 1 уровне колдун получает особенность Потусторонний покровитель. В дополнение к тем, что описаны в *Книге игрока*, вам доступны следующие варианты: Ведьмовской клинок и Небожитель.

ВЕДЬМОВСКОЙ КЛИНОК

Вы заключили свой договор с таинственной сущностью из Царства теней – силой, которая проявляется в разумном магическом оружии, сотворённом из тени. Могущественный меч Чёрный клинок [Blackrazor] – самый примечательный из этого оружия, которое на протяжении веков распространялось по мульти-вселенной. Теневая сила, лежащая в основе этого оружия, может предложить силу колдунам, которые заключают с ними договор. Некоторые колдуны ведьмовского клинка создают своё оружие, которое подражает тому, что создано в Царства теней. Другие отказываются от такого оружия, чтобы использовать тёмную магию из этого плана в своих заклинаниях.

Поскольку, как известно, Королева Воронов выковала первое из этих оружий, многие мудрецы предполагают, что она и сила едины, и что оружие вместе с колдунами ведьмовского клинка – это инструменты, которые она использует для манипулирования событиями на Материальном плане в своих, непостижимых целях.

УМЕНИЯ ВЕДЬМОВСКОГО КЛИНКА

Уровень колдуна	Умение
1	Расширенный список заклинаний, Проклятие Ведьмовского клинка, Проклятый воитель
6	Проклятый спектр
10	Проклятый доспех
14	Мастер проклятий

РАСШИРЕННЫЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

Ведьмовской клинок позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ВЕДЬМОВСКОГО КЛИНКА

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>щит</i> [shield], <i>гневная кара</i> [wrathful smite]
2	<i>размытый образ</i> [blur], <i>клеймящая кара</i> [branding smite]
3	<i>мерцание</i> [blink], <i>стихийное оружие</i> [elemental weapon]
4	<i>воображаемый убийца</i> [phantasmal killer], <i>оглушающая кара</i> [staggering smite]
5	<i>изгоняющая кара</i> [banishing smite], <i>конус холода</i> [cone of cold]

ПРОКЛЯТИЕ ВЕДЬМОВСКОГО КЛИНКА

Начиная с 1 уровня, вы получаете возможность наложить на кого-то жестокое проклятие. В качестве бонусного действия выберите одно существо, которое вы можете увидеть в пределах 30 футов от себя. Цель получает проклятье на 1 минуту. Проклятие заканчивается раньше, если цель умирает, если вы умираете или вы недееспособны. Пока проклятие не закончится, вы получите следующие преимущества:

Ведьмовской клинок. Какое крутое имя! Так твой меч злой или проклят или что-то в этом роде? Но ты злой, да? ... Ладно, теперь мне не нравится это имя. Имена не крутые, если они не имеют смысла. Как у меня: Занатар. Видишь? Оно крутое, и имеет смысл!



- Вы получаете бонус к повреждениям против проклятой цели. Бонус равен вашему бонусу мастера.
- Любой бросок атаки, который вы делаете против проклятой цели, является критическим попаданием при результате 19 или 20 на к20.
- Если проклятая цель умирает, вы восстанавливаете количество хитов, равное вашему уровню колдуна + ваш модификатор Харизмы (минимум 1 хит).

Вы не сможете использовать эту умение еще раз, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

ПРОКЛЯТЫЙ ВОИТЕЛЬ

На 1 уровне вы проходите необходимую подготовку, чтобы быть эффективнее в бою. Вы получаете навыки владения со средними доспехами, щитами и воинским оружием.

Влияние вашего покровителя также позволяет мистически направлять вашу волю через оружие. Всякий раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете коснуться одного оружия, которым вы владеете, и у которого нет свойства «двуручное». Когда вы атакуете этим оружием, вы можете использовать для бросков атаки и урона свой модификатор Харизмы вместо модификатора Силы или Ловкости. Это умение действует до тех пор, пока вы не закончите продолжительный отдых. Если вы позже заключаете Договор клинка, это умение распространяется на любое оружие договора, которое вы вызываете этим умение, независимо от типа оружия.

ПРОКЛЯТЫЙ СПЕКТР

Начиная с 6 уровня, вы можете проклинать душу человека, которого вы убиваете, временно обязывая его служить вам. Когда вы убиваете гуманоида, вы можете заставить его дух подняться из своего тела в качестве **спектра**, характеристики которого находятся в *Бестиарии*. Когда появляется спектр, он получает временные хиты, равные половине уровня вашего колдуна. Пройдите проверку инициативы для спектра, который получает свой собственный ход. Он подчиняется вашим словесным командам, а также получает специальный бонус к своим броскам атаки, равный вашему модификатору Харизмы (минимум +0).

Спектр продолжает вам служить до конца вашего следующего продолжительного отдыха, после чего он уходит в загробную жизнь.

После сковывания спектра этим умением, вы не сможете снова использовать это умение, пока не закончите продолжительный отдых.

ПРОКЛЯТЫЙ ДОСПЕХ

На 10 уровне ваше проклятие становится более мощным. Если цель, проклятая вашим Проклятием ведьмовского клинка, попадает по вам броском атаки, вы можете использовать свою реакцию, чтобы бросить кб. При результате 4 или выше, атака промахивается по вам, независимо от броска проклятого существа.

МАСТЕР ПРОКЛЯТИЙ

Начиная с 14 уровня, вы можете перенести Проклятие ведьмовского клинка с убитого существа на другое существо. Когда существо, проклятое Проклятием ведьмовского клинка, умирает, вы можете переместить проклятие на другое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя, если вы не недееспособны. Когда вы перемещаете проклятие таким образом, вы не восстанавливаете хиты от смерти ранее проклятого существа.

НЕБОЖИТЕЛЬ

Ваш покровитель – могущественное существо с Верхних Планов. Вы связаны с древним эмпирием, соларом, ки-рином, единорогом или другим существом, которое находится в планах вечного блаженства. Ваш договор с этим существом позволяет вам ощутить малейшие колебания священного света, который освещает мультивселенную.

Присоединение к такой силе может привести к изменениям в вашем поведении и убеждениях. Вы можете пробудить в себе желание уничтожить нежить, победить исчадий и защитить невинных. Время от времени ваше сердце также может быть наполнено стремлением к небесному царству вашего покровителя и желанием бродить по этому раю до конца ваших дней. Но вы знаете, что сейчас ваша миссия среди смертных, и что ваш договор обязывает вас принести свет в темные уголки мира.

УМЕНИЯ НЕБОЖИТЕЛЯ

Уровень колдуна	Умение
1	Расширенный список заклинаний, Дополнительные заговоры, Лечащий свет
6	Сияющая душа
10	Небесное сопротивление
14	Жгучее возмездие

РАСШИРЕННЫЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

Небожитель позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ НЕБОЖИТЕЛЯ

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>лечение ран [cure wounds], направленный снаряд [guiding bolt]</i>
2	<i>пылающий шар [flaming sphere], малое восстановление [lesser restoration]</i>
3	<i>дневной свет [daylight], возрождение [revivify]</i>
4	<i>страж веры [guardian of faith], огненная стена [wall of fire]</i>
5	<i>небесный огонь [flame strike], высшее восстановление [greater restoration]</i>



Колдун
Небожителя



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы узнаете заговоры *свет [light]* и *священное пламя [sacred flame]*. Для вас они считаются заговорами колдуна, но они не учитываются при подсчете известных вам заговоров.

ЛЕЧАЩИЙ СВЕТ

На 1 уровне вы получаете способность направлять небесную энергию для лечения ран. У вас есть пул кубиков кб, который вы тратите, чтобы подпитывать это лечение. Количество кубиков равно 1 + уровень вашего колдуна.

В качестве бонусного действия вы можете вылечить одно существо, которое вы можете видеть в 60 футах от вас, потратив несколько кубиков. Максимальное количество кубиков, которые вы можете потратить одновременно, равно вашему модификатору Харизмы (минимум 1 кубик). Бросьте кубики, которые вы тратите, сложите их значения и восстанавливайте количество хитов, равное сумме.

Вы восстанавливаете все потраченные кубики, когда вы закончите продолжительный отдых.

СИЯЮЩАЯ ДУША

Начиная с 6 уровня, ваша связь с Небожителем позволяет вам служить проводником для сияющей энергии. Вы получаете сопротивление урону излучение, и когда вы сотворяете заклинание, которое наносит урон излучением или огнём, вы можете добавить модификатор Харизмы к одному броску урона излучением или огнём против одной из целей этого заклинания.

НЕБЕСНОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ

Начиная с 10 уровня вы получаете временные хиты, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых. Эти временные хиты, равны вашему уровню колдуна + ваш модификатор Харизмы. Кроме того, в конце отдыха, выбирайте до пяти существ, которых вы можете видеть. Эти существа получают временные хиты, равные половине вашего уровня колдуна + ваш модификатор Харизмы.

ЖГУЧЕЕ ВОЗМЕЗДИЕ

Начиная с 14 уровня, сияющая энергия, которую вы используете, позволяет вам противостоять смерти. Когда вам нужно сделать спасбросок от смерти в начале вашего хода, вы можете вместо этого подняться на ноги со взрывом сияющей энергии. Вы восстанавливаете хиты, равные половине вашего максимального значения хитов, после чего – можете встать, если захотите. Каждое существо по вашему выбору, находящееся в пределах 30 футов от вас, получает урон излучением, равный $2к8$ + ваш модификатор Харизмы и ослеплено до конца текущего хода.

После использования этой особенности вы не сможете использовать её снова, пока не закончите продолжительный отдых.

ТАИНСТВЕННЫЕ ВОЗВРАЩЕНИЯ

На 2 уровне колдун получает умение Таинственные воззвания. Ниже перечислены новые варианты для этого умения, в дополнение к тем, что описаны в *Книге игрока*.

Если таинственное воззвание имеет требования, вы должны выполнить их, чтобы познать его. Вы можете узнать воззвание сразу же, как только выполните все необходимые требования. Указанный в требованиях уровень относится к уровню колдуна, а не персонажа.

АСПЕКТ ЛУНЫ

Требование: умение Договор гримуара

Вам больше не нужно спать и вас невозможно усыпить любым способом. Чтобы получить преимущества продолжительного отдыха, вы можете потратить все 8 часов на легкую деятельность, например, прочитывать свою Книгу Теней и постоять на страже.

БЕЗЖАЛОСТНОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Требование: 7 уровень, заклинание сглаз [hex] или способность колдуна к проклятию

Ваше проклятие создает временную связь между вами и вашей целью. В качестве бонусного действия вы можете магически телепортироваться на расстояние до 30 футов, в незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах 5 футов от цели, проклятой вашим заклинанием *сглаз [hex]* или вашим умением колдуна, таким как Проклятие Ведьмовского клинка или Знак дурного предзнаменования. Чтобы телепортироваться таким образом, вы должны иметь возможность видеть проклятую цель.

БЕЗУМНОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Требование: 5 уровень, заклинание сглаз [hex] или способность колдуна к проклятию

В качестве бонусного действия вы вызываете психическое возмущение вокруг цели, проклятой вашим заклинанием *сглаз [hex]* или вашим умением колдуна, таким как Проклятие Ведьмовского клинка или Знак дурного предзнаменования. Когда вы это делаете, вы наносите психический урон проклятой цели и каждому существу по вашему выбору, которое вы можете

видеть в пределах 5 футов от цели. Психический урон равен вашему модификатору Харизмы (минимум 1 урон). Чтобы использовать это воззвание, вы должны иметь возможность видеть проклятую цель, и она должна находиться в пределах 30 футов от вас.

ГРОБНИЦА ЛЕВИСТУСА

Требование: 5 уровень

Если вы получаете урон, то в качестве реакции, вы можете покрыть себя льдом, который тает в конце вашего следующего хода. Вы получаете 10 временных хитов за уровень колдуна, которые принимают как можно больше урона, на который вы сделали реакцию. Сразу же после получения урона вы получаете уязвимость к урону огнём, ваша скорость уменьшается до 0, а вы недееспособны. Эти эффекты и любые оставшиеся временные хиты пропадают, когда тает лёд.

Используя это воззвание, вы не сможете использовать его снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

ДАР ВЕЧНОЖИВЫХ

Требование: умение Договор цепи

Всякий раз, когда вы восстанавливаете хиты и ваш фамильяр находится на расстоянии 100 футов от вас, все кубики, брошенные для восстановления хитов, для вас имеют максимальное значение.

ДАР ГЛУБИН

Требование: 5 уровень

Вы можете дышать под водой, и вы получаете скорость плавания, равную вашей скорости ходьбы.

Вы также можете один раз сотворить дыхание по водой [*water breathing*], не расходуя ячейку заклинаний. Вы восстанавливаете это умение, когда заканчиваете продолжительный отдых.

КОПЬЕ ЛЕТАРГИИ

Требование: заговор мистический заряд

Один раз в каждом из ваших ходов, когда вы попадаете по существу мистическим зарядом [*eldritch blast*], вы можете до конца вашего следующего хода уменьшить его скорость на 10 футов.

МИСТИЧЕСКАЯ КАРА

Требование: 5 уровень, умение Договор клинка

Один раз за ход, когда вы атакуете существо своим оружием договора, вы можете потратить ячейку заклинаний колдуна, чтобы нанести дополнительные 1к8 урона цели, плюс ещё 1к8 за каждый уровень ячейки заклинания, также вы можете сбить с ног цель, если она Огромного или меньшего размера.

ПЛАЩ МУХ

Требование: 5 уровень

В качестве бонусного действия вы можете окружить себя волшебной аурой, которая выглядит как множество мух. Аура распространяется на 5 футов от вас во всех направлениях, но не через полное укрытие. Этот эффект длится до тех пор, пока вы не станете недееспособны или не отмените его в качестве бонусного действия.

Аура даёт вам преимущество на проверки Харизмы (Запугивание), но даёт помеху на все другие проверки Харизмы. Любое другое существо, которое начинает свой ход в ауре, получает урон ядом, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 0 урона).

Используя это воззвание, вы не сможете использовать его снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

ПОБЕГ ОБМАНЩИКА

Требование: 7 уровень

Вы можете один раз наложить на себя свободу перемещения [*freedom of movement*], не тратя ячейки заклинаний. Вы восстанавливаете это умение, когда заканчиваете продолжительный отдых.

ПРИЗРАЧНЫЙ ВЗОР

Требование: 7 уровень

В качестве действия вы получаете возможность видеть сквозь твердые объекты в радиусе 30 футов. В этом диапазоне у вас есть тёмное зрение, если у вас его ещё нет. Это особое зрение длится 1 минуту или до тех пор, пока ваша концентрация не закончится (как если бы вы концентрировались на заклинании). За это время вы воспринимаете объекты как призрачные, прозрачные изображения.

Используя это воззвание, вы не сможете использовать его снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

САВАН ТЕНЕЙ

Требование: 15 уровень

Вы можете неограниченно накладывать заклинание невидимости [*invisibility*], не тратя ячейки заклинаний.

УЛУЧШЕННОЕ ОРУЖИЕ ДОГОВОРА

Требование: умение Договор клинка

Вы можете использовать любое оружие, призванное с помощью умения Договор клинка, в качестве своей заклинательной фокусировки колдуна.

Кроме того, это оружие получает +1 бонус к атакам и броскам урона, если это не волшебное оружие, которое уже имеет бонус к этим броскам.

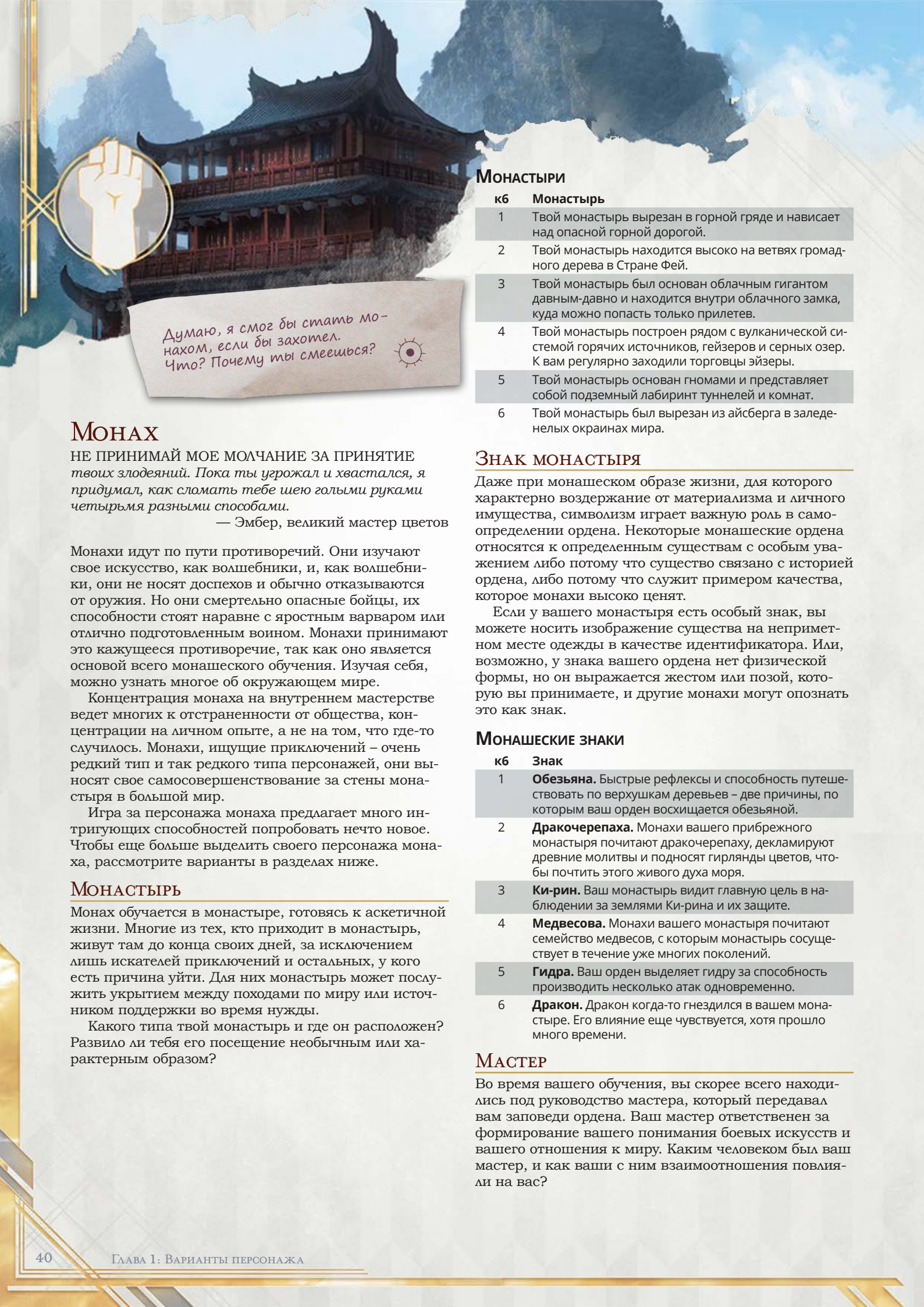
Наконец, призванное оружие может быть коротким луком, длинным луком, легким арбалетом или тяжёлым арбалетом.

ХВАТКА ХАДАРА

Требование: заговор мистический заряд

Один раз в каждом из ваших ходов, когда вы попадаете по существу мистическим зарядом [*eldritch blast*], вы можете переместить это существо по прямой линии на 10 футов ближе к вам.





Думаю, я смог бы стать монахом, если бы захотел. Что? Почему ты смеешься?

МОНАХ

НЕ ПРИНИМАЙ МОЕ МОЛЧАНИЕ ЗА ПРИНЯТИЕ твоих злодеяний. Пока ты угрожал и хвастался, я придумал, как сломать тебе шею голыми руками четырьмя разными способами.

— Эмбер, великий мастер цветов

Монахи идут по пути противоречий. Они изучают свое искусство, как волшебники, и, как волшебники, они не носят доспехов и обычно отказываются от оружия. Но они смертельно опасные бойцы, их способности стоят наравне с яростным варваром или отлично подготовленным воином. Монахи принимают это кажущееся противоречие, так как оно является основой всего монашеского обучения. Изучая себя, можно узнать многое об окружающем мире.

Концентрация монаха на внутреннем мастерстве ведет многих к отстраненности от общества, концентрации на личном опыте, а не на том, что где-то случилось. Монахи, ищущие приключений – очень редкий тип и так редкого типа персонажей, они выносят свое самосовершенствование за стены монастыря в большой мир.

Игра за персонажа монаха предлагает много интригующих способностей попробовать нечто новое. Чтобы еще больше выделить своего персонажа монаха, рассмотрите варианты в разделах ниже.

МОНАСТЫРЬ

Монах обучается в монастыре, готовясь к аскетичной жизни. Многие из тех, кто приходит в монастырь, живут там до конца своих дней, за исключением лишь искателей приключений и остальных, у кого есть причина уйти. Для них монастырь может послужить укрытием между походами по миру или источником поддержки во время нужды.

Какого типа твой монастырь и где он расположен? Развил ли тебя его посещение необычным или характерным образом?

МОНАСТЫРИ

к6 Монастырь

- 1 Твой монастырь вырезан в горной гряде и нависает над опасной горной дорогой.
- 2 Твой монастырь находится высоко на ветвях громадного дерева в Стране Фей.
- 3 Твой монастырь был основан облачным гигантом давным-давно и находится внутри облачного замка, куда можно попасть только прилетев.
- 4 Твой монастырь построен рядом с вулканической системой горячих источников, гейзеров и серных озер. К вам регулярно заходили торговцы эйзеры.
- 5 Твой монастырь основан гномами и представляет собой подземный лабиринт туннелей и комнат.
- 6 Твой монастырь был вырезан из айсберга в заледеленых окраинах мира.

ЗНАК МОНАСТЫРЯ

Даже при монашеском образе жизни, для которого характерно воздержание от материализма и личного имущества, символизм играет важную роль в самоопределении ордена. Некоторые монашеские ордена относятся к определенным существам с особым уважением либо потому что существо связано с историей ордена, либо потому что служит примером качества, которое монахи высоко ценят.

Если у вашего монастыря есть особый знак, вы можете носить изображение существа на неприметном месте одежды в качестве идентификатора. Или, возможно, у знака вашего ордена нет физической формы, но он выражается жестом или позой, которую вы принимаете, и другие монахи могут опознать это как знак.

МОНАШЕСКИЕ ЗНАКИ

к6 Знак

- 1 **Обезьяна.** Быстрые рефлексы и способность путешествовать по верхушкам деревьев – две причины, по которым ваш орден восхищается обезьяной.
- 2 **Дракочерепаша.** Монахи вашего прибрежного монастыря почитают дракочерепашу, декламируют древние молитвы и подносят гирлянды цветов, чтобы почтить этого живого духа моря.
- 3 **Ки-рин.** Ваш монастырь видит главную цель в наблюдении за землями Ки-рина и их защите.
- 4 **Медвесова.** Монахи вашего монастыря почитают семейство медвесов, с которым монастырь сосуществует в течение уже многих поколений.
- 5 **Гидра.** Ваш орден выделяет гидру за способность производить несколько атак одновременно.
- 6 **Дракон.** Дракон когда-то гнезвился в вашем монастыре. Его влияние еще чувствуется, хотя прошло много времени.

МАСТЕР

Во время вашего обучения, вы скорее всего находились под руководством мастера, который передавал вам заповеди ордена. Ваш мастер ответственен за формирование вашего понимания боевых искусств и вашего отношения к миру. Каким человеком был ваш мастер, и как ваши с ним взаимоотношения повлияли на вас?



Слева направо: монахи Пути пьяного мастера, Пути кенсея и Пути солнечной души

МАСТЕРА

кб Мастер

- | | |
|---|---|
| 1 | Ваш мастер был тираном, которого вы должны были победить в бою один на один, чтобы закончить обучение. |
| 2 | Ваш мастер был добрым и учил вас преследовать мирные цели. |
| 3 | Ваш мастер безжалостно заставлял вас превосходить себя. Вы чуть не потеряли глаз во время одной особенно жестокой тренировки. |
| 4 | Ваш мастер казался добросердечным, пока тренировал вас, но в конце концов предал монастырь. |
| 5 | Ваш мастер был холодным и отдаленным. Вы подзреваете, что вы двое можете быть как-то связаны. |
| 6 | Ваш мастер был добр, щедр и никогда не критиковал вас. Тем не менее вам кажется, что вам так и не удалось полностью оправдать его ожиданий. |

МОНАСТЫРСКИЕ ТРАДИЦИИ

При достижении 3 уровня монах получает умение Монастырская Традиция. Следующие варианты доступны для монаха, в дополнение к представленным в *Книге игрока*: Путь кенсея, Путь пьяного мастера и Путь солнечной души.

Путь кенсея

Монахи, следующие Пути кенсея, беспрестанно улучшают свои навыки владения оружием, достигая того, что оружие становится продолжением их тела. Основанная на мастерстве боя мечом, традиция расширилась и включает в себя множество разнообразного оружия.

Для кенсея оружие – то же самое, что кисточка для художника или перо и чернила для писателя. Меч ли, лук ли – всё это лишь инструменты для выражения красоты и изящности боевых искусств. Мастерство делает кенсея несравненным воителем, но при этом требует изнурительных тренировок, практики и обучения.

УМЕНИЯ ПУТИ КЕНСЕЯ

Уровень монаха	Умение
3	Путь кенсея (2 оружия)
6	Единство с клинком, Путь кенсея (3 оружия)
11	Заостренный клинок, Путь кенсея (4 оружия)
17	Безошибочная точность, Путь кенсея (5 оружий)

Путь кенсея

Если вы выбрали эту традицию на 3 уровне, ваше освоение боевых искусств ведет вас к мастерству использования определенных видов оружия. Этот путь также включает в себя владение ловкими мазками кисти в каллиграфии или живописи. Вы получаете следующие преимущества:

Оружие кенсея. Выберите два типа оружия в качестве своих оружий кенсея: одно рукопашное и одно дальнобойное. Любое из этих оружий может быть простым или воинским, у которого нет свойств тяжелое и особое. Длинный лук тоже можно выбрать. Вы получаете владение этими оружием, если у вас его нет. Оружия этих типов становятся монашеским оружием для вас. Многие черты этой традиции работают только с оружием кенсея. Когда вы достигаете 6, 11 и 17 уровня в этом классе, вы можете выбрать еще один тип оружия – рукопашное или дальнобойное вашим оружием кенсея, учитывая критерии, приведенные выше.

Ловкое парирование. Если вы делаете безоружный удар в качестве части действия Атака в свой ход и держите рукопашное оружие кенсея, вы можете использовать его, чтобы защититься. Вы получаете бонус +2 к КД до начала вашего следующего хода, если оружие находится в вашей руке и вы не недееспособны.

Выстрел кенсея. Бонусным действием в свой ход вы можете сделать свою дальнобойную атаку оружием кенсея более смертоносной. Когда вы так делаете, любая цель, по которой вы попали дальнобойной атакой, используя оружие кенсея, получает дополнительно 1к4 урона такого же типа, как у оружия. Вы сохраняете это преимущество до конца текущего хода.

Почему самурай пересек дорогу? ... Теперь спроси «Почему?» ... Хорошо, вот тут шутка: Я кенсэй. Понял? Что? Почему ты не смеешься? Шутка просто отличная, а подача великолепна. Может ты не понял, потому что тупой.



Пьяный мастер часто любит прикидываться дурачком, чтобы принести радость горюющим или чтобы продемонстрировать покорность высокомерным, но вступив в битву, пьяный мастер может быть безумным виртуозным врагом.

УМЕНИЯ ПУТИ ПЬЯНОГО МАСТЕРА

Уровень монаха	Умение
3	Дополнительные владения, Техника пьяницы
6	Пьяная походка
11	Удача пьяницы
17	Опьяняющая ярость

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЛАДЕНИЯ

Когда вы выбираете эту традицию на 3 уровне, вы получаете владение навыком Выступление, если у вас его еще нет. Ваша техника боевого искусства соединяет боевые тренировки с точностью танцора и выходками шута. Вы также получаете владение инструментами пивовара, если у вас его еще нет.

ТЕХНИКА ПЬЯНИЦЫ

На 3 уровне вы учитесь быстро поворачиваться во время использования Шквала ударов. Когда вы используете Шквал ударов, то получаете все преимущества от Отхода, а ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов до конца этого хода.

ПЬЯНАЯ ПОХОДКА

Начиная с 6 уровня, вы можете двигаться странным, покачивающимся образом. Вы получаете следующие преимущества.

Вскочить на ноги. Когда вы сбиты с ног, вы можете встать, потратив 5 футов движения вместо половины скорости.

Перенаправить атаку. Когда существо промахивается по вам атакой ближнего боя, вы можете реакцией потратить 1 очко ци, чтобы эта атака попала по одному существу по вашему выбору, кроме атакующего, которое вы можете видеть в радиусе 5 футов от себя.

УДАЧА ПЬЯНИЦЫ

Начиная с 11 уровня, удача улыбается вам именно тогда, когда вы готовы провалиться в небытие. Делая проверку способности, бросок атаки или спасбросок с помехой, вы можете использовать 2 очка ци, чтобы отменить помеху на этот бросок.

ОПЬЯНЯЮЩАЯ ЯРОСТЬ

На 17 уровне вы получаете возможность нанести ошеломляющее число атак против группы противников. Когда вы используете Шквал Ударов, вы можете совершить до трех дополнительных атак (до пяти атак Шквала ударов в общем), при условии, что все атаки Шквала ударов должны быть нацелены на разных существ в этом ходу.



Путь кисти. Вы получаете владение инструментами каллиграфа или художника на ваш выбор.

ЕДИНСТВО С КЛИНКОМ

На 6 уровне вы распространяете вашу энергию ци на своё оружие, получая следующие бонусы:

Магическое оружие кенсэя. Ваши атаки оружием кенсэя считаются магическими при определении преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

Ловкий удар. Когда вы попадаете по цели оружием кенсэя, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы нанести цели дополнительный урон этим оружием, равный вашей кости Боевых Искусств. Вы можете использовать это умение только один раз за каждый свой ход.

ЗАОСТРЕННЫЙ КЛИНОК

На 11 уровне вы получаете способность пропитывать ваше оружие силой Ци. Бонусным действием, вы можете потратить до 3 очков Ци для того, чтобы дать одному оружию кенсэя, которое вы держите, бонус к броскам атаки и урона. Бонус равен количеству потраченных очков ци. Бонус длится 1 минуту или до тех пор, пока вы снова не используете эту черту. Эта черта не влияет на магическое оружие, у которого уже есть бонус к броскам атаки и урона.

БЕЗОШИБОЧНАЯ ТОЧНОСТЬ

На 17 уровне ваше мастерство владения оружием достигает таких высот, что ваша точность становится просто невероятной. Если вы промахиваетесь атакой с использованием монашеского оружия в свой ход, вы можете перебросить этот бросок. Вы можете использовать это умение только один раз за каждый свой ход.

ПУТЬ ПЬЯНОГО МАСТЕРА

Путь пьяного мастера учит студентов двигаться отрывисто, непредсказуемо, как это делают пьяницы. Пьяный мастер качается, шатаясь на подгибающихся ногах, пытаясь казаться неумелым бойцом, с которым на деле оказывается нелегко справиться. Беспорядочные спотыкания пьяного мастера являются ничем иным, как прекрасно исполненным танцем блокирующих ударов, парирований, выпадов, атак и отступлений.

Путь солнечной души

Монахи Пути солнечной души учатся преобразовать собственную жизненную энергию в обжигающие лучи света. Они учат, что медитация может открыть неукротимый свет, скрытый в душе каждого живого существа.

Умения Пути солнечной души

Уровень монаха	Умение
3	Луч сияющего солнца
6	Удар пылающей дуги
11	Пылающий солнечный взрыв
17	Солнечный щит

Луч сияющего солнца

Когда вы выбираете эту традицию на 3 уровне, вы можете метать палящий заряд магического сияния.

Вы получаете дальнюю атаку заклинанием, которую вы можете использовать с действием Атаки. Эта особая атака – это дальнебойная атака заклинанием и имеет дальность 30 футов. Вы получаете владение этой атакой и добавляете свой модификатор Ловкости к броскам атаки и повреждению. Атака наносит повреждения излучением, кубик урона к4. Урон меняется с получением уровней монаха, как указано в столбце Боевых Искусств в таблице Монаха.

Когда вы используете эту специальную атаку в свой ход действием атаки, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы совершить две ещё две подобные дополнительные атаки в качестве бонусного действия.

Когда вы получаете черту Дополнительная Атака, эта особая атака может использоваться вместо любой из атак, которые вы делаете в качестве части действия Атака.

Удар пылающей дуги

На 6 уровне вы получаете способность преобразовывать ваше ци в волны пылающей энергии. Сразу же после использования в свой ход действия Атаки, вы можете потратить 2 очка ци, чтобы сотворить заклинание *огненные ладони [burning hands]* за бонусное действие.

Вы можете потратить дополнительное очко ци, чтобы сотворить *огненные ладони [burning hands]* более высокого уровня. Каждое дополнительное очко ци поднимает уровень заклинания на 1. Максимальное количество очков ци (2 плюс дополнительные очки), которые могут быть потрачены на заклинание, равно половине ваших уровней монаха.

Пылающий солнечный взрыв

На 11 уровне вы получаете способность создавать шар света, раскрывающийся разрушительным взрывом. Действием вы создаёте шар и метаете его в выбранную точку в радиусе 150 футов, где он в мгновение разрывается смертоносной сферой сияющего света.

Каждое существо, попавшее в 20-футовый радиус сферы, должно успешно пройти спасбросок Телосложения или получить 2к6 урона излучением. Существу не нужно совершать спас-бросок, если оно находится за непрозрачным полным укрытием.

Вы можете увеличить урон сферы, потратив очки ци. Каждое очко, до максимума в 3 очка, увеличивает урон на 2к6.



Солнечный щит

На 17 уровне, вы можете окружить себя сияющей, магической аурой. Вы источаете яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Вы можете погасить или зажечь свет бонусным действием. Если существо попадает по вам во время сияния атакой оружием ближнего боя, вы можете использовать реакцию, чтобы нанести существу урон излучением. Урон излучением равен 5 + ваш модификатор Мудрости.

Так у тебя значит есть эта душа, но ее нельзя увидеть или потрогать. А когда ты умираешь эта невидимая штука покидает твое тело и отправляется в место, которое нельзя увидеть. И вы народ думаете, что это я сумасшедший?





Жить ради клятвы? Это звучит нелепо. Чего ради кто-то идёт на это? Нет ничего плохого в том, чтобы давать обещания, но лишь слабаки их сдерживают.



ПАЛАДИН

ИСТИННАЯ ЦЕННОСТЬ ПАЛАДИНА ИЗМЕРЯЕТСЯ не в побежденных врагах или разворованных подземельях. Она измеряется в спасенных жизнях и сердцах, возвращенных в милосердию и справедливости.

— Истеваль

Паладин являет собой живое воплощение клятвы – обета или присяги, воплощенной в лице святого воина, у которого хватает навыков и целеустремленности довести дело до конца. Некоторые паладины посвящают себя непосредственно защите невинных и распространению правосудия в мире, тогда как другие пытаются достичь этого, покоряя тех, кто дерзнёт встать у них на пути, заставляя их преклониться перед законом.

И хотя в мире нельзя найти паладина, которого можно было бы назвать типичным, некоторая часть из них является узко мыслящими «твори-добро» деятелями, которые не собираются терпеть даже самое малое отклонение от их собственных взглядов. Паладины, которые вступили на путь искателей приключений, впрочем, редко остаются столь непреклонными в своих взглядах, хотя бы чтобы не отдаляться от своих компаньонов.

Вы можете более полно воплотить своего паладина, используя предложенные ниже варианты. Важно помнить, чтоб большинство паладинов не являются роботами. У них тоже возникают сомнения и предвзятости, их также, как и прочих персонажей, посещают противоречивые мысли. Некоторых побуждают внутренние мотивы, которые могут иногда противоречить принципам их клятв.

Личные цели

Слова клятвы паладина предоставляют персонажу цель и устремления или обобщённые намерения, которые преследует паладин. Кроме этого, некоторые паладины движимы личными целями, которые либо совпадают, либо идут вразрез с догматами их клятвы. Паладины, принявшие различные клятвы, могут иметь одинаковые личные цели, различаясь только тем, как они действуют на пути к этим целям, придерживаясь принесённых обетов.

Если ваш персонаж паладин имеет личную цель, она может происходить из какого-то жизненного события и потому может не быть напрямую связана с клятвой.

Личные цели

к6 Цель

- 1 **Мир.** Вы сражаетесь, чтобы не пришлось будущим поколениям.
- 2 **Месть.** Ваша клятва служит лишь средством, с помощью которого вы собираетесь исправить древнюю несправедливость.
- 3 **Долг.** Вы живёте, чтобы служить тому, чему принесли клятву, и умрёте ради этого.
- 4 **Лидерство.** Вы собираетесь победить в великой битве, о которой барды будут петь, тем самым вы станете примером и вдохновением для других.
- 5 **Вера.** Вы знаете, что ваш путь праведный, ведь иначе боги не направили бы вас по нему.
- 6 **Слава.** Вы приведёте мир в новую великую эру, которая будет отмечена вашим именем.

Символ

Паладины осознают влияние символов, и многие из них перенимают или придумывают сами какое-то изобразительное средство, носящее отличительный символ. Ваш символ отражает клятву, которую вы принесли, и сообщает об этом окружающим, товарищам или противникам.

Ваш символ может быть изображён на штандарте, флаге или одежде, которые видны всем. Или он может быть менее очевиден и быть выполнен в виде подвески или безделушки, которую вы носите при себе.

Символы

к6 Символ

- 1 Дракон, символ вашего благородства в мирное время и свирепости в бою.
- 2 Сжатый кулак, показывающий вашу постоянную готовность сражаться за свои убеждения.
- 3 Поднятая открытая ладонь, демонстрирующая ваше предпочтение дипломатии прежде боя.
- 4 Красное сердце, показывающее миру вашу приверженность справедливости.
- 5 Чёрное сердце, символизирующее, что эмоции вроде жалости не мешают вашей приверженности клятве.
- 6 Немигающее око, означающее, что вы всегда находитесь на страже вашего дела от угроз.

Супостат

Их приверженность священной клятве требует от паладинов занимать активную позицию в проведении их ценностей в мир. Такая деятельность естественно ведёт к противостоянию с существами и сущностями, которые противостоят этим ценностям. Среди этих противников, некоторые часто выступают в качестве наиболее мощного или дольше всего противостоящего паладину врага – супостата, чьё присутствие или влияние является постоянным фактором, влияющим на жизнь паладина.

Персонаж паладин может иметь врага, который появился ещё до того, как он стал на этот путь. Либо вы можете стать целью из-за того, что вступив на путь паладина вы немедленно привлекли внимание тех, кто был против этого. Если у вас есть личный супостат, то кто или что это? Кого, среди своих врагов вы считаете наибольшей угрозой в достижении собственных целей?

Супостаты

кб	Супостат
1	Могучий вождь орков, угрожающий уничтожить и растоптать всё, что для вас священо
2	Изверг или небожитель, посланник Внешних Планов, который намеревается развратить или, наоборот, наставить вас на путь искупления, соответственно
3	Дракон, чьи слуги идут по вашему следу
4	Первосвященник, который считает вас запутавшимся глупцом и желающий, чтобы вы оставили свою религию
5	Соперник паладин, обучавшийся вместе с вами, но ставший клятвопреступником и считающий вас виновным в этом
6	Вампир, который поклялся отомстить всем паладинам после того, как был побеждён одним из них

ИСКУШЕНИЕ

Хотя паладины преданы своим клятвам, они всё ещё являются смертными, а потому у них есть недостатки. Многие из них демонстрируют поведение или отношение, не соответствующее их высоким идеалам или их призванию.

Что служит искушением, которому подвергается ваш персонаж и чему он с трудом может противиться?

ИСКУШЕНИЯ

кб	Искушение
1	Гнев. Когда гнев охватывает вас, вы не можете трезво мыслить и боитесь, что можете сделать что-то, о чём позже пожалеете.
2	Гордыня. Ваши дела достойны того, чтобы их заметили, но никто не говорит о них так часто, как вы.
3	Похоть. Вы не можете пройти мимо миловидного личика или хорошенькой улыбки.
4	Зависть. Вы завидуете достижениям некоторых известных личностей и чувствуете себя неполноценно, когда ваши дела не могут сравниться с ними.
5	Отчаяние. Вы считаете силы врагов, которых вам предстоит победить, слишком большими, и, подчас, вы не видите пути к победе.
6	Алчность. Независимо от того, сколько славы и сокровищ вы добыли, этого всегда мало.

СВЯЩЕННЫЕ КЛЯТВЫ

На 3 уровне паладин получает умение Священная Клятва. Следующие клятвы доступны паладинам, помимо приведенных в *Книге игрока*: Клятва искупления и Клятва покорения.

Клятва искупления

Клятва Искупления ставит паладина на тяжёлый путь, требующий от святого воителя использовать силу лишь как самую крайнюю меру. Выбравшие следовать этой клятве верят, что каждый может быть спасён и что путь благожелательности и правосудия доступен каждому. Эти паладины ищут злых существ с надеждой обратиться их к спасению, а противников убивают только если это обязательно спасёт чужие жизни. Паладины, идущие этим путём известны как искупители.



Паладин
Клятвы искупления

Хоть искупители и идеалисты, они не дураки. Искупители знают, что нежить, демоны, дьяволы и другие сверхъестественные угрозы могут быть злыми по своей сути. Против таких врагов паладины, принесшие эту клятву, используют всю ярость своего оружия и заклинаний. И все же искупители молятся, чтобы однажды даже злобные существа нашли своё искупление.

Догматы искупления

Догматы Клятвы Искупления ведут паладина дорогой высоких идеалов мира и правосудия.

Мир. Насилие – это оружие, которое следует применять в крайнем случае. Дипломатия и понимание – путь к долговременному миру.

Невинность. Все приходят в этот мир невинными, и только окружающая среда или влияние темных сил приводит их ко злу. Подав правильный пример и залечив раны глубоко израненного мира, можно вернуть всех на праведный путь.

Терпение. Изменения требуют времени. Тем, кто ходил по пути зла, надо напоминать о честности и истине. Посадив семя праведности в существе, нужно день за днем работать, чтобы оно выжило и проросло.

Мудрость. Твое сердце и разум должны быть чисты, ибо в конце концов тебе придется признать поражение. И хотя каждое существо можно спасти, некоторые зашли так далеко по пути зла, что тебе не остается ничего иного, кроме как закончить их жизнь ради большего блага. Любое такое действие нужно тщательно взвешивать и полностью понимать последствия, но приняв решение, нужно следовать ему, будучи уверенным в справедливости своего пути.

Искушение. Так тебе плохо потому, что ты кое-что сделал, и ты должен сделать что-то, чтобы тебе стало лучше? Почему бы тебе не убить кого-нибудь и не съесть? Мне от этого всегда становится лучше.



Умения Клятвы искупления

Уровень паладина	Умение
3	Заклинания клятвы, Божественный канал
7	Аура стража (10 фт.)
15	Дух защитник
18	Аура стража (30 фт.)
20	Эмиссар искупления

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на уровнях паладина, указанных в таблице Заклинания Клятвы Искупления. Смотрите умение класса Заклинания Клятвы, чтобы узнать, как они работают.

Заклинания Клятвы искупления

Уровень паладина	Заклинания
3	убежище [sanctuary], усыпление [sleep]
5	умиротворение [calm emotions], удержание личности [hold person]
9	контрзаклинание [counterspell], гипнотический узор [hypnotic pattern]
13	Отликуов упругий шар [Otiluke's resilient sphere], каменная кожа [stoneskin]
17	удержание чудовища [hold monster], силовая стена [wall of force]

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

Когда вы принимаете эту клятву на 3 уровне, вы получаете два следующих варианта применения Божественного Канала.

Посол мира. Вы можете использовать свой Божественный Канал, чтобы наделить свое присутствие божественной силой. Бонусным действием вы даруете себе бонус +5 к проверкам Харизмы (Убеждение) на следующие 10 минут.

Возмездие жестокости. Вы можете использовать свой Божественный Канал, чтобы дать отпор жестоким врагам. Сразу же после того, как атакующий не далее 30 футов от вас наносит урон атакой существу, отличному от вас, вы можете использовать реакцию, чтобы заставить атакующего пройти спасбросок Мудрости. При провале атакующий получает столько урона излучением, сколько он нанес урона. При успешном спасброске он получает половину этого урона.

АУРА СТРАЖА

Начиная с 7 уровня, вы можете прикрыть других от вреда ценой собственного здоровья. Когда существо в 10 футах от вас получает урон, вы можете использовать свою реакцию, чтобы волшебным образом получить этот урон вместо него. Эта черта не переносит никакие другие эффекты, которые могут сопровождать урон и его невозможно уменьшить никаким способом.

На 18 уровне область этой ауры увеличивается до 30 футов.

ДУХ ЗАЩИТНИК

Начиная с 15 уровня, святой дух лечит ваши раны в бою. Вы восполняете хиты в размере 1кб + половина вашего уровня паладина, если в конце вашего хода в бою у вас менее половины ваших хитов и вы не недееспособны.

ЭМИССАР ИСКУПЛЕНИЯ

На 20 уровне вы становитесь аватаром мира, что даёт вам два преимущества:

- Вы получаете сопротивление всему урону, который наносят другие существа (атаками, заклинаниями и другими эффектами)
- Когда существо попадает по вам атакой, оно получает урон излучением, равный половине урона, который вы получите от атаки.

Если вы атакуете существо, творите заклинание на него или наносите урон ему каким-либо другим образом, кроме как при помощи этой черты, ни одно из преимуществ не работает против этого существа, пока вы не завершите длительный отдых.

КЛЯТВА ПОКОРЕНИЯ

Клятва покорения вызывает к паладинам, которые ищут славы в бою и покорения своих врагов. Для этих паладинов недостаточно установить порядок. Они должны уничтожить силы хаоса. Иногда, принявших эту клятву называют рыцарями-тиранами или железными воителями. Они часто объединяются в беспощадные ордена, которые служат богам или философии войны и хорошо организованной мощи.

Некоторые из паладинов заходят так далеко, что связываются с силами Девяти Преисподней [Nine Hells], оценивая главенство закона над торжеством милосердия. У архидьявола Бэла [Bel], военачальника Авернуса [Avernus], есть множество таких паладинов – названных адскими рыцарями, коих он считает своей наиболее верной опорой. Адские рыцари покрывают свои доспехи трофеями, взятыми у павших врагов – зловещее предупреждение любому, кто отважится выступить против них и декретов их владык. Другие паладины этой клятвы часто яростно выступают против них, полагая, что адские рыцари зашли слишком далеко во тьму.

ДОГМАТЫ ПОКОРЕНИЯ

Паладин, который приносит эту клятву, выжигает догматы покорения на своём плече.

Тушите огонь надежды. Не достаточно просто победить врага в бою. Ваша победа должна быть настолько всеобъемлющей, что воля врагов, сражающихся против вас должна быть уничтожена навсегда. От клинка может пасть жизнь. От страха может пасть империя.

Правь железным кулаком. Как только вы покорили что-то, не терпите никакого инакомыслия. Ваше слово – закон. Те, кто подчиняются ему, будут вознаграждены. Ослушавшиеся будут наказаны в пример тем, кто может за ними последовать.

Сила превыше всего. Вы будете править, пока не явится кто-то более сильный. Тогда вы должны стать могущественней и принять вызов или пасть.

Покорение звучит заманчиво. А для этого обязательно выходит из дома? Ведь у меня есть рыбка по имени Сильгар, и ей станет грустно, если я уйду надолго.



Паладин
Клятвы покорения



Умения Клятвы покорения

Уровень паладина	Умение
3	Заклинания клятвы, Божественный канал
7	Аура покорения (10 фт.)
15	Презрительное возмездие
18	Аура покорения (30 фт.)
20	Непобедимый покоритель

Заклинания клятвы

Вы получаете доступ к заклинаниям клятвы на уровнях паладина, указанных в Списке заклинаний клятвы покорения. См. описание черты Священная клятва о том, как работают заклинания клятвы.

Заклинания Клятвы покорения

Уровень паладина	Заклинания
3	<i>доспех Агатуса [armor of Agathys], приказ [command]</i>
5	<i>удержание личности [hold person], божественное оружие [spiritual weapon]</i>
9	<i>проклятие [bestow curse], ужас [fear]</i>
13	<i>подчинение зверя [dominate beast], каменная кожа [stoneskin]</i>
17	<i>облако смерти [cloudkill], подчинение личности [dominate person]</i>

Божественный канал

Когда вы принимаете эту клятву на 3 уровне, вы получаете два следующих варианта применения Божественного Канала. См. классовое умение Священная Клятва для описания того, как работает Божественный Канал.

Покоряющее присутствие. Вы можете использовать ваш Божественный Канал, чтобы источать ужасающее присутствие. Действием вы можете заставить каждое существо по вашему выбору в пределах 30 футов пройти спасбросок Мудрости. При провале, существо становится испуганным [frightened] на 1 минуту. Испуганное существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе завершая этот эффект на себе.

Направленный удар. Вы можете использовать свой Божественный Канал, чтобы наносит удары со сверхъестественной точностью. Когда вы проводите атаку, вы можете использовать свой Божественный Канал, чтобы получить бонус +10 к этому броску. Вы можете выбирать уже после того, как увидите результат броска, но обязаны сделать выбор до того, как МП объявит о попадании или промахе атаки.

Аура покорения

Начиная с 7 уровня вы постоянно излучаете ауру угрозы, пока вы не выведены из строя. Аура распространяется на 10 футов от вас в каждом направлении, но не проходит через полные укрытия [total cover].

Если существо испуганно вами, его скорость падает до 0, пока оно находится в области действия ауры, и существо получает психический урон, равный половине вашего уровня паладина, если начинает свой ход там.

На 18 уровне область этой ауры увеличивается до 30 футов.

Презрительное возмездие

Начиная с 15 уровня, те, кто дерзнут вас ударить, психически караются за свою наглость. Когда существо попадает по вам атакой, это существо получает психический урон, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1), если вы не недееспособны.

Непобедимый покоритель

На 20 уровне вы получаете способность овладевать необычайной воинской удалей. Действием вы можете магически превратиться в аватар покорения, получая следующие преимущества на 1 минуту:

- Вы получаете сопротивление ко всему урону.
- Когда вы предпринимаете действие Атака в ваш ход, вы можете провести одну дополнительную атаку как часть этого действия.
- Ваши рукопашные атаки оружием наносят критические повреждения при результатах 19 и 20 броска к20.

Как только вы использовали эту черту, вы не можете использовать её вновь пока не совершите продолжительный отдых.

Воры хуже всего. Ненавижу тех, кто трогает мои вещи, когда я не смотрю, особенно, если они потом не кладут вещи туда, откуда взяли.



ПЛУТ

ЛЮДИ ЗАБЫВАЮТ, ЧТО САМ СМЫСЛ СПУСКА В пыльную гробницу – вынести оттуда спрятанные там сокровища. Драки для дураков. Мертвецы не могут потратить свои состояния.

— Барнабас Клинкорез

Когда грубой силой ничего не добиться, или когда магия недоступна или не подходит, на передний план выходят плуты. Их навыки связаны со скрытностью, уловками и обманом, и они могут попасть в неприятности и выпутаться из них способами, которыми не могут воспользоваться другие персонажи.

Некоторые плуты, обратившиеся к приключенчеству, – бывшие преступники, решившие, что лучше уворачиваться от монстров, чем от рук закона. Иные же – профессиональные убийцы, находящиеся в поиске прибыльного применения своих талантов между заказами. А другие просто любят мандраж преодоления опасностей, встающих на пути.

В приключениях плуты вероятно будут проявлять смесь явственно осторожного подхода – немногие плуты любят битвы – с неутолимой жадной наживы. В большинстве случаев по мнению плута использование оружия против существа имеет целью не убить это существо, а стать новым владельцем его сокровищ.

Нижеследующие разделы иллюстрируют некоторые аспекты плутовства, вы можете использовать их, чтобы добавить глубины своему персонажу.

ПАГУБНЫЕ ПРИСТРАСТИЯ

Большинство того, что делают плуты, крутится вокруг того, чтобы обрести сокровища и не дать сделать это другим. На пути к таким целям мало что встает кроме того, что многие плуты бывают уведены с этого пути тягой, затуманивающей их мысли, – непреодолимой нуждой, которая должна быть удовлетворена, даже если это рискованно.

Пагубным пристрастием плута может быть обретение физического предмета, что-то, что можно ощутить или испытать, или манера вести себя в определенные моменты. Один плут может быть не способен пройти мимо добычи, сделанной, например, из серебра, даже если эта добыча болтается на шее стражника замка. Другой не может прожить ни дня в городе, не срезав пару кошельков, просто ради практики.

Какому искушению не может не поддаться ваш персонаж-плут, когда представляется такая возможность, даже если это будет означать неприятности для вас и ваших компаньонов?

ПАГУБНЫЕ ПРИСТРАСТИЯ

кб	Пристрастие
1	Большие драгоценные камни
2	Улыбка смазливой мордашки
3	Новое кольцо на палец
4	Возможность уязвить чье-то эго
5	Изысканнейшая еда и напитки
6	Пополнение коллекции экзотических монет

ПРОТИВНИК

Естественно, что тем, кто насаждает закон, суждено вступить в конфликт с теми, кто его нарушает, и редкий плут не фигурирует на хотя бы одном плакате «разыскивается». Помимо этого, сама природа их профессии предполагает, что плуты часто контактируют с криминальными элементами по собственному желанию или ввиду необходимости. Некоторые из таких личностей также могут стать противниками, и разобратись с ними будет посложнее, чем со среднестатистическим членом городской стражи.

Если предыстория вашего персонажа еще не включает подобную личность, вы можете вместе со своим МП придумать причину появления противника в вашей жизни. Возможно, вы уже некоторое время были предметом внимания кого-то, кто планирует использовать вас в своих злобных целях, и о ком вам стало известно только сейчас. Такое происшествие может стать основой будущего приключения.

Есть ли у вашего персонажа-плута противник, который тоже оказался преступником? Если так, как их взаимоотношения влияют на жизнь персонажа?

ПРОТИВНИКИ

кб	Противник
1	Капитан пиратов, на корабле которого вы когда-то служили. То, что вы считаете переменной деятельности, капитан счел бунтом.
2	Шпион, которому вы по незнанию передали неверную информацию, что привело к убийству неверной цели.
3	Глава местной воровской гильдии, который требует, чтобы вы в нее вступили или убирались из города.
4	Коллекционер, который нелегальными путями приобретает шедевры.
5	Скупщик краденого, который использует вас как посланника для организации подпольных встреч и сделок.
6	Владелец незаконной арены боев, где вы когда-то делали ставки.

БЛАГОДЕТЕЛЬ

Не многие плуты добиваются в жизни успеха без чьей-то помощи, а это значит, что в результате они оказываются в большом долгу у такого благодетеля.



Слева направо: Дуэлянт, Комбинатор, Сыщик и Скаут

Если предыстория вашего персонажа еще не включает подобную личность, то совместно со своим МП вы можете придумать, как благодетель появился в жизни персонажа. Возможно, вам помогло что-то, что сделал для вас благодетель без вашего ведома, и только сейчас вы узнали об этом благодетеле. Кто помог вам в прошлом, знали ли вы об этом тогда, и что вы должны ему в качестве компенсации?

БЛАГОДЕТЕЛИ

к6 Благодетель

- 1 Контрабандист помог вам избежать поимки, но из-за этого потерял ценный груз. Теперь вы должны ему услугу эквивалентной ценности.
- 2 Король Бездомных много раз скрывал вас от преследования в обмен на ответную помощь в будущем.
- 3 Городской глава однажды помог вам избежать тюрьмы в обмен на информацию о могущественном криминальном боссе.
- 4 Ваши родители использовали все свои сбережения, чтобы вытащить вас из беды в вашей юности, и теперь из-за этого бедствуют.
- 5 Дракон не съел вас, хотя мог, а в обмен вы обещали оставлять для него самые лакомые кусочки в найденных сокровищах.
- 6 Однажды друид помог вам выбраться из затруднительной ситуации; теперь любое случайно встреченное животное может оказаться этим друидом, пришедшим просить об ответной помощи.

ПЛУТОВСКИЕ АРХЕТИПЫ

На 3 уровне плут получает Плутовской архетип. Следующие варианты доступны вашему плуту в дополнение к представленным в *Книге игрока*: Дуэлянт, Комбинатор, Скаут и Сыщик.

Дуэлянт

Ваше воинское искусство в равной степени опирается как на мастерство фехтования и скорость, так и на элегантность и харизму. В то время, как некоторые воины – громилы в тяжёлых доспехах, ваш метод вести бой больше похож на выступление. Дуэлянты и пираты обычно принадлежат к этому архетипу.

Дуэлянты обычно имеют преимущество в поединках один на один, фехтуя двумя руками и держась на безопасном расстоянии от оппонента.

УМЕНИЯ ДУЭЛЯНТА

Уровень плута	Умение
3	Ловкое маневрирование, Лихая удаля
9	Щегольство
13	Элегантный маневр
17	Мастер дуэлянт

ЛОВКОЕ МАНЕВРИРОВАНИЕ

Когда вы выбираете этот архетип на 3м уровне, вы узнаете, как наносить удары и сразу же ускользать от контратаки. На протяжении вашего хода, если вы проводите рукопашную атаку в ближнем бою – до конца вашего хода это существо не может совершать провоцированные атаки против вас.

ЛИХАЯ УДАЛЯ

Начиная с 3го уровня, вы бросаетесь в бой с смело и без колебаний. Вы добавляете свой модификатор Харизмы к результату броска инициативы.

В добавок к этому, вам не требуется более преимущество на броски атаки, для того, чтобы применять Скрытую атаку, если в пределах пяти футов от вас нет ни одного существа, кроме вашей цели. Все прочие правила для классового умения Скрытая атака применяются к вам как обычно.

ШЕГОЛЬСТВО

На 9м уровне ваше обаяние становится необычайно привлекательным. Вы можете потратить действие, чтобы провести соревнование вашей Харизмы (Убеждения) против Мудрости (Проницательности) существа. Существо должно слышать вас и понимать ваш язык

Что такое дуэлянт? Ты дуешь эль или элишь дуэты? Только не говори, что не считаешь это слово забавным¹



¹ Непереводаемая игра слов. What's a swashbuckler? Do you swash buckles or buckle swashes? You can't tell me you don't think that word is funny.

Если вы преуспеваете в этом соревновании и существо враждебно к вам, оно получает помеху на броски атак по другим целям кроме вас и не может проводить провоцированные атаки не по вам. Этот эффект длится 1 минуту, до того, как ваш союзник не атакует вашу цель, не наложит на неё заклинание или цель не удалится от вас на 60 или более футов.

Если вы преуспеваете в этом соревновании и существо не враждебно к вам, оно очаровано вами на 1 минуту. Пока очаровано, оно считает вас дружественным к себе. Этот эффект заканчивается немедленно, если вы или ваши союзники совершают что-то опасное для цели.

ЭЛЕГАНТНЫЙ МАНЕВР

Начиная с 13го уровня, в свой ход вы можете использовать бонусное действие для того, чтобы получить преимущество на следующую проверку Ловкости(Акробатики) или Силы(Атлетики) на протяжении этого хода.

МАСТЕР ДУЭЛЯНТ

Начиная с 17го уровня, ваше мастерство фехтования позволяет вам обратить провал в успех в бою. Если вы промазываете при броске атаки, вы можете выполнить бросок снова с преимуществом. Сделав так, вы сможете использовать эту черту снова только после короткого или длительного отдыха.

КОМБИНАТОР

Вы концентрируете свою деятельность на людях, влиянии на них и их секретах. Многие шпионы, придворные и заговорщики следуют этому архетипу, ведя жизнь, полную интриг. Слова служат вам оружием также часто, как ножи и яды, а секреты и расположение власти придержащих – одни из ваших наиболее ценных сокровищ.

УМЕНИЯ КОМБИНАТОРА

Уровень плута	Умение
3	Интриган, Мастер тактики
9	Проницательный манипулятор
13	Подмена
17	Душа обмана

ИНТРИГАН

Когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы получаете владение набором маскировки, набором для подделки документов и одним игровым набором на свой выбор. Вы также получаете два языка на свой выбор.

Дополнительно, вы можете безошибочно подражать манере и акценту речи существа, разговор которого вы слышите как минимум одну минуту, что позволяет вам выдавать себя за носителя языка из определённой страны, если вы знаете язык.

МАСТЕР ТАКТИКИ

Начиная с 3 уровня, вы можете использовать действие Помощи как бонусное действие. Когда вы используете действие Помощи союзнику в атаке существа, цель той атаки может быть в 30 футах от вас, а не в 5 футах, если цель может видеть или слышать вас.



Ой, прошу вас. Если здесь кто-то и великий комбинатор, то это я. А ты великий болван или великий дуралей. Нет, ты!



ПРОНИЦАТЕЛЬНЫЙ МАНИПУЛЯТОР

Начиная с 9 уровня, если вы потратите как минимум 1 минуту наблюдая или взаимодействуя с другим существом вне боя, вы можете точно определить соотношение его возможностей и ваших. Мастер ответит, является ли существо равным, превосходящим или уступающим вам по двум из характеристик на ваш выбор:

- Интеллект
- Мудрость
- Харизма
- Уровень в классе (если таковой имеется)

По усмотрению Мастера, вы также можете раскрыть для себя часть истории существа или одну из его черт характера, если таковые имеются.

ПОДМЕНА

Начиная с 13 уровня, вы можете заставить другое существо получить атаку, предназначенной вам. Когда вы являетесь целью атаки, и в радиусе 5 футов от вас есть существо, дающее вам укрытие от атаки, вы можете потратить Реакцию, перенаправив атаку с вас на это существо.

ДУША ОБМАНА

Начиная с 17го уровня, ваши мысли нельзя прочитывать телепатией или другими средствами, если вы не позволите. Вы можете предоставить ложные мысли, сделав проверку Харизмы (Обмана) против проверки Мудрости (Проницательности) чтеца мыслей.

Неважно, что вы говорите, магия, определяющая ложь, покажет, что вы правдивы, если вы того захотите, и теперь вас нельзя принудить сказать правду с помощью магии.

СКАУТ

Вы обучены скрываться и выживать вдали от городских улиц, что позволяет вам во время экспедиций идти на разведку впереди своих компаньонов. Плуты, выбирающие этот архетип, чувствуют себя как дома в дикой местности и среди варваров и следопытов, и многие Скауты служат глазами и ушами военных отрядов. Налетчик, шпион, охотник за головами – вот лишь некоторые из ролей, которые играют Скауты, бродя по свету.

УМЕНИЯ СКАУТА

Уровень плута	Умение
3	Зачинщик, Выживальщик
9	Превосходная мобильность
13	Мастер засад
17	Внезапный удар

Зачинщик

Начиная с 3 уровня к вам трудно подобраться во время боя. Вы можете в качестве реакции передвинуться на расстояние до половины вашей скорости, когда враг заканчивает свой ход в пределах 5 футов от вас. Это передвижение не вызывает спровоцированной атаки по вам.

Выживальщик

Когда вы выберете этот архетип на 3 уровне, вы получаете владение навыками Природа и Выживание, если вы еще не владеете ими. Ваш бонус мастерства удваивается при любых проверках характеристик, совершённых с использованием любого из этих навыков.

Превосходная Мобильность

На 9 уровне ваша скорость увеличивается на 10 футов. Если у вас есть скорость лазания или плавания, это увеличение также относится и к ним.

Мастер Засад

Начиная с 13 уровня вы превосходно руководите засадами и действуете первым в бою.

Вы получаете преимущество на броски инициативы. В дополнение, по существу, по которому вы по первому попадаете в первый раунд боя, становится легче попасть другим; броски атаки по такой цели делаются с преимуществом до начала вашего следующего хода.

Внезапный удар

Начиная с 17 уровня вы можете наносить удары со смертоносной скоростью. Если в свой ход вы делаете действие Атака, то можете сделать одну дополнительную атаку бонусным действием. К этой дополнительной атаке может применяться Скрытая Атака, даже если вы уже использовали Скрытую Атаку в этот ход, но вы не можете применять Скрытую Атаку против одной и той же цели более одного раза за ход.

Сыщик

Как архетипичному Сыщику, вам нет равных в раскрытии секретов и распутывании тайн. Вы полагаетесь на внимательность к деталям, но также и на отточенные навыки читать истинные намерения других существ по их словам и поведению. Вы превосходно искореняете существ, которые прячутся среди простых людей и охотятся на них, а ваша эрудиция и способность к дедукции прекрасно помогают находить и искоренять скрытое зло.

Умения Сыщика

Уровень плута	Умение
3	Слух на обман, Внимательный взгляд, Проницательный бой
9	Неторопливый взгляд
13	Безошибочный взгляд
17	Взгляд на слабость

Слух на обман

Когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы вырабатываете талант подмечать ложь. Когда вы делаете проверку Мудрости (Проницательность), чтобы распознать, обманывает ли существо, считайте выпавшие на к20 результаты 7 и ниже за 8.

Внимательный взгляд

Начиная с 3 уровня, вы можете использовать бонусное действие, чтобы сделать проверку Мудрости (Восприятие) с целью заметить спрятанное существо или предмет или проверку Интеллекта (Расследование) с целью найти или расшифровать улики.

Проницательный бой

На 3 уровне вы получаете способность распознать тактику врага и выработать ей противодействие. Бонусным действием вы можете сделать проверку Мудрости (Проницательность) против существа, которое вы видите и которое не недееспособно, против проверки Харизмы (Обман) цели. При успехе вы можете использовать Скрытую Атаку против цели даже если у вас нет преимущества на бросок атаки, однако не в случае, если у вас на этот бросок помеха.

Этот эффект длится 1 минуту либо до тех пор, когда вы успешно используете эту способность против другой цели.

Неторопливый взгляд

Начиная с 9 уровня вы получаете преимущество на все проверки Мудрости (Восприятие) и Интеллекта (Расследование), если в данных ход вы перемещаетесь не более чем на половину своей скорости.

Безошибочный взгляд

Начиная с 13 уровня ваши чувства практически невозможно обмануть. Действием вы можете почувствовать наличие иллюзий, перевертышей в их первоначальной форме, и прочей магии, предназначенной для обмана чувств, в пределах 30 футов от себя, если вы в этот момент не ослеплены или не оглушены. Вы чувствуете, что присутствует какой-то направленный на обман чувств эффект, но не знаете, что именно сокрыто или какова его истинная природа.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору вашей Мудрости (минимум один), и восстанавливаете потраченные использования, сделав длительный отдых.

Взгляд на слабость

На 17 уровне вы учитесь играть на слабостях существа, внимательно изучив его тактику и передвижения. Пока против существа действует ваша способность Проницательный Бой, повреждения от вашей Скрытой Атаки против этого существа увеличиваются на 3кб.

СЛЕДОПЫТ

Я ПРОВОЖУ МНОГО ВРЕМЕНИ ВДАЛИ ОТ цивилизации, держась на границе с ней, чтобы защищать её. Не думай, что из-за того, что я не преклоняю колен перед твоим королём, я не сделал больше для его защиты, чем все его рыцари

—Совеллис

Следопыты являются свободолюбивыми странниками и искателями, которые патрулируют край цивилизованных земель, возвращающие обратно обитателей диких земель. Это неблагодарная работа, так как их усилия редко понимаются и почти никогда не вознаграждаются. Однако следопыты продолжают выполнять свои обязанности, никогда не сомневаясь в том, что их работа делает мир более безопасным местом.

Отношения с цивилизацией определяют личность и историю каждого следопыта. Некоторые следопыты видят себя в качестве органов закона, носителями справедливости на переднем краю цивилизации, не отвечающими никаким властителям. Другие – выживальщики, которые избегают цивилизации в целом. Они уничтожают монстров чтобы сохранить себя в безопасности в то время как они путешествуют сквозь нетронутые дикие земли мира. Если их усилия приносят пользу королевствам и другим цивилизованным областям, что они избегают, что ж, пусть так.

Если вы создаёте или играете персонажем – следопытом, следующие разделы предлагают идеи для украшения персонажа и улучшения вашего отыгрыша.

Взгляд на мир

Взгляд следопытов на мир начинается (а иногда и заканчивается) с взглядов этого персонажа на цивилизованных людей и места, где они живут. Отношение некоторых следопытов к цивилизации уходит корнями глубоко в презрение, в то время как другие жалеют людей, которых они поклялись защищать – хотя на поле боя, невозможно заметить разницу между одним следопытом и другим. В самом деле, для тех, кто стал свидетелем того, как действуют следопыты, и кому следопыты помогали, вряд ли имеет значение, почему следопыты делают то, что делают. При этом вряд ли два конкретных следопыта выскажут одинаковое мнение по какому-то вопросу.

Если вы еще не думали о деталях мировоззрения вашего персонажа, подумайте над тем, чтобы выразить их точку зрения на окружающий мир коротким высказыванием (например таким как приведены в таблице ниже). Как это может повлиять на то, как вы себя ведете?

Нельзя странствовать до горизонта, потому что он продолжает удаляться от тебя при этом. Бум! Взрыв мозга тебе устроил? Ведь устроил же?



Взгляды на мир

кб	Взгляд
1	Поселения и города – лучшее место для тех, кто не может выжить самостоятельно.
2	Прогресс цивилизации лучший способ препятствовать хаосу, но развитие должно контролироваться.
3	Поселения и города необходимое зло, но когда дикая природа будет очищена от сверхъестественной угрозы они нам больше не понадобятся.
4	Стены нужны трусам, которые прячутся за ними пока другие делают мир безопаснее.
5	Посещение города не неприятно, но через несколько дней я ощущаю призыв вернуться в дикую местность.
6	Города порождают слабость, изолируя народы от жестоких уроков природы.

Родной край

Все Следопыты, независимо от того, как они взялись за профессию, имеют прочную связь с природным миром и его различными территориями. Для некоторых следопытов дикая природа – родина, где они выросли, либо в результате рождения там либо переезда туда в молодом возрасте. Для других рейнджеров цивилизация изначально была родиной, но дикая природа стала второй родиной.

Придумайте предысторию своего персонажа и решите в какой местности вы чувствуете себя как дома, вне зависимости от того, родились ли вы там. Что говорит эта местность о вашей личности? Влияет ли это на то, какие заклинания вы решили узнать? Повлияла ли ваша жизнь на ваш выбор избранного врага?

Родные края

кб	Родной край
1	Вы патрулировали древний лес, затенённый и поражённый переходами в Царство Теней.
2	В группе кочевников вы приобрели навыки выживания в пустыне.
3	Ваша ранняя жизнь в Подземье подготовила вас к борьбе с местными порождениями.
4	Вы жили на краю болота, месте поражённым наземными и водными монстрами.
5	Вы выросли среди вершин и нахождение лучшего пути через горы для вас происходит без усилий.
6	Вы забрели далеко на Север и научились защищаться и процветать в мире охваченном льдом.

Заклятый враг

Каждый следопыт начинает с избранным врагом (или двумя). Определение Избранного врага может быть связано с конкретным событием в ранней жизни персонажа, или это может быть полностью ваш выбор.



Слева направо: Странник горизонта, Убийца монстров и Сумрачный охотник

Что побудило вашего персонажа выбрать конкретного врага? Выбор был сделан из-за традиции или любопытства, или у вас поселилась обида?

ЗАКЛЯТЫЕ ВРАГИ

кб	Враг
1	Вы стремитесь отомстить от имени природы за великие преступления, совершенные вашим врагом.
2	Ваши предки или предшественники сражались с этими существами, и вы тоже.
3	Вы не имеете вражды к своему врагу. Вы следите за такими существами, как охотник выслеживает дикого зверя.
4	Вы находите своего врага увлекательным, и вы собираете книги сказок и истории о нем.
5	Вы собираете небольшие сувениры с ваших павших, чтобы напомнить вам о каждом убийстве.
6	Вы уважаете своего избранного врага и считаете свои битвы с ним проверкой своих навыков.

АРХЕТИПЫ СЛЕДОПЫТА

На 3 уровне следопыт получает доступ к Архетипам следопыта. В дополнение к тем, которые предлагаются в *Книге игрока* следопыту доступны следующие варианты: Странник горизонта, Сумрачный охотник, или Убийца монстров.

СТРАННИК ГОРИЗОНТА

Странники Горизонта охраняют мир от угроз, которые исходят от других планов или которые стремятся разрушить мир с помощью потусторонней магии. Они ищут планарные порталы и следят за ними, углубляясь на Внутренние и Внешние Планы по мере необходимости, чтобы преследовать своих врагов. Эти следопыты также являются друзьями любых сил в мультивселенной – особенно добрых Драконов, Фей и Элементалей – которые работают, чтобы сохранить жизнь и порядок на Планах.

УМЕНИЯ СТРАННИКА ГОРИЗОНТА

Уровень следопыта	Умение
3	Магия Странников горизонта, Обнаружить портал, Планарный воин (1к8)
7	Эфирный шаг
11	Далёкий удар, Планарный воин (2к8)
15	Спектральная защита

МАГИЯ СТРАННИКОВ ГОРИЗОНТА

Начиная с 3 уровня, вы узнаете дополнительные заклинания, когда вы достигнете определенных уровней в этом классе, как показано в таблице заклинаний Странника горизонта. Заклинание считается как заклинание следопыта для вас, но оно не учитывается при подсчете известных вам заклинаний следопыта.

МАГИЯ СТРАННИКОВ ГОРИЗОНТА

Уровень следопыта	Заклинание
3	защита от добра и зла [protection from evil and good]
5	туманный шаг [misty step]
9	ускорение [haste]
13	изгнание [banishment]
17	круг телепортации [teleportation circle]

ОБНАРУЖИТЬ ПОРТАЛ

На 3 уровне вы получаете возможность волшебным образом ощутить присутствие планарного портала. Действием, вы можете определить расстояние и направление до ближайшего планарного портала в пределах 1 мили от вас.

Используя это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Примеры планарных порталов см. в разделе «Планарные путешествия» глава 2 *Руководства Мастера*.

ПЛАНАРНЫЙ ВОИН

На 3 уровне вы учитесь использовать энергию мультивселенной, чтобы усиливать ваши атаки.

Бонусным действием выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. В следующий раз, когда вы попадете по этому существу оружием на этом ходу, все повреждения, нанесенные атакой становятся повреждениями Силовым полем, и существо получает дополнительный урон 1к8 Силовым полем. Когда вы достигаете 11 уровня в этом классе, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

Эфирный шаг

На 7 уровне вы осваиваете хождение по Эфирному Плану. В качестве бонусного действия, вы можете сотворить заклинание *эфирность [etherealness]*, не тратя ячейку заклинания, но заклинание заканчивается в конце текущего хода.

Используя это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Далёкий удар

На 11 уровне вы получаете возможность проходить между планами в мгновение ока. Когда вы совершаете действие Атака, вы можете телепортироваться не более чем на 10 футов перед каждой атакой в незаполненное пространство, которое вы можете видеть.

Если вы атакуете, по крайней мере, двух различных существ за действие, вы можете тем же действием сделать одну дополнительную атаку против третьего существа.

Спектральная защита

На 15 уровне ваша способность перемещаться между планами позволяет скользить через планарные границы, чтобы уменьшать вред, наносимый вам во время боя. Когда вы получаете урон от атаки, вы можете использовать реакцию, чтобы дать себе сопротивление для всех повреждений от этой атаки на этот ход.

Сумрачный охотник

Сумрачные охотники ощущают себя дома в самых тёмных местах: глубоко под землёй, в мрачных переулках, первобытных лесах и везде где свет тускнеет. Большинство народов попадая в такие места ощущают беспокойство, но Сумрачный охотник смело следует во тьму, стремясь устранить угрозы, прежде чем они попадут в открытый мир. Такие следопыты обычно встречаются в Подземье, но они последуют в любое место, где зло скрывается в тенях.

Умения Сумрачного охотника

Уровень следопыта	Умение
3	Магия Сумрачного охотника, Угроза из засады, Теневой взор
7	Железный разум
11	Охотничья ярость
15	Теневое уклонение

Магия Сумрачного охотника

Начиная с 3 уровня, вы узнаете дополнительные заклинания, когда достигаете определенных уровней в этом классе, как показано в таблице заклинаний Сумрачный охотник. Заклинания считаются заклинаниями Следопыта для вас, но они не учитываются при подсчете известных вам заклинаний следопыта.

Заклинания Сумрачного охотника

Уровень следопыта	Заклинание
3	<i>маскировка [disguise self]</i>
5	<i>трюк с верёвкой [rope trick]</i>
9	<i>ужас [fear]</i>
13	<i>высшая невидимость [greater invisibility]</i>
17	<i>притворство [seeming]</i>

Ты скрываешься в темноте? Ты же знаешь, что кроме людей практически все видят в темноте? Мы все тебя видим. Ходение на цыпочках не сделает тебя невидимым.



Угроза из засады

На 3 уровне вы овладеваете мастерством засад. Вы можете добавить бонус к броску инициативы равный вашему модификатору Мудрости.

В начале первого хода боя ваша скорость хода увеличивается на 10 футов до конца этого хода. Если вы используете действие Атаки в этот ход вы можете сделать одну дополнительную атаку оружием, как часть этого действия. Если эта атака попадает, цель получает дополнительно 1к8 урона, такого же типа, что и урон оружия.

Теневой взор

На 3 уровне вы получаете Тёмное зрение 60 футов. Если вы имеете Тёмное зрение от вашей расы его дистанция увеличивается на 30 футов.

Вы также сведущи в уклонении от существ, которые полагаются на Тёмное зрение. Находясь во тьме, вы невидимы для любого существа, полагающегося на Тёмное зрение, чтобы увидеть вас в этой темноте.

Железный разум

К 7у уровню, вы отточили технику сопротивления ментальным способностям вашей добычи. Вы получаете владение спасбросками Мудрости. Если у вас уже есть это владение, вы вместо этого можете получить владение спасброском Интеллекта или Харизмы (на ваш выбор).

Охотничья ярость

На 11 уровне вы научились атаковать с такой неожиданной скоростью, что сможете превратить промах в очередной удар. Один раз в каждый из своих ходов когда вы промахиваетесь атакой оружием вы можете сделать еще одну атаку оружием как часть того же действия.

Теневое уклонение

Начиная с 15 уровня, вы можете уклоняться непредвиденными способами, окружая себя пучками теней. Всякий раз, когда существо совершает атаку против вас и не имеет преимуществ на броске, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы наложить на него помеху. Эту особенность необходимо использовать до того, как будет известен результат атаки.

УБИЙЦА МОНСТРОВ

Вы посвятили себя охоте на существ ночи и обладателей мрачной магии. Убийца монстров ищет вампиров, драконов, злых фей, извергов и другие магические угрозы. Обученные сверхъестественным приемам побеждать таких монстров, убийцы монстров – эксперты в обнаружении и уничтожении могущественных мистических врагов.

УМЕНИЯ УБИЙЦЫ МОНСТРОВ

Уровень следопыта	Умение
3	Магия Убийцы монстров, Охотничьи чувства, Добыча убийцы
7	Сверхъестественная защита
11	Враг заклинателя
15	Контратака убийцы

МАГИЯ УБИЙЦЫ МОНСТРОВ

Начиная с 3 уровня, вы узнаете дополнительные заклинания, когда вы достигнете определенных уровней в этом классе, как показано в таблице Заклинания Убийцы монстров. Заклинание считается для вас заклинанием следопыта, но оно не учитывается при подсчете известных вам заклинаний следопыта.

ЗАКЛИНАНИЯ УБИЙЦЫ МОНСТРОВ

Уровень следопыта	Заклинание
3	<i>защита от добра и зла</i> [protection from evil and good]
5	<i>область истины</i> [zone of truth]
9	<i>магический круг</i> [magic circle]
13	<i>изгнание</i> [banishment]
17	<i>удержание чудовища</i> [hold monster]

ОХОТНИЧЬИ ЧУВСТВА

На 3 уровне вы получаете способность оценить существо и определить, как лучше всего навредить ему. Действием выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас. Вы сразу узнаете, имеет ли существо какие-либо иммунитеты, сопротивления или уязвимости, и какие они. Если существо скрыто от магии прорицания, то вы чувствуете, что у него нет иммунитетов, сопротивлений или уязвимостей.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору вашей Мудрости, но как минимум один раз. Потраченные использования этого умения восстанавливаются после короткого или продолжительного отдыха.

ДОБЫЧА УБИЙЦЫ

Начиная с 3 уровня, вы можете сфокусировать свой гнев на одном враге, увеличивая урон, который вы наносите ему. В качестве бонусного действия, вы выбираете одно существо, которое можете видеть в пределах 60 футов от вас как цель этого умения. Каждый ход, когда вы первый раз попали в эту цель атакой оружием, она получает дополнительный урон 1кб от оружия.

Это преимущество действует до завершения короткого или длительного отдыха. Оно заканчивается раньше, если вы выбираете другое существо.



Я монстр. Ты попытаешься убить меня? Не думаю. Иди поубивай каких-нибудь гоблинов или типа того. Хотя если подумай, гоблины — не монстры, они — народ. Так что, может быть, тебе стоит называть себя убийцей народов.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ ЗАЩИТА

На 7 уровне вы получаете дополнительную устойчивость против нападений вашей добычи на ваш ум и тело. Всякий раз, когда цель Добычи убийцы заставляет вас пройти спасбросок или когда вы делаете проверку способности, чтобы перестать быть схваченным этой целью – добавьте 1кб к броску.

ВРАГ ЗАКЛИНАТЕЛЯ

На 11 уровне, вы получаете способность разрушать чужую магию. Когда вы видите существо, накладывающее заклинание или телепортирующееся в пределах 60 футов от вас, вы можете использовать реакцию, чтобы попытаться магически помешать ей. Существо должно преуспеть в спасброске Мудрости против Сложности ваших заклинаний, иначе заклинание или телепортация терпит неудачу.

Используя это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

КОНТРАТАКА УБИЙЦЫ

На 15 уровне вы получаете возможность контратаковать, когда ваша жертва пытается навредить Вам. Если цель Добычи Убийцы заставляет вас сделать спасбросок, то вы можете использовать реакцию, чтобы сделать одну атаку оружием по Добыче. Вы делаете эту атаку непосредственно перед выполнением спасброска. Если атака попадает, вы автоматически проходите спасбросок, в дополнение к обычным эффектам атаки.

Божественное? Тайное? Какая разница, откуда приходит волшебство? Либо оно у вас есть, либо нет. К счастью, у меня его предостаточно.



ЧАРОДЕЙ

ПРАКТИКА И УЧЕБА ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ. ИСТИННАЯ сила – это право первородства.

— Хеннет, отпрыск Тиамат

Когда, во время нужды, дело доходит до демонстрации своих способностей, чародеям это даётся легче по сравнению с другими персонажами. Их сила не только находится внутри них, но и, вероятно, требует определенных усилий, чтобы сдержать её. Каждый чародей рождается со своей ролью или сталкивается с ней по космической случайности. В отличие от других персонажей, которые должны активно учиться, развивать и исследовать свои таланты, чародеям их сила дается просто так.

Поскольку мысль об от рождения магическом существе, путешествующем среди них, чародеи имеют тенденцию вызывать в других недоверие и подозрительность. Тем не менее, многие чародеи преуспевают в преодолении этих предрассудков через деяния, которые приносят пользу их менее одаренным современникам.

Чародеи часто определяют события, происходящие во проявление их силы. Для тех, кто получает её по праву рождения, это проявление – повод для празднования. Другие чародеи становятся изгоями, изгнанные из своих домов после внезапного, страшного проявления своих способностей.

Игра персонажем-чародеем может быть настолько же приятной, насколько и сложной. В следующих разделах предлагаются рекомендации о том, как сформировать и персонализировать вашего персонажа.

Источник магии

Некоторые чародеи понимают, откуда исходит их сила, основываясь на том, как проявляются их способности. Другие могут только догадываться, так как их силы появляются безо всякой причины.

Знает ли ваш персонаж источник вашей магической силы? Связано ли это с каким-то дальним родственником, космическим событием или это просто случайность? Если ваш чародей не знает, откуда взялась его сила, ваш Мастер, когда это важно для сюжета компании, может использовать эту таблицу (или выбрать источник) и рассказать эту информацию вам.

Источник магии

кб Источник

- 1 Ваша сила возникает из родословной вашей семьи. Вы связаны с каким-то могущественным существом, или вы унаследовали благословение или проклятие.
- 2 Вы – реинкарнация существа из другого плана существования.
- 3 Могущественная сущность пришла в мир. Его магия изменила вас.
- 4 Ваше рождение было предсказано в древнем тексте, предсказание также гласит, вы рождены, чтобы использовать свою силу для ужасных целей.
- 5 Вы являетесь продуктом поколений тщательного, селективного размножения.
- 6 Вы искусственно созданы алхимиком.

РЕАКЦИЯ

Когда в мире появляется новый чародей, при рождении, либо позже, его сила проявляется, последствия этого события сильно зависят от того, как его свидетели реагируют на то, что они видели.

Когда проявились силы вашего чародея, как на это отреагировал окружающий вас мир? Другие люди вас поддерживали, боялись или ни то ни другое?

РЕАКЦИИ

кб Реакция

- 1 Окружающие думают, что ваши силы – великое благо, и вы должны использовать их в служении своей общине.
- 2 Проявление ваших сил привело к разрушениям и даже смерти, и к вам относятся как к преступнику.
- 3 Ваши соседи ненавидят вас и боятся вашей силы, что заставляет их избегать вас.
- 4 На вас обратил внимание зловещий культ, который планирует использовать ваши способности.
- 5 Люди вокруг вас верят, что ваши силы – это проклятие, наложенное на вашу семью за прошлые преступления.
- 6 Считается, что ваши силы связаны с древним родом безумных королей, правление которых предположительно закончилось кровавым восстанием более века назад.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ МЕТКА

В обычное время чародей почти неотличим от обычного человека; только когда он начинает использовать свой дар, чародей раскрывают свою истинную природу. Тем не менее, у большинства чародеев есть малозаметная, но выдающаяся физическая особенность, которая отличает их от других людей.

Если у вашего чародея есть сверхъестественная метка, она может быть легко спрятана, или вы можете гордиться ею, постоянно выставляя её на показ.



Слева направо: Божественная душа, Штормовой чародей и Чародей тени

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ МЕТКИ

к6 Метки

- 1 У ваших глаз необычный цвет, например красный.
- 2 У вас есть дополнительный палец на одной ноге.
- 3 Одно ваше ухо заметно больше другого.
- 4 Ваши волосы растут с невероятной скоростью.
- 5 Вы много раз морщите свой нос, пока жуете.
- 6 Раз в день на вашей шее появляются красные пятна, и через час исчезают.

ПРИЗНАК ЧАРОДЕЯ

Как хорошо известно в мире, некоторые чародеи лучше других контролируют свое колдовство. Иногда дикое проявление магии исходит от чародея, который накладывает заклинание. Но даже когда заклинание проходит, как и планировалось, акт сотворения заклинания часто сопровождается неким признаком, который дает понять, откуда взялась эта магическая энергия.

Когда ваш персонаж-чародей накладывает заклинание, проявляются ли признаки чародея? Связан ли этот знак с вашим происхождением другим аспектом того, кто вы есть, или этот знак – случайное явление?

ПРИЗНАКИ ЧАРОДЕЯ

к6 Признак

- 1 Вы произносите вербальные компоненты ваших заклинаний гулким голосом титана.
- 2 На мгновение, после того как вы произнесете заклинание, окружающая вас область становится темной и мрачной.
- 3 Вы обильно потеете при произнесении заклинания и в течение нескольких секунд после этого.
- 4 Всякий раз, когда вы вызываете заклинание, ваши волосы и одежда кратковременно развеваются, словно на ветру.
- 5 Если вы стоите, когда произносите заклинание, вы поднимаетесь на шесть дюймов в воздух и недолго левитируете.
- 6 Иллюзорное синее пламя появляется вокруг вашей головы, когда вы начинаете сотворять заклинание, а затем внезапно исчезает.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЧАРОДЕЯ

На 1 уровне чародей получает умение Происхождение чародея. В дополнение к тем, что описаны в *Книге игрока*, вам доступны следующие варианты: Божественная душа, Теневая магия и Штормовое колдовство.

БОЖЕСТВЕННАЯ ДУША

Иногда искра магии, питающая чародея, исходит от божественного начала, мерцающего в душе. Наличие такой благословенной души является признаком того, что ваша врожденная магия может исходить из далекой, но могущественной семейной связи с божественным существом. Возможно, ваш предок был ангелом, превращенный в смертного и посланный сражаться во имя своего бога. Или ваше рождение может быть предрешиено древним пророчеством, что делает из вас служителя богов или избранным сосудом божественной магии.

Традиционная религиозная иерархия часто видит в божественных душах угрозу из-за их природного магнетизма. Эти чародеи, повелевая силой богов, могут подорвать существующий строй и заявить, что они напрямую связаны с божеством.

В некоторых культурах, только тот, кто обладает божественной душой, может стать священнослужителем. На таких землях, духовенство, как правило, является наследным и передается из поколения в поколение в виде нескольких избранных семей или кланов.

Умения Божественной души

Уровень чародея	Умение
1	Божественная магия, Любимчик богов
6	Усиленное лечение
14	Крылья из другого мира
18	Неземное восстановление

БОЖЕСТВЕННАЯ МАГИЯ

Ваша связь с божеством позволяет вам изучать заклинания из класса жреца. Когда ваша особенность Использование заклинаний позволяет вам изучить или заменить заговор чародея или заклинание чародея 1 уровня или выше, вы можете выбрать новое заклинание из списка заклинаний жреца или списка заклинаний чародея. Вы должны соблюдать все остальные ограничения при выборе заклинания, но это заклинание для вас становится заклинанием чародея.

Кроме того, выберите склонность к источнику вашей божественной силы: добро, зло, закон, хаос или нейтралитет. Вы изучаете дополнительное заклинание, основанное на этой склонности, как показано ниже. Это заклинание для вас становится заклинанием чародея, но оно не учитывается при подсчете известных вам заклинаний чародея. Если вы позже замените это заклинание, вы должны заменить его заклинанием из списка заклинаний жреца.

Склонность	Заклинание
Добро	<i>лечение ран [cure wounds]</i>
Зло	<i>нанесение ран [inflict wounds]</i>
Закон	<i>благословение [bless]</i>
Хаос	<i>порча [bane]</i>
Нейтралитет	<i>защита от добра и зла [protection from evil and good]</i>

ЛЮБИМЧИК БОГОВ

Начиная с 1 уровня, божественная сила охраняет вашу судьбу. Если вы проваливаете спасбросок или промахиваетесь броском атаки, вы можете бросить 2к4 и добавить его к значению на кубике, возможно, изменив результат. После использования этой особенности вы не сможете использовать её снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

УСИЛЕННОЕ ЛЕЧЕНИЕ

Начиная с 6 уровня, божественная энергия, проходящая через вас, может усилить лечащие заклинания. Всякий раз, когда вы или союзник в пределах 5 футов от вас бросаете кубики, чтобы определить количество хитов, которое восстанавливается заклинанием, вы можете потратить 1 единицу чародейства чтобы один раз перебросить любое количество кубиков, при условии, что вы не недееспособны. Вы можете использовать эту особенность только один раз за ход.

КРЫЛЬЯ ИЗ ДРУГОГО МИРА

Начиная с 14 уровня, вы можете использовать бонусное действие, чтобы расправить пару спектральных крыльев за спиной. Пока крылья находятся там, вы получаете скорость полёта 30 футов. Крылья не рассеиваются до тех пор, пока вы не недееспособны, не умрете или не отключите в качестве бонусного действия.

Склонность, которую вы выбрали для своей особенности Божественная магия, определяет внешний вид спектральных крыльев: крылья орла для добра или закона, крылья летучих мыши для зла или хаоса и крылья стрекозы для нейтралитета.

НЕЗЕМНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

На 18 уровне вы получаете возможность переносить серьёзнейшие повреждения. В качестве бонусного действия вы можете восстановить половину своих максимальных хитов в случае, если у вас осталось меньше половины хитов.

Почему у большинства небесных существ птичьи крылья, а у inferнальных существ крылья летучей мыши? Это кажется деспотичным. Должен быть ангел с крыльями летучей мыши!



После использования этой особенности вы не сможете использовать её снова, пока не закончите продолжительный отдых.

ТЕНЕВАЯ МАГИЯ

Вы – существо тени, потому что ваша врожденная магия исходит из самого Царства теней. Вы могли бы проследить свою родословную до сущности из этого места, или, возможно, вы подверглись воздействию её беспощадной энергии и трансформированы ею.

Сила теневой магии накладывает странный покров на ваш внешний вид. Искра жизни, которая поддерживает вас приглушена, как будто она изо всех сил пытается противостоять тёмной энергии, которая проникает в вашу душу. Вы можете самостоятельно выбрать причуду для вашего персонажа или определить её случайным образом по таблице Причуды теневых чародеев.

ПРИЧУДЫ ТЕНЕВЫХ ЧАРОДЕЕВ

кб	Причуда
1	Вы всегда холодны на ощупь.
2	Когда вы спите, кажется, что вы не дышите (хотя вы все равно должны дышать, чтобы жить).
3	Вы почти не истекаете кровью, даже когда получили тяжёлые ранения.
4	Ваше сердце бьётся один раз в минуту. Это событие иногда вас удивляет.
5	У вас есть проблема с тем, чтобы вспомнить, что к живым существам и трупам следует относиться по-разному.
6	Вы моргнули. Один раз. На прошлой неделе.

УМЕНИЯ ТЕНЕВОЙ МАГИИ

Уровень чародея	Умение
1	Глаза тьмы, Сила могилы
3	Глаза тьмы (тьма)
6	Гончая дурного знаменья
14	Хождение сквозь тени
18	Мрачная форма

ГЛАЗА ТЬМЫ

Начиная с 1 уровня, вы получаете тёмное зрение радиусом 120 футов.

Когда вы достигаете 3 уровня в этом классе, вы изучаете заклинание *тьма [darkness]*, которое не учитывается при подсчете известных вам заклинаний чародея. Кроме того, вы можете сотворить его, потратив 2 единицы чародейства или потратив ячейку заклинания. Если вы сотворяете его с использованием единиц чародейства, вы можете видеть сквозь эту тьму, созданную заклинанием.

СИЛА МОГИЛЫ

Начиная с 1 уровня, ваше существование в сумеречном состоянии между жизнью и смертью затрудняет ваше поражение. Когда урон уменьшает ваши хиты до 0, вы можете сделать спасбросок Харизмы (Сл 5 + полученный урон). В случае успеха вы остаётесь с 1 хитом, вместо того чтобы упасть без сознания. Вы не можете использовать эту особенность, если ваши хиты уменьшены до 0 от урона излучением или уроном от критического удара.

После успешного спасброска вы не сможете использовать эту особенность еще раз, пока не закончите продолжительный отдых.

ГОНЧАЯ ДУРНОГО ЗНАМЕНИЯ

На 6 уровне вы получаете возможность вызвать воющее существо тьмы, чтобы преследовать своих врагов. В качестве бонусного действия вы можете потратить 3 единицы чародейства, чтобы магически вызвать гончую дурного знамения, нацеливая её на одно существо, которое вы можете видеть в радиусе 120 футов от вас. Гончая использует параметры **ЛЮТОГО ВОЛКА** (см. *Бестиарий* или приложение С в *Книге игрока*), со следующими изменениями:

- Гончая Среднего размера, не Большого, и она считается чудовищем, а не зверем.
- Она появляется с количеством временных хитов, равных половине вашего уровня чародея.
- Она может перемещаться через других существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Гончая получает 5 урона силовым полем, если она завершает свой ход внутри объекта.
- В начале своего хода гончая автоматически узнает местоположение своей цели. Если она была спрятанной, то перестаёт быть спрятанной от гончей.

Гончая появляется в незанятом пространстве по вашему выбору в радиусе 30 футов от цели. Сделайте проверку инициативы для гончей. В свой ход, она может двигаться только к своей цели по самому прямому маршруту, и она может использовать свое действие только для атаки своей цели. Гончая может совершать провоцированные атаки, но только против своей цели. Кроме того, в то время как гончая находится в пределах 5 футов от цели, цель имеет помеху на спасброски против любого заклинания, которое вы накладываете. Гончая исчезает, если её хиты уменьшаются до 0, если хиты её цели уменьшены до 0 или спустя 5 минут.

ХОЖДЕНИЕ ПО ТЕНЯМ

На 14 уровне вы получаете способность переходить из одной тени в другую. Когда вы находитесь в тусклом свете или темноте, в качестве бонусного действия, вы можете волшебным образом телепортироваться на расстояние до 120 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть, которое также находится в тусклом свете или темноте.

Иногда я уничтожаю свою тень, когда вижу её, потому что я думаю, что это другой бехолдер.



МРАЧНАЯ ФОРМА

Начиная с 18 уровня, вы можете в качестве бонусного действия потратить 6 единиц чародейства, чтобы волшебным образом превратить себя в теневую форму. В этой форме вы получаете сопротивление всему урону, кроме урона силовым полем и излучением, и вы можете перемещаться через других существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Вы получаете 5 урона силовым полем, если завершаете свой ход внутри объекта.

Вы остаетесь в этой форме на 1 минуту. Эффект заканчивается раньше, если вы недееспособны, если вы умираете или если вы отмените его в качестве бонусного действия.

ШТОРМОВОЕ КОЛДОВСТВО

Ваша врожденная магия исходит от силы стихии воздуха. Многие с этой силой могут отследить свою магию до около-смертельного опыта, вызванного Великим Дождём, но, возможно, вы родились во время бушующего шторма, настолько сильного, что народ всё ещё рассказывает истории о нем, или ваша родословная может включать влияние могущественных воздушных существ, таких как джинн. В любом случае штормовая магия пронизывает само ваше существование.

Штормовые чародеи – бесценные члены экипажа корабля. Их магия позволяет им контролировать ветер и погоду в непосредственной близости от себя. Их способности также полезны в отражении нападений сахагинов, пиратов и других водных угроз.

УМЕНИЯ ШТОРМОВОГО КОЛДОВСТВА

Уровень чародея	Умение
1	Уста ветра, Бурная магия
2	Сердце шторма, Управление штормом
14	Ярость шторма
18	Душа ветра

УСТА ВЕТРА

Тайная магия, которой вы повелеваете, наполняется стихией воздуха. Вы можете говорить, читать и писать на Первичном. Знание этого языка позволяет понимать и быть понятым теми, кто говорит на его диалектах: Акван, Ауран, Игнан и Терран.

БУРНАЯ МАГИЯ

Начиная с 1 уровня, вы можете в свой ход использовать бонусное действие, чтобы заставить завихряющиеся порывы элементарного ветра на мгновение окружить вас прямо перед тем или прямо после того, как вы сотворите заклинание 1го уровня или выше. Это позволяет вам отлететь на расстояние до 10 футов, не провоцируя атак по возможности.

СЕРДЦЕ ШТОРМА

На 6 уровне вы получаете сопротивление к электричеству и звуку. Кроме того, всякий раз, когда вы начинаете творить заклинание 1 уровня или выше, которое наносит урон электричеством или звуком, из вас выплещивается магия шторма. Этот всплеск направлен в существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах 10 футов от себя, и наносит урон электричеством или звуком (выбирайте каждый раз, когда эта способность активируется), равный половине вашего уровня чародея.

УПРАВЛЕНИЕ ШТОРМОМ

На 6 уровне вы получаете возможность контролировать погоду вокруг вас.

Если идет дождь, вы можете использовать действие, чтобы дождь прекратился в сфере с радиусом 20 футов, с центром на вас. Вы можете закончить этот эффект в качестве бонусного действия.

Если ветрено, вы можете каждый раунд использовать бонусное действие, чтобы выбрать направление ветра в сфере с радиусом 100 футов, с центром на вас. Ветер дует в этом направлении до конца вашего следующего хода. Эта особенность не изменяет скорость ветра.

ЯРОСТЬ ШТОРМА

Начиная с 14 уровня, когда по вам попадают рукопашной атакой, вы можете использовать свою реакцию, чтобы нанести атакующему урон электричеством. Урон равен вашему уровню чародея. Атакующий должен также сделать спасбросок Силы против вашей Сл спасброска от заклинаний. При провале атакующего отталкивают по прямой линии на расстояние до 20 футов от вас.

ДУША ВЕТРА

На 18 уровне вы получаете иммунитет к урону электричеством и звуком.

Вы также получаете магическую скорость полета 60 футов. В качестве действия вы можете уменьшить скорость полета до 30 футов на 1 час и выбрать несколько существ в пределах 30 футов от себя, их количество равно 3 + ваш модификатор Харизмы. Выбранные существа получают магическую скорость полета 30 футов на 1 час. Как только вы уменьшите скорость полета таким образом, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Что это с людьми и погодой? Это просто небо плачет и кричит, потому что так далеко от меня.



ЭТО ВАША ЖИЗНЬ

Правила создания персонажа из *Книги игрока* содержат всю необходимую информацию для подготовки персонажа к жизни искателя приключений. Но эти правила ничего не говорят об обстоятельствах, которые сформировали личность вашего персонажа в течение всего времени между его рождением и началом пути в качестве представителя своего класса.

Чего ваш персонаж достиг или что испытал, прежде чем принять решение стать искателем приключений? При каких обстоятельствах он родился? Насколько большой была ваша семья, и какие отношения у вас сложились с родственниками? Кто оказывал на вас наибольшее влияние в те годы, когда ваша личность формировалась? Оно было положительным или отрицательным?

Для ответа на эти и многие другие вопросы вы можете использовать таблицы и рекомендации из этого раздела, составив таким образом хорошо проработанную предысторию для вашего персонажа, которую вы сможете использовать для объяснения ролевого отыгрыша. Ваш Мастер может черпать из этого материала сюжет для продолжения кампании, создавая ситуации и сценарии, основанные на вашем предыдущем жизненном опыте.

ИДЕИ, НЕ ПРАВИЛА

Даже если эти страницы наполнены таблицами и бросками костей, это не значит, что они обязательны к исполнению – скорее наоборот. Вы можете использовать любое количество приведённого ниже материала по вашему усмотрению.

Вы можете не захотеть использовать эти таблицы для определения родителей или братьев и сестёр, так как эти обстоятельства вы уже придумали самостоятельно. Но вы всё равно можете использовать оставшиеся разделы, такие как раздел по событиям в жизни, чтобы добавить истории персонажа деталей и глубины.

КАК И КОГДА ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТАБЛИЦЫ

Если вас устраивает, что какой-либо факт о жизни вашего персонажа будет определяться броском, то бросайте кость. Если нет, вы можете принять решение сами, выбрав из вариантов в таблице. Конечно, вы можете отказаться от результата броска, если он идёт вразрез с другими результатами. Если в тексте написано совершить бросок по таблице, не воспринимайте это буквально: вместо, собственно, броска всегда можно просто выбрать подходящий вам вариант.

Хотя эти таблицы дополняют пошаговый процесс создания персонажа в *Книге игрока*, они не занимают в нём определённого места. Вы можете использовать некоторые из них на начальной стадии – например, вы можете определить своих родителей и других членов семьи сразу же после принятия решения о расе вашего персонажа, но можете сделать это на более поздних этапах создания персонажа. Возможно, вы решите сначала продумать больше фактов о вашем персонаже – например, ваши класс, характеристики и мировоззрение – перед тем, как дополнить информацию о нём предложенным здесь способом.

РАЗДЕЛ ЗА РАЗДЕЛОМ

Этот материал делится на четыре раздела, каждый из которых отвечает за аспекты предыстории вашего персонажа.

Происхождение. Чтобы узнать, кто вы и откуда вы пришли, используйте раздел «Происхождение». Когда вы закончите, у вас будет сводка фактов о ваших родителях, ваших братьях и сёстрах, а также о событиях, произошедших в процессе вашего взросления.



Юная уличная воришка стащила мешок и, к своему удивлению, стала новым владельцем книги заклинаний

Личные решения. После того, как вы выбрали предысторию и класс вашего персонажа, используйте соответствующие таблицы, чтобы определить, как он пришёл к этому выбору.

Жизненные события. В жизни вашего персонажа до настоящего времени, независимо от её продолжительности и насыщенности, было одно или несколько важных памятных событий, которые оказали влияние на то, кем он стал сегодня.

Дополнительные таблицы. Ваша жизнь пересекается с жизнями многих других людей с младенчества до сегодняшнего дня. Когда упоминается такой человек, вы можете использовать дополнительные таблицы (стр. 72), чтобы добавить необходимые детали – например, расу, класс или профессию этому человеку. Некоторые таблицы в других разделах ссылаются на одну или несколько дополнительных таблиц, и вы также можете использовать их в любое другое время, когда посчитаете нужным.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Обычно первый шаг в создании истории жизни вашего персонажа – это определение ранних обстоятельств. Кем были ваши родители? Где вы родились? У вас были братья и сёстры? Кто вас воспитывал? Вы можете разрешить эти вопросы, используя следующие таблицы.

РОДИТЕЛИ

Конечно же у вас были родители, даже если он вас не растили. Для определения того, что вы знаете о них, используйте таблицу «Родители». По желанию вы можете совершить отдельные броски для матери и для отца. Используйте дополнительные таблицы по желанию (в частности Класс, Предыстория и Мировоззрение), чтобы узнать больше о своих родителях.

Итак, откуда ты? Ага. А люди, которые родили тебя на свет, – они до сих пор живы? Хорошо. Круто. Знаешь, мне всё равно. Я всего лишь болтаю, пока мой по-дельник подкрался к тебе сзади. Ха! Заставил тебя оглянуться!



к100 Родители

- | | |
|-------|--------------------------------------|
| 01-95 | Вы знаете или знали своих родителей. |
| 96-00 | Вы не знаете своих родителей. |

Нечеловеческие родители. Если ваш персонаж – полуорк, полуэльф или тифлинг, то вы можете использовать таблицу для определения расы каждого из ваших родителей. Когда получите результат, то определите, какой относится к отцу, а какой к матери.

Родители полуэльфов

к8 Родители

- | | |
|-----|---|
| 1-5 | Один родитель был человеком, а другой – эльфом. |
| 6 | Один родитель был эльфом, а другой – полуэльфом. |
| 7 | Один родитель был полуэльфом, а другой – человеком. |
| 8 | Оба родителя – полуэльфы |

Родители полуорков

к8 Родители

- | | |
|-----|--|
| 1-3 | Один родитель был орком, а другой – человеком. |
| 4-5 | Один родитель был орком, а другой – полуорком. |
| 6-7 | Один родитель был полуорком, а другой – человеком. |
| 8 | Оба родителя – полуорки. |

Родители тифлингов

к8 Родители

- | | |
|-----|--|
| 1-4 | Оба родителя были людьми, inferнальное наследие которых не проявлялось до вашего рождения. |
| 5-6 | Один родитель был тифлингом, а другой – человеком. |
| 7 | Один родитель был тифлингом, а другой – дьяволом. |
| 8 | Один родитель был человеком, а другой – дьяволом. |

Место рождения

После определения ваших родителей вы можете определить место рождения, используя таблицу. (Измените результат или повторите попытку, если вы получите результат, не соответствующий тому, что вы знаете о своих родителях.) После получения результата бросьте процентные кости.

При результате 00 имели место быть странные события: луна окрасилась кровью, все молоко на милом пути скисло, вода в этом районе замёрзла посреди лета, всё железо в доме проржавело или стало серебром, или же произошли иные странные события на ваш выбор.

к100 Место рождения

01-50	Дом
51-55	Дом друга семьи
56-63	Дом знахаря или повивальной бабки
64-65	Повозка, тележка или фургон
66-68	Хлев, сарай или другая пристройка
69-70	Пещера
71-72	Поле
73-74	Лес
75-77	Храм
78	Поле боя
79-80	Аллея или улица
81-82	Бордель, таверна или трактир
83-84	Замок, крепость, башня или дворец
85	Канализация или помойка
86-88	Среди представителей другой расы
89-91	На борту корабля
92-93	В тюрьме или штаб-квартире секретной организации
94-95	В лаборатории мага
96	В Стране Фей
97	В Царстве Теней
98	На Астральном или Эфирном Плани
99	На Внутреннем Плани по вашему выбору
00	На Внешнем Плани по вашему выбору

БРАТЯ И СЁСТРЫ

Вы можете быть как единственным ребёнком в семье, так и одним из многих детей. Ваши братья и сёстры могли быть для вас лучшими друзьями или ненавистными соперниками. Бросьте кость по таблице «Количество братьев и сестёр» чтобы определить сколько их у вас. Если вы дварф или эльф, вычтите 2 из результата вашего броска. Затем бросьте кубик по таблице «Очередность рождения» для каждого брата или сестры, чтобы определить их возраст по отношению к вашему (старше, моложе, родились одновременно).

Род занятий. Для каждого из братьев и сестёр соответствующего возраста совершите бросок по таблице «Род занятий», чтобы определить, чем каждый из них занимается.

Мировоззрение. Вы можете выбрать мировоззрение ваших братьев и сестёр или совершить броски по таблице «Мировоззрение».

Состояние. К настоящему моменту каждый из ваших братьев и сестёр может быть жив и здоров, жив и болен, в отчаянном положении или мёртв. Совершите бросок по таблице «Состояние».

Отношение. Вы можете совершить броски по дополнительной таблице «Отношения», чтобы определить, что ваши братья и сёстры чувствуют по отношению к вам. Они могут относиться к вам одинаково, или кто-то из них может иметь иное мнение на ваш счёт.

Другие детали. Вы можете добавить любые другие детали о каждом родственнике, включая пол, личность и место в мире.

КОЛИЧЕСТВО БРАТЬЕВ И СЕСТЁР

к10	Братья и сёстры
2 или меньше	Ни одного
3-4	1к3
5-6	1к4+1
7-8	1к6+2
9-10	1к8+3

Очередность рождения

2кб Очередность рождения

2	Двойняшки, тройняшки, четверняшки
3-7	Старший
8-12	Младший

Семья и друзья

Кто вас вырастил, и какова была ваша жизнь, пока вы росли? Вы были воспитаны родителями, родственниками или в приюте. Или вы провели своё детство на улицах переполненного города с вашими товарищами, такими же беглецами или сиротами, что составляли вам компанию.

Используйте таблицу «Семья», чтобы определить, кто вас воспитал. Если вы знаете, кто ваши родители, но вы получили результат, который не упоминает одного из них или обоих, используйте таблицу «Отсутствующий родитель», чтобы определить, что произошло.

Далее, обратитесь к таблице «Семейный образ жизни», чтобы определить общие обстоятельства вашего воспитания. (В главе 5 *Книги игрока* содержится больше информации об образе жизни.¹) Результат этой таблицы содержит число, которое добавляется к броску по таблице «Дом детства», в которой указывается, где вы провели ранние годы. Завершите этот раздел, используя таблицу «Детские воспоминания», в которой указывается, как ровесники относились к вам по мере взросления.

Дополнительные таблицы. Вы можете бросить кость по таблице «Отношение», чтобы определить, как члены вашей семьи или другие значимые для вас люди относились к вам. Вы также можете использовать таблицы «Раса», «Род занятий» и «Мировоззрение», чтобы узнать больше о членах семьи или опекунах, которые воспитали вас.

Семья

к100 Семья

01	Нет
02	Учреждение, такое как ночлежка или богадельня
03	Храм
04-05	Сиротский приют
06-07	Опекун
08-15	Тётя, дядя или оба по линии отца или матери; либо обширная семья, такая как племя или клан
16-25	Дедушка и бабушка (или один из них) по линии матери или отца
26-35	Приёмная семья (той же или иной расы)
36-55	Отец-одиночка или приёмный отец
56-75	Мать-одиночка или приёмная мать
76-00	Мать и отец

Отсутствующий родитель

к4 Участь

1	Ваш родитель погиб (совершить бросок по дополнительной таблице «Причины смерти»).
2	Ваш родитель был заключён в тюрьму, порабощён или лишён свободы иным образом.
3	Ваш родитель бросил вас.
4	Ваш родитель пропал без вести.



Годами позже, трудясь в команде корабля, она использовала свою магию, чтобы лучше управляться с такелажем

Образ жизни семьи

3кб Образ жизни*

3	Никудышное (-40)
4-5	Нищенское (-20)
6-8	Бедное (-10)
9-12	Скромное (+0)
13-15	Комфортное (+10)
16-17	Богатое (+20)
18	Аристократическое (+40)

*Используйте число в скобках из результата этого броска в качестве модификатора для броска по таблице «Дом детства».

Дом детства

к100* Дом

0 или меньше	На улицах
1-20	Обветшалая лачуга
21-30	Не было постоянного дома; вы много скитались
31-40	Лагерь или деревня в глуши
41-50	Комната в захудалом районе
51-70	Небольшой дом
71-90	Большой дом
91-110	Поместье
111 и больше	Большой дворец или замок

*После совершения броска добавьте модификатор из таблицы «Образ жизни семьи» чтобы получить итоговый результат.



Пережив кораблекрушение, она потеряла всё своё имущество, кроме книги заклинаний

ДЕТСКИЕ ВОСПОМИНАНИЯ

Зкб + модиф. Хар	Воспоминание
3 или меньше	Меня до сих пор преследует призраки детства, когда меня унижали ровесники.
4-5	Я провёл большую часть детства в одиночестве без близких друзей.
6-8	Остальные считали меня странным, поэтому у меня было мало приятелей.
9-12	У меня было обычное детство и пара близких друзей.
13-15	У меня было несколько друзей, а моё детство в общем было счастливым.
16-17	Я всегда легко находил друзей, и мне нравилось быть рядом с людьми.
18 или выше	Все меня знали и у меня были друзья везде, куда бы я ни шёл.

ЛИЧНЫЕ РЕШЕНИЯ

Жизнь вашего персонажа приобретает определённое направление, которое зависит от выбора предыстории и класса.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Совершите бросок по соответствующей таблице в этом разделе, как только выберете свою предысторию или позже в удобное для вас время. Если предыстория включает в себя момент принятия решения, например, определяющее событие народного героя, направленность преступника или специализацию мудреца, лучше всего определиться с ним перед использованием таблицы.

АРТИСТ

кб Я стал артистом, потому что...

- 1 Моя семья зарабатывала на жизнь выступлениями на сцене, и я последовал их примеру.
- 2 Я всегда понимал других людей достаточно хорошо, чтобы заставить их смеяться или плакать от моих историй или песен.
- 3 Я сбежал из дома с труппой бродячих актёров.
- 4 Однажды я увидел выступление барда, и в тот момент понял, для чего был рождён.
- 5 Я зарабатывал гроши, выступая на улицах, и в конечном итоге стал известным.
- 6 Бродячий актёр подобрал меня и обучил этому ремеслу.

БЕСПРИЗОРНИК

кб Я стал беспризорником, потому что...

- 1 Жажда странствий заставила меня покинуть семью, чтобы увидеть свет. Я заботился о себе сам.
- 2 Я сбежал от невыносимой домашней обстановки и нашёл свой собственный путь в мире.
- 3 Монстры истребили мою деревню, и я был единственным уцелевшим. Мне надо было найти способ выжить.
- 4 Известный вор заботился обо мне и других сиротах, и мы шпионили и воровали, чтобы оставаться вместе с ним.
- 5 Однажды я проснулся на улице, один, голодный и без воспоминаний о моём раннем детстве.
- 6 Мои родители умерли, и не осталось никого, кто мог бы обо мне позаботиться. Я вырос самостоятельно.

БЛАГОРОДНЫЙ

кб Я стал благородным, потому что...

- 1 Я происхожу из древнего знатного рода, и мне выпала доля защищать имя семьи.
- 2 Моя семья была опозорена, и я намереваюсь восстановить наше доброе имя.
- 3 Моя семья недавно получила свой титул, и это возвышение привело нас в новый и незнакомый мир.
- 4 У моей семьи есть титул, но никто из наших предков ничем не отличился с тех пор, как семья его получила.
- 5 В моей семье много выдающихся людей. Я надеюсь прожить жизнь, следуя их примеру.
- 6 Я надеюсь увеличить силу и влияние моей семьи.

ГИЛЬДЕЙСКИЙ РЕМЕСЛЕННИК

кб Я стал гильдейским ремесленником, потому что...

- 1 Я был подручным мастера, который обучил меня гильдейскому делу.
- 2 Я помог ремесленнику из гильдии сохранить секрет или доделать работу, и взамен он взял меня в ученики.
- 3 Один из членов моей семьи, который состоял в гильдии, договорился о месте и для меня.
- 4 Я всегда умел работать руками, так что я не упустил возможность обучиться ремеслу.
- 5 Я хотел уйти прочь от домашней обстановки и начать новую жизнь.
- 6 Я обучился основам моего ремесла у наставника, но должен был присоединиться к гильдии, чтобы закончить обучение.

Моряк

кб Я стал моряком, потому что...

- 1 Меня насильно завербовали пираты, и я был вынужден служить на их корабле, пока не сбежал.
- 2 Я хотел повидать мир, поэтому я нанялся матросом на торговое судно.
- 3 Один из моих родственников был моряком, который и взял меня в море.
- 4 Мне нужно было быстро сбежать из моего поселения, и поэтому я спрятался на судне. Когда команда нашла меня, я был вынужден отрабатывать мой круиз.
- 5 Грабители напали на моё поселение, и я нашёл приют на корабле до того времени пока не смог отомстить им.
- 6 Там, где я жил, у меня было мало перспектив, и я оставил это место, чтобы найти свою удачу где-нибудь ещё.

Мудрец

кб Я стал мудрецом, потому что...

- 1 Я был любопытным от природы, поэтому я собрался и уехал в университет, чтобы узнать больше о мире.
- 2 Учение моего наставника открыло мой разум для новых возможностей в этой области исследований.
- 3 Я всегда любил читать, и многое по своей любимой теме я узнал самостоятельно.
- 4 Я обнаружил старую библиотеку и размышлял над текстами, которые там нашёл. Этот опыт пробудил во мне жажду знаний.
- 5 Я произвёл впечатление на волшебника, который сказал, что я трачу свои таланты впустую и что мне следовало бы получить образование, чтобы воспользоваться своим даром.
- 6 Один из моих родителей или иных родственников дал мне базовое образование, которое разожгло мой аппетит, и я покинул дом, чтобы развить то, чему я уже научился.

Народный герой

кб Я стал народным героем, потому что...

- 1 Я узнал, что такое хорошо и что такое плохо, от моей семьи.
- 2 Я всегда был без ума от историй про героев, и я хотел стать кем-то большим, чем простой обыватель.
- 3 Я ненавидел свою обыденную жизнь и поэтому, когда пришло время кому-то встать и сделать что-то правильное, я не упустил свой шанс.
- 4 Мой родитель или один из моих родственников был искателем приключений, и я вдохновился его мужеством.
- 5 Когда я родился, безумный старый отшельник произнёс пророчество, сказав, что я совершу великие дела.
- 6 Я всегда заступался за тех, кто слабее меня.

Отшельник

кб Я стал отшельником потому, что...

- 1 Враги разрушили мою репутацию, и я бежал в дебри, чтобы избежать дальнейших унижений.
- 2 Мне вполне комфортно жить в изоляции, поскольку я хочу обрести мир внутри себя.
- 3 Мне никогда не нравились люди, которых я называл своими друзьями, так что мне было легко вычеркнуть их из моей памяти.
- 4 Я чувствовал необходимость отбросить своё прошлое, но сделал это с большой неохотой, и иногда сожалею, что принял такое решение.
- 5 Я потерял всё – мой дом, мою семью, моих друзей. Стать одиночкой – единственное, что мне оставалось.
- 6 Упадок общества вызывал во мне отвращение, и поэтому я решил оставить его позади.

Преступник

кб Я стал преступником, потому что...

- 1 В молодости меня возмущали власть имущие и я посчитал преступную жизнь лучшим способом борьбы с тиранией и угнетением.
- 2 Нужда заставила меня ступить на этот путь, поскольку это был единственный способ выжить.
- 3 Я попал в банду негодяев и бездельников, от которых всему и научился.
- 4 Родитель или родственник обучили меня преступному ремеслу, чтобы подготовить к семейному бизнесу.
- 5 Я сбежал из дома и нашёл себе место в воровской гильдии или какой-то криминальной организации.
- 6 Мне всегда было скучно, поэтому я совершал преступления, чтобы скоротать время, и обнаружил, что у меня неплохо получается.

Прислужник

кб Я стал прислужником, потому что...

- 1 Я сбежал из дома в раннем возрасте и нашёл себе убежище в храме.
- 2 Моя семья отдала меня в храм, поскольку не могла или не хотела заботиться обо мне.
- 3 Я вырос в семье с сильными религиозными убеждениями. Служение одному или нескольким божествам представлялось естественным.
- 4 Пламенная проповедь нашла отклик в глубине моей души и побудила меня служить вере.
- 5 На религиозное служение пошёл друг детства, уважаемый знакомый или кто-то, кого я любил. Я последовал этому примеру.
- 6 После встречи с истинным служителем богов я был настолько вдохновлён, что сразу же поступил на службу в религиозную группу.

Солдат

кб Я стал солдатом, потому что...

- 1 Я присоединился к ополчению чтобы помочь защитить моё поселение от монстров.
- 2 Мой родственник был солдатом, и я хотел продолжить семейную традицию.
- 3 Местный правитель заставил меня вступить в армию.
- 4 Война опустошала мою родину, пока я рос. Битва – единственная жизнь, которую я когда-либо знал.
- 5 Я искал славы и удачи, поэтому присоединился к наёмникам, продавая свой меч тому, кто больше заплатит.
- 6 Захватчики напали на мою родину. Я должен был взять в руки оружие и защитить свой народ.

Чужеземец

кб Я стал чужеземцем, потому что...

- 1 Юношей я провёл много времени в диких местах, и мне начал нравиться такой образ жизни.
- 2 С малых лет я не мог терпеть вонь городов, предпочитая проводить своё время на природе.
- 3 Я понял, что за тьма скрывается в джунглях, и я поклялся воевать с ней.
- 4 Мой народ жил на границе цивилизации, и выживать в дикой местности меня научила моя семья.
- 5 После трагедии я скрылся в диких местах, оставив мою старую жизнь позади.
- 6 Моя семья покинула цивилизацию, и я приспособился к новой среде.

ШАРЛАТАН

кб Я стал шарлатаном, потому что...

- 1 Я был предоставлен самому себе, а моё умение манипулировать другими помогало мне выжить.
- 2 Я рано узнал, что люди доверчивы и их можно легко использовать в своих целях.
- 3 Я не раз попадал в переплёт, но всегда мог договориться.
- 4 Я учился у мошенника на доверии, от которого и перенял своё ремесло.
- 5 После того, как шарлатан обманул мою семью, я решил обучиться этому ремеслу, чтобы не быть обманутым вновь.
- 6 Я был беден или боялся стать бедным, поэтому изучил трюки, которые защитят меня от нищеты.

ПРОДВИЖЕНИЕ В КЛАССЕ

Если вы ещё не выбрали свой класс, сделайте это сейчас, помня о своей предыстории и других деталях, которые вы уже придумали. Как только вы сделаете свой выбор, бросьте кб и найдите выпавшее число в соответствующей таблице этого раздела, которая описывает, как вы можете стать представителем этого класса.

В разделах, ранее описанных в этой главе, приводятся дополнительные варианты истории, которые вы можете использовать совместно с материалами, приведёнными здесь.

БАРД

кб Я стал бардом, потому что...

- 1 Я пробудил мои скрытые таланты барда методом проб и ошибок.
- 2 Я был талантливым исполнителем и привлёк внимание наставника бардов, который обучил меня древним техникам.
- 3 присоединился к свободному обществу исследователей и ораторов чтобы изучить новые техники выступления и магии.
- 4 Я почувствовал призвание рассказывать о деяниях чемпионов и героев, оживив их в песнях и историях.
- 5 Я присоединился к одной из великих коллегий, чтобы изучать древние знания, тайны магии и искусство выступления.
- 6 Однажды я взял в руки музыкальный инструмент и тут же понял, что умею на нём играть.

ВАРВАР

кб Я стал варваром, потому что...

- 1 Моя верность моему народу поддерживала меня в битве, сделав меня могучим и опасным.
- 2 Дух моих предков призвал меня выполнить великую миссию.
- 3 Однажды в бою я потерял контроль над собой, как будто кто-то другой управлял моим телом, заставляя его убивать всех врагов, до которых я мог дотянуться.
- 4 Я отправился в паломничество, чтобы найти себя, но вместо этого нашёл дух зверя, который направляет, защищает и вдохновляет меня.
- 5 Меня ударило молнией, и я выжил. После этого я обнаружил в себе новую силу, которая позволила мне оставить позади мою прежнюю немощь.
- 6 Мою ярость нужно было направить в бой, иначе я рисковал начать убивать всех без разбора.

ВОИН

кб Я стал воином, потому что...

- 1 Я хотел отточить мои боевые навыки, поэтому поступил в военное училище.
- 2 Я был оруженосцем у рыцаря, который научил меня сражаться, ухаживать за конём и вести себя с честью. Я решил выбрать для себя этот путь.
- 3 Ужасные монстры, обрушившиеся на моё поселение, убили кого-то, кого я любил. Я взял в руки оружие, чтобы убить этих тварей и подобных им.
- 4 Я вступил в армию и научился сражаться как член отряда.
- 5 Я вырос сражаясь, и оттачивал свои навыки, защищаясь от людей, которые переходили мне дорогу.
- 6 Я всегда мог взять практически любое оружие и знал, как с ним обращаться.

ВОЛШЕБНИК

кб Я стал волшебником, потому что...

- 1 Старый волшебник выбрал меня из нескольких кандидатов и взял в ученики.
- 2 Когда я заблудился в лесу, скрывавшийся там волшебник нашёл меня, приютил и обучил основам магии.
- 3 Я вырос, слушая рассказы о великих волшебниках и знал, что хочу идти по их стопам. Я попытался поступить в академию магии, и у меня получилось.
- 4 Один из моих родственников был опытным волшебником, и он решил, что я достаточно умён, чтобы учиться этому искусству.
- 5 Исследуя старую гробницу, библиотеку или храм, я нашёл книгу заклинаний. Я сразу же принялся изучать всё, что мог, чтобы стать волшебником.
- 6 Я был вундеркиндом, который с малых лет проявлял способности к магии. Когда я стал достаточно взрослым, чтобы отправиться в самостоятельное путешествие, я сделал это, чтобы получить ещё больше знаний о магии и увеличить свою силу.

ДРУИД

кб Я стал друидом, потому что...

- 1 Я видел слишком много разорения в диких местах, слишком много природного великолепия было разрушено грабителями. Я присоединился к кругу друидов, чтобы сражаться против врагов природы.
- 2 Я нашёл своё место среди друидов после того, как сбежал от катастрофы.
- 3 Мне всегда было легко найти общий язык с животными, я изучил этот талант и нашёл способ использовать его наилучшим образом.
- 4 Я подружился с друидом и проникся учением друидов. Я решил следовать наставлениям моего друга и отдать что-нибудь миру.
- 5 Когда я рос, я видел духов вокруг меня – сущностей, которых окружающие не могли воспринимать. Я разыскал друидов, чтобы они помогли мне понять, что же я вижу, и научили общаться с этими сущностями.
- 6 Я всегда испытывал отвращение к существам неестественного происхождения. По этой причине я погрузился в изучение друидских тайн и стал защитником естественного порядка вещей.

Жрец

кб Я стал жрецом, потому что...

- 1 Сверхъестественное существо, служащее богам, призвало меня стать посредником между богами и этим миром.
- 2 Я видел несправедливость и ужас в мире и ощущал необходимость противостоять этому.
- 3 Мой бог дал мне ясный знак. Я бросил всё, чтобы служить ему.
- 4 И, хотя я всегда был религиозен, только по завершении паломничества я понял своё истинное призвание.
- 5 Раньше я служил в бюрократии храма, но потом понял, что мне нужно идти к людям и нести свет моей веры в самые тёмные уголки земли.
- 6 Я осознал, что мой бог действует через меня, и я делал так, как приказано, хотя и не знал, почему я был избран служить.

Колдун

кб Я стал колдуном, потому что...

- 1 Когда я бродил по запретному месту, мне встретилось существо из другого мира, которое предложило мне заключить договор.
- 2 Во время изучения странной книги, которую я нашёл в заброшенной библиотеке, передо мной внезапно предстала сущность, ставшая моим покровителем.
- 3 Я попал в лапы моего покровителя, когда случайно прошёл через волшебный портал.
- 4 Когда в моей жизни был переломный момент, я молился всем, кто мог меня слышать, и ответившее существо стало моим покровителем.
- 5 Мой будущий покровитель явился мне во сне и предложил великую силу за службу.
- 6 У одного из моих предков был договор с моим покровителем, поэтому эта сущность решила заключить соглашение и со мной.

Монах

кб Я стал монахом, потому что...

- 1 Меня выбрали для обучения в уединённом монастыре. Там я освоил основные техники, необходимые, чтобы со временем достичь мастерства в традиции.
- 2 Я искал путь обретения более глубокого понимания бытия и моего места в этом мире.
- 3 Я наткнулся на портал в Царство Теней и нашёл убежище в странном монастыре, где я научился защищаться от сил тьмы.
- 4 Я был охвачен горем после потери близкого человека и искал совета философов, чтобы смириться с потерей.
- 5 Я чувствовал в себе особую силу, поэтому искал тех, кто мог бы помочь мне пробудить и использовать её.
- 6 В юности я был озорным и недисциплинированным, но позже осознал ошибочность моего пути. Я обратился в монастырь и стал монахом, чтобы жить в гармонии.



Сегодня её низкое происхождение далеко позади, она стала известным волшебником со способностями повелевать морями.

Паладин

кб Я стал паладином, потому что...

- 1 Передо мной появилось фантастическое существо и призвало меня выполнить священную миссию.
- 2 Один из моих предков оставил священную миссию невыполненной, и я намерен завершить его дело.
- 3 Мир – это тёмное и ужасное место. Я решил служить маяком света в гущающихся тенях.
- 4 Я служил оруженосцем у паладина, учась всему, что нужно для принесения собственной священной клятвы.
- 5 Злу нужно противостоять на всех фронтах. Я ощущаю необходимость искать зло и вычищать его из этого мира.
- 6 Стать паладином – естественное следствие моей непоколебимой веры. Приняв клятву, я стал святым мечом моей религии.



Плут

к6 Я стал плутом, потому что...

- 1 Я всегда был ловким и сообразительным, так что я решил использовать эти таланты, чтобы проторить свой путь в мир.
- 2 Убийцы или воры поступили со мной несправедливо, поэтому я обучился умениям своих врагов, чтобы лучше с ними сражаться.
- 3 Опытный плут что-то во мне увидел и обучил нескольким полезным трюкам.
- 4 Я решил превратить свою удачливость в основу своей профессии, но я понимал, что необходимо развивать свои навыки.
- 5 Я присоединился к группе прохвостов, которые показали мне, как получить желаемое через скрытность, а не через прямое противостояние.
- 6 Я испытываю слабость к блестящим побрякушкам и кошелькам с монетами, если я могу приложить к ним руку, не рискуя при этом жизнью и конечностью.

Следопыт

к6 Я стал следопытом, потому что...

- 1 Я обрёл цель, пока оттачивал свои охотничьи навыки, уничтожая опасных животных на краю цивилизации.
- 2 У меня всегда был особый подход к животным – я могу успокоить их словом или прикосновением.
- 3 Я страдал от страшной тяги к путешествиям, а образ жизни следопыта давал мне причину не задерживаться на одном месте слишком долго.
- 4 Я уже видел, что происходит, когда монстры выходят из темноты. Я взял на себя обязательно стать первым рубежом защиты от зла, находящегося за пределами цивилизации.
- 5 Я встретил седого следопыта, который обучил меня выживать в лесу и рассказал много секретов диких земель.
- 6 Я служил в армии, изучая принципы моей профессии во время прокладывания троп и поиска вражеских лагерей.

Чародей

к6 Я стал чародеем, потому что...

- 1 Когда я родился, вся вода в доме замёрзла, молоко скисло, а всё железо превратилось в медь. Мою семью уверяли в том, что это событие предвещало странные вещи, которые со мной произойдут.
- 2 У меня было сильное эмоциональное и физическое напряжение, которое вызвало к жизни мою скрытую магическую силу. С тех пор я всё время боролся, чтобы контролировать её.
- 3 В моей семье никогда не говорили о моих предках, и когда я спрашивал их об этом, они меняли тему. И лишь когда я начал проявлять свои странные способности, правда о моём наследии вышла наружу.
- 4 Когда чудовище угрожало одному из моих друзей, меня объял страх. Я инстинктивно бросился на существо и уничтожил его силой, исходящей изнутри меня.
- 5 Почувствовав что-то особенное во мне, незнакомец научил меня контролировать мой дар.
- 6 После спасения из колдовского пожара, я понял, что изменился, хоть и остался цел. Я начал проявлять необычные способности, которые только начинаю понимать.

События в жизни

Независимо от того, сколько вы живёте, в вашей жизни произошло хотя бы одно событие, которое значительно повлияло на ваш характер. Жизненные события включают в себя чудеса и трагедии, конфликты и успехи, а также встречи с необычным. Они могут помочь объяснить, почему ваш персонаж стал искателем приключений, а некоторые всё ещё могут повлиять на вашу жизнь, хоть и произошли они очень давно.

Чем персонаж старше, тем выше шанс, что в его жизни было несколько таких событий, как показано в таблице «Жизненные события по возрасту». Если вы уже выбрали стартовый возраст, посмотрите соответствующее число в столбце «Жизненные события». В ином случае вы можете бросить кости, чтобы определить ваш текущий возраст и количество жизненных событий случайным образом.

После того, как вы узнаете, сколько жизненных событий пережил ваш персонаж, совершите бросок по таблице «Жизненные события» для каждого из них. Многие из результатов, приведённых в этой таблице, указывают на одну из нижеследующих вторичных таблиц. Как только вы определили все события в жизни персонажа, можете расположить их в хронологическом порядке как посчитаете нужным.

Жизненные события по возрасту

к100	Текущий возраст	Жизненные события
01-20	20 лет и моложе	— 1
21-59	21-30 лет	1к4
60-69	31-40 лет	1к6
70-89	41-50 лет	1к8
90-99	51-60 лет	1к10
00	61 год или старше	1к12

Жизненные события

к100	Событие
01-10	Вы пережили трагедию. Совершите бросок по таблице «Трагедии».
11-20	Судьба была к вам милостива. Совершите бросок по таблице «Блага».
21-30	Вы влюбились или поженились. Если вы получите этот результат более одного раза, вы можете выбрать вместо него рождение ребёнка. Обсудите с вашим Мастером личность возлюбленного/возлюбленной вашего персонажа.
31-40	Вы нажили себе врага искателя приключений. Бросьте кб. Нечётное число означает, что вы виноваты в ссоре, а чётное – что вы невиновны. Используйте дополнительные таблицы и поговорите с вашим Мастером, чтобы определить личность этого враждебного персонажа и опасность, которую он представляет для вас.
41-50	Вы подружились с искателем приключений. Используйте дополнительные таблицы и поговорите с вашим Мастером, чтобы добавить больше деталей этому дружелюбному персонажу, и установить, как началась ваша дружба.
51-70	Вы провели время, работая по профессии, связанной с вашей предысторией. Начните игру с дополнительными 2кб зм.
71-75	Вы повстречались с очень важной персоной. Используйте дополнительные таблицы, чтобы определить личность этого персонажа и как он к вам относится. Придумайте дополнительные детали вместе с вашим Мастером, чтобы этот персонаж соответствовал вашей предыстории.
76-80	Вы отправились в приключение. Совершите бросок по таблице «Приключения», чтобы узнать, что с вами произошло. Придумайте вместе с вашим Мастером характер приключения и существ, с которыми вы столкнулись.
81-85	Вы встретились со сверхъестественным. Совершите бросок по таблице «Сверхъестественные события», чтобы узнать, что произошло.
86-90	Вы сражались в битве. Совершите бросок по таблице «Война», чтобы узнать, что с вами случилось. Придумайте вместе с вашим Мастером, что послужило причиной противостояния и кто в нём участвовал. Возможно, это был небольшой конфликт между вашим поселением и группой орков, или это могло быть генеральное сражение в крупной войне.
91-95	Вы совершили преступление или были ошибочно обвинены в этом. Совершите бросок по таблице «Преступление», чтобы определить его характер, и по таблице «Наказание», чтобы узнать, что с вами стало.
96-99	Вы столкнулись с чем-то магическим. Совершите бросок по таблице «Волшебные дела».
00	С вами случилось что-то действительно странное. Совершите бросок по таблице «Странные вещи».

Второстепенные таблицы

Эти таблицы добавляют детали ко многим результатам из таблицы «Жизненные события». Ниже они приводятся в алфавитном порядке.

Приключения

к100	Результат
1-10	Вы были на волоске от смерти. Ваше тело уродуют скверные шрамы, и вам недостаёт уха, 1к3 пальцев рук или 1к4 пальцев ног.
11-20	Вы получили тяжёлую травму. Хотя рана зажила, она всё равно время от времени даёт о себе знать.
21-30	Вы были ранены, но со временем полностью выздоровели.
31-40	Вы заразились какой-то болезнью, шастая по нечистотам. Вы излечились от неё, но теперь у вас постоянный кашель, оспины на коже или не по возрасту седые волосы.
41-50	Вы были отравлены ловушкой или монстром. Вы восстановились, но в следующий раз, когда вам придётся проходить спасбросок против яда, вы получите помеху на этот спасбросок.
51-60	Вы потеряли что-то сентиментально важное для вас во время вашего приключения. Уберите одну безделушку из ваших вещей.
61-70	Вас ужасно испугало нечто, с чем вы столкнулись, после чего вы сбежали, бросив ваших товарищей на произвол судьбы.
71-80	Вы многому научились во время своих приключений. В следующий раз, когда вы будете совершать проверку характеристики или спасбросок, вы получите преимущество на этот бросок.
81-90	Вы обнаружили небольшое сокровище во время вашего приключения. У вас осталось 2кб зм от вашей доли.
91-99	Вы нашли большое сокровище во время вашего приключения. У вас осталось 1к20+50 зм от вашей доли.
00	Вы обнаружили обычный магический предмет (по выбору Мастера).

Волшебные дела

к10	Магическое событие
1	Вы были очарованы или испуганы заклинанием.
2	Вы получили ранение от эффекта заклинания.
3	Вы стали свидетелем того, как творилось мощное заклинание жрецом, друидом, чародеем, колдуном или волшебником.
4	Вы выпили зелье (на выбор Мастера).
5	Вы нашли свиток заклинания (по выбору Мастера) и вам удалось успешно применить его.
6	Вы были телепортированы посредством магии.
7	Вы стали невидимым на некоторое время.
8	Вы распознали в чём-то иллюзию.
9	Вы видели существо, призванное магией.
10	Вашу судьбу предсказал провидец. Совершите два броска по таблице «Жизненные события», но не применяйте их результаты. Вместо этого Мастер выберет одно событие как грядущее событие вашего будущего (которое может произойти, а может и нет).

БЛАГА

к10	Благо
1	Дружественный волшебник отдал вам свиток с одним заговором (на выбор Мастера).
2	Вы спасли обывателя, который теперь обязан вам жизнью. Эта личность сопровождает вас в ваших путешествиях и выполняет повседневные задачи для вас, но покинет вас, если с ним будут обращаться грубо, наплевательски или станут подвергать его опасности. Определите особенности этого персонажа, используя дополнительные таблицы и обсудив со своим Мастером.
3	Вы нашли ездовую лошадь.
4	Вы нашли немного золота. Добавьте 1к20 зм к вашему стандартному начальному богатству.
5	Вы получили в наследство одно простое оружие (на ваш выбор).
6	Вы нашли нечто интересное! Добавьте к снаряжению одну безделушку (см. <i>Книга Игрока</i> стр. 159).
7	Вы когда-то прислуживали в местном храме. При следующем вашем визите туда вам могут полностью восстановить хиты.
8	Знакомый алхимик подарил вам зелье лечения или флакон кислоты на ваш выбор.
9	Вы нашли карту сокровищ.
10	Дальний родственник оставил вам состояние, позволяющее вести комфортное существование в течение 1к20 лет. Если вы решили вести существование более высокого уровня, уменьшите его стоимость на 2 зм в течение этого периода времени.

ПРЕСТУПЛЕНИЕ

к8	Преступление
1	Убийство
2	Кража
3	Грабёж
4	Нападение
5	Контрабанда
6	Похищение
7	Вымогательство
8	Подделка

НАКАЗАНИЕ

к12	Наказание
1-3	Вы не совершали преступление и были освобождены после обвинения.
4-6	Вы совершили преступление или помогли совершить, но, тем не менее, власти признали вас невиновным.
7-8	Вас едва не поймали с поличным. Вы должны были спастись бегством и на данный момент вас разыскивают в поселении, где произошло преступление.
9-12	Вы были схвачены, преданы суду и провели много времени в тюрьме, гребцом на судне или на каторге. Вы отбыли наказание в течение 1к4 лет или успешно бежали после истечения этого срока.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ СОБЫТИЯ

к100	Событие
01-05	Вы были околдованы феей и пленены на 1кб лет, прежде чем сумели освободиться.
06-10	Вы видели демона и сумели сбежать прежде, чем он смог что-либо совершить с вами.
11-15	Вы были соблазнены дьяволом. Совершите спасбросок мудрости со сложностью 10. При провале ваше мировоззрение склоняется на один пункт в сторону зла (если оно ещё не злое), и вы начинаете игру с дополнительными 1к20 + 50 зм.
16-20	Однажды утром вы проснулись за много километров от вашего дома, не имея понятия, как это случилось.
21-30	Вы посетили некое священное место, где почувствовали божественное присутствие.
31-40	Вы видели красную комету, лицо, появившееся среди метели, или другое странное событие. Для вас очевидно, что это – некое предзнаменование.
41-50	Вы избежали верной гибели и верите, что вас спасло вмешательство божества.
51-60	Вы стали свидетелем небольшого чуда.
61-70	Вы исследовали пустующий дом и обнаружили, что он населён призраками.
71-75	Вы были недолго одержимы некой сущностью. Бросьте кб, чтобы определить тип сущности: 1 – небожитель; 2 – дьявол; 3 – демон; 4 – фея; 5 – элементаль; 6 – нежить.
76-80	Вы видели привидение.
81-85	Вы видели упыря, пожирающего мёртвое тело.
86-90	Небожитель или божество посетили вас в ваших снах, чтобы предупредить о надвигающейся угрозе.
91-95	Вы ненадолго оказались в Стране Фей или в Царстве Теней.
96-00	Вы видели портал, который, по вашему убеждению, ведёт на другой план существования.

ТРАГЕДИИ

к12	Трагедия
1-2	Умер член семьи или близкий друг. Проведите бросок по дополнительной таблице «Причина смерти», чтобы узнать, как это произошло.
3	Дружба закончилась плохо, и кто-то другой теперь настроен враждебно к вам. Причиной могло послужить недопонимание, ваш или его поступок.
4	Вы потеряли всё, чем владели, из-за бедствия, и вам пришлось начать жизнь с нуля.
5	Вас осудили на тюремное заключение за преступление, которого вы не совершали, и вы провели 1кб лет в тюрьме, гребцом на судне или на каторге.
6	Война разорила ваше родное поселение, превратив всё в руины. Впоследствии вы либо помогли отстроить город, либо отправились в другое место.
7	Возлюбленный исчез без следа. С тех пор вы ищите этого человека.
8	Ужасная порча поразила урожай вашего поселения, и многим пришлось голодать. Вы потеряли брата, сестру или другого члена семьи.
9	Вы сотворили что-то, ужасно опозорившее вас в глазах вашей семьи. Вы могли быть вовлечены в скандал, связаться с тёмной магией или оскорбить кого-то важного. Отношение вашей семьи становится в лучшем случае безразличным. Впрочем, со временем они могут простить вас.
10	По неизвестным для вас причинам вы были изгнаны из вашего поселения. Вы либо некоторое время скитались по диким землям, либо нашли новое место для жизни.
11	Роман завершился. Бросьте кб. Чётное число означает, что он завершился чьей-то обидой. Нечётное – что размолвка была по обоюдному согласию.
12	Ваш нынешний или потенциальный романтический партнёр умер. Проведите бросок по дополнительной таблице «Причина смерти», чтобы узнать, что произошло. Если результатом является убийство, бросьте к12. При результате 1, вы прямо или косвенно являетесь виновником.

Война

к12 Исход войны

- 1 Вы потеряли сознание и были оставлены умирать. Придя в сознание позже, вы не можете вспомнить ничего о битве.
- 2-3 Вас тяжело ранили в бою, и вы всё ещё носите ужасные шрамы от тех ранений.
- 4 Вы дезертировали из боя, чтобы спасти свою жизнь, но вам всё ещё стыдно за вашу трусость.
- 5-7 Вы получили лишь лёгкие ранения, и они зажили, не оставив шрамов.
- 8-9 Вы пережили битву, но страдаете от ужасных кошмаров, в которых вы переживаете её раз за разом.
- 10-11 Вы пережили битву невредимым, но многие ваши товарищи были ранены или пропали.
- 12 Вы показали себя достойно в бою, и вас запомнили, как героя. Возможно, вы были удостоены медали за вашу храбрость.

Странные вещи

к12 Что произошло

- 1 Вас обратили в жабу, которой вы оставались в течение 1к4 недель.
- 2 Вас обратили в камень, и вы оставались в виде каменной статуи некоторое время, пока кто-то не освободил вас.
- 3 Вы попали в рабство к карге, сатиру или кому-то другому, и провели так 1к6 лет.
- 4 Дракон держал вас в качестве заложника 1к4 месяца, пока группа искателей приключений не убила его.
- 5 Вас взяли в плен злые гуманоиды вроде куо-тоа или кваготов. В Подземье вы жили как раб, пока вам не удалось сбежать.
- 6 Вы служили могущественному искателю приключений в качестве наёмника. Недавно вы ушли с этой службы. Воспользуйтесь дополнительными таблицами и обсудите с вашим Мастером базовые детали относительно вашего прошлого нанимателя.
- 7 Вы потеряли рассудок на 1к6 лет, но недавно он вернулся к вам. У вас, возможно, сохранился тик или какая-то другая странность в поведении.
- 8 Ваш возлюбленный в тайне был серебряным драконом.
- 9 Вас взял в плен культ и почти принёс в жертву на алтаре сущности, которой служили культисты. Вы сбежали, но боитесь, что они найдут вас.
- 10 Вы встречались с полубогом, архидьяволом, архифеей, владыкой демонов или титаном, выжили и можете рассказать об этом.
- 11 Вас проглотила гигантская рыба, и вы провели месяц внутри неё, прежде чем вам удалось выбраться.
- 12 Могущественное существо готово было исполнить ваше желание, но вы прогляпили этот шанс на что-то глупое.

Дополнительные таблицы

Дополнительные таблицы, приведённые ниже, дают вам возможность случайным образом определить характерные черты и другие факты о личностях, которые играют важную роль в жизни вашего персонажа. Используйте эти таблицы, когда того требует другая таблица или, когда вам необходимо быстро выдумать часть подходящей информации. Таблицы приведены в алфавитном порядке.



Мировоззрение

Зкб Мировоззрение

- 3 Хаотично злое (50%) или хаотично нейтральное (50%)
- 4-5 Законно злое
- 6-8 Нейтрально злое
- 9-12 Нейтральное
- 13-15 Нейтрально доброе
- 16-17 Законно доброе (50%) или законно нейтральное (50%)
- 18 Хаотично доброе (50%) или хаотично нейтральное (50%)

Причина смерти

к12 Причина смерти

- 1 Неизвестна
- 2 Убит
- 3 Погиб в битве
- 4 Несчастный случай, связанный с классом или родом занятий
- 5 Несчастный случай, не связанный с классом или родом занятий
- 6-7 Естественные причины вроде болезни или старости
- 8 Очевидное самоубийство
- 9 Разорван на части животным или природным бедствием
- 10 Сожран монстром
- 11 Казнён за преступление или умер под пытками
- 12 Загадочное событие, например, убит метеоритом, поражён разгневанным богом или погиб во время вылупления слаада

КЛАСС

к100	Класс
1-7	Варвар
8-14	Бард
15-29	Жрец
30-36	Друид
37-52	Воин
53-58	Монах
59-64	Паладин
65-70	Следопыт
71-84	Плут
85-89	Чародей
90-94	Колдун
95-00	Волшебник

Род занятий

к100	Род занятий
01-05	Академический
06-10	Искатель приключений (совершите бросок по таблице «Класс»)
11	Аристократ
12-26	Ремесленник или член гильдии
27-31	Преступник
32-36	Артист
37-38	Изгой, отшельник или беженец
39-43	Исследователь или странник
44-55	Фермер или скотовод
56-60	Охотник или траппер
61-75	Чернорабочий
76-80	Купец
81-85	Политик или бюрократ
86-90	Священник
91-95	Моряк
96-00	Солдат

РАСА

к100	Раса
01-40	Человек
41-50	Дварф
51-60	Эльф
61-70	Полурослик
71-75	Драконорождённый
76-80	Гном
81-85	Полуэльф
86-90	Полуорк
91-95	Тифлинг
96-00	По выбору Мастера

ОТНОШЕНИЯ

Зк4	Отношение
3-4	Враждебное
5-10	Дружественное
11-12	Безразличное

СОСТОЯНИЕ

Зк6	Состояние
3	Мёртв (совершите бросок по таблице «Причина смерти»)
4-5	Пропал или состояние неизвестно
6-8	Жив, но испытывает трудности из-за ранения, финансов или отношений.
9-12	Жив и здоров
13-15	Жив и весьма успешен
16-17	Жив, и о нём идёт дурная слава
18	Жив и прославлен

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Когда вы закончите использовать эти таблицы, у вас должен податься набор фактов и заметок, который, как минимум, опишет то, чем персонаж занимался в мире до текущего момента. Иногда это будет вся необходимая вам информация, но не обязательно останавливаться на этом.

Используя ваше воображение, чтобы связать все эти факты вместе в последовательную историю, вы можете создать полностью самостоятельную автобиографию для вашего персонажа в несколько предложений – прекрасный пример того, на сколько цельная картина больше, чем просто сумма её частей.

Вы получили несколько результатов, которые хоть и не противоречат друг другу, но и, кажется, не вяжутся между собой? Если так, вам теперь решать, как объяснить, что произошло с вами. Например, допустим, вы были рождены в замке, но домом вашего детства была дикая местность. Могло случиться так, что ваши родители отправились из своего лесного дома, чтобы получить помощь у повитухи в замке, когда ваша мать была уже на сносях. Или ваши родители могли быть членами замковой прислуги до вашего рождения, но их освободили от службы вскоре после вашего рождения.

Вдобавок к углублению вашего ролевого опыта, история вашего персонажа предоставляет вашему Мастеру возможность вплести эти элементы в историю вашей кампании. Как ни взгляни на это, добавление определённости в жизнь персонажа до приключений – это хорошо проведённое время.

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ

Повышение уровня – это основной способ развития персонажа во время кампании. Некоторые Мастера также позволяют использовать черты для подчёркивания индивидуальности персонажа. Черты – это опциональное правило из главы 6 *Книги игрока*. Мастер решает, использовать ли это правило, и если да, то какие черты доступны в конкретной кампании.

Этот раздел представляет собой сборник специальных черт, которые позволяют вам раскрыть расу персонажа ещё глубже. Каждая из этих черт связана с расой из *Книги игрока*, как показано в таблице «Расовые черты». Расовые черты олицетворяют как глубокую связь с культурой вашей расы, так и физические трансформации, которые сближают вас с наследием вашей расы.

Причина конкретной трансформации зависит от вас и вашего Мастера. Трансформационная черта может символизировать скрытое качество, которое проявилось по мере взросления, или трансформация может быть результатом события в кампании, например, воздействия мощной магии или посещения древнего места, значимого для вашей расы. Трансформации являются одной из базовых идей фэнтезийной литературы и фольклора. Выяснение причин изменения вашего персонажа может стать большим дополнением к истории кампании.

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ

Раса	Черта
Гном	Исчезновение
Гном	Низкорослое проворство
Дварф	Дварфийская стойкость
Дварф	Низкорослое проворство
Драконорожденный	Драконий страх
Драконорожденный	Драконья шкура
Полуорк	Вундеркинд
Полуорк	Орочье буйство
Полурослик	Бездонная удача
Полурослик	Второй шанс
Полурослик	Низкорослое проворство
Полуэльф	Вундеркинд
Полуэльф	Эльфийская точность
Тифлинг	Инфернальное телосложение
Тифлинг	Пламя Флегетоса
Человек	Вундеркинд
Эльф	Эльфийская точность
Эльф (высший)	Телепортация фей
Эльф (дрои)	Высшая магия дреу
Эльф (лесной)	Магия лесных эльфов

Ниже черты расположены в алфавитном порядке.

БЕЗДОННАЯ УДАЧА

Требование: Полурослик

Ваш народ обладает исключительной удачей, которой вы научились мистическим образом делиться со своими компаньонами, когда вы видите, что они не справляются. Вы не понимаете, как это работает, вы просто хотите, и это происходит. Определенно это знак покровительства удачи!

Когда союзник, которого вы видите в пределах 30 футов от вас, выбрасывает 1 на к20 для броска атаки, проверки способности или спасброска, вы можете использовать реакцию и позволить союзнику перебросить кубик. Союзник обязан использовать новый результат.

После использования этой способности вы не можете использовать вашу расовую черту Удачливый до конца вашего следующего хода.

ВТОРОЙ ШАНС

Требование: Полурослик

Удача улыбается вам, когда кто-то пытается ударить вас. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашей Ловкости, Телосложения или Харизмы на 1 при максимуме 20.
- Когда существо, которое вы видите, попадает по вам броском атаки, вы можете использовать реакцию, чтобы заставить врага перебросить этот бросок. После применения этой способности вы не сможете использовать её вновь до броска инициативы в начале боя либо пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

ВУНДЕРКИНД

Требования: Полуэльф, Полуорк или Человек.

У вас дар к освоению новых знаний. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете владение одним навыком на выбор, владение одним набором инструментов на выбор и обучаетесь бегло говорить на одном языке по выбору.
- Выберите один навык, которым уже владеете. Вы получаете компетентность в этом навыке, что удваивает ваш бонус мастерства для любой проверки характеристик с использованием этого навыка. Навык, который вы выбираете, не может быть уже удвоен от другой черты, такой как Компетентность.

ВЫСШАЯ МАГИЯ ДРОУ

Требования: Эльф (дрои)

Вы изучаете магию, присущую тёмным эльфам. Вы изучаете заклинание *обнаружение магии* [*detect magic*] и можете свободно сотворять его без затрат ячеек заклинаний. Вы также изучаете заклинания *левитация* [*levitate*] и *рассеивание магии* [*dispel magic*], каждое из которых вы можете сотворить один раз без затрат ячеек заклинаний. Вы восстанавливаете возможность сотворять эти два заклинания таким способом после продолжительного отдыха. Харизма – базовая характеристика для этих трёх заклинаний.

ДВАРФИЙСКАЯ СТОЙКОСТЬ

Требование: Дварф

В ваших венах течет кровь героев дварфов. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашего Телосложения на 1 при максимуме 20.
- Когда в битве вы применяете действие Уклонение, вы можете потратить Кость Хитов чтобы вылечить себя. Бросьте кость, добавьте модификатор Телосложения и восстановите хиты в количестве, равном полученному значению (минимум 1).

ДРАКОНИЙ СТРАХ

Требования: Драконорожденный

Когда вы злитесь, то излучаете угрозу. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашей Силы, Телосложения или Харизмы на 1 при максимуме 20.
- Вместо выдоха разрушительной энергии, вы можете использовать вашу черту Оружие Дыхания, чтобы издать рык, заставляя всех выбранных вами существ в пределах 30 футов от вас сделать спасбросок Мудрости (Сл 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы). Цель автоматически проходит спасбросок, если она не может слышать или видеть вас. При провале броска цель становится напуганной вами на 1 минуту. Если напуганная цель получает урон, то она может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе.

ДРАКОНЯ ШКУРА

Требования: Драконорожденный

У вас появляются чешуя и когти, напоминающие таковые у вашего драконьего предка. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашей Силы, Телосложения или Харизмы на 1 при максимуме 20.
- Ваша чешуя становится твёрже. Пока вы не носите броню, ваш КД равен 13 + модификатор Ловкости. Вы можете использовать щит продолжая получать это преимущество.
- Вы отращиваете втягивающиеся когти на кончиках ваших пальцев. Вытягивание или втягивание их не требует траты каких-либо действий. Эти когти являются естественным оружием, которым вы можете совершать безоружные удары. Если вы попадете такой атакой, то наносите 1к4 + модификатор Силы рубящего урона вместо обычного дробящего урона для безоружного удара.

ИНФЕРНАЛЬНОЕ ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

Требование: Тифлинг

Кровь исчадий сильна в вас и даёт вам сопротивления, которыми обладают некоторые исчадия. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашего Телосложения на 1 при максимуме 20.
- Вы получаете сопротивление к урону холодом и ядом.
- Вы получаете преимущество на спасброски против эффектов, делающих вас отравленным.

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ

Требование: Гном

Ваш народ искусно владеет магией иллюзий. Вы выучили магический трюк, чтобы исчезать, когда вам наносят урон. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашей Ловкости или Интеллекта на 1 при максимуме 20.
- Сразу же после получения урона вы можете использовать реакцию, чтобы стать невидимым до конца своего следующего хода, либо пока не совершите атаку, не нанесете урон или не заставите кого-нибудь совершить спасбросок. Используя эту способность, вы не сможете использовать её вновь, пока не совершите короткий или продолжительный отдых.

МАГИЯ ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ

Требование: Эльф (лесной)

Вы изучаете магию первобытных лесов, которые почитаются и защищаются вашим народом. Вы изучаете один заговор друидов на ваш выбор. Вы также изучаете заклинания *скорход* [longstrider] и *бесследное передвижение* [pass without trace], каждое из которых вы можете сотворить один раз не тратя ячейку заклинаний. Вы восстанавливаете способность сотворять их таким образом в конце продолжительного отдыха. Мудрость – базовая характеристика для этих трёх заклинаний.

НИЗКОРОСЛОЕ ПРОВОРСТВО

Требование: Дварф или Маленькая раса

Вы необычайно проворны для вашей расы. Вы получаете следующие выгоды:

- Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1 при максимуме 20.
- Ваша скорость увеличивается на 5 футов.
- Вы получаете владение Акробатикой или Атлетикой (на ваш выбор).
- Вы получаете преимущество на броски Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика), которые делаете, чтобы выбраться из захвата.

ОРОЧЬЕ БУЙСТВО

Требование: Полуорк

Ваша ярость неумоимо горит внутри вас. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашей Силы или Телосложения на 1 при максимуме 20.
- Когда вы попадаете атакой простым или воинским оружием, вы можете кинуть одну кость оружия ещё раз и добавить результат в качестве дополнительного урона того же типа, что и у оружия. Используя эту способность, вы не можете использовать её вновь, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.
- Сразу же после использования черты Непоколебимая Стойкость вы можете использовать реакцию для нанесения одной атаки оружием.

ПЛАМЯ ФЛЕГЕТОСА

Требование: Тифлинг

Вы научились призывать адский огонь, и он вас слушается. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашего Интеллекта или Харизмы на 1 при максимуме 20.
- Когда вы делаете бросок урона огнём, который наносит ваше заклинание, вы можете перебросить любые 1 на костях урона огнём, но должны использовать новые результаты, даже если они тоже будут 1.
- Когда вы колдуете заклинание, которое наносит урон огнём, вы можете заставить пламя окутать вас до конца вашего следующего хода. Огонь не причиняет урон вам и вашим вещам, а также излучает яркий свет на 30 футов и тусклый свет ещё на 30 футов. Пока пламя существует, все существа в радиусе 5 футов получают 1д4 урона огнём, если попадают по вам рукопашной атакой.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ ФЕЙ

Требование: Эльф (высший)

Изучение знаний высших эльфов открыло вам силу фей, которой владеют немногие эльфы, за исключением ваших братьев элдринов. Опираясь на свое родство с феями, вы можете на мгновение пройти через Страну Фей, сократив свой путь. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашего Интеллекта или Харизмы на 1 при максимуме 20.
- Вы изучаете как читать, говорить и писать на Сильване.
- Вы изучаете заклинание *туманный шаг* [misty step] и можете сотворить его один раз без использования ячейки заклинания. Вы восстанавливаете способность сотворять его таким образом, когда завершаете короткий или продолжительный отдых. Интеллект – базовая характеристика для этого заклинания.

ЭЛЬФИЙСКАЯ ТОЧНОСТЬ

Требование: Эльф или Полуэльф

Точность эльфов легендарна, особенно это касается эльфийских лучников и заклинателей. Вы обладаете сверхъестественной меткостью, когда дело касается атак, требующих меткости, а не грубой силы. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашей Ловкости, Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1 при максимуме 20.
- Когда у вас есть преимущество на бросок атаки, использующей Ловкость, Интеллект, Мудрость или Харизму, вы можете перебросить один из кубов один раз.





ГЛАВА 2

ИНСТРУМЕНТЫ МАСТЕРА

КАК МАСТЕР ПОДЗЕМЕЛЬЯ, ВЫ СЛЕДИТЕ ЗА игрой и сплетаете вместе историю и опыт, пережитый вашими игроками. Вы – единственный, кто заставляет события развиваться, и эта глава для вас. Она преподносит вам новые варианты правил, как, например, улучшение инструментов для создания и проведения приключений и кампаний. Это дополнение к инструментам и рекомендациям, приведённым в *Руководстве Мастера*.

Главу открывают опциональные правила, предназначенные помочь вам провести некоторые части игры более гладко. Затем глава погрузится в пучину следующих тем: построение столкновений, случайные столкновения, ловушки, магические предметы и время простоя, которые в значительной степени затрагивают то, как вы создаёте и проводите ваши приключения.

Материалы из этой главы призваны облегчить вашу жизнь. Игнорируйте то, что найдёте здесь, если оно вам не помогает, и без сомнений подгоняйте под себя то, что используете. Игровые правила существуют, чтобы служить вам и вашей игре. Как и всегда, вы можете менять их на своё усмотрение.

ОДНОВРЕМЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Большинство эффектов в игре случается последовательно, согласно порядку, установленному правилами или Мастером. В редких случаях эффекты могут случиться в одно время, особенно в начале или в конце хода существа. Если два или более события происходит одновременно в ход персонажа или монстра, тот, кто контролирует это существо – либо Мастер, либо игрок – определяет порядок, в котором происходят эти события. Например, если два эффекта происходят в конце хода персонажа игрока, игрок решает, который из двух эффектов происходит первым.

ПАДЕНИЕ

Падение с большой высоты – это значительный риск для искателей приключений и их врагов. Приведённые в *Книге игрока* правила просты: в конце падения вы получаете 1кб дробящего урона за каждые 10 футов падения до максимума в 20кб. Вы также приземляетесь сбитым с ног, если только не смогли как-то избежать урона от падения. Здесь приведены два опциональных правила, которые расширяют обычные правила.

СКОРОСТЬ ПАДЕНИЯ

Правило для падения предполагает, что существо немедленно снижается на всю высоту при падении. Но что, если существо было на большой высоте, когда упало? Возможно, на спине грифона или на борту летающего корабля. В реальности падение с такой высоты занимает больше нескольких секунд, отделяющих начало падения от конца хода. Если вы хотите, чтобы падения с большой высоты были более продолжительными по времени, используйте следующее опциональное правило.

Когда вы падаете с большой высоты, то вы немедленно падаете на 500 футов в этот ход. Если в следующий ход вы всё ещё падаете, то вы снова падаете

на 500 футов до конца хода. Это продолжается до тех пор, пока падение не завершится либо из-за того, что вы ударились оземь, либо потому, что падение прекратилось по иным причинам.

ЛЕТАЮЩИЕ СУЩЕСТВА И ПАДЕНИЕ

Летающие существа падают во время полёта, если они сбиты с ног, если их скорость падает до 0 футов или если они иным способом теряют возможность двигаться, за исключением случаев, когда они могут парить или удерживаются на высоте за счёт магии, как, например, при заклинании полёт [fly].

Если вы хотите, чтобы летающие существа имели больше шансов выжить при падении, чем нелетающие, используйте следующее правило: вычтите скорость полёта существа из высоты падения перед подсчётом урона от падения. Это правило помогает летунам, которые были сбиты с ног, но которые всё ещё в сознании и имеют текущую скорость полёта больше 0 футов. Это правило разработано для того, чтобы воспроизвести то, как существо неистово машет своими крыльями (или топорами) или предпринимает другие меры по уменьшению своей скорости падения.

Если вы используете правило для скорости падения из предыдущего раздела, летающее существо снижается на 500 футов за ход, как и прочие. Но если это существо начинает любой свой следующий ход, всё ещё падая, и оно сбито с ног, оно может прекратить падение, потратив половину своей скорости полёта на то, чтобы окончить состояние сбитый с ног (как будто оно встало в воздухе).

СОН

Как и в реальном мире, персонажи D&D проводят много времени во сне, чаще всего как часть продолжительного отдыха. Большинству монстров также необходим сон. Когда существо спит, оно находится в бессознательном состоянии. Далее приведены некоторые правила, дополняющие этот основополагающий факт.

ПРОБУЖДЕНИЕ

Существо, которое спит по естественным причинам, в отличие от усыпленного магическим или химическим путём, просыпается, если получает любой урон, а также если кто-то другим действием встряхнёт его или разбудит пощёчиной. Внезапный громкий шум, такой как вопль, раскат грома, или колокольный звон, также будит спящих по естественным причинам.

Шёпот не тревожит сон, кроме случаев, когда пассивное Восприятие спящего 20 и более, а источник шёпота в пределах 10 футов от спящего. Речь с обычной громкостью будит спящего, если без неё вокруг тихо (нет ветра, пения птиц, сверчков, уличных звуков и подобного), а спящий имеет пассивное Восприятие 15 и выше.

СОН В ДОСПЕХАХ

Сон в лёгких доспехах не оказывает неблагоприятных эффектов на носящего, но вот сон в средних или тяжёлых доспехах затрудняет полноценное восстановление за продолжительный отдых.

Когда вы завершили продолжительный отдых, на протяжении которого вы спали в средних или тяжёлых доспехах, вы восстанавливаете только четверть своих потраченных Костей Хитов (минимум 1). Если у вас есть какая-либо степень истощения, такой отдых не уменьшает вашу степень истощения.

Без продолжительного отдыха

Продолжительный отдых не является обязательным, но отсутствие сна имеет определённые последствия. Если вы хотите учесть последствия отсутствия сна для персонажа или существа, воспользуйтесь этими правилами.

Когда вы заканчиваете 24-часовой период без завершения продолжительного отдыха, вы должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10 или получаете одну степень истощения.

Бороться с истощением становится всё труднее, если вы непрерывно бодрствуете уже несколько дней подряд. После первых 24 часов Сл повышается на 5 за каждый последующий 24-часовой период без продолжительного отдыха. Сл сбрасывается снова на 10 когда вы завершаете продолжительный отдых.

АДАМАНТОВОЕ ОРУЖИЕ

Алмаз – это высокопрочный и сверхтвёрдый металл, который находят в метеоритах и необычных рудных жилах. Помимо применения при изготовлении *адамантовой брони*, его также используют и для изготовления оружия.

Оружие ближнего боя и боеприпасы, сделанные из алмаза или покрытые им, обычно эффективнее при разрушении предметов. Когда алмазное оружие или боеприпас попадает по предмету, то попадание считается критическим.

Адамантовая версия оружия ближнего боя или десять алмазных боеприпасов стоят на 500 зм дороже, чем их обычные версии, как если оружие или боеприпасы сделаны из этого металла, так и если просто покрыты им.

ЗАВЯЗЫВАНИЕ УЗЛОВ

Правила преднамеренно предоставляют свободу выбора в таких приземлённых вещах, как завязывание узлов, но иногда знание того, насколько хорошо был завязан узел, важно в драматических сценах, когда кто-то пытается развязать узел или выскользнуть из него. Здесь приведено опциональное правило для определения эффективности узла.

Существо, которое завязывает узел, проходит проверку Интеллекта (Ловкость рук). Результат этой проверки становится Сл для попыток распутать узел проверкой Интеллекта (Ловкость рук) или для попыток вывернуться из него проверкой Ловкости (Акробатика).

Это правило умышленно связывает Ловкость рук с Интеллектом, а не с Ловкостью. Это пример того, как применять правило из раздела «Вариант: Навыки с другими характеристиками», приведённое в главе 7 *Книги игрока*.

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ

Владение инструментами – это полезный способ вывести на передний план предысторию и таланты персонажа. За игровым столом, однако, использование инструментов иногда пересекается с использованием навыков, при этом может быть непонятно, как использовать их вместе в данной ситуации. Этот раздел предлагает различные способы использования инструментов в игре.

СОВМЕСТНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТОВ И НАВЫКОВ

Инструменты имеют более специфическое применение, чем навыки. Навык История позволяет обращаться к любым событиям в прошлом. Такой инструмент, как набор для фальсификации, используется для того, чтобы подделать предмет или слегка его изменить. Таким образом, почему персонаж, имеющий возможность получить владение либо тем, либо другим, должен предпочесть владение инструментом владению навыком?

Чтобы сделать владение инструментом более предпочтительным для персонажа, вы можете использовать методы, приведённые ниже.

Преимущество. Если при проверке возможно использование как инструмента, так и навыка, а персонаж владеет и тем, и другим, рассмотрите возможность позволить персонажу совершить проверку с преимуществом. Эта простая выгода может иметь большое значение, поощряя игроков обучаться владению инструментами. В описании инструментов, приведённом ниже, эта польза часто выражается в виде наличия дополнительных знаний (или в чём-то подобном), что приводит к увеличению шансов на то, что прохождение проверки будет успешным.

Дополнительная выгода. В дополнение к этому рассмотрите возможность дать персонажу, владеющему как подходящим навыком, так и соответствующим инструментом, возможность получить от этого дополнительную выгоду при успешной проверке. Эта выгода может проявиться как в более подробной информации, так и в имитации эффекта другой успешной проверки. Например, персонаж, владеющий инструментами каменщика, преуспел в проверке Мудрости (Восприятие) и нашёл потайную дверь в каменной стене. Мало того, что персонаж нашёл дверь, но вы также решаете, что владение инструментами позволяет ему автоматически преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование), чтобы определить, как открыть эту дверь.

ОПИСАНИЯ ИНСТРУМЕНТОВ

Следующие разделы подробнее описывают инструменты, представленные в *Книге игрока*, а также предлагают рекомендации для использования их в кампании.

Компоненты. В первом абзаце каждого описания приводится информация о том, из чего состоит набор инструментов. Персонаж, владеющий набором, знает, как пользоваться всеми его составными частями.

Навыки. Каждый инструмент может предоставить преимущество на проверку, когда используется совместно с соответствующим навыком, при условии, что персонаж владеет как инструментом, так и навыком. Как Мастер, вы можете дать персонажу преимущество на проверку с использованием указанного навыка. Абзацы, начинающиеся с названия навыка, подробнее рассматривают такую возможность. Указанное в каждом из них преимущество распространяется только на тех, у кого есть владение этим инструментом, но не на того, кто просто является собственником инструмента.

Что касается навыков, система слегка абстрактна в отношении того, как представлено владение инструментами; по существу, она допускает, что персонаж, владеющий инструментом, также изучил аспект торговли или профессии, не обязательно связанных напрямую с использованием инструментов.

В придачу вы можете рассмотреть возможность того, чтобы дать персонажу дополнительную информацию или дополнительную выгоду при проверке навыка. В тексте представлены некоторые примеры и идеи при соответствующей возможности.

Особое применение. Владение инструментом обычно представлено со специфической полезностью в виде особого применения, приведённого в этом абзаце.

Примеры Сл. Таблица в конце каждого раздела приводит действия, для выполнения которых может быть использован инструмент, и примерную Сл для необходимых проверок характеристик.

ИНСТРУМЕНТЫ АЛХИМИКА

Инструменты алхимика позволяют персонажу создавать полезные варева, такие как кислота или алхимический огонь.

Компоненты. Инструменты алхимика включают в себя две стеклянные мензурки, металлический каркас, удерживающий мензурку над открытым пламенем, стеклянную палочку для размешивания, небольшие ступку и пестик, мешочек обычных алхимических ингредиентов, включающих в себя соль, измельчённое железо и дистиллированную воду.

Магия. Владение инструментами алхимика позволяет вам раскрыть больше информации при проверках Магии, связанных с зельями и подобными веществами.

Расследование. Когда вы осматриваете область в поиске улик, владение инструментами алхимика даёт дополнительные знания о том, какие химикаты и прочие вещества использовались в области.

Алхимическое ремесло. Вы можете использовать владение инструментами для создания алхимических предметов. Персонаж может потратить деньги, чтобы собрать сырьё, которое весит 1 фунт за каждые использованные 50 зм. Мастер может позволить персонажу пройти проверку на опознание с преимуществом. Как часть продолжительного отдыха вы можете использовать инструменты алхимика, чтобы сделать одну порцию кислоты, алхимического огня, противоядия, масла, духов или мыла. Вычтите половину стоимости созданного предмета из суммарной стоимости собранного вами сырья.

ИНСТРУМЕНТЫ АЛХИМИКА

Действие	Сл
Создать клубы густого дыма	10
Опознать яд	10
Опознать вещество	15
Устроить поджог	15
Нейтрализовать кислоту	20

ИНСТРУМЕНТЫ ПИВОВАРА

Пивоварение – это искусство производства пива. Но этот процесс может использоваться не только для создания алкогольных напитков, но и для очищения воды. Для создания пива требуются недели на ферментацию, но всего несколько часов непосредственно на работу.

Компоненты. Инструменты пивовара включают в себя большую стеклянную бутылку, некоторое количество хмеля, сифон, змеевик и несколько футов трубок.

История. Владение инструментами пивовара даёт вам дополнительные знания при проверках Интеллекта (История), касающихся событий, важной частью которых был алкоголь.

Медицина. Владение этими инструментами предоставляет дополнительные знания, когда вы облегчаете страдания от алкогольного отравления, похмелья, или, когда используете алкоголь, чтобы притупить боль.

Убеждение. Крепкий напиток может помочь смягчить даже каменное сердце. Ваше владение инструментами пивовара может помочь вам угостить кого-то ровно таким количеством алкоголя, сколько понадобится для того, чтобы поднять ему настроение.



Дистилляция. Ваши знания пивоварения позволяют вам очищать воду, которая иначе была бы непригодной для питья. Как часть продолжительного отдыха вы можете очистить до 6 галлонов воды или 1 галлон как часть короткого отдыха. Алкоголики-смертники пьют отнюдь не воду, поэтому используют эти инструменты, чтобы гнать первач.

ИНСТРУМЕНТЫ ПИВОВАРА

Действие	Сл
Обнаружить яд или примесь в питье	10
Опознать алкоголь	15
Игнорировать эффект алкоголя	20

ИНСТРУМЕНТЫ КАЛЛИГРАФА

Каллиграфия трактует письмо как прекрасное утончённое искусство. Каллиграфы создают текст, который радует глаз, используя стиль, который сложно подделать. Их инструменты также дают им возможность исследовать рукописный текст и определить его подлинность, поскольку обучение каллиграфа включало в себя множество часов обучения письму и попыток повторить его стиль и оформление.

Компоненты. Инструменты каллиграфа включают в себя чернила, множество пергаментных листов и три писчих пера.

Магия. Хотя каллиграфия мало помогает в расшифровке содержимого магического текста, владение этими инструментами помогает определить, кто написал магический текст.

История. Владение этими инструментами может увеличить выгоду при успешной проверке, совершаемой для анализа или исследования древних записей, свитков или другого текста, включая руны, вырезанные на камне, а также письма на фресках или других изображениях.

Расшифровка карты сокровищ. Владение этими инструментами позволяет вам проводить экспертизу карт. Вы можете пройти проверку Интеллекта, чтобы оценить возраст карты, определить, содержит ли карта скрытое послание, и так далее.

ИНСТРУМЕНТЫ КАЛЛИГРАФА

Действие	Сл
Опознать писавшего немагический рукописный текст	10
Определить душевное состояние писавшего	15
Распознать поддельный текст	15
Подделывать подпись	20

ИНСТРУМЕНТЫ ПЛОТНИКА

Навыки плотничества позволяют персонажу строить деревянные сооружения. Плотник может построить дом, хижину, деревянный шкаф или подобный предмет.

Компоненты. Инструменты плотника включают в себя пилу, молоток, гвозди, топор, угольник, линейку, кородёр, рубанок и стамеску.

История. Владение этими инструментами помогает вам определять назначение и происхождение деревянных строений и прочих больших деревянных объектов.

Расследование. Вы получаете дополнительные знания при обследовании области в деревянном здании, потому что вы знаете строительные хитрости, которые могут скрыть что-то в области при обследовании.

Восприятие. Вы можете заметить неровности на деревянных стенах и полах, что облегчает поиск ловушек и тайных ходов.

Скрытность. Вы можете быстро найти слабое место в деревянном полу, что облегчает вам определение мест, которые сломаются или заскрипят, если на них наступить.

Укрепление. За 1 минуту при наличии материалов вы можете укрепить дверь или окно. Сл броска на выбивание увеличивается на 5.

Временное укрытие. Как часть продолжительного отдыха вы можете построить навес или подобное укрытие, чтобы ваша группа была укрыта от дождя или солнечного зноя на время отдыха. Поскольку оно было построено на скорую руку из первой попавшейся древесины, укрытие разваливается через 1к3 дня после постройки.

ИНСТРУМЕНТЫ ПЛОТНИКА

Действие	Сл
Построить простое деревянное сооружение	10
Спроектировать сложное деревянное строение	15
Найти слабое место в деревянной стене	15
Снять дверь с петель	20

ИНСТРУМЕНТЫ КАРТОГРАФА

Используя инструменты картографа, вы можете составить достоверную карту, чтобы сделать путешествие проще для вас и для тех, кто пойдёт здесь после вас. Это может быть, как крупномасштабная карта, описывающая горные хребты и перевалы, так и схема, показывающая планировку уровня подземелья.

Компоненты. Инструменты картографа включают в себя писчее перо, чернила, пергамент, циркуль, кронциркуль и линейку.

Магия, История, Религия. Вы можете использовать ваши познания в картах и различных местах, чтобы извлечь более детальную информацию при использовании этих навыков. Например, вы можете найти скрытое послание на карте, установить, когда была составлена карта, чтобы определить, какие географические особенности изменились с тех пор и так далее.

Природа. Ваше знакомство с физической географией облегчает вам поиск ответов на вопросы и разрешение проблем, касающихся окружающей местности.

Выживание. Ваше понимание географии облегчает поиск пути к цивилизации, позволяет прогнозировать, в какой местности могут быть найдены деревни или городки, и уменьшает вероятность того, что вы заблудитесь. Вы изучили так много карт, что общие тенденции, например, как развиваются торговые маршруты или в каких местах обычно строят поселения, вам хорошо знакомы.

Составление карты. Путешествуя, вы можете рисовать карту в дополнение к участию в других действиях.

ИНСТРУМЕНТЫ КАРТОГРАФА

Действие	Сл
Определить возраст и происхождение карты	10
Прикинуть направление и расстояние до ориентира	15
Распознать что карта поддельная	15
Дорисовать недостающий кусок карты	20

ИНСТРУМЕНТЫ САПОЖНИКА

Несмотря на то, что профессия сапожника может показаться искателю приключений слишком простой, пара хороших сапог будет сопровождать персонажа и в труднопроходимой глуши, и в смертельных подземельях.

Компоненты. Инструменты сапожника включают в себя молоток, шило, нож, обувную колодку, ножницы, запас кожи и ниток.

Магия, История. Ваши знания об обуви помогают вам определить магические свойства зачарованных сапог или узнать историю подобных предметов.

Расследование. Обувь скрывает множество секретов. Вы можете узнать, где недавно был тот, чью обувь вы осматриваете на предмет грязи и поношенности. Ваш опыт в починке обуви облегчает вам определение того, как она была повреждена.

Уход за обувью. Как часть продолжительного отдыха, вы можете починить обувь ваших компаньонов. В течение следующих 24 часов до 6 существ по вашему выбору, носящих обувь, над которой вы поработали, могут путешествовать до 10 часов в день, не совершая спасброски от истощения.

Создание потайного отделения. За 8 часов работы вы можете добавить потайное отделение в пару обуви. Отделение может содержать в себе предмет до 3 дюймов длиной и 1 дюйм шириной и высотой. Вы совершаете проверку Интеллекта, добавляя ваш бонус мастерства за владение этими инструментами, для определения Сл проверки Интеллекта (Расследование), необходимой для нахождения отделения.

ИНСТРУМЕНТЫ САПОЖНИКА

Действие	Сл
Определить возраст и происхождение обуви	10
Найти потайное отделение в каблуке	15

ИНСТРУМЕНТЫ ПОВАРА

Жизнь искателя приключений тяжела. При наличии в компании повара ваша пища будет намного вкуснее, чем привычные галеты и сухофрукты.

Компоненты. Инструменты повара включают в себя металлический котёл, ножи, вилки, ложку для размешивания и половник.

История. Ваши знания кулинарных методик позволяют вам оценивать структуру социального развития, основываясь на гастрономических обычаях этой культуры.

Медицина. Оказывая лечение, вы можете превратить горькое или кислое лекарство в приятную на вкус стряпню.

Выживание. Добывая еду, вы можете использовать собранные вами ингредиенты, которые другие не смогли бы приготовить.

Приготовление еды. Как часть короткого отдыха вы можете приготовить вкусное блюдо, которое поможет вашим компаньонам восстановить силы. Вы и до пяти существ на ваш выбор восстанавливают по 1 дополнительному хиту за каждую потраченную во время короткого отдыха Кость Хитов, при условии, что у вас есть доступ к вашим инструментам повара и достаточно еды.

ИНСТРУМЕНТЫ ПОВАРА

Действие	Сл
Приготовить обычную пищу	10
Повторить блюдо	10
Обнаружить яд или примесь в еде	15
Приготовить изысканное блюдо	15

НАБОР ДЛЯ ГРИМА

Отличный выбор для любого, кто хочет заниматься обманом, набор для грима позволяет своему владельцу принимать фальшивую личину.

Компоненты. Набор для грима включает в себя различную косметику, краску для волос, немного рекувизита и несколько нарядов.

Обман. В некоторых случаях грим может помочь вам плести более убедительную ложь.

Запугивание. Правильный образ может сделать вас более устрашающим, когда вы хотите кого-то отпугнуть, притворившись заражённым чумой, либо, когда запугиваете шайку бандитов под видом громилы-головореза.

Выступление. Искусство перевоплощения может увеличить удовлетворённость публики выступлением, при условии, что обличье должным образом разработано, чтобы вызывать нужную реакцию.

Убеждение. Народ склонен доверять людям в униформе. Если вы замаскировались под авторитетную фигуру, ваши попытки убедить других обычно более эффективны.

Создание обличья. Как часть продолжительного отдыха вы можете создать обличье для маскировки. На надевание обличья после его создания требуется 1 минута. Вы можете одновременно иметь при себе только одно такое обличье, не привлекая ненужного внимания, если только у вас нет сумки хранения [bag of holding] или другого подобного способа оставить их незамеченными. Каждое такое обличье весит 1 фунт.

В других случаях требуется 10 минут на создание обличья, которое немного изменяет вашу внешность и 30 минут, если требуются более обширные изменения.

НАБОР ДЛЯ ГРИМА

Действие	Сл
Скрыть травмы или особые приметы	10
Распознать использование маскировки кем-либо другим	15
Скопировать внешность гуманоида	20

НАБОР ДЛЯ ФАЛЬСИФИКАЦИИ

Набор для фальсификации предназначен для копирования документов и упрощения копирования личной печати или подписи.

Компоненты. Набор для фальсификации включает в себя чернила различных видов, пергамент и бумагу различных видов, несколько писчих перьев, печати и сургуч, золотой и серебряный листы и небольшие инструменты для лепки из расплавленного воска имитации печати.

Магия. Набор для фальсификации может быть использован вместе с навыком Магия, чтобы определить, является магический предмет настоящим или поддельным.

Обман. Качественно выполненная подделка, такая как документ, подтверждающий вашу знатность или предписание, гарантирующее вам безопасный проезд, может придать достоверности вашей лжи.

История. Набор для фальсификации вместе с вашими познаниями в истории улучшает вашу способность подделывать исторические документы или определять их подлинность.

Расследование. Когда вы осматриваете предмет, владение набором для фальсификации помогает определить, как предмет был сделан и подлинный ли он.

Другие инструменты. Умение использовать другие инструменты делает ваши подделки более правдоподобными. Например, вы можете объединить владение набором для фальсификации и владение инструментами картографа, чтобы сделать поддельную карту.

Быстрая подделка. Как часть короткого отдыха вы можете создать поддельный документ длиной не более одной страницы. Как часть продолжительного отдыха вы можете создать документ длиной до четырёх страниц. Ваша проверка Интеллекта в использовании набора для фальсификации определяет Сл проверки Интеллекта (Расследование) на определение того, что это подделка.

НАБОР ДЛЯ ФАЛЬСИФИКАЦИИ

Действие	Сл
Подделать подчёрк	15
Скопировать восковую печать	20

ИГРОВОЙ НАБОР

Владение игровым набором применяется к одному виду игры, например, к ставке трёх драконов или к азартным играм, использующим кости.

Компоненты. Игровой набор включает в себя всё необходимое для конкретной игры или группы игр, как, например, полная колода карт или доска и фигуры.

История. Ваше мастерство в игре включает в себя знания о её истории, а также знания о важных событиях и известных исторических фигурах, связанных с игрой.

Проницательность. Сыграть с кем-то – это отличный способ понять его характер и что он из себя представляет, что в свою очередь позволяет вам лучше распознавать ложь и определять его настроение.

Ловкость рук. Ловкость рук – это полезный навык для мухлеза в игре, поскольку позволяет вам менять местами фигуры, прятать карты или менять неудачный результат броска кости. С другой стороны, увлечь цель игрой, требующей совершения ловких движений – хорошее отвлечение при карманной краже.

ИГРОВОЙ НАБОР

Действие	Сл
Поймать игрока на мухлеже	15
Понять характер оппонента	15

ИНСТРУМЕНТЫ СТЕКЛОДУВА

Владеющий инструментами стеклодува не только умеет выдувать стекло, но также знает особые методики изготовления стеклянных предметов.

Компоненты. Инструменты стеклодува включают в себя трубку для выдувания, маленькую стеклодувную обкатку, катальник, развёртки и щипцы. Вам нужен источник тепла для работы со стеклом.

Магия, История. Ваши знания техник выдувания стекла помогают вам, когда вы изучаете стеклянный предмет, как, например, флакон с зельем или стеклянный предмет, найденный в сокровищах. Например, вы можете изучить, как стеклянный флакон с зельем изменился под действием своего содержимого, что поможет определить эффект зелья. (Зелье может оставить осадок, деформировать стекло или окрасить его).

Расследование. Когда вы изучаете область, ваши знания могут помочь вам, если улики включают в себя разбитые стекла или стеклянные предметы.

Определение слабого места. Потратив 1 минуту, вы можете найти слабое место стеклянного предмета. Любой урон, наносимый предмету при атаке по слабому месту, удваивается.

ИНСТРУМЕНТЫ СТЕКЛОДУВА

Действие	Сл
Определить происхождение стекла	10
Определить, что когда-то содержал стеклянный предмет	20

НАБОР ТРАВНИКА

Владение набором травника позволяет вам распознавать растения и надёжно сохранять их полезные части.

Компоненты. Набор травника включает в себя мешочки для хранения трав, секатор и кожаные перчатки для сбора растений, несколько стеклянных банок, ступку и пестик.

Магия. Ваши осведомлённость в природе и использовании растений может дать дополнительные знания к магическим исследованиям, когда дело касается растений и попыток опознать зелье.

Расследование. Когда вы обследуете заросшую растениями зону, владение этим набором помогает вам находить детали и зацепки, которые другие бы проглядели.

Медицина. Ваше мастерство травника улучшает ваши способности лечить болезни и раны, расширяя доступные методы благодаря использованию лекарственных растений.

Природа и Выживание. Когда вы путешествуете в дикой местности, ваши навыки травничества облегчают опознание растений и поиск источников еды, которые другие могут не заметить.

Опознание растений. Вы можете быстро распознать большинство растений по запаху и внешнему виду.

НАБОР ТРАВНИКА

Действие	Сл
Найти растения	15
Опознать яд	20

ИНСТРУМЕНТЫ ЮВЕЛИРА

Владение инструментами ювелира включает в себя знание основных способов работы с драгоценностями. Также оно позволяет опознавать драгоценные камни.

Компоненты. Инструменты ювелира включают в себя небольшие пилу и молоточек, напильники, щипцы и пинцет.

Магия. Владение инструментами ювелира даёт вам знания об известных способах магического применения драгоценных камней. Эти знания будут кстати при проверках Магии, связанных с драгоценными камнями или инкрустированными ими предметами.

Расследование. При осмотре драгоценностей владение инструментами ювелира помогает вам находить зацепки, которые другие бы просмотрели.

Опознание драгоценности. Вы можете опознать драгоценность и на глаз определить её стоимость.

ИНСТРУМЕНТЫ ЮВЕЛИРА

Действие	Сл
Изменить внешний вид драгоценности	15
Определить прошлое драгоценности	20

НАЗЕМНЫЙ И ВОДНЫЙ ТРАНСПОРТ

Владение наземным транспортом покрывает широкий спектр вариантов, от колесниц и хаудахов¹ до повозок и телег. Владение водным транспортом охватывает всё, что перемещается по водным путям. Владение транспортом предоставляет знания, необходимые для управления транспортом данного типа, вместе со знаниями о том, как его чинить и обслуживать.

Кроме того, персонаж, владеющий водным транспортом, осведомлён обо всём, что должен знать профессиональный моряк, как то знание информации о море и островах, умение завязывать узлы и оценивать погоду и волнение моря.

Магия. Когда вы изучаете магический транспорт, это владение помогает вам в раскрытии знаний о нём или в определении, как им управлять.

Расследование, Восприятие. Когда вы осматриваете транспорт на наличие улики или скрытой информации, ваши знания помогают вам замечать вещи, которые другие пропустили бы.

Управление транспортом. Управляя транспортом, вы можете добавить свой бонус мастерства к КД транспорта и его спасброскам.

ТРАНСПОРТ

Действие	Сл
Двигаться по пересечённой местности или по воде	10
Оценить состояние транспорта	15
Вписаться в поворот на высокой скорости	20

ИНСТРУМЕНТЫ КОЖЕВНИКА

Познания в кожевенном деле распространяются на знания о шкурах животных и их свойствах. Они также включают в себя знания о кожаных доспехах и аналогичных вещах.

Компоненты. Инструменты кожевника включают кожевенный резак (нож), небольшую киянку, канавкорез, пробойник, нить и куски кожи.

Магия. Ваши знания и опыт в работе с кожей даёт вам дополнительные знания при обследовании магических предметов, сделанных из кожи, как, например, ботинки или некоторые плащи.

Расследование. Вы получаете дополнительные знания, когда исследуете кожаные предметы или улики, связанные с ними, также вы используете свои познания в кожевничестве, чтобы находить зацепки, которые другие могут не заметить.

Опознание кожи. Смотря на кусок кожи или кожаный предмет, вы можете определить источник кожи и любые особые методы, использованные в её обработке. Например, вы можете обнаружить разницу между кожей, выделанной с использованием дварфийских методик, и кожей, выделанной с использованием методик полуросликов.

ИНСТРУМЕНТЫ КОЖЕВНИКА

Действие	Сл
Изменить внешний вид кожаного предмета	10
Определить прошлое кожаного предмета	20

¹ седло слона, в оригинале – howdah

ИНСТРУМЕНТЫ КАМЕНЩИКА

Инструменты каменщика позволяют вам возводить каменные строения, включая стены и здания из кирпича.

Компоненты. Инструменты каменщика включают в себя мастерок, молоток, долото, щётки и угольник.

История. Ваш опыт помогает вам определять дату постройки и предназначение каменного здания, а также понять, кто мог его построить.

Расследование. Вы получаете дополнительные знания при обследовании помещений в каменном здании.

Восприятие. Вы замечаете неровности на каменных стенах и полах, что облегчает поиск ловушек и тайных ходов.

Снос. Ваши познания в каменном зодчестве позволяют вам найти уязвимые места в кладке каменных стен. Вы наносите таким строениям двойной урон своими атаками оружием.

ИНСТРУМЕНТЫ КАМЕНЩИКА

Действие	Сл
Продолбить долотом небольшое отверстие в каменной стене	10
Найти слабое место в каменной стене	15

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Владение музыкальным инструментом означает, что вы знакомы с приёмами игры на нём. Вы также знаете несколько песен, как правило, исполняющихся на этом инструменте.

История. Ваш опыт помогает вам вспомнить исторические факты, связанные с вашим инструментом.

Выступление. Ваши постановки заметно улучшаются, когда вы включаете в них игру на инструменте.

Сочинение мелодии. Как часть продолжительного отдыха вы можете сочинить новую мелодию и слова для песни, исполняемой на вашем инструменте. Вы можете использовать эту способность, чтобы произвести впечатление на дворянина или распространять скандальные слухи с легко запоминающейся мелодией.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ

Действие	Сл
Опознать мелодию	10
Сымпровизировать мелодию	20

ИНСТРУМЕНТЫ НАВИГАТОРА

Владение инструментами навигатора помогает вам определить истинный курс, основываясь на наблюдениях за звёздами. Они также позволяют вам разбираться в чтении схем и карт, благодаря выработанному у вас чувству направления.

Компоненты. Инструменты навигатора включают в себя секстант, компас, кронциркуль, линейку, пергамент, чернила и писчее перо.

Выживание. Умение обращаться с инструментами навигатора помогает вам не заблудиться и даёт знания о наиболее вероятном расположении дорог и населённых пунктов.

Определение положения. Проведя тщательные измерения, вы можете определить своё положение на морской навигационной карте и время суток.

ИНСТРУМЕНТЫ НАВИГАТОРА

Действие	Сл
Проложить курс	10
Определить своё местоположение на морской навигационной карте	15

ИНСТРУМЕНТЫ ХУДОЖНИКА

Владение инструментами художника позволяет вам писать красками и рисовать карандашом. Вы также разбираетесь в истории искусств, что может помочь вам при осмотре произведений искусства.

Компоненты. Инструменты художнику включают в себя мольберт, холст, краски, кисти, угольные карандаши и палитру.

Магия, История, Религия. Ваш опыт помогает вам раскрыть знания любого рода, которые связаны с произведениями искусства, как, например, магические свойства картины или происхождение странной фрески, найденной в подземелье.

Расследование, Восприятие. Когда вы осматриваете картину или подобное произведение изобразительного искусства, ваша осведомлённость о способах их создания может дать вам дополнительные знания.

Написание и рисование. Как часть короткого или продолжительного отдыха вы можете создать простое произведение искусства. Хотя ваше творение и может быть недостаточно точным, вы можете запечатлеть образ или сцену, или на скорую руку сделать копию виденного вами художественного произведения.

ИНСТРУМЕНТЫ ХУДОЖНИКА

Действие	Сл
Написать точный портрет	10
Создать картину со скрытым посланием	20

ИНСТРУМЕНТЫ ОТРАВИТЕЛЯ

Инструменты отравителя — это излюбленное средство воров, убийц и прочих сомнительных личностей. Они позволяют вам использовать яды и создавать их из различных веществ. Ваши познания в ядах также помогают вам излечивать от них.

Компоненты. Инструменты отравителя включают в себя стеклянные склянки, ступку и пестик, химические реагенты и стеклянную палочку для размешивания.

История. Ваша подготовка в использовании ядов может помочь вам при попытках вспомнить факты о печально известных отравлениях.

Расследование, Восприятие. Ваши познания в ядах научили вас быть осторожным, имея дело с этими веществами, тем самым помогая вам при обследовании отравленного предмета или при получении зацепок о событиях, связанных с ядами.

Медицина. Когда вы лечите жертву яда, ваша осведомлённость может дать вам дополнительные знания о том, как правильнее ухаживать за отравленным.

Природа, Выживание. Работа с ядами позволила вам получить знания о том, какие растения и животные ядовиты.

Обращение с ядами. Ваше владение позволяет вам аккуратно обращаться с ядами и использовать их без риска самому подвергнуться их действию.

ИНСТРУМЕНТЫ ОТРАВИТЕЛЯ

Действие	Сл
Опознать отравленный предмет	10
Определить эффект яда	20

ИНСТРУМЕНТЫ ГОНЧАРА

Инструменты гончара используются для создания различных керамических предметов, наиболее распространённые из них — это горшки и подобные сосуды.

Компоненты. Инструменты гончара включают в себя гончарные иглы, цикли, скребки, нож и кронциркуль.



История. Ваши знания и опыт помогают вам опознавать керамические предметы, получая сведения о том, когда они были сделаны и из каких мест или какой культуры они происходят.

Расследование, Восприятие. Вы получаете дополнительные знания при осмотре керамики, находя зацепки, которые другие могут не заметить, на небольших неровностях и сколах.

Воссоздание облика. Рассмотрев керамические черепки, вы можете определить происхождение предмета, его изначальную форму и возможное предназначение.

ИНСТРУМЕНТЫ ГОНЧАРА

Действие	Сл
Определить, что было в сосуде	10
Создать прочный горшок	15
Найти слабое место керамического предмета	20

ИНСТРУМЕНТЫ КУЗНЕЦА

Инструменты кузнеца позволяют вам работать с металлом, нагревая его для изменения формы, восстанавливая повреждения или создавая из слитков полезные предметы.

Компоненты. Инструменты кузнеца включают в себя молоты, клещи, уголь, ветошь и точильный камень.

Магия и История. Ваш опыт даёт вам дополнительные знания при обследовании металлических предметов, таких как, например, оружие.

Расследование. Вы можете обнаруживать зацепки, которые другие могут не заметить, когда расследование касается брони, оружия или прочих изделий металлообработки.

Починка. При наличии доступа к инструментам и открытому огню, жара которого достаточно, чтобы сделать металл пластичным, вы можете восстановить по 10 хитов повреждённого металлического предмета за каждый час работы.

ИНСТРУМЕНТЫ КУЗНЕЦА

Действие	Сл
Наточить затупившийся клинок	10
Починить комплект доспехов	15
Разъединить немагический металлический предмет	15

ВОРОВСКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Возможно, чаще всего используемые искателями приключений, воровские инструменты разработаны для взлома замков и обезвреживания ловушек. Владение этими инструментами также даёт вам общие знания о принципах действия ловушек и замков.

Компоненты. Воровские инструменты включают в себя надфиль, набор отмычек, небольшое зеркальце с металлической рукояткой, набор ножниц с узкими лезвиями и пару щипцов.

История. Ваши познания в области ловушек дают вам дополнительные знания при ответах на вопросы о местах, знаменитых своими ловушками.

Расследование и Восприятие. Вы получаете дополнительные знания при поиске ловушек, потому что вам известны различные простые признаки, выдающие их наличие.

Установка ловушки. Вы можете не только обезвреживать ловушки, но и устанавливать их. Как часть короткого отдыха вы можете создать ловушку из подручных средств. Результат вашей проверки становится сложностью для пытающегося обнаружить или обезвредить ловушку. Ловушка наносит урон, соответствующий материалам, использованным при создании (как то яд или оружие), или урон, равный половине результата вашей проверки, смотря что Мастер сочтёт более подходящим.

ВОРОВСКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Действие	Сл
Вскрыть замок	Различная
Обезвредить ловушку	Различная

ИНСТРУМЕНТЫ РЕМОНТНИКА²

Набор инструментов ремонтника предназначен для того, чтобы чинить множество обычных предметов. И хотя вы не можете создать большинство из них инструментами ремонтника, вы можете починить порвавшуюся одежду, наточить затупившийся меч и подлатать истрепавшуюся кольчугу.

Компоненты. Инструменты ремонтника включают в себя различные ручные инструменты, нитки, иголки, точильный камень, куски ткани и кожи, небольшую банку клея (синюю изолену пока, увьи, не придумали).

История. Вы можете определить возраст и происхождение предмета, даже если у вас в наличии всего несколько осколков, оставшихся от оригинала.

Расследование. Когда вы осматриваете повреждённый предмет, вы узнаете, как и насколько давно он был повреждён.

² в текущей версии перевода *Книги игрока* эти инструменты переведены как инструменты жестящика (перевести можно и так и так, а то, что имелись в виду именно инструменты ремонтника, становится понятно только из данного раздела)

Починка. Вы можете восстановить по 10 хитов повреждённого предмета за каждый час работы. Для починки любого предмета вам необходим доступ к материалам, необходимым для ремонта. Для металлических предметов вам нужен доступ к открытому огню, жара которого достаточно, чтобы сделать металл пластичным.

ИНСТРУМЕНТЫ РЕМОНТНИКА

Действие	Сл
Временно починить повреждённый механизм	10
Починить предмет вдвое быстрее	15
Смастерить из хлама временный предмет	20

ИНСТРУМЕНТЫ ТКАЧА

Инструменты ткача позволяют вам шить одежду и подгонять её по фигуре.

Компоненты. Инструменты ткача включают в себя нитки, иголки и куски ткани. Вы умеете пользоваться ткацким станком, но подобное оборудование слишком громоздкое для транспортировки.

Магия, История. Ваш опыт даёт вам дополнительные знания при осмотре предметов гардероба, включая плащи и прочие накидки.

Расследование. Используя свои знания о процессе пошива одежды, при обследовании гобеленов, обивки, одежды и прочих тканых предметов, вы можете обнаруживать зацепки, которые другие могут не заметить.

Починка. Как часть короткого отдыха вы можете починить один повреждённый предмет одежды.

Пошив одежды. Как часть продолжительного отдыха вы можете создать одежду для существа при наличии достаточного количества ткани и ниток.

ИНСТРУМЕНТЫ ТКАЧА

Действие	Сл
Повторное использование ткани	10
Заштопать дырку в ткани	10
Подшить наряд	15

ИНСТРУМЕНТЫ РЕЗЧИКА ПО ДЕРЕВУ

Инструменты резчика по дереву позволяют вам создавать сложные предметы из дерева, такие как деревянные фигурки или стрелы.

Компоненты. Инструменты резчика по дереву включают в себя нож, стамеску и маленькую пилу.

Магия, История. Ваш опыт даёт вам дополнительные знания при осмотре деревянных предметов, таких как статуэтки или стрелы.

Природа. Ваши познания о древесине дают вам дополнительные знания, когда вы изучаете деревья.

Починка. Как часть короткого отдыха вы можете починить один повреждённый деревянный предмет.

Сделать стрелы. Как часть короткого отдыха вы можете сделать до пяти стрел. Как часть продолжительного отдыха вы можете сделать до двенадцати. Вы должны иметь под рукой древесину для изготовления стрел.

ИНСТРУМЕНТЫ РЕЗЧИКА ПО ДЕРЕВУ

Действие	Сл
Сделать небольшую деревянную фигурку	10
Вырезать замысловатый узор на древесине	15

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Этот раздел расширяет правила использования заклинаний, представленные в *Книге игрока* и *Руководстве Мастера*, давая разъяснения и предоставляя новые возможности.

НАБЛЮДАЯ ЗА РАБОТОЙ ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Многие заклинания создают очевидные эффекты: огненные взрывы, стены льда, телепортацию и тому подобное. Другие заклинания, такие как *очарование личности* [charm person], не показывают видимых, слышимых или других осязаемых признаков от эффекта, и могут легко остаться незамеченными кем-то, кто ими не затронут. Как описано в *Книге игрока*, вы обычно не знаете, что заклинание было применено, если оно не создаёт видимого эффекта.

Но как насчёт самого действия сотворения заклинания? Возможно ли, чтобы кто-то понял, что в его присутствии колдуют? Чтобы быть замеченным, заклинание должно включать вербальный, соматический или материальный компонент. Форма материального компонента не имеет значения, будь то объект, указанный в описании заклинания, мешочек с компонентами или магическая фокусировка.

Если потребность в материальных компонентах для колдовства была отброшена с помощью специальных умений, таких как «Неуловимое заклинание» чародея или «Врождённое колдовство», которым обладают многие существа, то заклинание незаметно. Если незаметное сотворение заклинания создаёт видимый эффект, обычно невозможно определить, кто сотворил заклинание, не имея других доказательств.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Иногда персонаж хочет определить заклинание, которое кто-то творит, или которое уже было сотворено. Он может использовать свою реакцию, чтобы определить заклинание в момент колдовства, или он может использовать действие в свой ход, чтобы определить заклинание по его эффекту.

Если персонаж видит процесс сотворения заклинания, эффект от заклинания или и то, и другое, то он может совершить проверку Интеллекта (Магия) реакцией или действием. Сл равна 15 + уровень заклинания. Если заклинание используется как классовое, и персонаж имеет уровень в этом классе, бросок выполняется с преимуществом. Например, если заклинатель творит заклинание как жрец, у другого жреца есть преимущество на бросок для определения заклинания.

Эта проверка Интеллекта (Магия) отражает тот факт, что для определения заклинания необходимы быстрый ум и знакомство с теорией и практикой сотворения заклинаний. Это справедливо даже для персонажей, чьи колдовские способности основываются на Мудрости или Харизме. Способность использовать заклинания сама по себе не позволяет вам точно определить, что именно делают другие, когда они колдуют.

НЕДОПУСТИМЫЕ ЦЕЛИ ЗАКЛИНАНИЯ

В заклинании указано, что может заклинатель сделать его целью: существо любого типа, существо определённого типа (например, гуманоид или зверь), объект, область, самого себя или что-то ещё. Но что произойдёт, если заклинание нацелено на то, что не является допустимой целью? Например, кто-то может сотворить заклинание очарование личности [charm person] на существо, которое считается гуманоидом, не зная, что цель на самом деле вампир. Если эта проблема возникнет, то при принятии решений, связанных с ней, используйте следующее правило.

Если вы направляете заклинание на кого-то или что-то, что не может быть целью заклинания, с целью ничего не происходит, но, если вы использовали ячейку заклинания, ячейка тратится. Если заклинание обычно не влияет на цель, которая преуспевает в спасброске, то недопустимая цель автоматически преуспевает в спасброске, даже если она не пыталась (не давайте намёка на то, что существо является недопустимой целью). Иными словами, вы понимаете, что заклинание не оказало влияния на цель.

ОБЛАСТИ ВОЗДЕЙСТВИЯ НА СЕТКЕ

Руководство Мастера содержит следующее короткое правило для использования областей воздействия на сетке.

Выберите исходную точку, которая будет определять область эффекта. После чего следуйте правилам, соответствующим этому виду области как обычно (см. раздел «Область действия» в главе 10 *Книги игрока*). Если область эффекта имеет форму круга и закрывает хотя бы половину клетки, она оказывает эффект на эту клетку.

Это правило работает, но может требовать оценки области прямо во время игры. Этот раздел предлагает два варианта для определения точного положения области: метод шаблона и метод жетона. Оба этих метода предполагают, что вы используете сетку и миниатюры в том или ином виде. Поскольку эти методы могут давать разные результаты для количества клеток, на которые распространяется эффект, не рекомендуется использовать их одновременно. Выберите метод, который для вас и ваших игроков будет проще или интуитивно понятнее.

МЕТОД ШАБЛОНА

Метод шаблона использует двумерные фигуры, которые представляют различные области эффектов. Цель метода – точно проиллюстрировать длину и ширину области на сетке, чтобы не оставалось сомнений в том, какие существа попадают в область эффекта. Вам необходимо сделать эти шаблоны или найти уже готовые.

Изготовление шаблона. Сделать шаблон просто. Возьмите лист бумаги или картона и вырежьте из него форму области эффекта, который вы собираетесь использовать. Каждые 5 футов области равны 1 дюйму [2.54 см] шаблона. Например, сфера радиусом 20 футов, создаваемая заклинанием *огненный шар* [fireball], имеет диаметр 40 футов, что переведётся в круглый шаблон диаметром 8 дюймов [20.32 см].

Применение шаблона. Чтобы использовать шаблон эффекта по области, наложите его на сетку. Если поле плоское, вы можете просто положить его на поверхность; в ином случае поднесите его над поверхностью и посмотрите, какие из клеток находятся под шаблоном. Эти клетки будут попадать в область действия. Если миниатюра существа находится в клетке, попадающей в шаблон, эффект затрагивает это существо. Но клетки, находящиеся рядом или соседствующие с областью эффекта, не затрагиваются. Клетка должна быть частично или полностью быть закрытой шаблоном.

Вы также можете использовать этот метод без сетки. Если вы делаете так, существо попадает под действие эффекта, если любая часть основания миниатюры перекрывается с шаблоном.

Когда вы размещаете шаблон, следуйте всем правилам из *Книги игрока* по размещению соответствующей области эффекта. Если область эффекта, такая как конус или линия, исходит от заклинателя, шаблон должен быть размещён так, как того желает заклинатель в рамках правил.

Диаграммы 2.1 и 2.2 иллюстрируют метод шаблона в действии.

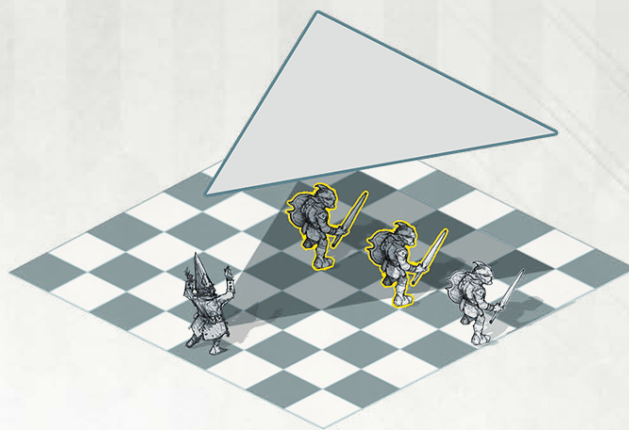


ДИАГРАММА 2.1: ШАБЛОН КОНУСА

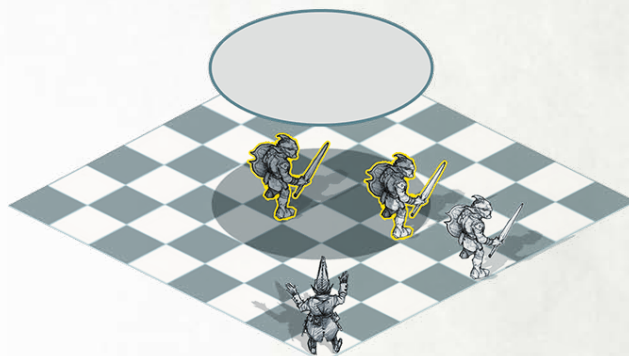


ДИАГРАММА 2.2: ШАБЛОН КРУГА

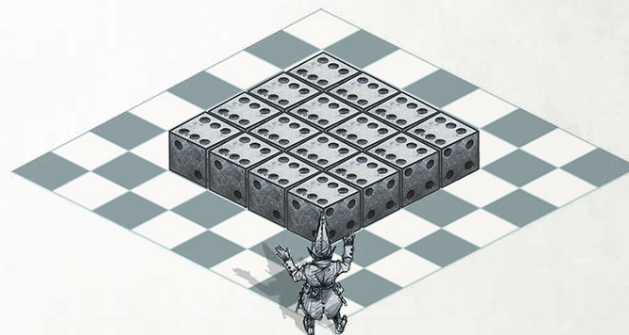


ДИАГРАММА 2.3: Квадратная область с использованием ЖЕТОНОВ

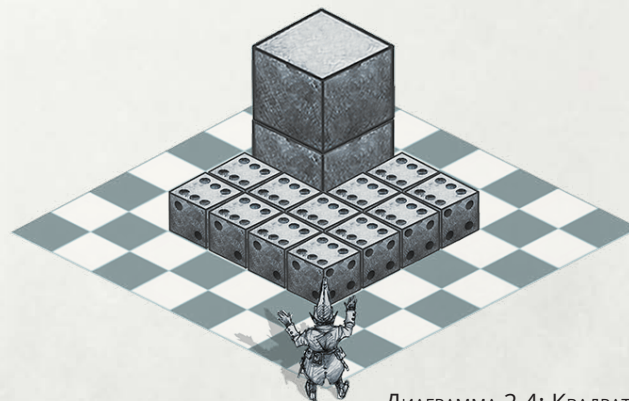


ДИАГРАММА 2.4: Квадратная область с полным укрытием

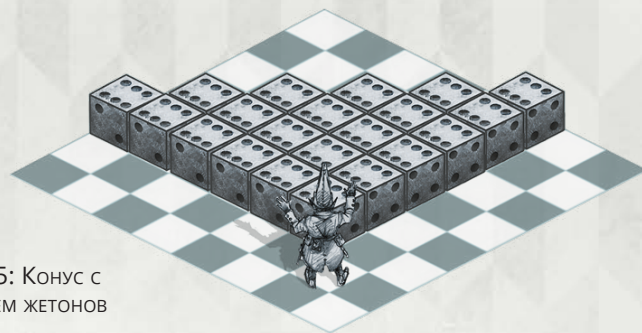
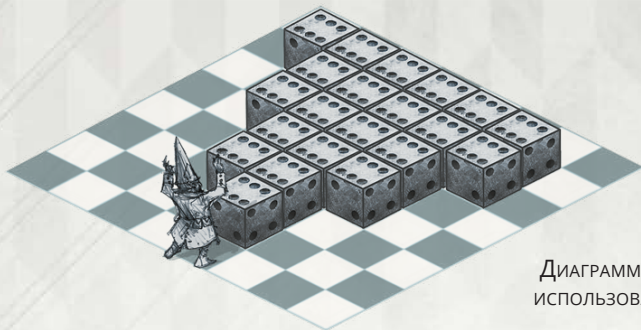


ДИАГРАММА 2.5: Конус с
ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЖЕТОНОВ

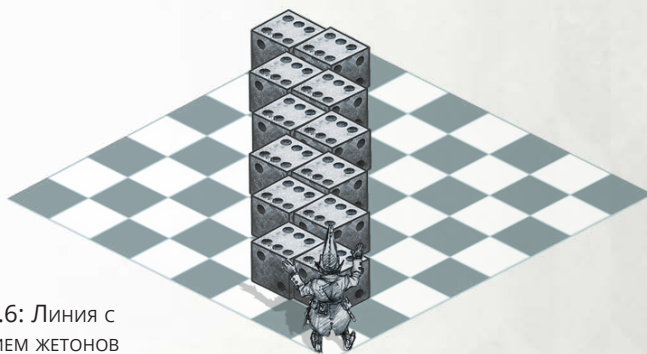
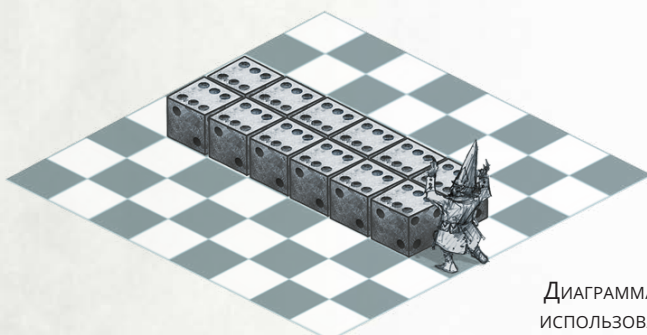
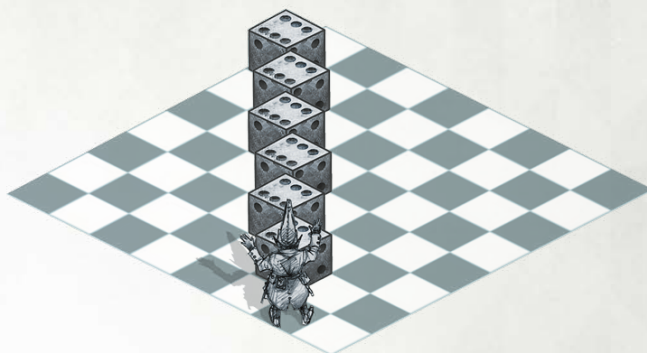
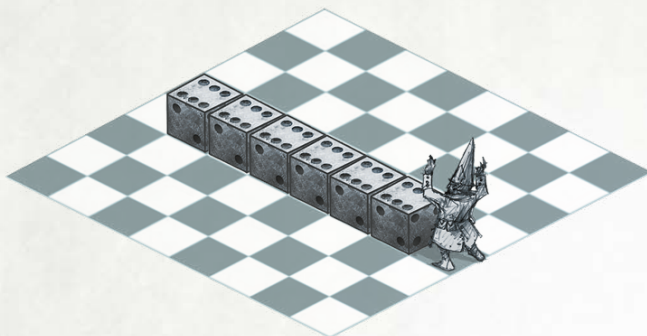


ДИАГРАММА 2.6: Линия с
ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЖЕТОНОВ

МЕТОД ЖЕТОНА

Метод жетона был задуман, чтобы сделать области эффекта более осязаемыми и простыми. Чтобы использовать этот метод, возьмите несколько костей или других предметов, которые будут служить жетонами вашей области эффекта.

Вместо того, чтобы точно представлять формы разных областей эффекта, этот метод предлагает вам способ создавать их угловатые версии на сетке так, как это описано в следующих подразделах.

Использование жетонов. Каждая 5-футовая клетка области эффекта отмечается костью или иным жетоном, который вы располагаете на сетке. Каждый жетон располагается в клетке, а не на пересечении линий. Если жетон области эффекта находится в клетке, на эту клетку распространяется действие области эффекта. Вот так вот просто.

Диаграммы с 2.3 по 2.6 иллюстрируют метод в действии с применением костей в качестве жетонов.

Круги. Этот метод отображает всё, используя клетки и квадраты, и круглая область эффекта становится квадратной при применении этого метода, будь эта область сферой, цилиндром или радиусом. Например, *небесный огонь* [flame strike] радиусом 10 футов и, значит, имеющий диаметр 20 футов, выражается в виде квадрата со стороной 20 футов, как это показано на диаграмме 2.3. Диаграмма 2.4 показывает, как в этом случае выглядит область, предоставляющая полное укрытие.

Конусы. Конус представляется рядами жетонов на сетке, распространяющимися от стартовой точки конуса. В рядах клетки добавляются по обеим сторонам или углам, как показано на диаграмме 2.5. Чтобы определить количество рядов, которыми будет представлен конус, разделите его дальность на 5. Например, 30-футовый конус будет представлен шестью рядами.

Вот как следует располагать ряды. Начиная с клетки, прилегающей к исходной точке конуса, расположите один жетон. Эта клетка может прилегать к исходной клетке по направлению стороны или по направлению диагонали. В каждом ряду, следующем за первым, вам следует расположить столько же жетонов, сколько и в предыдущем, плюс один дополнительный. Расположите жетоны этого ряда так, чтобы их клетки были смежными с клетками предыдущего ряда. Если конус идёт параллельно стороне исходной точки, вам следует располагать один дополнительный жетон в ряду, помещая его на одном из концов только что созданного ряда (не обязательно выбирать для этого сторону так, как показано на диаграмме 2.5). Продолжайте располагать жетоны таким образом, пока не заполните все ряды конуса.

Линии. Линия может простирается от источника в направлении стороны или диагонали, как показано на диаграмме 2.6.

ПОСТРОЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЙ

В этом разделе представлены новые рекомендации по созданию боевых сцен в приключении. Это альтернатива правилам «Создание сцен» из главы 3 *Руководства Мастера*. В этом подходе используется так же математика, что и в *Руководстве Мастера*, но вносятся некоторые изменения в способ представления математики, что делает систему более гибкой.

В этой системе построения столкновений предполагается, что вы, как Мастер, хотите иметь чёткое представление об угрозе, которую представляет группа монстров. Это пригодится вам, если вы хотите подчеркнуть одну из битв в своём приключении, если вы хотите, чтобы враги были не слишком опасны для группы, или если вы хотите понять связь между уровнем персонажа и опасностью [challenge rating] монстра.

Построение столкновений с учётом этих рекомендаций представляет собой ряд шагов.

ШАГ 1: ОЦЕНИТЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Чтобы построить столкновение по этой системе, сперва проверьте персонажей игроков. Эта система использует уровни персонажей для оценки численности и опасности существ, с которыми персонажи могут сразиться, не делая битву слишком тяжёлой или слишком лёгкой. Несмотря на важность уровня, вы также должны учесть максимум хитов и модификаторы спасбросков каждого персонажа, а также урон самых сильных персонажей за одну атаку. Уровень персонажа и опасность монстра хорошо подходят для определения сложности столкновения, но они не отражают всех деталей. Вам нужно будет использовать дополнительную статистику персонажей при выборе монстров для столкновения на шаге 4.

ШАГ 2: ВЫБЕРИТЕ МАСШТАБ СТОЛКНОВЕНИЯ

Определите, какую битву вы хотите создать – персонажам противостоит одно существо или несколько? Если это бой против одного противника, то лучший кандидат для такого врага – одно из легендарных существ игры, которые призваны удовлетворять такие потребности. Если же это бой с несколькими монстрами, решите, сколько примерно существ вы хотите использовать, прежде чем перейти к шагу 3.

ШАГ 3: ОПРЕДЕЛИТЕ ЧИСЛЕННОСТЬ И ОПАСНОСТЬ

Процесс построения боя, в котором есть только один легендарный монстр, прост. Таблица Опасность одиночного монстра показывает, какой должна быть опасность легендарного существа, противостоящего группе от четырёх до шести персонажей, чтобы битва была интересной и сложной.

Чтобы создать более опасную битву, столкните персонажей с легендарным существом, чей показатель опасности на 1 или 2 выше, чем оптимальная. Для лёгкого боя используйте легендарное существо, рейтинг которого меньше оптимального показателя опасности для боя на 3 или ещё ниже.

ПОКАЗАТЕЛЬ ОПАСНОСТИ ОДИНОЧНОГО МОНСТРА

Уровень персонажа	Размер группы		
	6 персонажей	5 персонажей	4 персонажа
1	2	2	1
2	4	3	2
3	5	4	3
4	6	5	4
5	9	8	7
6	10	9	8
7	11	10	9
8	12	11	10
9	13	12	11
10	14	13	12
11	15	14	13
12	17	16	15
13	18	17	16
14	19	18	17
15	20	19	18
16	21	20	19
17	22	21	20
18	22	21	20
19	23	22	21
20	24	23	22

Если в вашем столкновении участвуют несколько монстров, балансировка требует немного больше работы. Обратитесь к таблицам «Несколько монстров», которые разбиты по диапазонам уровней, чтобы узнать, как сбалансировать столкновения для персонажей 1-5 уровня, 6-10 уровня, 11-15 уровня и 16-20 уровня.

Сперва вам нужно записать показатель опасности каждого существа, с которыми столкнётся группа. Затем, чтобы создать столкновение, найдите уровень каждого персонажа в соответствующей таблице. Каждая таблица показывает, какой опасности эквивалентен один персонаж заданного уровня; значения представлены отношениями количества персонажей на одного монстра и упорядочены по их показателю опасности. Первое число в каждом выражении – это количество персонажей с заданным уровнем. Второе число показывает, скольким монстрам с указанным показателем опасности эквивалентны эти персонажи.

Например, читая строку для персонажей 1 уровня из таблицы для 1-5 уровня, мы видим, что один персонаж 1 уровня эквивалентен двум монстрам с ПО 1/8 или одному монстру с ПО 1/4. Соотношение изменяется для более высоких показателей опасности, когда единичный монстр сильнее, чем персонаж 1 уровня. Одно существо с ПО 1/2 эквивалентно трём персонажам 1 уровня, в то время как один враг с ПО 1 эквивалентен пяти.

Допустим, у вас есть группа из четырёх персонажей 3 уровня. Из таблицы вы видите, что один противник с ПО 2 хорошо подходит для группы, но персонажам, вероятно, будет трудно одолеть существо с ПО 3.

Используя те же рекомендации, вы можете объединить опасности нескольких существ, чтобы собрать из них группу и столкнуть её с четырьмя персонажами 3 уровня. Например, вы можете выбрать одно существо с ПО 1. Это эквивалентно двум персонажам 3 уровня, и у вас осталось два персонажа, которым монстры не назначены. Вы можете добавить двух монстров с ПО 1/4, чтобы учесть одного персонажа, и одного монстра с ПО 1/2, чтобы учесть последнего. В общей сложности в вашем столкновении будут задействованы одно существо с ПО 1, одно с ПО 1/2 и ещё два – с ПО 1/4.

Для групп, персонажи которых имеют разные уровни, у вас есть два варианта. Вы можете сгруппировать персонажей по их уровням, каждой из таких подгрупп подобрать монстров, а затем объединить всех существ в одно столкновение. Альтернативный способ – вычислить средний уровень группы и оценить каждого персонажа как персонажа с этим уровнем, а затем подобрать соответствующих монстров.

Указанные выше рекомендации позволяют создать битву, которую группа может как выиграть, так и проиграть. Если вы хотите создать столкновение полегче, в котором персонажам не будет грозить поражение, выполните построение по указанной схеме, считая, что группа на треть меньше. Например, чтобы создать лёгкую битву группе из 5 персонажей, столкните их с монстрами для нормальной битвы против 3 персонажей. Аналогичным образом вы можете выполнить расчёты для группы, которая наполовину больше, чтобы столкновение стало потенциально смертельным, но не было бы при этом безусловным поражением. Группа из четырёх персонажей, попавшая в битву, рассчитанную на шестерых – это как раз такой случай.

СЛАБЫЕ МОНСТРЫ И ВЫСОКОУРОВНЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Чтобы не загромождать таблицы для персонажей высокого уровня, в них не приводятся эквиваленты для низкой опасности. Для низкой опасности, не указанной в таблице, предполагается соотношение 1:12, то есть двенадцать существ с такой опасностью эквивалентны одному персонажу определённого уровня.

ШАГ 4: ВЫБЕРИТЕ МОНСТРОВ

После определения показателей опасности монстров для столкновения на предыдущем шаге, вы готовы к выбору монстров. Это скорее искусство, чем наука.

Помимо оценки монстров по их показателю опасности, важно посмотреть, как определённые монстры будут действовать против группы. Хиты, атаки и спасброски – очень полезные показатели. Сравните урон монстра с максимумом хитов каждого персонажа. Будьте осторожны с любыми монстрами, которые могут положить персонажа за одну атаку, если только вы специально не планируете смертельный бой.

Точно так же сравните хиты монстра и урон от самых сильных персонажей группы и найдите цели, которые могут быть убиты одним ударом. Большое количество врагов, которые упали в первых раундах боя, делает столкновение слишком простым.

Аналогично оцените, не могут ли быть смертельными способности монстров, требующие спасбросков, значения которых низки у большинства персонажей, а также сравните урон от способностей персонажей со спасбросками монстров.

Если некоторые из существ с нужным показателем опасности не подходят под параметры персонажей, не бойтесь вернуться к шагу 3. Вы можете придумать разные варианты построения столкновения, меняя показатель опасности и численность существ.

Сложно управлять множеством миньонов. В конечном счёте вы злитесь и съедаете половину. Так проще, чем следить за каждым. Лучшее всего, когда их десять-одиннадцать.



Группа монстров: 1–5 уровень

Уровень персонажа	Опасность									
	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6	
1	1:2	1:1	3:1	5:1	—	—	—	—	—	—
2	1:3	1:2	1:1	3:1	6:1	—	—	—	—	—
3	1:5	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	—	—	—	—
4	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	—	—	—
5	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	5:1	6:1	—

Группа монстров: 6–10 уровень

Уровень персонажа	Опасность												
	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	1:12	1:9	1:5	1:2	1:1	2:1	2:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—
7	1:12	1:12	1:6	1:3	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	—	—	—
8	1:12	1:12	1:7	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	3:1	4:1	6:1	—	—
9	1:12	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—
10	1:12	1:12	1:10	1:5	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1

Группа монстров: 11–15 уровень

Уровень персонажа	Опасность														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
11	1:6	1:3	1:2	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—	—
12	1:8	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—
13	1:9	1:4	1:2	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—	—
14	1:10	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	—
15	1:12	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	5:1	6:1

Группа монстров: 16–20 уровень

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

Шаг 5: Добавьте атмосферу

События, разворачивающиеся во время сцены – это нечто большее, чем размахивание оружием и колдовство. Наиболее интересные сражения учитывают характер и поведение монстров, их речь и совместные действия. Также имеет смысл учесть окружающую обстановку, например, препятствия или иные вещи, которые могут быть в игре, а также постоянно присутствующую возможность чего-то неожиданного.

Если у вас уже есть идеи о том, как наполнить столкновение такими деталями, то действуйте и доведите их до логического завершения. В противном случае ознакомьтесь со следующими разделами, в которых содержатся некоторые базовые рекомендации по добавлению элементов атмосферы к простой механике боя.

Личность монстра

Для ответа на вопрос о личности монстра вы можете использовать таблицы из главы 4 *Руководства Мастера*, использовать размещённую ниже таблицу «Личность монстра» или просто сделать несколько заметок на основе описания из *Бестиария*. Во время боя вы можете их использовать, чтобы донести до игроков, как вы представляете себе монстров и их действия. Для простоты вы можете приписывать одни и те же черты характера целой группе монстров. Например, одна бандитская банда может быть толпой буйных хвастунов, в то время как члены другой банды всегда осторожны и готовы бежать при первых признаках опасности.

Личность монстра

к8 Черта характера

- 1 Трусливый; может сдаться
- 2 Жадный; хочет сокровищ
- 3 Хвастливый; демонстрирует храбрость, но бежит от опасности
- 4 Фанатичный; готов умереть в бою
- 5 Сброд; плохо обучены и легко пугаются
- 6 Храбрый; защищает свою землю
- 7 Шутник; смеётся над врагом
- 8 Напористый; отказывается верить, что может проиграть

Отношения между монстрами

Есть ли соперничество, ненависть или привязанность между монстрами, участвующими в столкновении? Если да, то можете использовать эти отношения, чтобы одушевить поведение монстров во время боя. Смерть почитаемого лидера может взбесить его последователей. С другой стороны, монстр может решить сбежать, если погибнет его супруг(а), или, если с ним плохо обращаются, он попытается сдаться и предать своего господина в обмен на жизнь.

ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ МОНСТРАМИ

кб	Отношения
1	Имеет конкурента; хочет, чтобы один случайный союзник страдал
2	Оскорблен другими; трусит, предаёт при первой возможности
3	Почитаем; союзники за него умрут
4	Изгой группы; союзники игнорируют его
5	Изгой по убеждениям; заботится только о себе
6	Считается задирой ; союзники хотят видеть его побеждённым

ЛАНДШАФТ И ЛОВУШКИ

Несколько элементов, которые превращают поле боя в нечто большее, чем плоская ровная поверхность, могут пройти долгий путь, прежде чем добавят остроты столкновению. Рассмотрите зону столкновения как место, обеспечивающее определённые трудности, даже если там не будет сражения. На какие потенциальные опасности или другие детали могут обратить внимание персонажи до или во время боя? Почему монстры начали скрываться в этом месте – возможно, это хорошее укрытие?

Чтобы случайно добавить детали в зону столкновения, посмотрите на таблицы в приложении А *Руководства Мастера*. Так вы определите детали помещения и области, потенциальные опасности, препятствия, ловушки и многое другое.

СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ

Подумайте, что может произойти в области столкновения, если персонажи никогда туда не входили. Охранники служат по сменам? Кто ещё из монстров или других персонажей может туда зайти? Собираются ли там существа, чтобы поесть или посплетничать? Существуют какие-либо природные явления, такие как сильные ветры, землетрясения или дождевые шквалы, которые иногда происходят в этой местности? Случайные события могут добавить забавный неожиданный элемент в столкновение. Просто, когда вы думаете, что результат боя очевиден, непредвиденное событие может его освежить.

Ряд таблиц в *Руководстве Мастера* может предложить случайные события. Таблицы для определения мест столкновения, необычного окружения и погоды в дикой местности из 5 главы *Руководства Мастера* – неплохое начало для столкновений вне города. Таблицы из приложения А могут быть полезны как для столкновений за стенами города, так и для столкновений в дикой местности – особенно таблицы препятствий, ловушек и трюков. Наконец, для вдохновения вы можете ознакомиться с таблицами случайных столкновений в следующем разделе этой книги.

БЫСТРЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

В приведённых выше указаниях предполагается, что вам важен баланс в боевых столкновениях, и у вас есть достаточно времени для их подготовки. Если у вас мало времени или вам нужны более простые, но менее точные рекомендации, в качестве альтернативы вам подойдёт приведённая ниже таблица «Быстрые столкновения».

Эта таблица позволяет вам сопоставить персонажа определённого уровня с несколькими монстрами. В таблице перечислены показатели опасности, которые необходимо использовать для включения одного, двух и четырёх монстров на каждого персонажа для каждого уровня. Например, из строки, соответствующей третьему уровню персонажа, можно увидеть, что ему эквивалентен один монстр с ПО 1/2, два монстра с ПО 1/4 и четыре с ПО 1/8.

БЫСТРЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ: МИР ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Глава 3 *Руководства Мастера* предлагает рекомендации по использованию случайных столкновений в вашей игре. Данный раздел расширяет эти рекомендации, предлагая набор таблиц случайных столкновений, которые вы можете использовать, когда решите, что персонажам предстоит случайное столкновение.

Используя список монстров в приложении В как основу, мы разработали набор таблиц для каждой из категорий окружающей среды: арктика, побережье, пустыня, лес, луга, холмы, горы, болота, Подземье, под водой и город. В каждой из категорий представлено по 4 таблицы для четырёх этапов игры: уровни 1-4, 5-10, 11-16, 17-20.

Хотя вы можете использовать эти таблицы как есть, рекомендация в *Руководстве Мастера* не теряет силы: подстройка таких таблиц под вашу конкретную игру может усилить колорит и лучше раскрыть тему вашей кампании. Не стесняйтесь переделывать этот материал под себя.

В таблицах выделенные жирным шрифтом слова относятся к статье по соответствующему существу в *Бестиарии*.

СБЕЖАТЬ ИЛИ СРАЖАТЬСЯ, ИЛИ ...?

Каждый из результатов в таблицах представляет собой определённый тип реального или потенциального вызова персонажам и игрокам.

Если руководствоваться только результатами бросков, то может получиться столкновение с большим количеством монстров, которое окажется слишком сложным или опасным для персонажей в их нынешних обстоятельствах. Персонажи могут решить сбежать, чтобы уйти от столкновения, или просто не приближаться к монстрам, увидев их издали.

Конечно, вы вольны и изменить количество, но также важно помнить, что не каждое столкновение, в котором присутствуют монстры, должно разрешаться сражением. Столкновение на самом деле может стать началом битвы, переговоров или какого-либо другого взаимодействия. Что именно произойдёт, зависит от того, что решат предпринять персонажи, и что по вашему мнению должно произойти.

В таблицах также встречаются строки, содержащие то, что Мастер называют «столкновения менее чудовищной природы». Большинство из таких вариантов прямо-таки просят, чтобы их лучше детализовали и дополнили, что даёт вам возможность связать их с историей в вашей кампании. Поступив так, вы сделаете первый шаг к созданию своей собственной, персонализированной таблицы. А теперь – держайте!



СТОЛКНОВЕНИЯ В АРКТИКЕ (УРОВНИ 1-4)

к100 Столкновение

01	1 гигантская сова
02-05	1к6 + 3 кобольдов
06-08	1к4 + 3 звероловов (обывателей)
09-10	1 сова
11-12	2к4 кровавых ястребов
13-17	2к6 разбойников
18-20	1к3 крылатых кобольдов и 1к6 кобольдов
21-25	Частично съеденный труп мамонта, из которого можно собрать мясо на 1к4 недель

к100 Столкновение

26-29	2к8 охотников (воителей племени)
30-35	1 полуогр
36-40	Цепочка следов на снегу, которая внезапно прерывается
41-45	1к3 ледяных мефитов
46-50	1 бурый медведь
51-53	1к6 + 1 орков
54-55	1 белый медведь
56-57	1к6 разведчиков
58-60	1 саблезубый тигр
61-65	Замёрзший пруд с недавно выдолбленным отверстием во льду
66-68	1 берсерк
69-70	1 огр
71-72	1 грифон
73-75	1 друид
76-80	3к4 беглецов (обывателей), спасающихся от орков
81	1к3 ветеранов
82	1к4 орогов
83	2 бурых медведя
84	1 орк Око Груумша и 2к8 орков
85	1к3 полярных волков
86-87	1к4 йети
88	1 полуогр
89	1к3 мантикор
90	1 капитан разбойников и 2к6 разбойников
91	1 ревенант
92-93	1 тролль
94-95	1 вермедведь
96-97	1 молодой ремораз
98	1 мамонт
99	1 молодой белый дракон
00	1 ледяной великан

СТОЛКНОВЕНИЯ В АРКТИКЕ (УРОВНИ 5-10)

к100 Столкновение

01-05	2 саблезубых тигра
06-07	1к4 полуогров
08-10	1к3 + 1 бурых медведей
11-15	1к4 белых медведей
16-20	2к4 берсерков
21-25	Полуорк друид заботится о раненом белом медведе. Если персонажи помогают друиду, она даёт им флакон противоядия.
25-30	2к8 разведчиков
31-35	2к4 ледяных мефитов
36-40	2к6 + 1 зомби на борту галеона, застрявшего во льдах. Обыск корабля позволяет найти рационы на 2к20 дней.
41-45	1 мантикора
46-50	2к6 + 3 орков
51-53	1к6 + 2 огров
54-55	2к4 грифонов
56-57	1к4 ветеранов
58-60	1 капитан разбойников, 1 друид, 1к3 берсерков и 2к10 + 5 разбойников
61-65	1к4 часов чрезвычайного холода (см. главу 5 <i>Руководства Мастера</i>)
66-68	1 молодой ремораз
69-72	1 орк Око Груумша, 1к6 орогов и 2к8+6 орков
73-75	1 ревенант
76-80	Вой, разносящийся над землёй в течение 1к3 минут
81-82	1к3 мамонтов
83-84	1 молодой белый дракон
85-86	2к4 полярных волков

к100 Столкновение

87-88	1к6 + 2 йети
89-90	1к2 ледяных великанов
91-92	1к3 вермедведей
93-94	1к4 троллей
95-96	1 отвратительный йети
97-98	1 ремораз
99	1 рух
00	2к4 молодых реморазов

Столкновения в Арктике (уровни 11-16)**к100 Столкновение**

01	1 отвратительный йети
02-04	1к6 ревенантов
05-10	1к4 + 1 вермедведей
11-20	1к3 молодых белых драконов
21-25	Метель, которая снижает видимость до 5 футов на 1к6 часов
26-35	1 рух
36-40	Стадо из 3к20 + 60 карибу (олений), идущее через снег
41-50	1к4 мамонтов
51-60	1к8 + 1 троллей
61-65	Замёрзшее озеро шириной в милю, в котором можно увидеть застывшие трупы странных существ
66-75	2к4 молодых реморазов
76-80	Разрушенный ледяной замок, заваленный замороженными телами синезоких гуманоидов
81-90	1 взрослый белый дракон
91-96	1к8 + 1 ледяных великанов
97-99	1к4 реморазов
00	1 древний белый дракон

Столкновения в Арктике (уровни 17-20)**к100 Столкновение**

01-02	2к10 ревенантов
03-04	2к8 троллей
05-06	2к10 вермедведей
07-08	1 ледяной великан
09-10	2к4 молодых реморазов
11-20	1к4 ледяных великанов
21-25	Круговой участок чёрного льда на земле. Воздух вокруг участка теплее, чем в окрестностях, а персонажи, которые осматривают лёд, видят части механизма внутри.
26-35	1 древний белый дракон
36-40	Искатель приключений вморожен в лёд на глубине 6 футов; с вероятностью 50% на трупке есть редкий магический предмет на выбор Мастера
41-50	1к3 отвратительных йети
51-60	1к4 реморазов
61-65	Ледяная стена высотой 500 футов и толщиной 300 футов, простирающаяся на 1к4 миль
66-75	1к4 рухов
76-80	Образ женщины строгого вида с длинными ниспадающими волосами вырезан на склоне горы
81-90	1к10 ледяных великанов и 2к4 белых медведей
91-96	1к3 взрослых белых драконов
97-99	2к4 отвратительных йети
00	1 древний белый дракон и 1к3 молодых белых дракона

**Столкновения в Горах (уровни 1-4)****к100 Столкновение**

01-02	1 орёл
03-05	1к3 роёв летучих мышей
06-08	1к6 козлов
09-11	1к10 + 5 воителей племени
12-14	1к6 + 3 птеранодонов
15-17	1к8 + 1 крылатых кобольдов
18-20	1 лев
21-24	Ступени, выдолбленные в склоне горы, поднимаются на 3к20 + 40 футов, а затем резко оканчиваются
25-27	2к10 кровопийц
28-30	2к4 ааракокр
31-33	2к6 солдат дварфов (стражей) и 1к6 мулов, гружёных железной рудой
34-36	1 гигантский орёл
37-38	Небольшая возведённая на обломке скалы святыня, посвящённая принципиально нейтральному божеству
39-41	2к8 кровавых ястребов
42-44	1 гигантский козёл
45-47	3к4 кобольдов
48-50	1 полуогр
51-53	1 берсерк
54-55	1 орог
56	1 адская гончая
57	1 друид
58-59	1 перитон
60-61	1к2 гиппогрифов
62	1 мантикора
63-64	1к6 + 2 разведчиков
65-67	Огромный след, оставленный великаном, который направлялся к вершинам гор
68-73	2к4 орков
74-75	1 гигантский лось
76-77	1 ветеран
78-79	1 орк око Груумша
80	1к4 гарпий
81	1 огр
82	1 грифон
83	1 василиск
84-85	1 саблезубый тигр
86-90	Искрящийся поток воды льётся из расщелины
91	1к2 эттинов
92	1 циклоп
93	1 тролль
94	1 галеб дур
95	1 воздушный элементаль
96	1 панцирница
97	1 химера
98	1 виверна
99	1 каменный великан
00	1 ледяной великан

Безумные вещи происходят постоянно. Никогда не знаешь, что ждёт тебя прямо за углом, или за дверью, или в той яме, куда я скидываю всех этих дварфов. Там всё ещё могут быть дварфы. Они крепкие. И они отскакивают. Иногда.



Столкновения в горах (уровни 5-10)

к100	Столкновение
01-02	2к8 + 1 ааракокр
03-04	1 лев или 1 саблезубый тигр
05-06	1к8 + 1 гигантских козлов
07-08	1к4 + 3 дварфийских первопроходцев (разведчиков)
09-10	1к6 + 2 орков
11-15	1к10 гигантских орлов
16-20	1к8 + 1 гиппогрифов
21-25	1к8 трещин выпускают пар, который слабо заслоняет область 20-футового куба над каждой трещиной
26-30	1 василиск
31-35	1к12 полуогров
36-40	Овраг, огороженный стеной высотой 100 футов с проломом в центре, где раньше были ворота
41-45	1 мантикора
46-50	2к4 гарпий
51-52	1 галей дур
53-54	1 панцирница
55-56	1к10 берсерков
57-58	1к3 адских гончих
59-60	1к8 + 1 ветеранов
61-65	Вершина отдалённой горы напоминает зуб
66-69	1к4 эттинов
70-73	1 виверна
74-75	1 орк око Груумша, 1к6 орогов и 3к6 + 10 орков
76-80	Ряд из 1к10 + 40 колов, на которые насажены тела кобольдов, дварфов или орков
81-83	1 огненный великан
84-85	1 молодой серебряный дракон
86-87	1к4 воздушных элементарей
88-90	1к4 троллей
91-92	1к3 + 1 циклопов
93-94	1к4 химер
95-96	1 облачный великан
97	1 рух
98	1к4 каменных великанов
99	1 молодой красный дракон
00	1к4 ледяных великанов

Столкновения в горах (уровни 11-16)

к100	Столкновение
01-02	1к8 + 1 василисков
03-04	2к4 адских гончих
05-06	1к3 химер
07-08	1 галей дур
09-10	2к6 ветеранов
11-15	1 молодой серебряный дракон
16-20	2к4 троллей
21-25	1 красный дракон скользит по небу над самыми высокими горными вершинами
26-30	1к8 + 1 мантикор
31-35	1к4 циклопов
36-40	Сильный снегопад, продолжающийся 1к6 часов
41-45	1к10 воздушных элементарей
46-50	1к6 + 2 панцирниц
51-55	1к4 каменных великанов
56-60	1 огненный великан
61-65	2 каменных великана тренируются метать и ловить валун в нескольких сотнях футов от вас
66-70	1к8 + 1 эттинов
71-75	1к3 ледяных великанов
76-80	Широкая трещина, глубины которой окутаны туманом
81-85	1к4 облачных великанов
86-90	1 взрослый серебряный дракон

к100	Столкновение
91-96	1 взрослый красный дракон
97-98	1к4 рухов
99	1 древний серебряный дракон
00	1 древний красный дракон

Столкновения в горах (уровни 17-20)

к100	Столкновение
01-05	1к10 панцирниц
06-10	1к8 + 1 химер
11-15	1 взрослый серебряный дракон
16-20	1к8 + 1 виверн
21-25	Огромная лодка, расположенная на вершине горы
26-30	2к4 галей дуров
31-35	1к4 ледяных великанов
36-40	Лесная долина, населённая скрытными эльфами-отшельниками, которые осторожно говорят о своём господине безумном волшебнике, который живёт в самом сердце долины
41-45	1к10 воздушных элементарей
46-50	1к6 + 3 троллей
51-55	1 взрослый красный дракон
56-60	1к4 облачных великанов
61-65	Водопад высотой в несколько сотен футов, который спадает в пруд с прозрачной водой
66-70	1к3 огненных великанов
71-75	2к4 каменных великанов
76-80	Отряд из 100 дварфов (ветеранов) охраняют горный перевал и берут с путешественников плату за проход 100 зм с пеших или 200 зм с конных
81-85	1к4 рухов
86-90	1 молодой красный дракон
91-96	1 древний серебряный дракон
97-00	1 древний красный дракон



Столкновения в городе (уровни 1-4)

к100	Столкновение
01	1к6 кошек
02-03	1 обыватель и 6 козлов
04-05	2к10 крыс
06	1 ворон, сидящий на указателе
07	1 обыватель на упряжной лошади
08	2к4 мастиффов
09	1к2 обывателей, ведущих 1к4 мулов или 1к4 пони
10	1 псевдодракон
11	1 шпион
12-13	1к8 + 1 прислужников
14	1к6 + 1 летающих змей
15	3к6 кобольдов
16	2к4 гигантских многоножек
17	1к8 + 1 скелетов
18-19	1к6 + 2 роёв крыс
20	1к12 зомби

Опасность повсюду. За всем нужен глаз да глаз да глаз да глаз. Для меня это, конечно, легче, чем для тебя.





к100 Столкновение

- 21-25 Коробейник, несущий груз с горшками, чашками и другой необходимой утварью
- 26 1 **гигантская оса**
- 27-28 1 **боевой конь**
- 29 2к8 **культистов**
- 30-31 3к4 **гигантских крыс**
- 32 2к8 **кровопийц**
- 33 1к3 + 2 **гигантских ядовитых змей**
- 34 1к4 + 2 **роёв летучих мышей**
- 35 2к4 **крылатых кобольдов**
- 36-40 Грузёная яблоками повозка со сломанным колесом мешает движению
- 41 1 **крокодил**
- 42-43 1 **рой насекомых**
- 44-45 3к6 **разбойников**
- 46-47 1к3 + 2 **дворян на ездовых лошадях** в сопровождении 1к10 **стражей**
- 48 2к4 **кенку**
- 49 1к6 + 2 **дымовых мефитов**
- 50 1к8 + 1 **роёв воронов**
- 51-52 1 **веркрыса**
- 53-54 1к3 **полуогров**
- 55-56 1 **мимик**
- 57-58 1к4 **упырей**
- 59-60 1к4 **спектров**
- 61-62 1к10 **теней**
- 63-65 Кто-то со второго этажа выкидывает дерьмо из ночного горшка на улицу

к100 Столкновение

- 66-67 1 **вурдалак**
- 68-69 1 **священник**
- 70-71 1 **блуждающий огонёк**
- 72-73 1к3 **гигантских пауков**
- 74-75 1к4 **чистокровных юань-ти**
- 76-77 2к4 **головорезов**
- 78-80 Сумасшедший, который стоит на углу улицы и проповедует конец света
- 81 1 **камбион**
- 82 1 **порождение вампира**
- 83 1 **коатль**
- 84 1 **привидение**
- 85 1 **суккуб** или 1 **инкуб**
- 86 1 **капитан разбойников** и 3к6 **разбойников**
- 87 1к4 + 1 **фанатиков культа**
- 88 1 **рыцарь** или 1 **ветеран**
- 89 1 **водная аномалия**
- 90 1 **умертвие**
- 91 1 **маг**
- 92 1 **щитостраж**
- 93 1 **гладиатор**
- 94 1 **ревенант**
- 95 2к4 **горгулий**
- 96 1к4 **доппельгангеров**
- 97 1 **они**
- 98 1 **невидимый охотник**
- 99 1к8 + 1 **исчезающих пауков**
- 00 1 **наёмный убийца**

Столкновения в городе (уровни 5-10)

к100	Столкновение
01-02	1к10 кенку
03-04	2к6 гигантских многоножек
05-06	2к8 скелетов
07-08	1к6 роёв летучих мышей и 1к6 роёв крыс
09-10	3к6 крылатых кобольдов
11-13	2к4 спектров
14-16	1к4 умертвий
17-19	4к4 прислужников на упряжных лошадях
20-22	3к6 гигантских многоножек
23-25	Разговорчивый мальчишка, изрядно надоедающий прохожим предложением быть их гидом по городу всего за 1 см
26-28	1к10 шпионов
29-31	3к6 крокодилов
32-34	1к6 + 2 роёв насекомых
35-37	2к4 дымовых мифитов
38-40	Дворянин кричит «Держи вора!» вслед убегающему бродяге (разбойнику)
41-43	1 суккуб или 1 инкуб
44-46	1к10 полуогров
47-49	2к10 гигантских ос
50-51	4к10 зомби
52-53	1к4 рыцарей на боевых конях
54-55	1к4 + 1 водных аномалий
56-57	1к8 + 1 мимиков
58-59	2к8 гигантских пауков
60-61	3к6 теней
62-65	Актёр выглядывает из окна второго этажа, чтобы сообщить прохожим о будущем представлении
66-67	1 капитан разбойников и 3к8 разбойников
68-69	1к10 блуждающих огоньков
70-71	2к4 священников
72-74	3к6 чистокровных юань-ти
75-76	2к10 головорезов
77-80	Гадалка раскладывает карты тем, кто готов заплатить 1 см
81	1к3 гладиаторов
82	1к4 + 1 коатлей
83	1к8 приведений
84	2к4 допельгангеров
85	1к6 + 2 исчезающих пауков
86	2к4 ветеранов
87	1к8 вурдалаков и 2к6 упырей
88	3к6 горгулий
89	2к10 фанатиков культа
90	3к6 веркрыс
91	1 наёмный убийца
92	1к3 невидимых охотников
93	1 серый слаад
94	1 молодой серебряный дракон
95	1к4 камбионов или 1к4 ревенантов
96	3к6 умертвий
97	1 архимаг
98	2к4 порождений вампиров или 1к4 они
99	1 маг и 1 щитостраж
00	1 ракшаса [ракшас] или 1 вампир

Столкновения в городе (уровни 11-16)

к100	Столкновение
01	1 мимик
02-05	1 капитан разбойников и 5к10 разбойников, все на ездовых лошадях
06-10	1к10 рыцарей на боевых конях (1 рыцарь – допельгангер)
11-13	1к8 суккубов или 1к8 инкубов
14-16	3к6 фанатиков культа
17-19	1к10 умертвий
20-22	3к6 ветеранов
23-25	Отдалённый звук взрыва, сопровождающийся столбом дыма, поднимающимся с другой стороны поселения
26-28	1к8 + 1 приведений
29-31	2к10 горгулий
32-34	1к6 + 2 водных аномалий
35-37	1к4 + 4 блуждающих огоньков
38-40	Уличные артисты ставят кукольное представление, в котором 2 куклы избивают друг друга палочками на потеху собравшейся толпе
41-43	2к4 коатлей
44-46	2к8 вурдалаков
47-51	1к8 + 1 ветеранов
52-55	3к4 священников
56-58	2к4 камбионов
59-61	1к10 ревенантов
62-65	2к4 исчезающих пауков
66-69	Грязный обыватель отходит в переулок, чтобы купить там подозрительно выглядящий рисунок
70-72	1к8 невидимых охотников
73-75	1к8 + 1 гладиаторов
76-80	Двое фермеров ругаются из-за цены картофеля (с вероятностью 50% один из них наёмный убийца)
81-82	1к4 молодых серебряных драконов
83-84	1к4 наёмных убийц
85-86	1к8 они
87-88	1к4 магов и 1к4 щитостражей
89-90	1к10 порождений вампиров
91-92	1 взрослый серебряный дракон
93-94	1к4 серых слаадов
95-96	1 вампир заклинатель или 1 вампир воитель
97	1 архимаг несётся по улице на ездовой лошади, атакуя 1к4 стражей заклинаниями
98	1 ракшаса [ракшас]
99	1 вампир
00	1 древний серебряный дракон

Столкновения в городе (уровни 17-20)

к100	Столкновение
01-05	1к10 невидимых охотников
06-10	1к10 ревенантов
11-14	1к6 + 2 гладиаторов
15-18	2к4 камбионов
19-22	2к6 суккубов или 2к6 инкубов
23-25	Ведьма (архимаг) пролетает над головой на помеле полёта
26-30	1к4 серых слаадов
31-35	2к8 коатлей
36-40	Родитель в истерике бросается к людям, прося помочь ребёнку, который упал в канализацию
41-45	1к3 молодых серебряных драконов
46-50	3к6 приведений
51-55	1 взрослый серебряный дракон
56-60	1к4 магов и 1к4 щитостражей

к100 Столкновение

- 61-65 Энергичный торговец, который как ястреб налетает на прохожих, утверждая, что продаёт самые тонкие шелка на свете
- 66-70 1 **древний серебряный дракон**
- 71-75 3к6 **порождений вампиров**
- 76-80 Отряд из 2к10 **стражей** идёт по улице, разыскивая кого-то или что-то
- 81-85 1к10 **наёмных убийц**
- 86-90 1к4 + 1 **серых сладов**
- 91-93 1к10 **они**
- 94-96 1 **вампир заклинатель** или 1 **вампир воитель**
- 97 1к4 **архимагов**
- 98 1к3 **ракшас** [ракшасов]
- 99 1к4 **вампилов**
- 00 1 **тараск**

**Столкновения в лесу (уровни 1-4)****к100 Столкновение**

- 01 1 **гигантская сова**
- 02 1к4 **кошек**
- 03 2к4 **дровосеков (обывателей)**
- 04 1 **барсук** или 1к4 **ядовитых змей**
- 05 2к8 **бабуинов**
- 06 1к6 + 3 **гиен**
- 07 1 **сова**
- 08 1 **псевдодракон**
- 09 1 **пантера**
- 10 1 **гигантская ядовитая змея**
- 11 1к6 + 2 **кабанов**
- 12 1к4 + 1 **гигантских ящериц**
- 13 1 **человекообразная обезьяна** или 1 **тигр**
- 14 2к6 **воителей племени** и 1к6 **мастиффов**
- 15 1к6 + 2 **гигантских летучих мышей** или 3к6 **летающих змей**
- 16 1 **разведчик** или 2к4 **стражей** с 1к8 **мастиффов**
- 17 1к8 + 1 **крылатых кобольдов**
- 18 1к3 **удавов**
- 19 1к10 + 5 **гигантских крыс** или 2к6 + 3 **гигантских куниц**
- 20 1к4 + 1 **игольчатых зараз** и 1к6 + 3 **ветвистых зараз**
- 21-25 Потерявшийся плачущий ребёнок. Если отведут его домой, родители наградят их 1к3 зельями лечения.
- 26 1к8 + 1 **гигантских лягушек**
- 27 4к4 **кобольдов**
- 28 1к3 **чёрных медведей**
- 29 3к6 **кровопийц**
- 30 1 **сатир**
- 31 2к4 **кенку**
- 32 1к3 **вьющихся зараз** и 1к12 **пробуждённых кустов**
- 33 1к4 **роёв воронов**
- 34 1 **волшебный дракончик** (жёлтый или моложе)
- 35 1к4 + 2 **гигантских барсуков**
- 36-40 **Молодой** лесоруб (**разведчик**) бежит через лес, чтобы спасти потерявшегося друга
- 41 2к4 **мерцающих псов**
- 42 1к8 + 1 **спрайтов**
- 43 1к6 + 2 **лосей**
- 44 1к4 **людоящеров** или 3к6 **разбойников**
- 45 1к4 + 4 **волков**

к100 Столкновение

- 46 2к4 **гигантских пауков-волков**
- 47 1 **рой насекомых** или 2к8 **кровавых ястребов**
- 48 1к6 + 2 **пикси**
- 49 1 **бурый медведь**
- 50 1к4 + 3 **гоблинов**
- 51 1к3 **дриад**
- 52 1 **пробуждённое дерево**
- 53 1 **исчезающий паук**
- 54 1к6 **гарпий**
- 55 1 **эттеркап** или 1к8 + 1 **орков**
- 56 1 **босс гоблинов** и 2к6 + 1 **гоблинов**
- 57 1 **анхег**
- 58 1 **гигантский удав**
- 59 1к4 **багбиров [медвежатников]** или 2к4 **хобгоблинов**
- 60 1 **пегас**
- 61-65 Ручей прохладной чистой воды течёт между деревьями
- 66 1к4 **полуогров** или 1 **огр**
- 67 1 **волшебный дракончик** (зелёный или старше)
- 68 1 **вервольф** или 1к8 + 1 **воргов**
- 69 1 **друид**, собирающий белую омелу
- 70 1 **блуждающий огонёк**
- 71 1к4 **лютых волков** или 1 **гигантский кабан**
- 72 1к10 **гигантских ос**
- 73 1 **совомед** или 1 **гигантский лось**
- 74 2к6 **гноллов**
- 75 1к6 **гигантских жаб**
- 76-80 1к6 **коконов** из паутины с засохшими телами свисают с ветвей
- 81 1 **вервепрь** или 1к4 **гигантских кабанов**
- 82 1к6 + 2 **гигантских пауков**
- 83 1к4 **кентавров** или 1к4 **гигантских лосей**
- 84 1 **орк око Груумша** и 2к4 + 2 **орков**
- 85 1 **гнолл клык Йеногу**
- 86 1к4 **гриков**
- 87 1 **капитан разбойников** и 2к6 + 3 **разбойников**
- 88 1к4 **веркрыс**
- 89 1 **коатль (днём)** или 1 **баньши (ночью)**
- 90 1 **вожак стаи гноллов** и 1к4 **гигантских гиен**
- 91 2к4 **берсерков** или 1к4 **ветеранов**
- 92 1 **людоящер шаман**, 1к3 **роёв ядовитых змей** и 1к10 + 2 **людоящеров**
- 93 1к4 **ускользающих зверей**
- 94 1к3 **зелёных карг**
- 95 1 **капитан хобгоблинов**, 2к6 **хобгоблинов** и 1к4 **гигантских кабанов**
- 96 1 **юань-ти проклинатель** и 1к6 + 1 **чистокровных юань-ти**
- 97 1к3 **вертигров**
- 98 1 **горгона** или 1 **единорог**
- 99 1 **ползающая насыпь**
- 00 1 **отродье юань-ти**

Столкновения в лесу (уровни 5-10)**к100 Столкновение**

- 01 2к4 **вьющихся зараз**
- 02 2к6 **хобгоблинов** или 2к6 **орков**
- 03 2к4 **человекообразных обезьян** или 2к4 **сатиров**
- 04 1к3 **блуждающих огоньков**
- 05 1к4 **роёв ядовитых змей**
- 06 1 **орк око Груумша** и 1к3 **орогов** или 1к8 + 2 **орков**
- 07 1к3 **удавов** или 1к4 **тигров**
- 08 1 **босс гоблинов** и 3к6 **гоблинов**
- 09 1 **волшебный дракончик** (любого возраста)



к100 Столкновение

- 10 1 **бурый медведь** или 1к6 + 2 **чёрных медведей**
- 11-13 1к4 **гигантских кабанов**
- 14-15 1к8 + 1 **гигантских пауков**
- 16-17 1 **людоящер шаман** и 2к4 **людоящеров**
- 18 1к10 **гигантских жаб**
- 19 1к4 **анхегов**
- 20 1к3 **пробуждённых деревьев** (днём) или 1 **баньши** (ночью)
- 21-25 Маленькая хижина, скрытая в глубоком лесу. За исключением большой чугунной печи внутри пусто
- 26 1 **коатль**
- 27-28 1к4 **огров** или 1к6 + 2 **полуогров**
- 29-30 1 **вожак стаи гноллов** и 1к4 + 1 **гигантских гиен**
- 31-32 1к4 **веркрыс**
- 33 1к4 **гриков**
- 34 1к8 + 1 **чистокровных юань-ти**
- 35 1к6 **пегасов**
- 36-40 Старая каменная арка явно эльфийской постройки. Любый персонаж, который проходит под ней, совершает проверки Мудрости (Восприятия) с преимуществом в течение одного часа.
- 41-42 1к6 + 2 **дриад**
- 43 1к4 **гигантских лосей**
- 44 1к8 + 1 **гарпий**
- 45-46 1 **капитан разбойников**, 1 **друид** и 1к6 + 5 **разбойников**
- 47-48 2к4 **лютых волков**
- 49-50 2к4 **багбиров** [медвежатников]
- 51-52 2к4 **кентавров**
- 53-54 3к10 **мерцающих псов**
- 55-56 1к4 **совомедов**
- 57-58 1к8 + 1 **берсерков**

к100 Столкновение

- 59-60 1к3 **зелёных карг**
- 61-65 Пруд с чистой водой, вокруг которого спит 1к6 животных
- 66-67 1к4 **вервольфов**
- 68-69 1 **вермедведь**
- 70-71 1к8 + 1 **эттеркапов**
- 72-73 2к10 **лосей**
- 74-75 1к4 **ветеранов**
- 76-80 Старое дерево с вырезанным в стволе морщинистым лицом
- 81 1к4 **вервепрей**
- 82 2к4 **ускользающих зверей**
- 83 1к4 **ползающих насыпей**
- 84 1 **капитан хобгоблинов**, 3к10 **хобгоблинов** и 4к12 **гоблинов**
- 85 1 **отродье юань-ти**
- 86 1к8 + 1 **исчезающих пауков**
- 87 1к4 **троллей**
- 88 2к4 **юань-ти проклинателей**
- 89 1 **они**
- 90 1к4 **единорогов**
- 91 1к6 + 2 **вертигров**
- 92 1 **молодой зелёный дракон**
- 93 1к4 **горгон**
- 94 1к6 + 2 **гноллов клыков Йенуго**
- 95 1 **трент**
- 96 1к4 **ревенантов**
- 97 1 **альфа грик** 1к6 + 1 **гриков**
- 98 1к4 **гигантских человекообразных обезьян**
- 99 1 **охранная нага**
- 00 1 **взрослый золотой дракон**

Столкновения в лесу (уровни 11-16)

к100	Столкновение
01-03	1 вермедведь
04-05	1к4 друидов, проводящих ритуал над мёртвыми (только днём) или 1к4 банши (только ночью)
06-07	1к3 коатлей
08-10	1к3 гноллов клыков Йеногу и 2к6 + 3 гноллов
11-15	2к4 ускользящих зверей
16-20	1к6 + 2 ветеранов
21-25	Пруд с чистой неподвижной водой. На дне разбросаны монеты, которые исчезают, если их достать из пруда.
26-30	1к4 + 1 зелёных карг и 1к3 совомедов
31-35	1к6 + 2 вервольфов
36-40	Небольшая деревянная святыня, посвящённая таинственному культу Сисвы
41-45	1к6 + 2 исчезающих пауков
46-50	2к4 юань-ти проклинателей
51-52	1к3 вермедведей
53-54	1к4 ревенантов
55-56	1 молодой зелёный дракон
57-58	1к4 троллей
59-60	1к6 + 2 вервепрей
61-65	Группа из 7 жителей (обывателей), носящих маски животных, идёт по лесу
66-67	1к4 горгон
68-69	1к3 ползающих насыпей
70-71	1 трент
72-73	1к4 единорогов
74-75	1к6 + 2 вертигров
76-80	Эхо звонкого смеха издали
81-82	1 охранная нага
83-84	1 молодой золотой дракон
85-86	1 альфа грик и 2к4 гриков
87-88	1к3 отродий юань-ти
89-90	1 взрослый зелёный дракон
91-93	1к8 + 1 гигантских человекообразных обезьян
94-96	2к4 они
97-99	1к3 трентов
00	1 древний зелёный дракон

Столкновения в лесу (уровни 17-20)

к100	Столкновение
01-05	1 молодой зелёный дракон
06-10	1 трент
11-13	1 охранная нага
14-16	1к10 ревенантов
17-19	1к8 + 1 единорогов
20-22	1к3 альфа гриков
23-25	Цветы распускаются и излучают мягкий свет там, где идут персонажи. Это продолжается в течение нескольких сотен футов движения.
26-28	1 молодой золотой дракон
29-31	1к6 + 2 ползающих насыпи
32-34	2к4 вермедведей
35-37	1к4 они
38-40	4к6 + 10 эльфов живут в небольшом поселении в кронах деревьев
41-43	1к6 + 2 горгон
44-46	2к4 троллей
47-49	1к4 гигантских человекообразных обезьян
50-52	1к3 отродий юань-ти
53-62	1к3 молодых зелёных драконов
63-65	Каменная статуя эльфийского воителя высотой 50 футов. Ладонь воителя поднята в жесте, который как бы запрещает путешественникам идти этой дорогой.

к100 Столкновение

66-75	1к4 трентов
76-80	Могильный курган на вершине низкого холма
81-90	1 взрослый золотой дракон
91-96	1 древний зелёный дракон
97-99	2к4 + 1 трентов
00	1 древний золотой дракон



Столкновения в подземье (уровни 1-4)

к100 Столкновение

01	1 свежаватель разума заклинатель
02	1к3 + 1 гигантских ядовитых змей
03	1к3 гигантских ящериц
04	2к4 гигантских огненных жуков
05	1к8 + 1 фламфов
06	1 визгун
07	1к12 гигантских крыс
08	2к4 кобольдов
09	1к8 + 1 кровопийц
10	2к4 людей (воителей племени) ищут путь на поверхность, спасаясь бегством от поработителей из подземья
11-12	1к10 троглодитов
13-14	1к2 серых слизей
15-16	3к6 кровопийц
17-18	1к3 магмовых мефитов
19-20	1к10 гоблинов
21-22	Орочья надпись на стене, говорящая что-то неприличное о матери кого-то, кого зовут Круск
23-24	1 рой насекомых
25	1 глубинный гном [свирфнеблин]
26-28	1к8 + 1 дроу
29-30	1к4 лиловых грибов
31-32	1к12 куо-тоа
33	1 ржавник
34-35	Усыпанный обломками проход, который, кажется, недавно расчистили после обрушения
36-37	1к8 + 1 гигантских летучих мышей
38-39	3к6 кобольдов
40-41	2к4 гримлоков
42-43	1к4 + 3 роёв летучих мышей
44	1 дварф старатель (разведчик), ищущий золото
45	1 ползающий падальщик или 1 студенистый куб
46	1к8 тёмных мантий или 2к4 пронзателей
47	1 адская гончая
48	1к3 спектров
49	1к4 багбиров [медвежатников]
50	1к10 + 5 крылатых кобольдов
51	1к4 огненных змей
52	2к8 + 1 троглодитов
53	1к6 гигантских пауков
54	3к6 куо-тоа
55	1 босс гоблинов и 2к4 гоблинов
56	4к4 гримлоков
57	1 золотистый студень
58	2к10 гигантских многоножек
59	1 нотик или 1 гигантская жаба
60	1к4 взрослых миконидов или 5к4 ростков миконидов
61	1 скелет минотавра или 1 минотавр

к100 Столкновение

62	3к6 дрю
63	1 мимик или 1 доппельгангер
64	1к6 + 3 хобгоблинов
65	1 пожиратель интеллекта или 1 наблюдатель
66	1к8 + 1 орков
67-68	Слабое постукивание изнутри соседней стены
69	1 бормочущий ротовик или 1 водная аномалия
70	1к12 газовая спора
71	1 гигантский удав
72	1к10 теней
73	1к3 греллов
74	1к4 умертвий
75	1к8 + 1 квагготов споровых слуг
76	1к2 горгулий
77	1к4 огров или 1к3 эттинов
78	1к4 дварфов исследователей (ветеранов)
79-80	Заброшенный шахтёрский лагерь, забрызганный кровью и заваленный содержимым 1к3 наборов исследователя подземелий
81	1 чууль или 1 саламандра
82	1к4 исчезающих пауков или 1к3 крюкастых ужасов
83	5к4 дуэргаров
84	1 привидение или 1 пылающий череп или 1 призрак
85	1 друид и 1 пещерный медведь (белым медведем)
86	1 капитан хобгоблинов , 1к4 полуогров и 2к10 хобгоблинов
87	1 земляной элементаль или 1 чёрная слизь
88	1 куо-тоа надзиратель и 1к8 + 1 куо-тоа кнутов
89	1 квaggот тонот и 1к3 квaggотов
90	1 злогбглаз зомби или 1 костяная нага
91	1 орк око Груумша , 1к4 орогов и 2к8 орков
92	1к4 вурдалаков и 1к10 упырей
93-95	Вонючая лужа, в которую слизистая вода стекала с потолка
96	1 отидж или 1 верёвочник
97	1 порождение вампира
98	1 химера
99	1 свежеватель разума
00	1 духовная нага

Столкновения в подземье (уровни 5-10)**к100 Столкновение**

01	3к6 роёв летучих мышей
02	1к4 гигантских пауков или 1к4 гигантских жаб
03	1 мимик
04	2к4 серых слизей
05	2к10 орков или 3к6 троглодитов
06	3к6 гримлоков
07	1к6 + 2 магмовых мейфитов
08	1 босс гоблинов и 2к4 гоблинов
09	2к4 тёмных мантий
10	2к8 + 1 дрю
11	2к10 пронзателей
12	1к4 скелетов минотавров
13-14	3к6 глубинных гномов [свирфнеблинов]
15	1 друид и 1 пещерный медведь (полярный медведь)
16-17	3к6 орков
18	1 костяная нага
19-20	2к6 багбиров [медвежатников]
21-25	Люминесцентные грибы, растущие на стенах влажной пещеры, заполняют её тусклым светом
26	2к4 спектров
27	1к12 + 4 теней

к100 Столкновение

28	1к3 бормочущих ротовиков
29-30	4к4 хобгоблинов
31-32	1к4 ползающих падальщиков
33-34	1 чёрная слизь
35	1к4 золотистых студней
36-40	Пятно плесени, которое становится жёлтым, когда свет направлен на него
41	1к4 нотиков
42-43	2к8 + 1 газовых спор
44-45	1к3 студенистых кубов
46	1 привидение
47-48	1 пылающий череп
49-50	2к8 дуэргаров
51	1 призрак
52	1 бурый увалень
53	1 зорн
54	1к6 + 2 охотников дварфов (ветеранов) , ищущих троллей
55	1 капитан хобгоблинов и 3к10 хобгоблинов
56	1 верёвочник
57	1 куо-тоа надзиратель , 1к4 куо-тоа кнутов и 1к8 + 1 куо-тоа
58	1к3 водных аномалий
59	1к4 вурдалаков и 1к10 упырей
60	1 отидж
61-62	Торговый караван, в состав которого входят 1 маг дрю , 2 элитных воителя дрю и 2к10 квaggотов
63	1к4 умертвий
64	1к4 доппельгангеров
65	2к8 огненных змей
66	1к4 наблюдателей
67	1 орк око Груумша , 1к4 орогов и 2к10 + 3 орков
68	1к3 порождений вампиров
69	1к4 крюкастых ужасов или 1к4 минотавров
70	3к6 квaggотов споровых слуг
71-72	1к3 греллов
73	1к6 + 1 пожирателей интеллекта
74	1к10 горгулий
75	1 злогбглаз зомби
76-77	1 квaggот тонот и 2к4 квaggотов
78	1к6 эттинов или 1к4 троллей
79	1к8 + 1 исчезающих пауков
80	1 фомор или 1к3 циклопов
81	1к4 земляных элементалей
82	3к6 огров
83	1к4 + 1 чуулей
84	1к10 адских гончих
85	1к3 элитных воителей дрю
86	1к4 химер
87	1к4 саламандр
88	1 плащевик
89	2к4 умертвий
90	1к4 драуков
91	1 огненный великан
92	1 альфа грик и 2к4 гриков
93	1 свежеватель разума заклинатель
94	1к4 магов дрю
95	1 духовная нага
96	1к4 свежевателей разума
97	1 бехир
98	1 аболет
99	1 дао или 1 каменный великан
00	1 злогбглаз

Столкновения в подземье (уровни 11-16)

к100 Столкновение
01-02 3к6 ползающих падальщиков
03-04 1к6 + 1 студенистых кубов
05-06 1к8 + 2 бормочущих ротатиков
07-08 2к8 скелетов минотавров
09-10 2к6 золотистых студней
11-12 2к4 допельгангеров
13-14 1к4 квагготов тонотов и 1к10 + 2 квагготов
15-16 1к3 верёвочников
17-18 3к6 горгулий
19-20 1к10 мимиков
21-25 Ущелье 100 футов в длину, 4к10 футов в ширину и 4к20 + 200 футов в глубину
26-27 1 капитан хобгоблинов и 3к10 хобгоблинов
28-29 2к4 наблюдателей
30-31 3к6 вурдалаков
32-33 2к8 пожирателей интеллекта
34-35 1к3 орков ок Груумша, 2к4 орогов и 2к10 орков
36-40 Большая пещера с 2к10 необычайно детализированными статуями различных существ
41-42 1к8 + 1 куо-тоа надзирателей
43-44 2к4 водных аномалий
45-46 2к10 гриков
47-48 3к6 нотиков
49-50 2к8 + 1 огров
51-52 1к6 + 2 чуулей
53-54 1к8 + 1 эттинов
55 3к6 греллов
56 2к4 пылающих черепов
57 Патруль из 2к12 дварфов солдат (ветеранов)
58 2к8 адских гончих
59 1к10 привидений
60 3к4 умертвий
61 3к6 исчезающих пауков
62 1к8 + 1 костяных наг
63-65 Пронзительный вопль, сопровождаемый мрачным хохотом
66 1к4 химер
67 1к10 чёрных слизей
68 3к6 минотавров
69 2к4 отиджей
70 1к6 + 1 злобоглазов зомби
71 4к4 крюкастых ужасов
72 1к8 + 1 бурых увальней
73 2к4 саламандр
74 1к3 альфа гриков
75 1к6 + 2 зорнов
76-80 Разрушенная деревня, ранее принадлежавшая глубинным гномам. Обыск позволяет с вероятностью 50% найти 1к3 зелий лечения и с вероятностью 25% случайный обычный магический предмет.
81 2к4 земляных элементарей
82 1к3 духовных наг
83 1к8 + 1 циклопов
84 1к6 + 2 троллей
85 2к4 каменных великанов
86 2к4 призраков
87 1к4 фоморов
88 1к3 магов дроу и 1к4 элитных воителей дроу
89 1к10 порождений вампиров
90 1к3 плащевиков
91 1к4 огненных великанов
92 1 свежеватель разума заклинатель и 1к6 + 1 свежевателей разума

к100 Столкновение

93 1к4 дао
94 1к8 + 1 драуков
95 1к3 бехилов
96 1к4 аболетов
97 1 злобоглаз
98 1 молодой красный теневой дракон
99 1 тиран смерти
00 1 лиловый червь

Столкновения в подземье (уровни 11-16)

к100 Столкновение

01 1к4 альфа гриков
02 2к8 наблюдателей
03-04 3к6 минотавров или 2к8 куо-тоа надзирателей
05-06 2к8 греллов
07-08 2к10 исчезающих пауков
09-10 4к4 адских гончих
11-12 1к6 + 2 верёвочников
13-14 2к10 умертвий
15-16 3к6 допельгангеров
17-18 1к8 + 1 химер
19-20 1к4 плащевиков
21 1к4 капитанов хобгоблинов и 5к10 хобгоблинов
22-23 1к8 + 1 земляных элементарей
24-25 2к4 порождений вампиров
26-27 3к6 минотавров
28-30 Перевернутая чёрная пирамида 30 футов высотой, парящая на высоте 1 дюйм от пола большой пещеры
31-32 1к10 злобоглазов зомби
33-34 1к4 свежевателей разума заклинателей
35-36 1к6 + 2 отиджей
37-38 1к12 троллей
39-40 1к10 призраков
41-43 Красивая обсидиановая скульптура пантеры, лежащая на полу
44-45 1к4 магов дроу и 1к6 элитных воителей дроу
46-47 1к4 духовных наг
48-49 1к8 + 1 саламандр
50-51 2к4 бурых увальней
52-53 1к10 зорнов
54-56 1 молодой красный теневой дракон
55 3к6 греллов
57-59 2к4 фоморов
60-62 1к8 + 1 драуков
63-65 1к20 + 20 пауков, ползающих по паутине на стенах пещеры
66-68 1к4 огненных великанов
69-70 1к10 свежевателей разума
71-73 2к4 каменных великанов
74-76 1к12 циклопов
77-80 Большая пещера, в которой стоит идол Блибдулпула высотой 50 футов
81-85 1к3 дао
86-90 1к4 злобоглазов
91-93 1к4 бехилов
94-96 1 тиран смерти
97-99 1к3 лиловых червей
00 2к4 аболетов



Столкновения в ПУСТЫНЕ (уровни 1-4)

к100 Столкновение	
01	3к8 скорпионов
02	2к4 грифов
03	1 брошенный мул
04	2к6 обывателей и 2к4 верблюда, направляющиеся к дальнему городу
05	1к6 летающих змей
06	2к6 гиен или 2к6 шакалов
07	1к6 стражей, сопровождающих дворянина к краю пустыни, все верхом на верблюдах
08	1к6 кошек
09	1 псевдодракон
10	1к4 ядовитых змей
11-13	2к4 кровопийц
14-15	1к6 + 2 гигантских пауков-волков
16-17	1 разведчик
18-20	2к4 гигантских ядовитых змей
21-25	Цепочка следов, уходящая вглубь пустыни
26-27	4к4 кобольдов
28-29	1 шакальник
30-31	3к6 воителей племени
32-33	1к6 гигантских ящериц
34-35	1 рой насекомых
36-40	Окружённый пальмами оазис с остатками старого лагеря
41-44	3к6 разбойников
45-46	1к4 удавов
47-48	2к4 крылатых кобольдов
49-50	1 пылевой мефит
51-52	1к3 + 1 гигантских жаб
53-54	1к4 гигантских пауков
55	1 друид
56-57	2к4 хобгоблинов
58	1 умертвие
59-60	1 огр
61-65	Латунная лампа, лежащая на земле
66-67	1к4 гигантских грифов
68	1 исчезающий паук
69	1 гигантский удав
70-71	1 вожак стаи гноллов и 1к3 гигантских гиен
72	1к6 + 2 гноллов
73-74	1 мумия
75	1к3 полуогров
76-80	Куча костей гуманоидов, обёрнутая в гниющую ткань
81-82	1 ламия
83	1 капитан хобгоблинов и 2к6 хобгоблинов
84	2к4 псов смерти
85-86	1к4 гигантских скорпионов
87	1 юань-ти проклинатель и 1к4 + 1 чистокровных юань-ти
88-89	1 капитан разбойников, 1 друид и 3к6 разбойников
90	2к4 три-кринов
91	1 воздушный элементаль
92	1к3 коатлей
93	1 огненный элементаль
94	1к4 гноллов клыков Йенегу
95	1 ревенант
96	1к4 вертигров
97	1 циклоп

к100 Столкновение

98	1 молодой латунный дракон
99	1 медуза
00	1 отродье юань-ти

Столкновения в ПУСТЫНЕ (уровни 5-10)

к100 Столкновение	
01	1к6 разведчиков
02	2к4 шакальников
03	2к6 хобгоблинов
04	1к4 + 3 пылевых мефитов
05	1к6 роёв насекомых
06	1 гигантский удав
07-08	1 лев
09-10	2к4 гноллов
11-12	2к6 гигантских жаб
13-17	1 мумия
18-20	1к8 + 1 гигантских грифов
21-25	Каменный обелиск, частично занесённый песком
26-28	1 огр и 1к3 полуогра
29-35	1к10 гигантских гиен
36-40	1к6 + 1 пустых палаток
41-43	1к6 + 2 три-кринов
44-46	2к4 чистокровных юань-ти
47-50	1к6 + 3 псов смерти
51-52	1к4 гигантских скорпионов
53	1 огненный элементаль
54-55	1 капитан хобгоблинов и 3к4 хобгоблинов
56	1к6 + 2 огров
57-58	1к4 ламий
59-60	1 воздушный элементаль
61-65	Метеорит, лежащий на дне стеклянного кратера
66	1к4 + 1 умертвий
67-68	1 молодой латунный дракон
69-70	1 капитан разбойников, 1к3 берсерков и 3к6 разбойников
71-72	1 циклоп
73	1к4 коатлей
74-75	1к4 юань-ти проклинателей
76-80	Сильный ветер поднимает пыль (там dust, но может лучше песок?) и уменьшает видимость до 1к6 футов на 1к4 часа
81-83	1 ревенант и 1к3 умертвий
84-85	1к8 + 1 исчезающих пауков
86-87	1к6 + 2 вертигров
88-90	2к4 гноллов клыков Йенегу
91	1 молодой синий дракон
92	1к4 циклопов
93	1к3 отродий юань-ти
94	1к4 медуз
95	1 охранная нага
96	1к3 молодых латунных драконов
97	1 ифрит
98	1 рух
99	1 гиносфинкс
00	1 взрослый латунный дракон

Столкновения в ПУСТЫНЕ (уровни 11-16)

к100 Столкновение	
01	1 молодой латунный дракон
02-05	4к6 гноллов
06-10	3к10 гигантских гиен
11-12	1к8 + ламий
13-14	2к4 гноллов клыков Йенегу
15-17	1к6 + 2 гигантских скорпионов

к100 Столкновение

18-20	2к4 исчезающих пауков
21-25	Пустынный караван, состоящий из 1к6 торговцев (дворян) и 2к6 стражей
26-27	1к6 + 1 коатлей
28-30	1к4 огненных элементарей
31-32	1 капитан хобгоблинов и 3к10 + 10 хобгоблинов
33-35	2к4 умертвий
36-40	1к6 квадратных миль пустынного стекла
41-42	1 молодой синий дракон
43-45	1к6 + 2 вертигров
46-48	1к4 воздушных элементарей
49-50	1к6 + 1 юань-ти проклинателей
51-55	1к4 медуз
56-60	1к4 ревенантов и 3к12 скелетов
61-65	Разграбленная пирамида
66-70	1к4 молодых латунных драконов
71-75	1к3 отродий юань-ти
76-78	1к6 + 2 циклопов
79-82	1 взрослый латунный дракон
83-85	1 лиловый червь
86	1к2 молодых синих драконов
87-88	1 лорд-мумия
89	1к3 охранных наг
90	1 взрослый синий дракон
91	1к2 гиносфинксов
92-93	1к3 ифритов
94	1 андросфинкс
95	1к4 рухов
96-97	1 взрослый синий драколич
98-99	1 древний латунный дракон
00	1 древний синий дракон

Столкновения в пустыне (уровни 11-16)**к100 Столкновение**

01-05	1 взрослый латунный дракон
06-10	1к2 отродий юань-ти , 2к10 + 5 юань-ти проклинателей и 4к6 + 6 чистокровных юань-ти
11-14	1к6 + 2 медуз
15-18	1к2 лиловых червей
19-22	2к4 циклопов
23-25	Заброшенный город из белого мрамора, пустующий в течение дня. Ночью по его улицам бродят безвредные призраки, воспроизводя последние мгновения своей жизни
26-30	1к3 молодых синих драконов
31-35	1 лорд-мумия
36-40	1к4 часов чрезвычайной жары (см. главу 5 <i>Руководства Мастера</i>)
41-50	1к3 охранных наг
51-60	1к4 ифритов
61-63	Старый указатель, обозначающий единственное направление, Пазар
64-72	1к4 рухов
73-80	1к3 гиносфинксов
81-85	1 взрослый синий драколич
86-90	1 андросфинкс
91-96	1 древний латунный дракон
97-99	1 древний синий дракон
00	1к4 древних латунных драконов





Столкновения на болотах (уровни 1-4)

к100 Столкновение	
01	1к4 ядовитых змей
02-05	3к6 крыс
06-10	2к8 воронов
11-12	3к6 гигантских крыс
13	1к10 + 5 воителей племени
14-15	1к8 + 1 гигантских ящериц
16-17	1 крокодил
18-19	1 рой насекомых
20	1 гигантский паук
21-22	1к4 +1 грязевых хижин, частично затонувших в мутной воде
23-25	2к8 + 1 кобольдов
26	2к4 грязевых мефитов
27-29	1к6 + 2 гигантских ядовитых змей
30	2к4 крылатых кобольдов
31-32	1 разведчик
33-34	Труп искателя приключений, опутанный растениями. При обыске тела можно найти набор путешественника и, возможно (с вероятностью 50%), случайный обычный магический предмет.
35-38	1 гигантская жаба
39-41	1к6 + 2 удавов
42-44	2к4 гигантских лягушек
45	1к8 + 1 роёв крыс или 1к6 + 2 роёв воронов
46-48	2к10 кровопийц
49-52	2к6 + 3 жаболюдов
53-54	1к8 + 1 орков
55-56	1к4 чистокровных юань-ти
57	1 друид
58-59	1 юань-ти проклинатель
60-62	1 гигантский удав
63-64	Пронзительный визг, который длится 1к4 минут
65-67	2к4 людоящеров
68-69	1к4 упырей
70-71	1 блуждающий огонёк
72	1 умертвие
73	1 вурдалак
74-75	1 рой ядовитых змей
76-77	Ужасная вонь, поднимающаяся из противной воды
78-80	1к4 + 2 огров
81-83	1 ползающая насыпь
84-86	1 людоящер шаман, 1к6 гигантских ящериц и 2к10 людоящеров
87	1 тролль
88-89	1к4 зелёных карг
90-91	1 ревенант
92-93	1 гигантский крокодил
94-95	1 орк око Груумша, 1к3 орогов и 2к6 + 3 орков
96-97	1 молодой чёрный дракон
98	1 отродье юань-ти
99	1к4 водяных элементалей
00	1 гидра

Столкновения на болотах (уровни 5-10)

к100 Столкновение	
01	1 зелёная карга
02-03	2к4 гигантских ящериц или 2к4 гигантских ядовитых змей
04-05	2к8 крылатых кобольдов
06-07	1к10 + 1 жаболюдов и 1к8 + 1 гигантских лягушек
08-09	1 друид
10	1к8 + 1 роёв насекомых
11-13	1к12 упырей
14-16	2к8 разведчиков
17-19	2к10 орков
20-22	2к4 гигантских пауков
23-24	Гниющая вода, которая может заразить глазной гнилью существ, которые перемещаются по ней (см. «Болезни» в главе 8 <i>Руководства Мастера</i>)
25-27	1к6 + 2 гигантских жаб
28-30	3к6 людоящеров
31-33	1к8 + 1 чистокровных юань-ти
34-36	1к4 + 1 роёв ядовитых змей
37-38	Раздутый труп гуманоида, плавающий в воде лицом вниз
39-41	1 ползающая насыпь
42-44	1к4 + 1 блуждающих огоньков
45-47	2к6 крокодилов
48-50	1к4 + 1 гигантских удавов
51-54	1 людоящер шаман, 1к3 роёв ядовитых змей и 1к8 + 2 людоящеров
55-58	1к8 + 1 огров
59-62	2к4 вурдалаков
63-65	Частично погруженный в грязь алтарь, посвящённый богу наполовину человеку, наполовину лягушке
66-69	1 гигантский крокодил
70-73	1 ползающая насыпь
74-77	1 орк око Груумша, 1к3 огров и 2к10 + 5 орков
78-80	Проливной дождь, который идёт 1к6 минут и тушит весь открытый огонь в пределах 1 мили
81-82	1 молодой чёрный дракон
83-84	1к4 зелёных карг и 1к6 + 1 огров
85-86	1 отродье юань-ти
87-88	1к4 + 1 умертвий
89-90	1к6 + 1 юань-ти проклинателей
91-93	1к4 + 1 троллей
94-96	1к10 ревенантов
97-99	1к8 + 1 водяных элементалей
00	1к3 гидр

Столкновения на болотах (уровни 11-20)

к100 Столкновение	
01-10	1к4 гигантских крокодилов
11-15	1к3 отродий юань-ти
16-20	1к6 + 1 зелёных карг
21-25	Большое размашистое дерево, на котором повешены за шею 2к6 рыцарей в броне
26-30	2к4 умертвий
31-35	1к8 + 1 юань-ти проклинателей
36-40	Туман, который стелется по земле и делает местность в пределах 1к3 миль сильно заслонённой на 1к4 часов
41-45	1к4 ревенантов
46-50	1к6 ползающих насыпей
51-55	1к10 водяных элементалей
56-60	1к4 молодых чёрных драконов
61-65	Жуткий идол с головой летучей мыши, почти полностью покрытый лозами
66-70	1к8 + 2 троллей

к100 Столкновение

- 71-75 1к3 гидр
 76-80 Звук барабанов, доносящийся с нескольких миль
 81-96 1 **взрослый чёрный дракон**
 97-00 1 **древний чёрный дракон**

**Столкновения на лугах (уровни 1-5)****к100 Столкновение**

- 01 1 **капитан хобгоблинов** и 1к4 + 1 **хобгоблинов**
 02 1 **химера**
 03 1 **горгона**
 04 1к2 **коатлей**
 05 1 **анкилозавр**
 06 1 **вертигр**
 07 1к3 **аллозавров**
 08-09 1к3 **слонов**
 10-14 Круг неподвижных камней, воздух внутри которого неподвижен, вне зависимости от того, насколько сильный ветер дует снаружи
 15-16 1 **исчезающий паук**
 17-18 1 **вожак стаи гноллов** и 1к4 **гигантских гиен**
 19-20 1 **орог** или 1 **пегас**
 21-22 1 **анхег**
 23-24 1к3 **носорогов**
 25-28 1к3 **куролисков**
 29-32 1к6 + 2 **гигантских ос** или 1к4 + 3 **роёв насекомых**
 33-36 1к4 **шакальников** или 1к4 **разведчиков**
 37-40 1к8 **гигантских козлов** или 1к8 **воргов**
 41-44 2к4 **хобгоблина**, 2к4 **орка** или 2к4 **гнолла**
 45-46 1к2 **гигантских ядовитых змей**
 47-48 1к6 + 2 **лосей** или 1к6 + 2 **ездовых лошадей**
 49-50 2к4 **гоблинов**
 51-52 1к3 **кабанов**
 53-54 1 **леопард (пантера)** или 1 **лев**
 55-58 1к6 + 3 **гоблинов** верхом на **волках**
 59-62 2к6 **гигантских пауков-волков** или 1 **гигантский орёл**
 63-65 1к8 + 4 **птеранодонов**
 66-69 3к6 **волков**
 70-74 2к4 + 2 **топороклювов**
 75-76 1 **гигантский кабан** или 1к2 **тигров**
 77-78 1 **огр** или 1к3 **багбиров [медвежатников]**
 79-80 1 **гигантский лось** или 1 **вожак стаи гноллов** и 1к3 **гигантских гиен**
 81-82 1к3 **гигантских грифов** или 1к3 **гиппогрифов**
 83-84 1 **босс гоблинов**, 1к6 + 2 **гоблинов** и 1к4 + 3 **волков** или 1к3 **три-кринов**
 85-89 1к3 **друидов**, патрулирующих дикую местность
 90-91 1к6 **пугал** или 1 **вервепрь**
 92-93 1к3 **кентавров** или 1к3 **грифонов**
 94 1к3 **гноллов клыков Йеногу** или 1 **орк око Груумша** и 2к4 + 1 **орков**
 95-96 1 **трицератопс**
 97 1 **циклоп** или 1 **панцирница**
 98-99 1к4 **мантикор**
 00 1 **тираннозавр рекс**

Столкновения на лугах (уровни 6-10)**к100 Столкновение**

- 01 1к3 **горгон**
 02 1к4 **циклопов**
 03-04 1к3 **гноллов клыков Йеногу**
 05-06 1 **химера**
 07-09 1к4 + 1 **ветеранов на ездových лошадях**
 10-11 Торнадо, вступающее в контакт с землёй в 1к6 милях от вас, и идущее по ней, снося всё на своём пути, 1 милю, а затем рассеивающееся
 12-13 1к3 **мантикор**
 14-15 2к4 **анхегов**
 16-17 1к8 + 1 **кентавров**
 18-19 1к6 + 2 **грифонов**
 20-21 1к6 **слонов**
 22-24 Участок земли, заваленный гниющими боевыми машинами, костями и знамёнами забытых армий
 25-28 1к8 + 1 **багбиров [медвежатников]**
 29-32 1 **вожак стаи гноллов** и 1к4 + 1 **гигантских гиен**
 33-36 2к4 **пугал**
 37-40 1к12 **львов**
 41-44 1к10 **три-кринов**
 45-46 1 **аллозавр**
 47-48 1 **тигр**
 49-50 1к2 **гигантских орлов** или 1к2 **гигантских грифов**
 51-52 1 **босс гоблинов** и 2к4 **гоблинов**
 53-54 1к2 **пегасов**
 55-58 1 **анкилозавр**
 59-62 1к2 **коатлей**
 63-66 1 **орк око Груумша** и 1к8 + 1 **орков**
 67-70 2к4 **гиппогрифов**
 71-74 1к4 + 1 **носорогов**
 75-76 1 **капитан хобгоблинов** и 2к6 **хобгоблинов**
 77-78 1 **исчезающий паук**
 79-80 1к6 + 2 **гигантских кабанов**
 81-82 2к4 **гигантских лосей**
 83-84 1к4 **огров** и 1к4 **орогов**
 85-87 Горячий ветер доносит вонь гнили
 88-90 1к3 **вертигров**
 91-92 1 **панцирница**
 93-94 Племя из 2к20 + 20 кочевников (**воителей племени**) на **ездовых лошадях** преследует стадо антилоп (олений). Кочевники готовы обменять еду, кожу и информацию на оружие.
 95-96 1к6 + 2 **вервепрей**
 97 1 **молодой золотой дракон**
 98-99 1к4 **трицератопсов**
 00 1к3 **тираннозавров рексов**

Столкновения на лугах (уровни 11-16)**к100 Столкновение**

- 01-05 3к6 **вервепрей**
 06-10 2к6 **гноллов клыков Йеногу**
 11-15 1к4 **панцирниц**
 16-17 Старая частично повреждённая дикой местностью мощёная дорога, которая уходит на 1к8 миль в произвольном направлении, а затем оканчивается
 18-27 1к12 **коатлей**
 28-30 Ведьма (**маг**), живущая в грубой хижине. Она предлагает зелья исцеления, противоядие и другие расходные предметы в обмен на еду и новости.
 31-40 2к10 **слонов**
 41-46 2к4 **вертигров**
 47-56 1к8 + 1 **циклопов**
 57-61 1к3 **химер**

к100 Столкновение

- 62-66 5 **трицератопсов**
- 67-69 Гигантская яма шириной 50 футов, которая спускается на глубину почти 500 футов, прежде чем переходит в пустую пещеру
- 70-79 1к4 + 3 **горгон**
- 80-88 1к3 **молодых золотых драконов**
- 89-90 Трава на круглом участке шириной в четверть мили кажется прижатой; если смотреть сверху, то видно ещё 1к4 таких кругов, соединённых линиями.
- 91-96 2к4 **тираннозавров рексов**
- 97-99 1 **взрослый золотой дракон**
- 00 1 **древний золотой дракон**

Столкновения на лугах (уровни 17-20)**к100 Столкновение**

- 01-10 2к6 **трицератопсов**
- 11-20 1к10 **горгон**
- 21-25 2к6 **гиен** едят труп динозавра
- 26-35 3к6 **панцирниц**
- 36-40 По небу проносится огненная колесница
- 41-50 1к3 **молодых золотых драконов**
- 51-60 2к4 **циклопов**
- 61-65 Долина, в которой вся трава умерла, а земля усеяна пнями и упавшими стволами деревьев, всё превращается в камень
- 66-75 2к10 багбиров [**медвежатников**], 4к6 **гоблинов** и 2к10 **волков**
- 76-80 Дружески настроенная группа из 1к6 + 1 искателей приключений различных рас, классов и уровней (средний уровень 1к6 + 2). Они рассказывают о своих недавних странствиях.
- 81-90 1к12 **химер**
- 91-96 1к6 + 2 **тираннозавров рексов**
- 97-99 1 **взрослый золотой дракон**
- 00 1 **древний золотой дракон**

**Столкновения на побережье (уровни 1-4)****к100 Столкновение**

- 01 1 **псевдодракон**
- 02-05 2к8 **крабов**
- 06-10 2к6 **рыбаков (обывателей)**
- 11 1к3 **ядовитых змей**
- 12-13 1к6 **стражей**, защищающих выброшенного на берег **дворянина**
- 14-15 2к4 **разведчиков**
- 16-18 2к10 **мерфолков**
- 19-20 1к6 + 2 **сахуагинов**
- 21-25 1к4 **упырей** поедают трупы в обломках потерпевшего крушение торгового судна. Во время обыска места персонажи находят 2к6 испорченных рулонов шёлка, верёвку длиной 50 футов и бочку солёной сельди.
- 26-27 1к4 **крылатых кобольдов** и 1к6 + 1 **кобольдов**
- 28-29 2к6 **воителей племени**
- 30-31 3к4 **кобольдов**
- 32-33 2к4 + 5 **кровавых ястребов**
- 34-35 1к8 + 1 **птеранононов**
- 36-40 Несколько десятков детёнышей черепах изо всех сил пытаются добраться до моря
- 41-42 1к6 + 2 **гигантских ящериц**
- 43-44 1к6 + 4 **гигантских крабов**
- 45-46 2к4 **кровопийц**

к100 Столкновение

- 47-48 2к6 + 3 **разбойников**
- 49-53 2к4 **сахуагинов**
- 54-55 1к6 + 2 **разведчиков**
- 56-60 1 **морская карга**
- 61-65 В волнах на короткое время возникает образ в виде огромного лица гуманоида
- 66-70 1 **друид**
- 71-75 1к4 **гарпий**
- 76-80 Одинокий отшельник (прислужник) сидит на пляже и размышляет о смысле мультивселенной
- 81 1к4 **берсерков**
- 82 1к6 **гигантских орлов**
- 83 2к4 **гигантских жаб**
- 84 1к4 **огров** или 1к4 **водянников**
- 85 3к6 **сахуагинов**
- 86 1к4 **ветеранов**
- 87 1к2 **плезиозавров**
- 88 1 **капитан разбойников** и 2к6 **разбойников**
- 89 1к3 **мантикор**
- 90 1 **баньши**
- 91-92 1к4 + 3 **грифонов**
- 93-94 1 **жрица сахуагинов**, 1к3 **водянников** и 2к6 **сахуагинов**
- 95-96 1 **барон сахуагинов**
- 97-98 1 **водяной элементаль**
- 99 1 **циклоп**
- 00 1 **молодой бронзовый дракон**

Столкновения на побережье (уровни 5-10)**к100 Столкновение**

- 01 1к8 **гигантских пауков-волков**
- 02-03 3к6 **птеранононов**
- 04-05 2к4 **разведчиков**
- 06-07 1к6 + 2 **сахуагинов**
- 08 1 **морская карга**
- 09-10 1к4 + 1 **гигантских жаб**
- 11-15 3к6 **сахуагинов**
- 16-20 2к6 **гигантских орлов**
- 21-25 **Псевдодракон** в полёте преследует чайку
- 26-29 1к2 **друидов**
- 30-32 2к4 + 1 **гигантских жаб**
- 33-35 1 **обыватель**, поющий погребальную песню (только днём) или 1 **баньши** (только ночью)
- 36-40 Наполовину засыпанная песком закупоренная бутылка с неразборчивой запиской внутри
- 41-43 3 **морских карги**
- 44-46 1к8 + 1 **гарпий**
- 47-50 1к4 **плезиозавров**
- 51-53 1к4 **мантикор**
- 54-56 2к4 **огров**
- 57-60 1к10 **грифонов**
- 61-65 Битва в море между двумя галеонами
- 66-70 1к4 + 3 **водянников**
- 71-75 Шайка пиратов в составе одного **капитана разбойников**, 1 **друида**, 2 **берсерков** и 2к12 **разбойников** ищет зарытый клад
- 76-80 Отрубленная рука гуманоида, запутавшаяся в сети
- 81-82 1 **водяной элементаль**
- 83-84 1 **циклоп**
- 85-86 1к4 **баньши** (только ночью)
- 87-88 2к4 **ветеранов**
- 89-90 1 **молодой бронзовый дракон**
- 91-93 1к3 **циклопов**
- 94-95 1 **молодой синий дракон**

к100 Столкновение

96	1 барон сахуагинов, 1к3 жриц сахуагинов и 2к8 сахуагинов
97	1 джинн
98	1 рух
99	1 марида
00	1 штормовой великан

Столкновения на побережье (уровни 11-16)**к100 Столкновение**

01	1к4 баньши (только ночью)
02-04	1 циклоп
05-08	1к6 + 2 мантикор
09-10	1к8 + 2 ветеранов
11-20	1 молодой синий дракон
21-25	Гнездо с 1к6 яйцами дракочерпахи
26-35	1к4 баронов сахуагинов
36-40	Трезубец, частично засыпанный песком
41-50	1 молодой бронзовый дракон
51-55	1 марида
56-60	1к6 водяных элементарей
61-65	2к6 вурдалаков ползают по 1к6 потерпевшим крушение кораблям и едят трупы
66-70	1 джинн
71-75	1к3 молодых бронзовых драконов
76-80	Выброшенный на берег мёртвый и раздутый кит. Если он получает какой-либо урон, то взрывается, и каждое существо в радиусе 30 футов должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 5к6 дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе
81-82	2к4 циклопов
83-84	1 штормовой великан
85-86	1к3 молодых синих драконов
87-88	1 взрослый бронзовый дракон
89-90	1 взрослый синий дракон
91-93	1к3 рухов
94-97	1 дракочерпаха
98-99	1 древний бронзовый дракон
00	1 древний синий дракон

Столкновения на побережье (уровни 17-20)**к100 Столкновение**

01-10	1 рух
11-20	1 штормовой великан
21-25	Взрослый бронзовый дракон и взрослый синий дракон сражаются насмерть
26-40	2к6 циклопов
41-50	1 взрослый бронзовый дракон или 1 взрослый синий дракон
51-60	1к3 джиннов или 1к3 марида
61-70	1 дракочерпаха
71-75	1к3 рухов
76-80	1к6 + 2 водяных смерчей танцуют на воде перед тем, как внезапно останавливаются
81-90	1к6 молодых синих драконов
91-96	1 древний бронзовый дракон
97-99	1 древний синий дракон
00	1к3 + 1 штормовых великанов

**Столкновения на холмах (уровни 1-4)****к100 Столкновение**

01	1 орёл
02-03	2к4 бабуинов
04-06	1к6 разбойников
07	1к4 грифов
08	1к10 обывателей
09	1 ворон
10	1 ядовитая змея
11-13	2к6 разбойников или 2к6 воителей племени
14	2к8 козлов
15	1к6 + 4 кровавых ястребов
16	1к4 + 3 гигантских куниц
17-18	1к3 стражей, 1к2 мастиффов или 1 мул
19-20	1к6 + 5 гиен
21-22	2к4 кровопийц
23-25	Пустая пещера, заваленная костями
26	1 псевдодракон или 1к3 гигантских сов
27	1 лев или 1 пума (пантера)
28-30	2к8 кобольдов
31	1 гиппогриф
32-34	2к4 гоблинов
35	1 ворг
36	1к3 роёв летучих мышей или 1к3 роёв ворон
37	1 гигантский орёл
38-40	Старый дварф, сидящий на пне, обстругивает кусок дерева
41	1к4 лосей
42	1к4 крылатых кобольдов и 1к6 кобольдов
43	1к6 + 2 гигантских пауков-волков
44-45	2к4 волков
46	1 рой насекомых
47	1к8 + 1 топороклювов
48-49	1 бурый медведь или 1к3 кабанов
50	1 разведчик
51	1 огр
52-53	2к4 гноллов
54	1 гигантский лось
55	1к3 + 1 гарпий
56	1 вервольф
57-58	2к4 орков
59	1к4 полуогров
60	1 друид или 1 ветеран
61-63	Труп искателя приключений, у которого есть нетронутый набор путешественника; под трупом лежит длинный меч.
64	1 зелёная карга
65-66	1к3 лютых волков
67-68	Небольшое кладбище из 2к6 могил
69-70	1 капитан хобгоблинов и 2к4 хобгоблинов
71	1к4 гигантских козлов
72	1 мантикора
73-74	1к6 + 2 хобгоблинов
75	1 исчезающий паук
76-78	Куча помёта очень большой птицы
79	1 гнолл клык Йеногу
80	1к3 гигантских кабанов
81	1 вожак стаи гноллов и 1к3 гигантских гиен
82	1 капитан разбойников и 2к4 разбойников

к100 Столкновение

83	1 орк око Груумша и 1к8 + 2 орков
84	1к3 орогов или 1к4 берсерков
85-86	1 эттин или 1 вервепрь
87-88	1 босс гоблинов и 2к6 гоблинов
89	1к3 грифонов
90	1к3 перитонов или 1к4 пегасов
91-96	1к3 троллей
97-99	1 циклоп
00	1 каменный великан

Столкновения на холмах (уровни 5-10)**к100 Столкновение**

01	1к4 пегасов или 1к3 перитонов
02	1к6 + 2 гигантских козлов
03	1 мантикора
04	1к8 + 1 гноллов или 1к8 + 1 хобгоблинов
05	1к4 львов
06	1к6 + 2 воргов
07	1к4 бурых медведей
08	3к6 топороклювов
09	1 полуогр и 2к6 орков
10	2к10 летучих кобольдов
11-12	1 босс гоблинов, 1к4 лютых волков и 2к6 гоблинов
13	1к6 гигантских лосей
14-15	1к8 + 1 гигантских орлов
16-17	1к4 исчезающих пауков
18-19	1 вожак стаи гноллов и 2к4 гигантских гиен
20	2к4 гиппогрифов
21-25	Опрокинутая набок 15-футовая статуя dwarфского воина
26-27	2к4 орогов
28-29	1к4 + 1 грифонов
30-31	1к6 + 2 гарпий
32-33	1 орк око Груумша и 2к6 + 3 орков
34-35	1к4 + 3 гигантских кабанов
36-40	Каменная дверь, встроенная в склон крутого холма, ведёт к лестнице длиной 15 футов, спускающейся вниз и упирающейся в завал
41-42	1к3 зелёных карг
43-44	1к4 вервольфов
45-46	1к6 + 2 огров
47-48	1 капитан хобгоблинов и 2к8 хобгоблинов
49-50	1 капитан разбойников и 3к6 разбойников
51-54	1 химера
55-58	1к4 эттинов
59-62	1к6 + 2 ветеранов и 2к6 берсерков
63-65	Заброшенная деревянная хижина
66-69	1 галеб дур
70-73	1 панцирница
74-77	1 виверна
78-80	2к6 + 10 козлов и 1 пастух (воитель племени)
81-82	1к3 холмовых великанов
83-84	2к4 вервепрей
85-86	1к4 ревенантов
87-88	1к2 горгон
89-90	1к8 + 1 гноллов клыков Йенегу
91-93	1к4 циклопов
94-96	1 молодой красный дракон
97-98	1к4 каменных великанов
99	1к3 молодых медных драконов
00	1 рух

Столкновения на холмах (уровни 11-16)**к100 Столкновение**

01	2к8 мантикор или 2к8 исчезающих пауков
02-04	1к6 зелёных карг и 1к6 виверн
05-07	1 капитан хобгоблинов, 1 холмовой великан и 4к10 хобгоблинов
08-10	2к6 + 3 вервольфов
11-14	1к6 + 2 эттинов
15-18	1к3 панцирниц
19-22	1к4 вермедведей
23-24	Их маленькой трубы на склоне холма идёт дым
25-28	1к4 виверн
29-32	1к8 + 1 вервепрей
33-36	1к3 ревенантов
37-38	Слабое землетрясение, которое длится 1к20 секунд
39-42	1к3 химер
43-46	1к4 горгон
47-50	1к6 + 2 гноллов клыков Йенегу
51-54	1к4 холмовых великанов
55-58	1 молодой красный дракон
59-62	1к3 + 1 галеб дуров
63-65	2к10 дварфов шахтёров (обывателей) свистят, пока идут к своей шахте
66-69	1к3 молодых медных драконов
70-73	1к4 троллей
74-77	1к3 циклопов
78-80	1к3 дворян и 1к4 разведчиков ищут золото
81-85	1 взрослый медный дракон
86-90	2к4 каменных великанов
91-96	1к4 рухов
97-99	1 взрослый красный дракон
00	1 древний медный дракон

Столкновения на холмах (уровни 17-20)**к100 Столкновение**

01	1к2 рухов
02-05	1 молодой красный дракон
06-10	2к6 эттинов
11-15	1к4 панцирниц
16-20	1к10 ревенантов
21-25	Бледный контур огромной лошади вырезан на склоне высокого холма
26-30	1к6 + 1 горгон
31-35	2к4 + 1 троллей
36-40	Обгоревшие останки 1к20 гуманоидов, разбросанные по склону холма
41-45	2к4 холмовых великанов
46-50	1к6 + 2 вермедведей
51-55	2к4 галеб дуров
56-60	1к4 + 2 виверн
61-65	Массивный валун, частично погруженный в землю, как будто он упал или был брошен туда
66-70	1 взрослый медный дракон
71-75	1к6 + 3 циклопов
76-80	Руины старой башни, виднеющиеся на вершине холма
81-85	2к4 каменных великанов
86-90	1 взрослый красный дракон
91-96	1 древний медный дракон
97-99	1 древний красный дракон
00	1к2 взрослых красных драконов и 1к3 молодых красных драконов



Столкновения под водой (уровни 1-4)

к100 Столкновение

01-10	3к6 квипперов
11-14	2к4 паровых мефитов
15-18	1к4 сахуагинов
19-22	2к6 мерфолков
23-25	2к4 трупов утонувших матросов, запутавшиеся в бурых водорослях
26-29	2к4 удавов
30-33	1к4 рифовых акул
34-37	1 рой квипперов
38-40	Дно усеяно огромными моллюсками
41-45	1к10 мерфолков и 1к3 гигантских морских коньков
46-50	1 гигантский осьминог
51-55	1 водяник
56-60	1 плезиозавр
61-65	2к10 экземпляров ржавой латунной посуды, лежащие на дне
66-70	1 гигантский удав
71-75	1 морская карга
76-80	Косяк серебристых рыб, мчащийся через воду
81-85	1к4 охотничьих акул
86-90	1 жрица сахуагинов и 2к4 сахуагинов
91-96	1к4 косаток
97-98	1 гигантская акула
99	1 водяной элементаль
00	1 барон сахуагинов

Столкновения под водой (уровни 5-10)

к100 Столкновение

01-02	3к6 паровых мефитов
03-04	1к10 сахуагинов
05-06	1 гигантский осьминог
07-08	3к6 удавов
09-10	2к10 мерфолков и 1к4 гигантских морских коньков
11-15	1к4 морских карг

к100 Столкновение

16-20	2к4 роёв квипперов
21-25	Затонувший галеон, на борту которого с вероятностью 50% есть сокровища (совершите бросок по таблице «Сокровищница: Показатель опасности 5-10» из главы 7 <i>Руководства Мастера</i>)
26-30	1к4 плезиозавров
31-35	3к6 рифовых акул
36-40	Брошенная батисфера
41-50	1к4 гигантских удавов
51-55	2к4 охотничьих акул
56-60	1к3 жриц сахуагинов и 2к10 сахуагинов
61-65	Пустой замок из кораллов
66-70	1к4 косаток
71-75	1 водяник
76-80	Жуткая статуя присевшего гуманоида с перепончатыми крыльями на спине и щупальцами, растущими из лица
81-85	1к4 водяных элементарей
86-90	1 барон сахуагинов и 2к8 сахуагинов
91-96	1к4 гигантских акул
97-99	1 марида
00	1 штормовой великан

Столкновения под водой (уровни 11-20)

к100 Столкновение

01-10	1 барон сахуагинов, 1к4 жриц сахуагинов и 2к10 сахуагинов
11-35	1к10 косаток
36-40	Корабль-призрак с 2к6 + 10 привидениями на борту, проходящий сверху
41-60	1к6 гигантских акул
61-65	Сфера шипящей воды диаметром 1 милю, в пределах которой воздуходышащие существа могут дышать под водой
66-75	1к10 водяных элементарей
76-80	Мерцающий сине-зелёный портал на Стихийный План Воды
81-90	1к4 маридов
91-96	1к3 штормовых великанов
97-99	1 дракочерпаха
00	1 кракен



К ВОПРОСУ О ЛОВУШКАХ

Правила ловушек из *Руководства Мастера* дают основную информацию по использованию ловушек за игровым столом. Материал отсюда предлагает другой, более сложный подход к описанию ловушек с точки зрения игровой механики, и предоставляет руководство по созданию собственных ловушек с использованием новых правил.

Вместо того, чтобы делить ловушки на механические и магические, эти правила представляют иной тип категорий: простые и сложные.

ПРОСТЫЕ ЛОВУШКИ

Простая ловушка срабатывает и после этого становится безвредной или легко обезвреживаемой. Скрытая яма, вырытая у входа в логово гоблинов, высывающаяся из замка ядовитая игла, арбалет, установленный так, чтобы выстрелить, когда нога противника наступит на нажимную плиту – это всё простые ловушки.

ЭЛЕМЕНТЫ ПРОСТЫХ ЛОВУШЕК

Описание простой ловушки начинается с очерчивания рамок, где даётся уровень ловушки и серьёзность угрозы, которую она представляет. Далее следует общее описание того, как ловушка выглядит и как функционирует. Третий параграф рассказывает, как ловушка работает в игре.

Уровень и угроза. Уровень ловушки – это диапазон уровней, эквивалентный одному из этапов игры (уровни 1-4, 5-10, 11-16, 17-20); он указывает на подходящее время для использования ловушки в вашей кампании. Кроме того, в зависимости от конкретных деталей каждая ловушка представляет собой умеренную, опасную, или смертельную угрозу.

Триггер. Простые ловушки активируются, когда происходит событие, которое их активирует. Эта запись в описании ловушки показывает местоположение триггера и описывает действия, которые заставляют ловушку сработать.

Эффект. Эффект ловушки происходит после её активации. Ловушка может выстрелить дротиками, выпустить облако ядовитого газа, открыть скрытые пустоты и т. д. Этот раздел указывает цель ловушки, бонус атаки или сложность спасброска, эффект удачного и неудачного спасбросков.

Контрмеры. Ловушки обнаруживаются или избегаются многими способами, использующими проверки характеристик или магию. Эта запись даёт представление о противодействии ловушке. Также она указывает, что происходит при неудачной попытке отключить ловушку.

ПРИМЕНЯЯ ПРОСТУЮ ЛОВУШКУ

Готовясь использовать простую ловушку, начните с записи показателя пассивной Мудрости (Восприятие) персонажей. Большинство ловушек позволяют совершить проверку Мудрости (Восприятие), чтобы обнаружить их триггеры или иные элементы, указывающие на присутствие ловушки. Если вы перестанете спрашивать игроков об этой информации, они могут заподозрить скрытую опасность.

Когда ловушка сработала, примените эффекты, указанные в её описании.

Если персонажи обнаружили ловушку, примите во внимание их собственные идеи по избеганию ловушки. Описание ловушки скорее служит отправной точкой для контрмер, а не полным описанием правил.

Чтобы было легче описать происходящее далее, игроки должны более конкретно описать то, каким образом они хотят избежать ловушки. Простой заявки о желании пройти какую-то проверку вам должно быть недостаточно. Спросите игроков, где стоят их персонажи и что они намерены сделать для преодоления ловушки.

ПРИМЕРЫ ПРОСТЫХ ЛОВУШЕК

Приведённые ниже простые ловушки могут использоваться в ваших играх напрямую, а могут послужить примером для создания собственных.



ДЕЛАЕМ ЛОВУШКИ ЗНАЧИМЫМИ

Если вы хотите повысить шанс того, что персонажи во время приключения или сцены столкнутся с установленными вами ловушками, то может показаться хорошей идеей поставить их побольше. И хотя это гарантирует взаимодействие персонажей с одной или двумя ловушками, таких порывов всё же следует избегать.

Если ваши столкновения или приключения усеяны большим количеством ловушек, а персонажи снова и снова становятся их жертвами, они, скорее всего, захотят предпринять шаги, чтобы предотвратить нежелательные последствия. Опираясь на свой недавний опыт, персонажи могут стать чрезмерно осторожными, и вы рискуете застопорить игру из-за того, что игроки будут обыскивать каждый квадратный дюйм подземелья на наличие растяжек и нажимных пластин.

Ловушки наиболее эффективны, когда их присутствие становится неожиданностью, а не когда они встречаются так часто, что персонажи направляют все усилия на поиск следующей ловушки.

МЕДВЕЖИЙ КАПКАН

Простая ловушка (уровень 1-4, угроза: опасная)

Медвежий капкан напоминает пару железных челюстей, которые захлопываются пружинами, если на него наступить, и зажимают ногу существа. Ловушка прибита к земле и делает жертву бездвигательной.

Триггер. Существо, ставшее на медвежий капкан, вызывает его срабатывание.

Эффект. Ловушка производит атаку по запустившему её существу. Атака имеет бонус +8 и наносит колющий урон 5 (1к10). Эта атака не может получить преимущество или помеху. Скорость попавшего в ловушку существа падает до 0. Существо не может двигаться, пока не освободится посредством успешной проверки Силы со Сл 15, проведённой им самим или другим существом, находящемся возле ловушки.

Контрмеры. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 10 позволяет обнаружить ловушку. Успешная проверка Ловкости со Сл 10 при использовании воровских инструментов обезвреживает ловушку.

АРБАЛЕТ-ЛОВУШКА

Простая ловушка (уровень 1-4, угроза: опасная)

Арбалет-ловушка – фаворит koboldов и иных существ, полагающихся на ловушки при защите своих мест обитания. Она состоит из поставленной поперёк коридора растяжки, связанной с парой спрятанных тяжёлых арбалетов. Арбалеты нацелены так, чтобы выстрелить в того, кто заденет растяжку.

Триггер. Существо, которое задевает растяжку, активирует ловушку.

Эффект. Ловушка производит две атаки по задевшему её существу. Каждая атака имеет бонус +8 и при попадании наносит колющий урон 5 (1к10). Эта атака не может получить преимущество или помеху.

Контрмеры. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 15 позволяет заметить растяжку. Успешная проверка Ловкости со Сл 15 при использовании воровских инструментов позволяет снять растяжку, а провал проверки на 5 или более активирует ловушку.

*Ловчие ямы прекрасны!
Потому что когда одно из вас, ходячих,
наступает на неё, оно падает!
И ему больно! Это самая лучшая часть.*



ПАДАЮЩАЯ РЕШЁТКА

Простая ловушка (уровень 1-4, угроза: умеренная)

Некоторые строители подземелий, например, безумные волшебники, ищущие новых жертв, не намерены позволять своим посетителям так легко сбежать. Падающая решётка может быть устроена особенно коварно, если сама решётка опускается на некотором расстоянии от активирующей ловушку нажимной плиты. Плита, активирующая ловушку, может находиться глубоко в подземелье, тогда как решётка закрывает вход в само подземелье. Это значит, что искатели приключений не узнают, что они пойманы в ловушку, пока не решат направиться к выходу.

Триггер. Существо, которое наступает на нажимную плиту, активирует ловушку.

Эффект. Железная решётка падает с потолка, блокируя выход или проход.

Контрмеры. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 20 позволяет обнаружить нажимную пластину. Успешная проверка Ловкости со Сл 20 при использовании воровских инструментов позволяет отключить пластину, провал проверки на 5 или больше активирует ловушку.

ИСПЕПЕЛЯЮЩИЙ ПОТОК

Простая ловушка (уровень 5-10, угроза: опасная)

В храм Пиремия [Pyremius], бога огня, пробрались воры, пытающиеся украсть выставленные священниками в честь своего божества опалы. Но мозаика на полу у входа во внутреннее святилище преподнесёт злоумышленникам огненное возмездие.

Триггер. Если наступить на мозаику, из неё вырвется пламя. Те, кто открыто носят святой символ Пиремия, не активируют эту ловушку.

Эффект. Пространство над и возле нажимной пластины накрывает 15-футовым кубом огня. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 15 и получить урон огнём 24 (7к6) при его провале или половину этого урона при успехе.

Контрмеры. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 15 обнаруживает присутствие пепла и слабых подпалов в зоне, которую затрагивает ловушка. Успешная проверка Интеллекта (Религия) со Сл 15 позволяет вывести из строя ловушку, повредив важную руно, которая находится на периметре мозаики в пределах досягаемости; провал этой проверки активирует ловушку. Успешное *рассеивание магии* [dispel magic] (Сл 15) сотворённое на руно, разрушает ловушку.

СЕТЬ

Простая ловушка (уровень 1-4, угроза: опасная)

Гоблины склонны обращать своих врагов в рабство, поэтому предпочитают ловушки, которые оставляют вторгшихся здоровыми и пригодными к рабскому труду в шахтах или других местах.

Триггер. Растяжка в коридоре соединена с большой сетью. Если растяжка будет задета, сеть упадёт на вторженцев. Также к растяжке прикреплен железный колокольчик. Когда ловушка активируется, колокольчик звонит, предупреждая находящуюся неподалёку охрану.

Эффект. Сеть куполообразной формы покрывает площадь 10 на 10 футов с центром на растяжке. Любое находящееся в этой области существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15 или станет опутанным. Существо может потратить действие, чтобы при помощи проверки Силы со Сл 10 освободить себя или другое существо от сети. Нанесение 5 хитов режущего урона сети (КД 10, 20 хитов), освобождает существо, не нанося ему вреда.

Контрмеры. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 15 позволяет обнаружить растяжку и сеть. Успешная проверка Ловкости со Сл 15 при использовании воровских инструментов позволяет обезвредить растяжку, которая сбрасывает сеть и звонит в колокольчик. Провал этой проверки приводит ловушку в действие.

ЛОВЧАЯ ЯМА

Простая ловушка (уровень 1-4, угроза: умеренная)

Самая простая разновидность этой ловушки выглядит как яма 10 футов глубиной, которую накрывают полотном с листьями и грязью, что придаёт ей вид твёрдой земли. Этот тип ловушки полезен для блокировки входа в логово монстров, однако обычно вдоль стен по краям ловушки оставляют небольшие выступы, которые позволяют её обойти.

Триггер. Любой наступающий на полотно падает в яму.

Эффект. Запустившее ловушку существо должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 10. При успешном спасброске существо хватается за край ямы или инстинктивно отступает. В случае провала спасброска существо падает в яму, получая дробящий урон 3 (1к6) от падения.

Контрмеры. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 10 открывает наличие полотна и выступов шириной в один фут по краям ямы; выступы нужны для безопасного перемещения.

ОТРАВЛЕННАЯ ИГЛА

Простая ловушка (уровень 1-4, угроза: смертельная)

Крошечная отравленная игла, скрытая в замке, – это хороший способ отбить у воров охоту пытаться украсть ваш клад. Такую ловушку помещают в замках сундуков или дверей сокровищниц.

Триггер. Любой, кто пытается открыть или взломать замок, активирует ловушку.

Эффект. Активировавшее ловушку существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 20. При провале существо получает урон ядом 14 (4к6) и становится отравленным на 10 минут. Существа, отравленные этим ядом, парализованы. При успешном спасброске существо получает половину урона и не отравлено.

Контрмеры. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 20 позволяет обнаружить иглу, но только если персонаж осматривает замок. Успешная проверка Ловкости со Сл 20 при использовании воровских инструментов обезвреживает ловушку. Провал этой проверки на 10 и более активирует ловушку.

КОСЯЩЕЕ ЛЕЗВИЕ

Простая ловушка (уровень 5-10, угроза: опасная)

Эта ловушка использует движущееся лезвие, которое, проносясь через комнату, пытается нанести урон всем стоящим поблизости. Обычно эти ловушки активируются рычагом или другим простым механизмом. Кобольды особенно любят эту ловушку, так как она помогает победить существ, которые больше по размеру, чем кобольды.

Триггер. Ловушка активируется рычагом.

Эффект. Каждое существо Среднего или большего размера, находящееся в области 5 на 20 футов, должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 15. При провале существо получает 14 (4к6) режущего урона или половину этого урона при успехе.

Контрмеры. Рычаг не скрыт. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 15, направленная на область, включающую место воздействия ловушки, позволяет обнаружить царапины и пятна крови на стенах и полу. Успешная проверка Ловкости со Сл 15 при использовании воровских инструментов отключает рычаг.

ВЕКОВОЙ СОН

Простая ловушка (уровень 11-16, угроза: смертельная)

Когда ловушка векового сна активируется, нажимная пластина выпускает заклинание, которое пытается отправить вторженцев в глубокий сон. Затем охрана подземелья может легко избавиться от спящих.

Триггер. Наступание на нажимную плиту активирует ловушку.

Эффект. При активации ловушка творит заклинание сон [sleep] с центром на нажимной плите, используя ячейку заклинания 9 уровня.

Контрмеры. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 20 позволяет обнаружить нажимную пластину. Успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 20, совершённая в пределах 5 футов от нажимной плиты, позволяет ловушку, а провал этой проверки на 10 или более вызывает срабатывание ловушки. Успешное рассеивание магии [dispel magic] (Сл 19), сотворённое на нажимную пластину, уничтожает ловушку.

РАЗРАБОТКА ПРОСТЫХ ЛОВУШЕК

Вы можете создать свои собственные простые ловушки, используя приведённые ниже рекомендации. Вы можете адаптировать приведённые ловушки под разные уровни и серьёзность угрозы путём изменения урона и сложности, как показано ниже.

НАЗНАЧЕНИЕ

Прежде чем взяться за создание подробностей ловушки, подумайте о причине её существования. Зачем кому-либо строить такую ловушку? В чем её цель? Примите во внимание самого создателя ловушки (из приключения), его цели, а также место, которое защищает ловушка. У ловушек есть контекст в мире, они не расставлены бесцельно, и этот контекст задаёт природу и эффекты ловушек.

Ниже описаны несколько общих целей установки ловушек. Используйте их в качестве идей для создания собственных ловушек.

Тревога. Ловушка с тревожной сигнализацией предназначена для предупреждения жителей какого-то места о вторжении. Такая ловушка издаёт звук колокола или гонга. Ловушки такого типа редко включают в себя спасбросок, так как невозможно избежать тревоги, если ловушка уже сработала.

Задержка. Некоторые ловушки предназначены для замедления врагов, давая обитателям подземелья время для подготовки к обороне или для побега. Ловчая яма – классика таких ловушек. Яма десяти футов глубиной редко наносит большие повреждения, и из неё легко выбраться, но, замедляя противника, она отлично выполняет свою задачу. Другие примеры замедляющих ловушек включают в себя обрушивающиеся стены, падающие с потолка решётки, запорные механизмы, которые закрывают и запирают двери. Если у запирающих ловушек есть движущиеся части, которые во время срабатывания могут непосредственно навредить персонажам, персонажи должны совершать спасброски, чтоб избежать вреда для себя.



Удержание. Удерживающие ловушки пытаются остановить свою жертву на одном месте, не давая её двигаться. Такие ловушки часто используются в связке с регулярными патрулями охраны, чтобы жертв периодически освобождали и уводили для дальнейшего разбирательства. Но в древних подземельях охрана может отсутствовать уже очень долгое время.

Для освобождения из удерживающих ловушек обычно требуется успешный спасбросок Силы, однако некоторые не позволяют совершить спасбросок. Кроме нанесения урона, удерживающая ловушка не даёт жертве двигаться. Успешная проверка Силы (используйте Сл спасброска ловушки) или нанесение некоторого урона ловушке может сломать её и освободить пленника. Примеры таких ловушек включают в себя медвежий капкан, падающую с потолка клетку и механизм, набрасывающий сеть.

Уничтожение. Некоторые ловушки предназначены для убийства чужаков, просто и без изысков. Их воздействия включают в себя отравленные иглы, которые выстреливают при попытке взлома замка, огненные взрывы, накрывающие всю комнату, отравляющий газ и другие смертельно опасные меры предосторожности. Спасброски – обычно Ловкости и Телосложения – позволяют существам избежать или смягчить эффект ловушки.

УРОВЕНЬ И СМЕРТЕЛЬНОСТЬ

Перед созданием ловушки подумайте над её уровнем и смертельностью.

Ловушки разделяют на 4 диапазона уровней: 1-4, 5-10, 11-16, 17-20. Выбранный вами уровень даёт отправную точку для определения мощности ловушки.

Чтобы определиться с силой ловушки, решите, какую угрозу она будет представлять для персонажей её диапазона уровней – среднюю, опасную или смертельную. Средняя ловушка вряд ли убьёт персонажа. Опасная ловушка наносит достаточный урон, чтобы попавший под воздействие персонаж захотел воспользоваться лечением. Смертельная ловушка может за одно воздействие уменьшить количество хитов существа до 0 и заставляет большинство попавших под эффект существ прибегнуть к короткому или продолжительному отдыху.

Сверьтесь с приведённой ниже таблицей во время определения эффектов ловушки. В таблице «Спасброски и бонусы атаки ловушек» содержатся рекомендуемые сложности спасбросков, проверок и бонусов атаки ловушек. Сложность проверки – это значение, которое используется по умолчанию для любых проверок, совершающихся при взаимодействии с ловушкой.

В таблице «Сила урона по уровню» указан стандартный урон, который ловушка наносит персонажам определённых уровней. Приведённые значения подразумевают, что ловушка наносит урон одному существу. Используйте кб вместо к10 для ловушек, которые могут воздействовать более чем на одно существо за раз.

Таблица «Эквивалент заклинаний по уровню» показывает уровень ячейки заклинания, подходящий персонажам определённого уровня, и серьёзность создаваемой ловушкой угрозы. Заклинания служат отличной основой для создания ловушки, независимо от того, дублируется ли их эффект магическим образом (зеркало, которое творит очарование личности [charm person]) на каждого, кто в него посмотрит, или использует аналогичный эффект (алхимическое устройство, которое взрывается как *огненный шар* [fireball]).

Значение в ячейке, соответствующей колонке смертельной угрозы для персонажей 17+ уровней предполагает объединение заклинаний 9 и 5 уровня в один эффект. В этом случае возьмите два заклинания или объедините по одному эффекту из заклинаний 9 и 5 уровней. Например, огненный шар такого типа нанесёт 24кб урона огнём при проваленном спасброске.

СПАСБРОСКИ И БОНУСЫ АТАКИ ЛОВУШЕК

Угроза ловушки	Сл спасброска/ проверки	Бонус атаки
Средняя	10	+5
Опасная	15	+8
Смертельная	20	+12

СИЛА УРОНА ПО УРОВНЮ

Уровень персонажа	Средняя	Опасная	Смертельная
1-4	5 (к10)	11 (2к10)	22 (4к10)
5-10	11 (2к10)	22 (4к10)	55 (10к10)
11-16	22 (4к10)	55 (10к10)	99 (18к10)
17-20	55 (10к10)	99 (18к10)	132 (24к10)

ЭКВИВАЛЕНТ ЗАКЛИНАНИЙ ПО УРОВНЮ

Уровень персонажа	Средняя	Опасная	Смертельная
1-4	Заговор	1	2
5-10	1	3	6
11-16	3	6	9
17-20	6	9	9 + 5

ТРИГГЕРЫ

Триггер – это событие, которое должно произойти, чтобы ловушка сработала.

Определите, что заставляет ловушку активироваться и как персонажи смогут отыскать триггер. Вот несколько примеров:

- Нажимная пластина, при наступании на которую активируется ловушка.
- Растяжка, которая активирует ловушку, когда будет задета, что обычно происходит, когда кто-то проходит через неё.
- Дверная ручка, которая активирует ловушку, если неправильно повернута.
- Дверь или сундук, который активирует ловушку, когда его открывают.

Обычно, чтобы ловушка была эффективной, триггер скрывают. В противном случае ловушка легко обходится.

Триггер требует проверки Мудрости (Восприятие), если просто его найти достаточно для понимания его сути. Ловчую яму, укрытую сеткой, замаскированной листвой, персонажи могут обнаружить, если просто заметят пустоту через щель в листьях. Также ловушки с растяжкой и нажимной плитой по сути преодолены, если обнаружены.

Другие ловушки для обнаружения требуют тщательной проверки и дедукции. Например, дверная ручка, которая при повороте налево открывает дверь, но при повороте направо включает ловушку. Такая ловушка требует успешной проверки Интеллекта (Расследование) для обнаружения. Триггер очевиден, но его суть – нет.

Сл проверки не зависит от её типа, но зависит от навыков и стараний, которые были вложены в создание и сокрытие ловушки. Большинство ловушек можно обнаружить успешной проверкой со Сл 20, но у грубо или поспешно сделанной ловушки Сл будет 15, а исключительно хитрые ловушки будут иметь Сл 25.

Затем вы должны поразмыслить о том, что персонажи узнают благодаря успешной проверке. В большинстве случаев проверка разоблачит ловушку. В иных случаях даст подсказки, но ловушка всё ещё потребует некой дедукции. Персонажи могут преуспеть в проверке, но запустить ловушку, если не поняли полученную информацию.

ЭФФЕКТЫ

Разработка эффектов ловушки – процесс незатейливый. Таблицы сложности спасбросков, бонусов, урона, и т.д. дают отправную точку для создания большинства наносящих урон простых ловушек.

Для ловушек с более сложными эффектами лучшей отправной точкой является таблица «Эквивалент заклинаний по уровню» и нахождение наилучшего соответствия предполагаемому эффекту вашей ловушки. Заклинания – хорошая отправная точка, они представляют собой компактные элементы игры, обеспечивающие конкретные специфические эффекты.

Если вы используете в качестве отправной точки заклинание, проверьте, нужно ли настроить его эффекты для соответствия природе ловушки. Например, вы можете изменить тип наносимого заклинанием урона или спасбросок.

ОБЕЗВРЕЖИВАЯ ПРОСТУЮ ЛОВУШКУ

Для обезвреживания простой ловушки требуется только одна успешная проверка характеристики. Представьте, как ваша ловушка работает, затем подумайте, как герои могут её обезвредить. Возможно, понадобятся проверки нескольких характеристик. Некоторые ловушки настолько плохо скрыты, что обнаружить и обойти их возможно без активных усилий. Например, ловчая яма фактически обезврежена, как только персонажи её заметили. После этого они могут пройти сбоку от ловушки или спустится на дно ямы с одной стороны, пройти по дну и вылезти с другой стороны.

Как только вы определите, как ловушку можно обезвредить или обойти, определите нужную комбинацию умений и навыков, которую персонажи могут использовать. Обычно для этой цели используют проверки ловкости с использованием воровских инструментов, проверки Силы (Атлетика) и проверки Интеллекта (Магия).

Проверка Ловкости с воровскими инструментами может применяться к любой ловушке с механическими элементами. Воровские инструменты можно использовать, чтобы отключить растяжку или нажимную плиту, разобрать механизм ядовитой иглы или забить клапан, который впрыскивает в помещение ядовитый газ.

Проверка Силы часто позволяет преодолеть ловушки, которые можно уничтожить или сдержать грубой силой. Лезвия косы можно сломать, скользящий блок подпереть, сеть разорвать.

Волшебная ловушка может быть отключена кем-то, кто может развеять подпитывающую ловушку магию. Как правило успешная проверка Интеллекта (Магия) позволяет персонажу выяснить, как ловушка функционирует и как предотвратить её эффект. Например, персонаж может выяснить, что выпускающая струю волшебного пламени статуя может быть отключена, если разбить статую один из её стеклянных глаз.

Как только вы решите, какая проверка будет проходить, вам нужно определить последствия неудачной попытки отключения ловушки. В зависимости от вида проверки и характера ловушки вы можете решить, что любая неудавшаяся проверка может иметь отрицательные последствия, обычно связанные с запуском ловушки. В то же время вы можете назначить число, которое должен превышать результат проверки, чтобы предотвратить срабатывание ловушки. Если результат проверки равен или меньше этого числа, ловушка активируется.

УСТАНАВЛИВАЯ ПРОСТУЮ ЛОВУШКУ

Контекст и окружающая среда имеют решающее значение, когда дело доходит до правильного размещения ловушки. Подвешенное бревно, предназначенное для отбрасывания персонажа в сторону, – на лесной тропе, где его можно легко обойти, будет лишь неудобством. Но на узкой горной тропе, идущей по краю высокого утёса, может стать потенциально смертельным.

«Бутылочные горлышки» и узкие проходы, ведущие к важным местам подземелья, – отличные места для расположения ловушек, особенно задерживающих и поднимающих тревогу. Цель в том, чтобы остановить или задержать злоумышленников прежде, чем они смогут добраться до решающего места, предоставив обитателям подземелья возможности для подготовки защиты или контратаки.

Сундук с сокровищами, дверь в хранилище, любое другое препятствие или контейнер, закрывающий путь к ценному сокровищу, – идеальное место для убивающей ловушки. В этих случаях ловушка – последняя линия защиты от воров и злоумышленников.

Тревожные ловушки как не представляющие прямой физической опасности, подходят для зон, которые также используют и обитатели подземелья, с учётом того, что жители знают и о ловушке, и о том, как её обойти, не отключая. Всякое может случиться, но, если гоблин в своём логове спотыкается и задевает тревожную ловушку, никакого реального вреда не происходит. Звучит сигнал тревоги, приходят охранники, наказывают неуклюжего гоблина и заново ставят ловушку.

СЛОЖНЫЕ ЛОВУШКИ

Сложная ловушка создаёт множество опасностей для искателей приключений. После того как сложная ловушка активировалась, она остаётся опасной, пока персонажи не убегут или не отключат её. Сложные ловушки с течением времени становятся более опасными, поскольку накапливают силу или скорость.

Отключить сложные ловушки сложнее, чем простые. Одной проверки недостаточно. Требуется серия проверок для постепенного отключения элементов ловушки. С каждой успешной проверкой эффект ловушки постепенно спадает, пока персонажи окончательно не отключат ловушку.

Большинство сложных ловушек созданы так, чтобы их можно было отключить только тому, кто подвергается воздействию ловушки. Например, механизм, контролирующей коридор, полный косящих лезвий, будет находиться на противоположном от входа конце коридора или, к примеру, статуя, которая окутывает область некрогической энергией, может быть выключена только тем, кто находится в зоне действия статуи.

ОПИСЫВАЯ СЛОЖНУЮ ЛОВУШКУ

У сложной ловушки есть все элементы простой ловушки, а также специальные характеристики, делающие ловушку более опасной в действии.

Уровень и угроза. Сложная ловушка использует те же уровни и значения угрозы, что и простая ловушка.

Триггер. Подобно простой ловушке, сложные обладают триггером. Некоторые сложные ловушки обладают несколькими триггерами.

Инициатива. Сложная ловушка функционирует в течение определённого периода времени, поэтому имеет свои раунды в общей с персонажами инициативе. Эта часть описания ловушки указывает скорость ловушки. Медленная ловушка действует на инициативе 10, быстрая ловушка действует на инициативе 20, очень быстрая ловушка действует и на инициативе 20, и на инициативе 10. При одинаковом значении инициативы ловушка всегда действует после персонажей.

Активные элементы. В свой ход ловушка совершает некий специфический эффект, подробно описанный в этой части. Ловушка может иметь несколько активных элементов, вы можете выбирать их самостоятельно либо совершать броски по таблицам для выбора случайного эффекта.

Динамические элементы. Динамический элемент – это угроза, которая возникает или увеличивается, пока ловушка действует. Обычно изменения подразумевают элемент драмы и вступают в силу в конце раунда ловушки или в ответ на действия персонажей.

Постоянные элементы. Сложная ловушка представляет угрозу даже вне своего хода. Постоянный элемент описывает, как функционирует эта часть ловушки. Большинство ловушек проводит атаку или требует сброска с существа, которое заканчивает свой ход в определённой области.

Контрмеры. Ловушку можно обезвредить множеством разных способов. В описании ловушки подробно изложены проверки или заклинания, которые позволяют обнаружить или отключить ловушку. Также тут уточняется, что происходит, если при попытке отключения ловушки что-либо идёт не так.

Отключение сложной ловушки подобно отключению простой ловушки, но сложная ловушка требует больше проверок. Обычно нужно три успешные проверки для устранения одного элемента сложной ловушки. Многие из ловушек имеют несколько таких элементов и требуют большого количества работы для отключения всех частей ловушки. Обычно успешная проверка снижает эффективность элемента ловушки, даже если не отключает ловушку полностью.

ИСПОЛЬЗУЯ СЛОЖНУЮ ЛОВУШКУ

Сложная ловушка в игре действует как легендарный монстр. При активации ловушки её активные элементы действуют в порядке инициативы. На каждом из значений инициативы ловушки, после того как все существа с той же инициативой завершат ход, активируются особенности ловушки. Примените эффекты, указанные в описании ловушки.

После применения эффектов активного элемента ловушки проверьте эффекты динамического элемента, чтобы понять, что в ловушке изменилось. У многих сложных ловушек есть элементы, которые меняются во время сцены. Волшебная аура может наносить больше урона, если дольше активна, движущееся лезвие может изменить область, в которой оно атакует.

Постоянный элемент ловушки позволяет ей иметь эффекты вне своего хода. В конце хода каждого существа сверьтесь с постоянным элементом ловушки, чтобы понять, сработает ли какой-нибудь из её эффектов.

ОПЫТ ЗА СЛОЖНЫЕ ЛОВУШКИ

Преодоление сложной ловушки заслуживает награды опытом в зависимости от опасности этой ловушки. Вынесение приговора о прохождении партийной ловушки похоже на судебное разбирательство. Как правило, если персонажи отключают сложную ловушку или подвергаются её воздействию и выживают, наградите их усилия очками опыта в соответствии с приведённой ниже таблицей.

НАГРАДА ОПЫТОМ ЗА СЛОЖНЫЕ ЛОВУШКИ

Уровень ловушки	Опыт
1-4	650
5-10	3850
11-16	11100
17-20	21500

ПРИМЕРЫ СЛОЖНЫХ ЛОВУШЕК

Следующие ниже ловушки можно непосредственно выставить против персонажей или использовать для вдохновения при создании собственных проектов.

Путь клинков

Сложная ловушка (уровень 1-4, опасная угроза)

Затерянная пирамида – это единственная отметка, говорящая о местонахождении Затерянного города Цинидицея [Lost City of Cynidicea], является также гробницей короля Александра [King Alexander] и королевы Зенобии [Queen Zenobia]. Вход в гробницу – длинный, набитый ловушками коридор, войти в который возможно только найдя мастерски спрятанную секретную дверь. Коридор 20 футов шириной и 160 футов длиной. В основном он чист. Между 80 и 130 футами пол раздроблен и является труднопроходимой местностью.

Триггер. Ловушка активируется, как только любое существо, не являющееся нежитью, входит в коридор, и остаётся активной, пока любое существо, не являющееся нежитью, находится в коридоре.

Инициатива. Ловушка действует на инициативе 20 и инициативе 10.

Активные элементы. Путь клинков содержит набор вращающихся лезвий, расположенных вдоль первых 80 футов ловушки, сокрушающие столбы, которые падают из потолка и поднимаются обратно в потолок на последующих 50 футах, и руну страха, покрывающую последние 30 футов коридора.

Вращающиеся лезвия (инициатива 20). Лезвия атакуют каждое существо, находящееся в первых 80 футах коридора, у лезвий +5 бонус атаки, и они наносят 11 (2к10) режущего урона при попадании.

Сокрушающие столбы (инициатива 10). Каждое существо в области длиной 50 футов, которая находится после первых 80 футов коридора, должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 15. В случае неудачи существо получает 11 (2к10) дробящего урона и сбивается с ног. При успешном спасброске существо получает половину урона и не сбивается с ног.

Руна страха (инициатива 10). Каждое существо в области длиной 30 футов после сокрушающих столбов должно совершить спасбросок Мудрости со Сл 15. При провале существо становится напуганным руной и должно немедленно использовать свою реакцию для перемещения на полную скорость в направлении столбов. Испуганное существо не может приблизиться к дальнему концу коридора, пока не потратит действие на совершение спасброска Мудрости со Сл 15, который при успехе прекращает испуг.

Динамические элементы. Чем дольше активна ловушка, тем опаснее становятся лезвия и руна.

Ускорение лезвий. Лезвия постоянно ускоряются, замедляясь только когда попадают по цели. Каждый раз, когда клинки промахиваются своей атакой, их последующую атаку становится труднее избежать. После каждого промаха бонус атаки лезвий увеличивается на 2, а урон увеличивается на 3 (1кб). Эти преимущества действуют, пока лезвия не попадут по цели, после чего значения возвращаются к первоначальному.

Руническая защита. Вмешательство в работу Руны страха увеличивает силу ловушки. Каждая успешная проверка при попытке отключить руны повышает урон лезвий и столбов на 5 (1к10) и увеличивает сложность спасброска от руны на 1.

Постоянные элементы. Вращающиеся лезвия и Руна страха воздействуют на каждое существо, которое оканчивает свой ход в области, затронутой этими элементами.



Вращающиеся лезвия. По любому существу, которое оканчивает свой ход в области лезвий, проводится атака с бонусом атаки +5, которая наносит 5 (1к10) режущего урона.

Руна страха. Любое существо, которое оканчивает свой ход в радиусе 30 футов от дальнего конца коридора, должно совершить спасбросок против эффекта Руны страха.

Контрмеры. Каждый из активных элементов ловушки может быть разрушен конкретным воздействием.

Вращающиеся лезвия. Персонажи могут поломать лезвия, повредить их компоненты или определить, как их избежать. Лезвия выключаются, если их бонус атаки упал до -8. Способы такого сокращения описаны ниже.

Интеллект (Расследование), Сл 15. В качестве действия существо, которое может видеть лезвия, проходит проверку Интеллекта (Расследование). Успешная проверка означает, что персонаж разгадал алгоритм движения лезвий, и это накладывает помеху на все атаки лезвий по этому существу, пока оно не станет недееспособным.

Атака. Существо в зоне лезвий может подготовить атаку для удара по одному из ножей, когда тот будет атаковать. Лезвие получает преимущество к атаке по существу. Затем атакует существо. У каждого лезвия 15 КД и 15 хитов. Уничтожение одного лезвия уменьшает бонус атаки вращающихся лезвий на 2.

Проверка ловкости при использовании воровских инструментов, Сл 15. Существа, находясь в зоне действия лезвий, могут использовать воровские инструменты, чтобы повредить их механизм. Успешная проверка уменьшает бонус атаки вращающихся лезвий на 2.

Сокрушающие столбы. Столбы невосприимчивы к контрмерам.

Руна страха. Руну можно отключить тремя успешными проверками Интеллекта (Магия) со Сл 15. Для каждой проверки нужно потратить действие. Существо должно находиться в конце коридора, над деактивацией руны может работать одновременно только одно существо. Если одно существо совершает проверку с этой целью, ни одно другое существо не может провести такую же проверку до конца следующего хода первого существа. В качестве альтернативы руну можно отключить тремя успешными заклинаниями *рассеивание магии* [*dispel magic*] (Сл 13), нацеленными на руну.

СФЕРА СОКРУШАЮЩЕЙ УЧАСТИ

Сложная ловушка (уровень 5-10, угроза: смертельная)

Придворный шут придумал смертельную ловушку, которая раскатает любого, кто попытается украсть его магический шутовской колпак. Гробница шута расположена в конце коридора длиной 150 футов и шириной 10 футов, который резко опускается в направлении с севера на юг. Вход в гробницу – это дверь на восточной стене у подножия склона, в южном конце зала.

Триггер. Эта ловушка активируется, как только открывается дверь, ведущая к гробу шута. Волшебный портал, в северном конце коридора открывается и выпускает огромную стальную сферу, которая мчится по склону. Когда она достигает нижней части склона, появляется второй портал, который телепортирует сферу назад к вершине склона, тем самым перезапуская процесс.

Инициатива. Ловушка действует на инициативе 10 (но смотри динамический элемент ниже).

Активный элемент. Хотя ловушка по своей природе сложная, у неё один активный элемент. Но это всё, что ей нужно.

Сфера сокрушающей участи (инициатива 10).

Активный элемент ловушки представляет собой стальную сферу, которая почти заполняет 10-футовую ширину коридора и на своём ходу катится по склону сверху вниз. Каждое существо на пути сферы, должно пройти спасбросок Силы со Сл 20. В случае провала спасброска существо получает 22 (4к10) дробящего урона и сбито с ног. При успешном спасброске существо получает половину урона и остаётся стоять на ногах. Объекты, стоящие на пути сферы, например, созданная стена, получают максимальный урон при столкновении.

Динамический элемент. Чем дальше сфера катится, тем смертоноснее она становится.

Смертельная скорость. После своего хода сфера разгоняется, что выражено в повышении урона на 11 (2к10). Когда урон достигает 55 (10к10) или более, ловушка действует на инициативах и 20 и 10.

Контрмеры. Ловушку можно нейтрализовать, остановив сферу или прекратив телепортацию.

Остановить сферу. Остановка сферы – самый лёгкий способ победить ловушку. Стена силы с лёгкостью это сделает, как и любой другой объект, расположенный на пути у сферы и имеющий достаточно хитов, чтобы получить урон от сферы и не развалиться.

Разрушить порталы. Любой из порталов можно нейтрализовать тремя успешными проверками Интеллекта (магия) со Сл 20. Но процесс анализа портала для его разрушения требует времени. Тусклые руны на потолке и полу, находящиеся в

обоих концах коридора, задействованы в функционировании порталов. Сначала существо должно использовать действие, чтобы исследовать руны, после чего использовать действие, чтобы попытаться уничтожить нужные руны. Каждая успешная проверка уменьшает повреждения, наносимые сферой, на 11 (2к10), так как сфера теряет скорость, проходя через закрывающиеся порталы.

В качестве альтернативы нужные руны можно отключить тремя успешными заклинаниями *рассеивание магии* (Сл 19), нацеленными на любую из нужных руны.

Если южный портал разрушен, сфера врежется в южную стену и, останавливаясь, блокирует дверь к могиле, но персонажи могут выбраться.

ЯДОВИТАЯ БУРЯ

Сложная ловушка (уровень 11-16, угроза: смертельная)

Эта дьявольская ловушка была обустроена, чтобы уничтожать злоумышленников, проникающих в храм юань-ти. Ловушка представляет собой квадратную комнату 60 на 60 футов с каменными дверями 5 футов шириной в центре каждой стены. В каждом углу стоит статуя свившегося и готового к броску большого змея высотой 10 футов. Глаза каждой статуи – рубины стоимостью 200 зм каждый.

Триггер. Эта ловушка активируется, когда рубины в глазу рассматривают излишне внимательно. Рот каждой статуи открывается и оголяет спускающуюся глубоко в горло трубку, ширина трубки 1 фут.

Инициатива. Ловушка действует на инициативе 20 и инициативе 10.

Активный элемент. Ловушка наполняет комнату ядом и иными смертоносными эффектами.

Закрывающаяся дверь (инициатива 20). Четыре двери, ведущие в эту комнату, захлопываются и запираются при помощи магии. Этот эффект активируется один раз, когда ловушка запускается первый раз.

Ядовитый газ (Инициатива 20). Комнату заполняет ядовитый газ. Каждое существо в комнате должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 20, получая 33 (6к10) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

Буря (Инициатива 10). Воздух и газ вырываются из ловушки. Бросьте кб и сверьтесь с таблицей ниже.

ЭФФЕКТЫ БУРИ

кб Эффект

- | кб | Эффект |
|----|---|
| 1 | Галлюциногенный газ подтачивает ум и чувства. Все проверки интеллекта и мудрости, сделанные в комнате, проходят с помехой, пока элемент бури не активируется снова. |
| 2 | Комнату заполняет взрывоопасный газ. Если кто-либо держит открытый огонь, то происходит взрыв. Все существа в комнате должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 20, получив 22 (4к10) огненного урона при провале или половину этого урона при успехе. Огонь после этого гаснет. |
| 3 | Комнату заполняет ослабляющий газ. Все проверки Силы и Ловкости, сделанные в комнате, проходят с помехой, пока элемент бури не активируется снова. |
| 4 | Шквальный ветер заставляет каждое существо в комнате совершить спасбросок Силы со Сл 20, иначе оно упадёт ничком. |
| 5 | Комнату заполняет дым. Видимость в комнате уменьшается до 1 фута, пока элемент бури не активируется снова. |
| 6 | Яд наполняет комнату, заставляя существ совершить спасбросок как в элементе «ядовитый газ». |

Динамический элемент. Чем дольше ядовитый газ остаётся в комнате, тем более смертоносным он становится.

Растущая эффективность. Урон элемента «ядовитый газ» увеличивается на 11 (2к10) каждый раунд после активации до максимума 55 (10к10).

Контрмеры. Существует несколько способов преодоления ловушки.

Открыть двери. Самый простой способ победить ловушку – открыть двери, однако они защищены магией. Для открытия дверей персонаж должен, во-первых, преуспеть в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 20, чтобы найти блокирующий механизм. Затем нужна успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 20, чтобы отключить сферу силы, окружающую замок (рассеивание магии не работает против этой сферы). Успешная проверка Ловкости при использовании воровских инструментов со Сл 20 отпирает замок. И, наконец, для того, чтобы открыть дверь, необходима успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 20. Каждая из вышеописанных проверок требует действие.

Деактивация статуи. Деактивировав статуи, можно заблокировать потоки газа из их ртов. Ломать статуи – плохая идея, это оставляет вентили, впускающие газ, открытыми. Падение хитов статуи до нуля (КД 17, 20 хитов, сопротивление огню, колющему и рубящему урону, иммунитет к яду и урону психической энергией) или успешная проверка Силы со Сл 20, направленная на разламывание статуи, разрушает статую и увеличивает урон ядовитого газа на 5 (1к10). Успешная проверка Ловкости с использованием воровских инструментов со Сл 20 или успешная проверка Силы со Сл 15, направленная на забивание отверстия статуи плащом или чем-то подобным, уменьшает урон ядом на 5 (1к10). После того, как персонаж преуспеет с проверкой, кто-то должен оставаться рядом с статуей, чтобы статуя оставалась заткнутой. Когда все четыре статуи заткнуты, ловушка деактивирована.

РАЗРАБОТКА СЛОЖНЫХ ЛОВУШЕК

Создание сложной ловушки требует больше времени, чем создание простой, но достаточно попрактиковавшись, вы научитесь этому, и процесс заметно ускорится.

Ознакомьтесь с советами по созданию простых ловушек, прежде чем приступать к руководству по созданию сложных.

НАЗНАЧЕНИЕ

Сложные ловушки обычно создаются для защиты области путём убийства или вырубания злоумышленников. Для начала нужно подумать, кто создал ловушку, какая у ловушки цель, каков желаемый результат срабатывания ловушки. Ловушка защищает сокровище? Или, может, она рассчитана на определённый тип злоумышленников?

УРОВЕНЬ И СМЕРТЕЛЬНОСТЬ

Сложные ловушки используют те же обозначения для уровня и летальности, что и простые. Вернитесь к нужному разделу, где обсуждается, как выразить в числовых значениях уровень, летальность, спасброски и иные числовые элементы сложной ловушки.

КАРТА

Сложная ловушка состоит из нескольких частей, и обычно позиция персонажей определяет, какие эффекты на них действуют, ведь ловушка может применять несколько эффектов в одном раунде. Эти ловушки названы сложными не просто так! Начать разработку сложной ловушки легче всего с прорисовки карты области, в которой будет происходить действие, на белой бумаге в клеточку, приняв одну клетку листа за квадрат со стороной 5 футов. Такая степень детализации позволит чётко понимать, что ловушка делает и как взаимодействуют её части. Эта карта будет отправной точкой и основой для дальнейшего процесса создания ловушки.

Не ограничивайте себя одной комнатой. Посмотрите на проходы и соседние с зоной ловушки комнаты, а потом подумайте, какую роль они могут сыграть. Ловушка может закрыть двери и опустить барьеры, не давая персонажам отступить. После чего запустить находящийся в одной из стен механизм, который будет простреливать дротиками область, заставляя персонажей перемещаться глубже в комнаты и активировать новые угрожающие им устройства.

Подумайте, как обстановка и местность могут добавить опасности ловушке. Пропась или яма может стать препятствием, позволяющим руне поливать персонажей заклинаниями и при этом затрудняющим или делающим невозможным прекращение атак уничтожением руны. Продумайте свою карту как сценарий. Куда пойдут герои? Что защищает ловушка? Как персонажи могут туда попасть? Как они смогут сбежать отсюда? Ответы на эти вопросы подскажут вам, где нужно разместить различные элементы ловушки.

АКТИВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

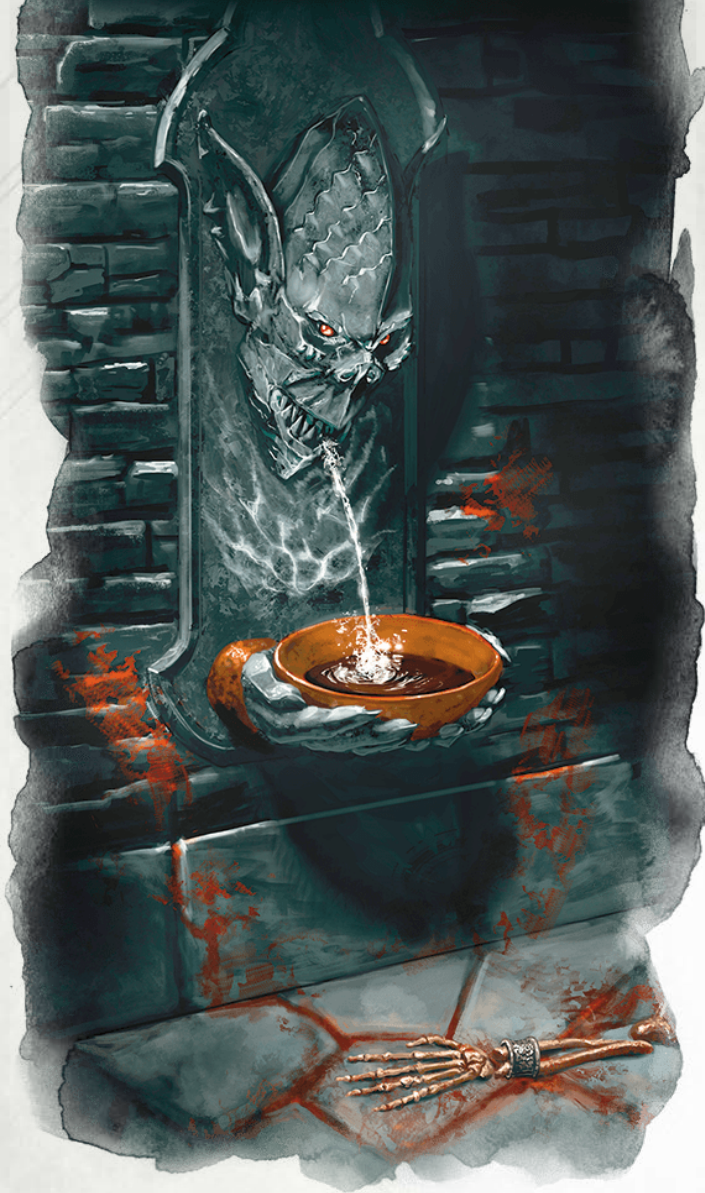
Активный элемент сложной ловушки работает также, как эффект простой ловушки, но сложная ловушка активируется в каждом раунде. Если не сказано иного, спасброски, урон и бонусы атаки работают как обычно. Чтобы ловушка была логичной, убедитесь, что созданный вами элемент может активироваться каждый раунд. Например, простая ловушка со стреляющими по персонажам арбалетами должна обладать механизмом перезарядки, срабатывающим при атаке.

Что касается летальности, лучше иметь несколько опасных элементов, чем один смертельный. Например, в ловушке «Путь клинков» использовано два опасных элемента и один умеренный.

Весьма полезно будет создать несколько активных элементов, каждый из которых воздействует на отдельную область. Также хорошо использовать разнообразные эффекты. Некоторые части ловушки могут наносить урон, некоторые – обездвигивать персонажей или изолировать их от основной части группы. Быстро вращающийся рычаг может отбрасывать персонажей в зону, охваченную струями пламени. Подумайте, как элементы могут работать вместе.

ПОСТОЯННЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

В дополнение к активному действию ловушка должна нести и постоянную угрозу. Часто активный и постоянный элемент – одно и то же. Представьте себе коридор, заполненный вращающимися дисками пил. На инициативе ловушки пилы атакуют всех, кто там находится. Кроме того, любой задержавшийся в коридоре получает урон в конце каждого своего хода, учитывая постоянную угрозу, которую создают лезвия.



Постоянный элемент должен применять свой эффект на любое существо, которое заканчивает свой ход в области этого элемента. Если активный элемент представляет угрозу вне хода ловушки, определите его угрозу как у постоянного элемента. Как правило берётся бонус атаки или спасбросок, причём такой же как у активного элемента, но урон уменьшается вдвое.

Не стоит заполнять всю зону столкновения постоянными элементами. Часть вызова сложной ловушки – выявление безопасных областей. Временная передышка может добавить элемент ритма к сцене со сложной ловушкой, и дать персонажам ощущение, что они не находятся в постоянной опасности. Например, схлопывающиеся стены, возможно, нуждаются в небольшой перезарядке между схлопыванием, что сделает их безопасными вне их хода.

ДИНАМИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Подобно тому, как бой становится более интересным, если монстры меняют тактику или раскрывают новые способности в последующих раундах, сложные ловушки приносят больше удовольствия, если их характер как-либо изменяется. Защищающие сундук вращающиеся лезвия ускоряются и наносят больше урона. Ядовитый газ, наполняя помещение, становится гуще, наносит больше урона и влияет на линию видимости. Некротическая аура вокруг идола Демогоргона производит случайные эффекты каждый раз, когда действует активный элемент. Когда вода заполняет помещение, персонажам приходится плыть там, где они пару раундов назад прошли пешком.

Поскольку сложная ловушка остаётся активной в течение нескольких раундов, можно предсказать её последующее поведение, наблюдая за тем, как она функционирует. Эта информация даёт целям ловушки больше шансов её пройти. Чтобы свести такую возможность к минимуму, создавайте свою ловушку так, чтобы она содержала несколько угроз, которые могут меняться каждый раунд. Изменения могут включать в себя то, как ловушка нацеливается на существ (атаки и спасброски), урон или эффекты урона, затрагиваемые области. Некоторые ловушки имеют случайный эффект каждый раунд, другие же следуют тщательно запрограммированной последовательности атак.

Динамические элементы обычно подчиняются некоему плану. Для заливаемой водой комнаты вы можете запланировать, как уровень прибывающей воды будет воздействовать на каждую зону в каждом раунде. Вода может быть по лодыжку в конце первого раунда, по колено к концу следующего и так далее. Вода несёт не только риск утонуть, но и затрудняет перемещение. Но с другой стороны, повышение уровня воды может позволить персонажам плавать в верхних частях комнат и достигать тех мест, до которых они не доставали, стоя на полу.

Динамический элемент также может вступить в игру в ответ на действия персонажей. Отключение одного элемента ловушки может сделать другие смертоноснее. Например, отключение контрольной руны у огнедышащей статуи может привести к взрыву статуи.

ТРИГГЕРЫ

Советы для триггеров простых ловушек подходят к триггерам сложных с одним исключением. Сложные ловушки имеют несколько триггеров или разработаны так, чтобы нетронутый триггер запирали злоумышленникам проход к месту, которое охраняет ловушка. Другие сложные ловушки используют магические триггеры, которые активизируются по определённым подсказкам, например, когда открывается дверь или кто-то входит в зону без правильного значка, амулета или робы.

Посмотрите на свою карту и подумайте, когда вы хотите запустить ловушку. Лучше всего иметь сложный триггер, который запустит ловушку после того, как персонажи исследуют область. Простая ловушка может сработать, когда персонажи откроют дверь. Сложная, но рано сработавшая ловушка, оставляет персонажей на входе в комнату с ловушкой, там, где они могут просто закрыть дверь и пройти мимо. Простая ловушка направлена на то, чтобы отбросить нарушителей. Сложная ловушка направлена на заманивание нарушителей, срабатывание и сталкивание нарушителей с рабочими элементами ловушки до того, как нарушители смогут убежать.

Триггер сложной ловушки должен быть максимально надёжным, венцом того, что можно придумать. Сложная ловушка – это затрата большого количества усилий и магической силы, и никто не строит её так, чтобы её было легко избежать. Проверки Мудрости (Восприятие) и Интеллекта (Расследование) могут оказаться неспособными обнаружить триггер, особенно магический, но могут дать подсказки о характере ловушки до её срабатывания. Кровавые пятна, пепел, вмятины в полу и другие подсказки такого рода могут служить доказательством присутствия ловушки.

СЛОЖНЫЕ ЛОВУШКИ И ЛЕГЕНДАРНЫЕ МОНСТРЫ

Сложная ловушка в некотором роде похожа на легендарного монстра. У неё есть несколько трюков, которые она использует в свой раунд, и она остаётся угрозой на протяжении всего раунда, а не только своего хода. Активный элемент похож на обычные действия легендарного существа, а постоянный элемент – на легендарные действия, если не учитывать привязанность элементов ловушки к определённому месту в комнате.

Тем не менее легендарное существо может двигаться, импровизировать, а ловушка работает по определённому сценарию, что потенциально делает любую ловушку предсказуемой. Тут и появляется динамический элемент. Он не даёт игрокам расслабиться и превращает взаимодействие со сложной ловушкой в развивающуюся ситуацию с вызовом.

ИНИЦИАТИВА

Сложная ловушка действует неоднократно, но, в отличие от персонажей и монстров, ловушка не совершает броска инициативы. Будучи механическими или магическими устройствами, их активные элементы срабатывают периодически. Как часто срабатывают активные элементы, нужно решить при разработке ловушки.

В ловушке с несколькими активными элементами, которые работают сообща, разные элементы будут работать на разной инициативе. Например, на инициативе 20 по сокровищнице проносится лезвие, которое отгоняет персонажей обратно в коридор. На инициативе 10 статуи в коридоре стреляют магическими снарядами, а опускающаяся решётка падает и заточает персонажей.

Инициатива 10. Если активному элементу требуется время, чтобы эффект набрал мощность, то он действует на инициативе 10. Этот вариант хорош для ловушки, которая действует вместе с союзниками или другими защитниками, и может дать своим союзникам возможность выйти из области поражения или затолкать персонажей в область поражения до того, как ловушка сработает.

Инициатива 20. Если элемент предназначен для внезапного поражения нарушителей до того, как они смогут среагировать, то он действует на инициативе 20. Этот вариант обычно лучше всего подходит для сложной ловушки. Считайте его настройкой по умолчанию. Такая ловушка действует достаточно быстро, чтобы получить преимущество перед большинством шустрых персонажей вроде плутов, рейнджеров и монахов, у которых есть высокие шансы покинуть область до срабатывания элемента.

Инициатива 20 и 10. Некоторые активные элементы невероятно быстры, и способны сокрушить вторгнувшихся в считанные секунды, если не отключить их. Они действуют на инициативе и 20 и 10.

ОБЕЗВРЕЖИВАЯ СЛОЖНУЮ ЛОВУШКУ

Сложная ловушка никогда не обезвреживается одной проверкой. Каждая успешная проверка обезвреживает часть ловушки или ухудшает её общую эффективность. Чтобы разрушить всю ловушку, нужно разрушить каждый отдельный элемент.

Чтобы определить, как персонажи будут преодолевать ловушку, сначала взгляните на карту и подумайте, где должны находиться персонажи, чтобы попытаться выполнить действия, которые ловушку остановят. Как правило, чтобы повлиять на элемент, персонажам нужно находиться возле него. Элемент может быть спроектирован так, чтобы защищать себя. Воин может сломать враждующее лезвие, но для этого ему нужно приблизиться достаточно близко к лезвию, что даёт лезвию шанс провести атаку.

Что эффективно против вашей ловушки? Очевидно, те же действия и проверки, которые эффективны против простых ловушек, однако используйте свои познания в разработке ловушек для нахождения альтернативных вариантов. Клапан, пускающий в комнату ядовитый газ, можно закрыть. Статую, источающую ауру смерти, можно столкнуть и разбить. Атаки, заклинания и специальные возможности могут сыграть роль в деактивации ловушки.

Оставьте персонажам место для импровизации. Не создавайте ситуацию, когда вы придумали несколько решений и ждёте, пока игроки начнут идти по predetermined пути. Если вы понимаете механизм работы ловушки, то вам значительно легче реагировать на идеи игроков. Если персонаж хочет попробовать нечто, чего вы не предусмотрели, выберите характеристику, оцените вероятность успеха и попросите совершить бросок.

Выключение одной части сложной ловушки обычно требует нескольких успехов. По умолчанию для отключения элемента нужно три успешных проверки или действия по обезвреживанию элемента. Первая успешная проверка может уменьшить спасбросок или бонус атаки элемента. Вторая успешная проверка может уменьшить наносимые повреждения вдвое, окончательная успешная проверка отключает этот элемент.

Для неатакующих элементов учитывайте каждую успешную проверку как снижающую эффективность элемента на треть. Сложность проверки взлома падает, или проход открывается настолько, чтобы через него мог протиснуться маленький персонаж. Механизм подачи газа в комнату барахлит, что приводит к тому, что урон от газа падает или вообще пропадает.

Для отключения сложной ловушки нужно время. Три персонажа не могут со скоростью света совершить все необходимые для отключения ловушки действия за одну секунду. Каждый персонаж просто натолкнётся на других персонажей и помешает им. После того как персонаж преуспел в проверке, другой персонаж не может выполнять ту же проверку против того же элемента до конца следующего хода преуспевшего персонажа.

Не все персонажи должны быть сфокусированы на обезвреживании ловушки. Подумайте, что могут сделать персонажи, чтобы смягчить вредоносные воздействия ловушки или избежать их. Сделав ловушку уязвимой к воздействиям такого типа, вы задействуете тех персонажей, которые плохо приспособлены к прямому взаимодействию с ловушкой. Успешная проверка Интеллекта (Религия) может дать понимание изображающих ловушку рисунков, нанесённых на стены храма или святилища, и направить усилия других членов группы. Персонаж может встать перед ловушкой с дротиками и, закрывшись щитом, без вреда для себя ловить в него дротики, в то время как другие персонажи активируют этот элемент в попытках его обезвредить.

ЕЩЁ РАЗ О ВРЕМЕНИ ПРОСТОЯ

Возможно, персонажи начнут кампанию с 1-го уровня, погрузятся в эпическую историю и достигнут 10-го уровня или выше за короткий промежуток игрового времени. И хотя такой темп отлично подходит для многих кампаний, некоторые мастера предпочитают кампании с встроенными в них паузами – временем, когда персонажи не участвуют в приключениях. Правила простоя, приведённые в этом разделе, могут использоваться как альтернатива подходу из *Книги игрока* и *Руководства Мастера*, или вы можете использовать этот материал для вдохновения на создание собственных вариантов.

Вовлекая персонажей в простоя, который занимает недели или даже месяцы, вы можете изменить хронологию своей кампании так, чтобы её события разворачивались в течение многих лет. Войны начинаются и заканчиваются, правители приходят и уходят, а королевские династии возвышаются и свергаются в ходе истории, которую рассказываете вы и персонажи.

Правила простоя также дают возможности персонажам потратить или потерять богатства, которые они накапливают в своих приключениях. Представленная здесь система состоит из двух элементов. Во-первых, она вводит понятие соперников. Во-вторых, она детализирует ряд действий, которые персонажи могут выполнять во время простоя.

СОПЕРНИКИ

Соперники – это персонажи Мастера, которые действуют против персонажей игроков и обнаруживают своё присутствие, когда персонажи вовлечены в простоя. Соперником может быть злодей, которого вы использовали в прошлых приключениях или планируете использовать в будущем. Соперниками также могут быть хорошие или нейтральные люди, кардинально отличающиеся от персонажей – они могут иметь противоположные цели или просто друга недолюбливать. Культист Оркуса, чьи планы сорвали персонажи, честолюбивый магнат, который хочет управлять городом железной рукой, и любопытный верховный жрец Хельма, который убеждён, что персонажи на самом деле злодеи – все это примеры соперников.

Намерения соперника меняются со временем. Несмотря на то, что персонажи берут передышку между приключениями, их соперники отдыхают редко, продолжая плести заговоры и всячески вредить, даже когда персонажи ничего не делают.

СОЗДАНИЕ СОПЕРНИКА

В сущности, соперник – это несколько специализированный персонаж Мастера. Вы можете использовать главу 4 *Руководства Мастера*, чтобы создать нового персонажа для этой цели, или выбрать одного из имеющихся персонажей и немного изменить его способом, описанным ниже.

У персонажей может быть два или три соперника одновременно, у каждого из которых свои намерения. По крайней мере один должен быть злодеем, но другие могут быть нейтральными или добрыми; конфликты с этими соперниками могут носить социальный или политический характер, не проявляясь в виде прямых атак.

Лучше всего, если соперники будут связаны с персонажами на личном уровне. Найдите отсылки к предысториям героев или событиям последних приключений, которые объясняли бы, что спровоцировало соперника. Лучшая проблема для персонажей – это проблема, созданная ими самими.

Чтобы добавить детали сопернику, которого вы хотите создать, подумайте, чего он пытается достичь, какими ресурсами располагает, и какие способы изберёт для борьбы с персонажами.

Цели. У соперника должна быть чёткая причина вмешиваться в жизнь персонажей. Подумайте о том, что нужно сопернику, как и почему персонажи стоят у него на пути, и как конфликт может быть разрешён. В идеале цель соперника напрямую связана с персонажами или чем-то, что их заботит.

ПРИМЕРЫ СОПЕРНИКОВ

к20	Соперник
1	Сборщик налогов, который убеждён, что персонажи уклоняются от уплаты
2	Политик, обеспокоенный тем, что персонажи создают больше проблем, чем решают
3	Первосвященник, которого волнует, что из-за персонажей уменьшается престиж храма
4	Волшебник, который обвиняет персонажей в неких недавних проблемах
5	Соперничающая группа приключенцев
6	Бард, который так любит скандалы, что готов начать ещё один
7	Соперник из детства или член соперничающего клана
8	Презираемый брат (сестра) или родитель
9	Торговец, который обвиняет персонажей во всех проблемах его дела
10	Незнакомец, который хочет отметить в этом мире
11	Брат (сестра) или союзник побеждённого врага
12	Чиновник, пытающийся восстановить запятанную репутацию
13	Смертельный враг, прикинувшийся социальным соперником
14	Исчадие, пытающееся склонить персонажей ко злу
15	Отвергнутый влюблённый
16	Политик-оппортунист, ищущий козла отпущения
17	Вероломный дворянин, стремящийся разжечь революцию
18	Будущий тиран, который не выносит оппозицию
19	Изгнанный дворянин, ищущий мести
20	Продажный чиновник, опасющийся, что его недавние преступления будут раскрыты

Активы. Подумайте о том, какими ресурсами располагает соперник. Есть ли у него деньги, чтобы дать взятку или нанять небольшую банду головорезов? Имеет ли соперник власть над какой-нибудь гильдией, храмом или организацией? Составьте список активов соперника и рассмотрите, как их можно использовать.

Планы. Основой присутствия соперника в кампании являются действия, которые он предпринимает, или события, которые происходят в результате этих действий. Каждый раз, когда вы разрешаете одну или несколько рабочих недель простоя, выберите один из способов, которым могут развиваться планы соперника, и введите его в игру.

Подумайте о том, как действует соперник, чтобы исполнить свои конкретные планы, и запишите три-четыре вида **действий**, которые он может предпринять. Некоторые из них могут быть действиями во время простоя, описанными далее в этом разделе, но обычно соперник старается достичь своих целей в характерной ему манере.

Действие соперника может быть прямой атакой, например, попыткой убийства, которая произойдёт во время игровой сессии. Или это может быть фоновая деятельность, которую вы опишете как некоторое изменение в мире. Например, соперник, который хочет улучшить репутацию храма бога войны, может провести фестиваль с напитками, едой и гладиаторскими играми. Даже если персонажи в не участвуют в этом событии, о нём начинают говорить в городе.

Некоторые части планов могут учитывать **события** в мире, которые соперник контролировать не может. Высока вероятность такого события или нет, соперник может его учитывать, чтобы извлечь из него выгоду, если оно произойдёт.

ПРИМЕР СОПЕРНИКА: МАРИНА РОДЕМУС

Семья Родемус представляла собой немногочисленных, но влиятельных торговцев в городе. Много лет назад они решили переехать и ночью покинули город. Марина Родемус, младший ребёнок, теперь вернулась, чтобы восстановить авторитет своей семьи.

По правде говоря, семья бежала из-за того, что её члены страдали ликантропией. Они присоединились к клану веркрыс [wererats] и начали заниматься контрабандой в дальнем городе, опасаясь, что секрет будет невозможно сохранить в их прежнем доме. Попав в высшие чины кланов веркрыс, Марина, вместе с небольшой армией последователей, вернулась, чтобы занять место среди элиты своего родного города. Она клянется, что, если ей это не удастся, она оставит город в руинах.

Цели. Марина хочет стать самым уважаемым и важным торговцем в городе – тем, с кем должен считаться даже правитель.

Активы. У Марины небольшое состояние (золото), её способности как веркрысы, алхимика и некроманта, группа веркрыс под её командованием и личный телохранитель.

Планы. Марина стремится опорочить и разорить других торговцев. Её веркрысы шпионят за её противниками и пробираются на склады, наводняя их полчищами крыс, которые портят товар. Марина даже жертвует несколькими своими собственными складами, чтобы избежать подозрений.

Если планы Марины провалятся, у неё есть ужасная альтернатива. Знание алхимии позволило ей создать чуму, которую она распространит в городе через своих крыс. Если не будет править она, то править не будет никто.

Планы Марины

Часть плана	Описание
Событие	Крысы становятся заметной проблемой на улицах, их рои видели в заброшенных кварталах. Народный требует действий.
Действие	Участился набеги гоблиноидов на караваны, народ говорит о сборе ополчения. Марина щедро выделяет средства на ополчение.
Действие	Склады наводняются крысами, которые портят товары на сумму в несколько тысяч золотых монет. Марина обвиняет город в том, что он не прикладывает достаточно усилий в борьбе с вредителями.
Действие	Если персонажи вмешиваются, Марина подсылает к ним своих убийц.
Событие	Внезапный шторм создаёт небольшое наводнение, вымывая десятки мёртвых, раздутых, больных крыс из канализации. Страх перед чумой нависает над городом.
Действие	Марина подливает масло в огонь паники, распространяя слухи о том, что персонажи или другие соперники в городе ответственны за болезнь.

ПРИМЕР СОПЕРНИКА: ПЕРВОСВЯЩЕННИК ЧЕЛДАР

Храм Фолтуса, бога солнца, стремится привлечь как можно больше людей под своё влияние. И хотя храм действует всего два года, он уже обрёл большое влияние благодаря решимости и блестящим речам первосвященника Челдара.

Цели. Челдар хочет сделать храм Фолтуса самым популярным местом поклонения в городе, обеспечить всем спокойствие и безопасность. Он считает, что контролировать искателей приключений или вытеснять их из города, – важный шаг в этом плане.

Активы. Харизматический первосвященник располагает ораторским мастерством, способностью творить божественные заклинания и несколькими сотнями людей, недавно обращённых в веру.

Планы. Челдар строгий, но принципиально добрый человек. Чтобы завоевать поддержку, он занимается благотворительностью, поддерживает спокойствие и следит за порядком. Он скептически относится к персонажам и считает их нарушителями спокойствия, которые подрывают спокойствие в городе. Он хочет, чтобы в урегулировании любых возникающих кризисов принимали участие только представители города или храма. Он твёрдо верит в правильность своих целей, но все же может стать союзником добрым персонажам.

Планы Челдара

Часть плана	Описание
Событие	Во время грандиозного фестиваля Фолтуса улицы заполняются его угрюмыми поклонниками, которые поддерживают дневное факельное бдение. Они предлагают еду, питьё и уют для всех в храме Фолтуса.
Действие	Челдар вместе с небольшой группой последователей появляются в таверне, которую часто посещают приключенцы, и выступает с недолгой проповедью. Несколько приключенцев уходят с ним.
Действие	В публичном обращении на площади Челдар гневно высказывается о хаосе в городе, обвиняя в недавних неприятностях приключенцев, вмешивающихся в вещи, которые следовало бы оставить в покое.
Событие	Персонажи понимают, что все приключенцы в городе в лучшем случае получают холодные приёмы.
Действие	Челдар требует, чтобы город взимал огромные налоги с авантюристов, утверждая, что они должны сделать свой справедливый вклад в безопасность города.

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ВО ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Деятельность во время простоя – это дела, которые обычно требуют рабочей недели (5 дней) или больше. Они могут включать покупку или создание магических предметов, совершение преступлений и работу. Персонаж выбирает действие из числа доступных и «оплачивает» его стоимость во времени и деньгах. Затем вы, как Мастер, следуя правилам, решаете, что произошло, и информируете игрока о результатах и любых возникающих осложнениях.

Рассмотрите возможность удалить действия во время простоя с игрового стола. Например, вы можете предложить игрокам выбрать действия в конце сессии, а о результатах сообщить по электронной почте или текстом, до следующей сессии. Прим. от переводчика: это работает не очень хорошо. Лучше выделить по 15-20 минут в начале и в конце игровой сессии.

Когда миньоны возвращаются с задания, я иногда отправляю их на шоппинг.

Шоппинг – это такая штука, когда миньоны дают свои вещи другим людям, а другие люди дают им другие вещи.

Это так странно.



РЕЗУЛЬТАТЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В описании каждого вида деятельности указаны возможные результаты. Многие из этих видов требуют проверки способности, поэтому обязательно обратите внимание на соответствующие модификаторы. Выполните эти шаги и определите результаты.

Большая часть такой деятельности занимает рабочую неделю (5 дней). В некоторых случаях требуются дни, недели (7 дней) или месяцы (30 дней). Персонаж должен тратить каждый день не менее 8 часов на деятельность, чтобы рассчитывать на результат.³

Дни деятельности не обязательно должны идти подряд – вы можете растянуть их на более длительный срок, чем предполагается. Но этот срок не должен превышать требуемое время больше, чем в два раза; в противном случае вы должны ввести осложнения (см. ниже) и, возможно, удвоить затраты на деятельность, показав безуспешность персонажа.

ОСЛОЖНЕНИЯ

Описание каждого вида деятельности включает в себя осложнения, которые могут возникнуть у персонажей. Последствия осложнения могут породить целые приключения, ввести персонажа Мастера, досаждающего партии, либо дать героям иные проблемы или преимущества.

В каждом из этих разделов есть таблица, в которой перечислены возможные осложнения. Вы можете определить его броском, выбрать на своё усмотрение или придумать собственное, а затем обсудить его с игроком.

ПРИМЕРЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВО ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Эти виды деятельности подходят любому персонажу, который может их себе позволить. Как Мастер, вы можете ограничить доступность той или иной деятельности для персонажей. Деятельность, которую вы допускаете, может зависеть от характера местности, в которой находится персонажи. Например, вы можете запретить создание магических предметов или решить, что персонажи находятся в изолированном от крупной торговли городе, чтобы там такие предметы продавались.

ПОКУПКА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Чтобы приобрести магический предмет, нужно найти людей, желающих его продать, и связаться с ними, а это в свою очередь требует времени и денег. И даже в этом случае нет гарантии, что у продавца есть нужный персонажу предмет.

Ресурсы. Поиск магических предметов занимает минимум одну рабочую неделю и требует минимум 100 зм на расходы. Увеличение затрат времени и золота повышает шанс найти более редкий предмет.

Определение результата. Персонаж, который хочет купить волшебный предмет, должен совершить проверку Харизмы (Убеждение), чтобы определить статус найденного продавца. Персонаж получает бонус к проверке +1 за каждую потраченную неделю после первой, и +1 за каждые дополнительно потраченные 100 зм, вплоть до максимального значения бонуса +10. Потраченные деньги включают в себя цену богатого образа жизни, поскольку покупатель должен произвести впечатление на потенциальных деловых партнёров.

По таблице «Покупка магических предметов», исходя из результата проверки, можно решить, какая из таблиц, приведённых в *Руководстве Мастера* будет определять предметы в наличии. Либо вы просто можете случайно определять предметы по любым таблицам, соответствующим низшему результату из таблицы «Покупка магических предметов». В качестве дополнительного правила, отражающего доступность предметов в вашей кампании, вы можете применить штраф -10 для слабомагической кампании или бонус +10 для сильномагической кампании. Кроме того, вы можете удвоить стоимость магических предметов, если кампании слабомагическая.

Пользуясь таблицей «Цена магического предмета», вы определяете цену доступных предметов согласно их редкости. Уменьшите наполовину цену, запрашиваемую за расходимые предметы, такие как зелья или свитки.

Решающее слово в вопросах ассортимента имеющих в продаже предметов и их конечной стоимости остаётся за Мастером.

Если персонажи ищут конкретный магический предмет, сначала решите, допустим ли он в вашей игре. Если да, включите этот предмет в список предметов на продажу при результате броска 10 или выше – если предмет обычный, 15 или выше – если необычный, 20 или выше – если редкий, 25 или выше – если очень редкий, и 30 или выше – если легендарный.

ПОКУПКА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Результат проверки	Предметы в наличии
1-5	Совершите 1к6 бросков по таблице А магических предметов
6-10	Совершите 1к4 броска по таблице В магических предметов.
11-15	Совершите 1к4 броска по таблице С магических предметов.
16-20	Совершите 1к4 броска по таблице D магических предметов.
21-25	Совершите 1к4 броска по таблице E магических предметов.
26-30	Совершите 1к4 броска по таблице F магических предметов.
31-35	Совершите 1к4 броска по таблице G магических предметов.
36-40	Совершите 1к4 броска по таблице H магических предметов.
41+	Совершите 1к4 броска по таблице I магических предметов.

ЦЕНА МАГИЧЕСКОГО ПРЕДМЕТА

Редкость	Запрашиваемая цена*
Обычный	(1к6+1) * 10 зм
Необычный	(1к6+1) * 100 зм
Редкий	2к10 * 1000 зм
Очень редкий	(1к4+1) * 10000 зм
Легендарный	2к6 * 25000 зм

*Половина для расходимых магических предметов – зелий, свитков и т. д.

Осложнения. Торговля магическими предметами – дело опасное. Сила предметов и доход с их продажи притягивают воров, мошенников и других злодеев. Если вы хотите сделать игру более интересной, используйте таблицу «Осложнения при покупке магического предмета» или придумайте собственное.

³ В Фаэруне время измеряют в основном декадами (десятидневками).



Осложнения при покупке магического предмета

к12 Осложнение

- 1 Предмет — подделка, подкинутая недоброжелателем.*
- 2 Предмет украден врагами группы.*
- 3 Предмет проклят богом.
- 4 Первоначальный владелец предмета готов убить, чтобы вернуть его, а противники группы распространяют новости о его продаже.*
- 5 Предмет является ключевым элементом тёмного пророчества.
- 6 Перед сделкой продавец был убит.*
- 7 Продавец — это дьявол, желающий заключить сделку.
- 8 Предмет служит ключом к освобождению злой сущности.
- 9 Третья сторона также хочет купить предмет и готова заплатить двойную стоимость.*
- 10 Предмет является поработённым разумным существом.
- 11 Предмет связан с культом.
- 12 Враги группы распространяют слухи о том, что предмет — артефакт злых сил.*

*Возможно участие соперника.

Кутёж

Кутёж — это привычная деятельность во время простоя для многих персонажей. Кто не хочет отдохнуть с друзьями в таверне и чего-нибудь выпить между приключениями?

Ресурсы. Кутёж включает в себя неделю (5 дней) вкусной еды, крепких напитков и общения. Персонаж может кутить с простонародьем, зажиточными людьми или знатью. Кутёж с простонародьем обойдётся в 10 зм, а с зажиточными людьми — в 50. Для кутежа со знатью необходим доступ в местный высший свет, а затраты составят 250 зм в неделю.

У персонажа благородного происхождения такой доступ есть по умолчанию, но, чтобы он был и у других персонажей, им необходимы определённые контакты. Другой способ — использовать набор для грима и пройти проверку навыка Обман, чтобы выдать себя за аристократа из отдалённого города.

Определение результата. После недели кутежа персонаж может попытаться обзавестись контактами в выбранном социальном классе. Персонаж совершает проверку Харизмы (Убеждение), используя таблицу «Кутёж».

Кутёж

Результат проверки	Последствия
1-5	Персонаж получил один враждебный контакт.
6-10	Персонаж никого не встретил.
11-15	Персонаж получил один дружественный контакт.
16-20	Персонаж получил два дружественных контакта.
21+	Персонаж получил три дружественных контакта.

Контакты — это персонажи Мастера, у которых теперь есть связь с персонажем игрока. Каждый из них либо доброжелательно настроен по отношению к персонажу, либо по какой-то причине обижен на него. Враждебный контакт действует против персонажа, по возможности ему мешая, но не опускается до преступлений или насилия. Дружественные контакты — это друзья, которые готовы помочь персонажу, но не будут для этого рисковать жизнью.

К контактам среди простонародья относятся преступники, рабочие, наёмники, городские стражники и другие люди, посещающие самые неприглядные таверны города.

Контакты среди зажиточных людей — это члены гильдий, волшебники, городские чиновники и прочие люди, посещающие заведения с хорошей репутацией.

Контакты среди знати — это аристократы и их слуги. Кутёж с такой компанией включает в себя банкеты, званые ужины и тому подобное

После того как контакт помог или помешал персонажу, персонаж снова должен покутить, чтобы вернуть доброе расположение контакта. Контакт помогает вам один раз, а не пожизненно. Контакт остаётся дружественным, что может повлиять на игру и его взаимодействие с персонажами, но не гарантирует помощи.

Вы можете назначить конкретных персонажей контактами. Например, вы можете решить, что бармен «Убогой горгоны» и охранник, стоящий у западных ворот, являются дружественными контактами персонажа. Назначение определённых персонажей контактами даёт игрокам больше конкретики. Это позволяет вдохнуть жизнь в кампанию и добавить в игру персонажей, которые небезразличны игрокам. С другой стороны, за такими контактами будет трудно следить, а иногда контакт и вовсе может быть бесполезным, если не получится ввести его в игру.

Или же вы можете позволить игроку обзавестись контактом после кутежа. Когда персонажи находятся в области, где они кутят, игрок может указать в качестве дружественного контакта персонажа Мастера, с которым он встретился, если персонаж принадлежит к соответствующему социальному классу. Игрок должен придумать разумные объяснения этой связи, прежде чем использовать её в игре.

Сочетание этих двух подходов – хорошая идея, поскольку это делает связи с определёнными контактами более глубокими и показывает игроку, что накопленные им контакты полезны.

Этот способ может применяться и к враждебным контактам. Вы можете обозначить конкретного персонажа, которого группе следует избегать, или можете ввести его в неподходящий или драматический момент.

Максимальное число неопределённых дружественных контактов, которые есть у персонажа, равно 1 + модификатор Харизмы (минимум 1). Определённые и названные контакты не учитываются в этом пределе – только те, которые могут быть использованы в любое время для объявления персонажа Мастера в качестве контакта.

ПРИМ. ОТ ПЕРЕВОДЧИКОВ:

Это работает так – после кутежа у персонажа есть 1 неопределённый контакт, встретив того или иного персонажа мастера, персонаж может (с согласия мастера, при условии, что ПМ относится к тому же социальному статусу, с которым кутил персонаж и, если ПМ и персонаж могли вместе кутить) сказать что-то вроде «О, мы с ним вместе кутили всю прошлую неделю, он не откажет мне в помощи.»

Осложнения. Персонажи, которые кутят, рискуют ввязаться в драку, стать объектом неприятных слухов и испортить свою репутацию в городе. Согласно правилам, персонаж может получить осложнение с вероятностью 10% после недели кутежа.

ОСЛОЖНЕНИЯ ПРИ КУТЕЖЕ С ПРОСТОНАРОДЕМ

к8 Осложнение

- 1 Карманник украл у вас 1к10 × 5 зм.*
- 2 После драки в таверне у вас остался шрам.*
- 3 Вы не помните точно, что делали вечером, но явно что-то очень и очень незаконное.
- 4 Вам запрещено появляться в таверне из-за разгульного поведения.*
- 5 После пары-тройки кружек, вы поклялись на главной площади, что отправитесь на выполнение опасного задания.
- 6 Сюрприз! Вы теперь женаты/замужем.
- 7 Бегать голым по улице казалось лучшей идеей на свете!
- 8 Все зовут вас каким-то странным смущающим прозвищем, например, Пьяной кудряшкой или Убийцей скамеек, и никто не говорит, почему.

*Возможно участие соперника.

ОСЛОЖНЕНИЯ ПРИ КУТЕЖЕ С ЗАЖИТОЧНЫМИ ЛЮДЬМИ

к8 Осложнение

- 1 Вы случайно оскорбили главу гильдии, и гильдия не будет вести с вами дел, пока вы публично не извинитесь.*
- 2 Вы поклялись выполнить некое задание для храма или гильдии.
- 3 После неуместного поступка о вас говорит весь город.*
- 4 Особо неприятная личность по уши влюбилась в вас.*
- 5 Вы нажили себе врага в лице местного мага.*
- 6 Вы согласились помочь в проведении местного фестиваля, представления или аналогичного мероприятия.
- 7 Напившись, вы произнесли тост, который спровоцировал скандал с местными.
- 8 Вы потратили дополнительные 100 зм, пытаясь произвести впечатление на людей.

*Возможно участие соперника.

ОСЛОЖНЕНИЯ ПРИ КУТЕЖЕ СО ЗНАТЬЮ

к8 Осложнение

- 1 Одна из благородных семей настойчиво хочет сочетать вас браком с одним из своих наследников.*
- 2 Вы споткнулись и упали во время танца, и теперь ваш конфуз у всех на устах.
- 3 Вы согласились взять на себя долги одного аристократа.
- 4 Один из рыцарей бросил вам вызов.*
- 5 Вы нажили себе врага в лице местного аристократа.*
- 6 Один занудный аристократ настаивает, чтобы вы посещали его каждый день и слушали его долгие и утомительные рассуждения о магии.
- 7 Вы оказались центром различных постыдных слухов.*
- 8 Вы потратили дополнительные 500 зм, пытаясь произвести впечатление на людей.

*Возможно участие соперника.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПРЕДМЕТА

Персонаж, у которого есть время, деньги и необходимые инструменты, во время простоя может изготовить броню, оружие, одежду или другое немагическое снаряжение.

Ресурсы и определение результата. Помимо инструментов для создания предмета персонажу требуются материалы, цена которых равна половине цены продажи предмета. Чтобы определить, сколько рабочих недель на это потребуется, разделите эту цену в золоте на 50. Персонаж может изготовить несколько предметов в течение рабочей недели, если их общая цена не превышает 50 зм. Для изготовления предметов, цена которых превышает 50 зм, требуется потратить больше времени, а также требуется место, где можно безопасно оставить незаконченную работу.

Несколько персонажей могут объединить усилия. Разделите время работы на количество персонажей, которые занимаются созданием предмета. Как Мастер, вы решаете, сколько персонажей могут одновременно работать над предметом. Над маленьким предметом, например, кольцом, могут работать один или два персонажа, большой могут создавать 4 или больше персонажей.

Персонаж должен иметь владение инструментами, необходимыми для создания предмета, и иметь доступ к соответствующему оборудованию. Если персонажи изготавливают предмет совместно, каждый из них должен владеть соответствующими инструментами. Как Мастер, вы решаете, есть ли у персонажей необходимое оборудование. В таблице ниже приведено несколько примеров.

Владение	Предметы
Набор травника	Противоядие, зелье лечения
Инструменты кожевника	Кожаная броня, ботинки
Инструменты кузнеца	Оружие, броня
Инструменты ткача	Плащи, робы

Если все вышеперечисленные требования выполнены, персонаж изготавливает предмет. Персонаж может продать предмет, изготовленный таким образом, по цене из таблицы.

Изготовление магических предметов. Создание магического предмета требует не только времени, усилий и материалов. Это долгий процесс, включающий в себя одно или несколько приключений для поиска редких материалов и необходимых для создания предмета знаний.

Зелья лечения и свитки заклинаний – исключение из этого правила. Более подробно об этом читайте в разделах «Создание зелья лечения» и «Создание свитка заклинания».

Чтобы начать работу, персонажу необходима формула магического предмета, по которой он создаётся. Формула похожа на рецепт. В ней перечислены необходимые материалы и операции, необходимые для создания предмета.

Для завершения предмета обязательно требуется экзотический материал. Он может быть самым различным – от кожи йети до пузырька воды из водоворота на Стихийном плане Воды. Поиск этого материала можно сделать частью приключения.

Таблица «Ингредиенты для магических предметов» содержит показатель опасности существа, которое персонажи должны одолеть, чтобы получить материал для предмета. Обратите внимание, что одолеть существо – не обязательно означает собрать ингредиент с его тела. Более вероятно, что существо может охранять место или ресурс, который персонажи должны получить.



ИНГРЕДИЕНТЫ ДЛЯ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Редкость предмета	Диапазон показателя опасности (ПО)
Обычный	1–3
Необычный	4–8
Редкий	9–12
Очень редкий	13–18
Легендарный	19+

Выберите монстра или место, которые тематически подходят для предмета. К примеру, для создания *Доспеха моряка* может понадобиться эссенция водной аномалии. Для создания *посоха очарования* может потребоваться помощь конкретного арканалота, который поможет в обмен на услугу. А чтобы создать *посох силы*, необходим, например, кусок древнего камня, к которому однажды прикоснулся бог магии. Камень охраняется подозрительным андросфинксом.

Помимо того, что герои встретятся с могучим существом, создание предмета требует больших денежных затрат, которые уйдут на другие материалы, инструменты и многое другое, в зависимости от редкости предмета. Эти затраты и время, которое персонаж должен будет потратить на работу, показаны в таблице «Время и цена создания магических предметов». Для любых расходуемых предметов уменьшите стоимость и затраченное время вдвое.

ВРЕМЯ И ЦЕНА СОЗДАНИЯ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Редкость предмета	Рабочие недели*	Цена*
Обычный	1	50 зм
Необычный	2	200 зм
Редкий	10	2000 зм
Очень редкий	25	20000 зм
Легендарный	50	100000 зм

* Вдвое меньше для расходуемых предметов, вроде зелий и свитков

Для создания магического предмета, персонаж должен владеть соответствующими инструментами (как и при создании обычного предмета) или навыком Магия.

Если все вышеперечисленные требования выполнены, персонаж изготавливает магический предмет.

Осложнения. Большинство осложнений, связанных с созданием чего-либо, особенно магических предметов, связаны со сложностью поиска редких ингредиентов или компонентов, необходимых для завершения работы. Осложнения, с которыми персонаж может столкнуться в процессе создания, наиболее интересны. Когда персонаж работает над магическим предметом, на каждые 5 недель работы по созданию предмета с вероятностью 10% может возникнуть осложнение. В таблице «Осложнения при изготовлении» приведены примеры того, что может случиться.

Осложнения при изготовлении

кб	Осложнение
1	Расходятся слухи о том, что вы работаете над чем-то нестабильным и угрожающим поселению.*
2	У вас крадут инструменты, заставляя вас приобрести новые.*
3	Местный волшебник проявляет сильнейшую заинтересованность в вашей работе и настаивает на том, чтобы понаблюдать за вашей работой.
4	Могущественный дворянин предлагает внушительную сумму за результат вашей работы и не желает принимать отказ.*
5	Дварфийский клан обвиняет вас в краже тайных знаний, на которых основана ваша работа.*
6	Соперник распускает слухи, что ваши изделия низкого качества и часто ломаются.*

*Возможно участие соперника.

Изготовление зелий лечения. Зелья лечения вынесены в отдельную категорию по созданию предметов. Персонаж, владеющий набором травника, может их изготовить. Время и золото, необходимые для создания, указаны в таблице «Создание зелья лечения».

Создание зелья лечения

Тип	Время	Цена
Зелье лечения	1 день	25 зм
Зелье большого лечения	1 неделя	100 зм
Зелье отличного лечения	3 недели	1,000 зм
Зелье превосходного лечения	4 недели	10,000 зм

Преступная деятельность

Иногда «быть плохим» означает получить прибыль. Этот вид деятельности даёт персонажу шанс получить денег, но с риском заключения.

Ресурсы. Перед преступлением персонаж должен потратить одну рабочую неделю и не менее 25 зм на сбор информации о потенциальных целях.

Определение результата. Персонаж должен совершить серию проверок, сложность которых выбирается персонажем, исходя из прибыли, которую он хочет получить.

Выбранной сложностью может быть 10, 15, 20 или 25. Успешное завершение преступления приносит количество золотых монет, указанное в таблице «Стоимость добычи».

Чтобы совершить преступление, персонаж должен пройти три проверки: Скрытность (Ловкость), проверка Ловкости при использовании воровских инструментов и одна из следующих на выбор игрока: Интеллект (Расследование), Мудрость (Восприятие) или Харизма (Обман).

Если все проверки провалены, персонаж пойман и отправляется в тюрьму. Персонаж должен оплатить стоимость возможной добычи, а также отсидеть в тюрьме одну рабочую неделю за каждые 25 золотых возможной добычи.

Если одна проверка была успешна, то преступление сорвалось, но персонажа не поймали.

Если две проверки были успешны, то преступление частично удалось, и персонаж получает половину добычи. Если же все три проверки были успешны, персонаж получает всю добычу.

Стоимость добычи

Сл	Добыча
10	50 зм, ограбление бедного торговца
15	100 зм, ограбление богатого торговца
20	200 зм, ограбление аристократа
25	1000 зм, ограбление одного из богатейших людей города

Осложнения. Криминальная жизнь чревата осложнениями. Совершите бросок по таблице «Осложнения при преступлении» (или придумайте осложнение сами), если персонаж проходит только одну проверку. Если соперник персонажа входит в криминальные круги или служит закону, осложнение происходит, даже если персонаж прошёл две проверки.

Осложнения при преступлении

к8	Осложнение
1	За информацию о вашем преступлении обещано вознаграждение в размере вашей добычи.*
2	Неизвестный связывается с вами, угрожая сообщить о вашем преступлении, если вы не окажете ему услугу.*
3	Из-за вашего преступления жертва разорена.
4	Кто-то, кто знает о вашем преступлении, арестован по другому делу.
5	Ваша добыча это один единственный, легко опознаваемый предмет, который не удастся сбыть в здешних краях.
6	Вы ограбили кого-то, кто был под защитой местного криминального авторитета, который теперь хочет отомстить.
7	Ваша жертва хорошо знакома со стражей, что удваивает усилия по вашей поимке.
8	Ваша жертва просит одного из ваших сотоварищей по приключениям помочь раскрыть преступление.

*Возможно участие соперника.

Азартные игры

Азартные игры — отличный способ заработать состояние, или же быстро его спустить.

Ресурсы. Эта деятельность занимает одну рабочую неделю и требует ставку от 10 до 1000 зм или больше (на усмотрение Мастера).

Определение результата. Персонаж должен совершить серию проверок, при этом сложность определяется случайным образом в зависимости от особенностей конкретной игры. Часть риска азартных игр заключается в том, что никто не знает, кем может оказаться сидящий за столом.

Персонаж совершает три проверки: Мудрость (Проницательность), Харизма (Обман), Харизма (Запугивание). Если персонаж умеет пользоваться соответствующим игровым набором, это владение может заменить необходимый навык в любой из проверок. Сложность для каждой проверки равна 5+2к10, и для каждой проверки она рассчитывается отдельно. Для определения результатов игр используйте таблицу «Результаты игр».

РЕЗУЛЬТАТЫ ИГР

Результат	Исход
0 успехов	Потеря ставки и долг в размере ставки
1 успех	Потеря половины ставки
2 успеха	Возвращение ставки и ещё 50% от ставки сверху
3 успеха	Удвоение ставки

Осложнения. Азартные игры всегда привлекали сомнительных людей. Возможные осложнения включают в себя проблемы с законом и общение с различными преступниками, которые связаны с этой деятельностью. На каждую рабочую неделю, потраченную на азартные игры, существует 10% шанс осложнения, примеры которых можно найти в таблице «Осложнения при азартных играх».

ОСЛОЖНЕНИЯ ДЛЯ АЗАРТНЫХ ИГР

кб	Осложнение
1	Вас обвиняют в жульничестве. Вы решаете, действительно ли вы жульничали, или обвинения ложные.*
2	Городская стража устраивает облаву на игорный зал, а вас бросает в тюрьму.*
3	Местный аристократ проигрывает вам крупную сумму и громкогласно обещает отомстить.*
4	Вы выиграли деньги у члена гильдии воров низкого ранга, и теперь гильдия хочет вернуть их назад.
5	Местный криминальный авторитет настаивает на том, чтобы вы посещали только его игорный зал.
6	В город приезжает игрок, играющий с высокими ставками, и он настаивает на вашем участии в игре.

*Возможно участие соперника

БОЙЦОВСКИЙ ТУРНИР

Бойцовские турниры включают в себя кулачный бой, борьбу и другие несмертельные бои с турнирной сеткой, проходящие по определённым правилам. Если вы хотите ввести соревнования с боями насмерть, то к ним применяются стандартные боевые правила.

Ресурсы. Эта деятельность занимает одну рабочую неделю.

Определение результата. Персонаж должен совершить серию проверок, сложность которых определяется случайным образом и отражает особенности соперника, с которым сталкивается персонаж. Основная сложность бойцовских турниров заключается в незнании персонажем особенностей своих противников.

Персонаж совершает три проверки: Сила (Атлетика), Ловкость (Акробатика) и особую проверку Телосложения с бонусом, равным результату броска наибольшей Кости Хитов персонажа (Кость при этом не тратится). По желанию персонаж может заметить одну из этих проверок навыков броском атаки, используя одно из своих оружий. Сл проверки равна 5+2к10, и для каждой из них она генерируется отдельно. Сверьтесь с таблицей «Результат бойцовского турнира», чтобы узнать, что персонаж добился.

РЕЗУЛЬТАТ БОЙЦОВСКОГО ТУРНИРА

Результат	Исход
0 успехов	Проигрыш боёв, нулевой заработок
1 успех	50 зм
2 успеха	100 зм
3 успеха	200 зм

Осложнение. Персонажи, участвующие в боях, имеют дело со своими соперниками, людьми, которые делают ставки, и организаторами матчей. Персонаж, который участвовал в боях в течение рабочей недели, с вероятностью 10% может получить осложнение, примеры которых приведены в таблице «Осложнения во время бойцовского турнира».

ОСЛОЖНЕНИЯ ВО ВРЕМЯ БОЙЦОВСКОГО ТУРНИРА

кб	Осложнение
1	Противник клянётся отомстить Вам.*
2	Криминальный авторитет предлагает вам специально проиграть несколько матчей.*
3	Вы победили популярного местного чемпиона, вызвав раздражение толпы.
4	Вы победили слугу аристократа, вызвав гнев аристократического семейства.
5	Вас обвинили в жульничестве. Вне зависимости от справедливости обвинений, ваша репутация пострадала.*
6	Вы случайно нанесли почти смертельный удар своему противнику.

* Возможно участие соперника

ОТДЫХ

Иногда лучшее, что можно сделать между приключениями, это отдохнуть. Независимо от того, хочет персонаж получить свой заработанный тяжким трудом отпуск или просто оправиться от травм, отдых – идеальный вариант для искателей приключений, которым нужен перерыв. Этот вариант также идеально подходит игрокам, которые не хотят использовать систему простоя.

Ресурсы. Отдых занимает одну неделю. Персонаж должен поддерживать хотя бы скромное существование во время отдыха, чтобы получить преимущества от этой деятельности.

Определение результата. Персонажи, которые поддерживают хотя бы скромное существование во время отдыха, получают несколько преимуществ. Во время отдыха персонаж получает преимущество на спасброски против долгодействующих болезней и ядов.

Кроме того, в конце недели персонаж может завершить действие одного эффекта, который мешает персонажу восстанавливать хиты, или может восстановить одну характеристику, значение которой было опущено ниже нормального значения. Это преимущество не может быть использовано, если вредоносный эффект был вызван заклинанием или иным постоянно действующим магическим эффектом.

Осложнения. Отдых редко приводит к осложнениям. Если вы всё-таки хотите осложнить жизнь персонажам, введите в игру действие или событие, связанное с соперником.

РЕЛИГИОЗНОЕ СЛУЖЕНИЕ

Религиозные персонажи могут посвятить время простоя служению храму, помогая в проведении обрядов или проповедуя в народе. Тот, кто занимается этой деятельностью, может получить благосклонность высших иерархов храма.

Ресурсы. Выполнение религиозной службы требует доступа в храм и частых его посещений. Вера и мораль храма должны совпадать с верой и моралью персонажа. Если такое место доступно, деятельность занимает одну рабочую неделю, но не требует расходов в виде золота.



Определение результата. В конце затраченного времени персонаж выбирает, какую проверку совершить – Интеллекта (Религия) или Харизмы (Убеждение). Результат проверки определяет полученные преимущества в соответствии с таблицей «Религиозное служение».

РЕЛИГИОЗНОЕ СЛУЖЕНИЕ

Результат проверки	Последствия
1-10	Нет эффекта. Ваши усилия не производят стойкого впечатления.
11-20	Вы получаете одну благосклонность
21+	Вы получаете две благосклонности

В общем смысле благосклонность – это обещание помощи от представителей храма. Его можно потратить на помощь храма в решении конкретной проблемы, на политическую или социальную поддержку со стороны храма или на снижение стоимости жреческого заклинания в 2 раза. Благосклонность может также принимать форму божественного вмешательства, такую как предзнаменование, видение или незначительное чудо, случившееся в ключевой момент. Таким образом благосклонность тратится по решению Мастера, он также определяя их характер.

Заработанную благосклонность не нужно тратить немедленно, но хранить можно только определённое их количество. Персонаж может иметь максимальное количество неиспользованных благосклонностей, равное 1 + модификатор Харизмы (минимум одну неиспользованную благосклонность).

Осложнения. Храмы могут быть лабиринтами политических и социальных интриг. Даже действующее из самых добрых побуждений религиозное течение может впасть во внутренние склоки. Служащий храму персонаж рискует быть втянутым в эти дрязги. В каждую рабочую неделю, потраченную на религиозное служение, с вероятностью 10% может возникнуть осложнение, примеры которых приведены в таблице «Осложнения при религиозном служении».

ОСЛОЖНЕНИЯ ПРИ РЕЛИГИОЗНОМ СЛУЖЕНИИ

кб	Осложнение
1	Вы оскорбили священника словом или делом.*
2	Богохульство всегда богохульство, даже случайное.
3	Секретная секта, находящаяся в храме, предлагает вам членство.
4	Другой храм пытается завербовать вас в качестве шпиона.*
5	Старейшины храма умоляют вас взяться за выполнение священной миссии.
6	Вы случайно обнаружили что одна из ключевых фигур храма – дьяволопоклонник.

* Возможно участие соперника

ИССЛЕДОВАНИЕ

Предупреждён – значит вооружён. Исследование во время простоя позволяет персонажу получить знания о чудовище, местности, волшебном предмете или по какому-либо другому конкретному вопросу.

Ресурсы. Обычно для проведения исследования персонажу требуется доступ к библиотеке или к мудрецу. Если такой доступ имеется, то проведение исследования требует одной рабочей недели и не менее 50 зм, которые будут потрачены на материалы, взятки, подарки и прочие расходы.

Определение результата. Персонаж определяет, что является предметом исследования – конкретная личность, место или предмет. После одной рабочей недели персонаж совершает проверку Интеллекта с бонусом +1 за каждые 50 зм, потраченные сверх изначальных 50 зм, до максимума в +6. Кроме того, персонаж, у которого есть доступ к библиотеке со специальными книгами по предмету исследований или к хорошо осведомлённым мудрецам, получает преимущество на эту проверку. Определите, насколько много сведений получил персонаж, используя таблицу «Результаты исследования».

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Результат проверки	Итог
1-5	Безрезультатно
6-10	Вы изучили один фрагмент сведений
11-20	Вы изучили два фрагмента сведений
21+	Вы изучили три фрагмента сведений

Каждый фрагмент сведений равноценен одному правдивому утверждению о личности, местности или предмете. Это, например, могут быть знания о сопротивлении существа, пароль для доступа на запертый уровень подземелья, заклинания, наиболее часто применяющиеся в ордене волшебников и т. д.

Вы, как Мастер, являетесь последним судьёй и определяете, что именно узнал персонаж. В случае монстра или персонажа Мастера вы можете раскрыть часть его параметров или характера. Для места вы можете раскрыть одно из его секретов, таких как скрытый вход, ответ на загадку или природу существа, охраняющего место.

Осложнения. Наибольший риск при исследовании – получение ложной информации. Не все знания точны или правдивы, а соперник с наклонностями учёного, особенно если предмет исследования ему известен, может попытаться ввести персонажей в заблуждение. Соперник может подsunуть ложную информацию, подкупить мудрецов, чтобы те дали плохие советы, или просто украсть ключевые книги, необходимые для поиска достоверной информации.

Кроме того, персонаж может столкнуться с другими осложнениями во время исследования. На каждую рабочую неделю, потраченную на исследование, существует 10% шанс осложнения, примеры которых приведены в таблице «Осложнения во время исследований».

Осложнения во время исследований

к6	Осложнение
1	Вы случайно повредили редкую книгу.
2	Вы оскорбили мудреца, который требует теперь необыкновенный дар.*
3	Если бы вы знали, что книга была проклята, вы бы ни за что её не открыли.
4	Мудрец стал одержим идеей убедить вас в правдивости нескольких странных теорий о реальности.*
5	Ваши действия привели к тому, что вам запретили доступ в библиотеку, пока не возместите ущерб.*
6	Вы получили полезную информацию, но пообещали выполнить опасное задание в качестве оплаты.

* Возможно участие соперника

Создание свитка заклинания

Имея достаточно времени и терпения, заклинатель может перенести заклинание на свиток, создав свиток заклинания.

Прим. от переводчиков:

Под свитком в данном случае может пониматься любой носитель информации на который можно записать заклинание и с которого его можно скопировать в книгу заклинаний. Например: береста, кусок кожи, глиняная скрижаль и т.д.

Ресурсы. Создание свитка заклинания требует времени и денег (см. таблицу «Стоимость создания свитка заклинания») в зависимости от уровня заклинания, которое персонаж хочет записать.

Кроме того, персонаж должен владеть навыком Магия и использовать все материальные компоненты, необходимые для заклинания. А также, чтобы написать свиток, персонаж должен подготовить это заклинание или оно должно быть в списке известных персонажу заклинаний.

Если записываемое заклинание – заговор, то версия, записанная на свитке, будет работать так, как если бы заклинатель был 1 уровня.

Стоимость создания свитка заклинания

Уровень заклинания	Время	Затраты
Заговор	1 день	15 зм
1	1 день	25 зм
2	3 дня	250 зм
3	1 рабочая неделя	500 зм
4	2 рабочих недели	2500 зм
5	4 рабочих недели	5000 зм
6	8 рабочих недель	15000 зм
7	16 рабочих недель	25000 зм
8	32 рабочих недели	50000 зм
9	48 рабочих недель	250000 зм

Осложнение. Создание свитка заклинания – это затворническое дело, которое не привлекает к себе особого внимания. Осложнения, скорее всего, будут связаны с подготовкой к этому виду деятельности.

Каждую рабочую неделю, потраченную на написание свитка, существует 10% шанс что произойдёт осложнение, примеры которых можно найти в таблице «Осложнения при создании свитка заклинания».

Осложнения при создании свитка заклинания

к6	Осложнение
1	Вы купили последние редкие чернила, использующиеся для создания свитков, чем рассердили городского волшебника.
2	Священник из храма доброго божества обвиняет вас в использовании тёмной магии.*
3	Волшебник, желающий получить одно из ваших заклинаний, пытается заставить вас продать ему свиток.
4	Из-за странной ошибки, совершённой при создании свитка, он содержит случайное заклинание того же уровня.
5	На редком пергаменте, купленном для написания свитка, видна еле заметная карта.
6	В вашу мастерскую попытался проникнуть вор.

*Возможно участие соперника.

Продажа магического предмета

Продажа магического предмета – непростая задача. Искусные мошенники и воры всегда ищут лёгкий заработок, и нет никакой гарантии, что добросовестный покупатель, если он будет найден, сможет хорошо заплатить персонажу.

Ресурсы. Персонаж может найти покупателя на один магический предмет за одну рабочую неделю, потратив 25 зм на распространение информации о продаже. Персонаж за раз может продать только один предмет.

Определение результата. Персонаж, который хочет продать предмет, должен совершить проверку Харизмы (Убеждение), чтобы определить, сколько ему готовы заплатить. Персонаж может отказаться от продажи и потратить ещё одну рабочую неделю, чтобы повторить попытку. Используйте таблицы «Базовые цены магических предметов» и «Предложение на покупку магического предмета», чтобы определить цену продажи.

Базовые цены магических предметов

Редкость	Базовая цена*
Обычный	100 зм
Необычный	400 зм
Редкий	4000 зм
Очень редкий	40000 зм
Легендарный	200000 зм

*Для расходуемых предметов цена ниже в два раза

Предложение на покупку магического предмета

Результат проверки	Предложение
1-10	50% базовой цены
11-20	100% базовой цены
21+	150% базовой цены

Осложнения. Основной риск при продаже магического предмета заключается в привлечении внимания воров и иных желающих получить предмет, но не желающих за него платить. Некоторые могут попытаться сорвать сделку, чтобы укрепить свой собственный бизнес, или попытаться дискредитировать персонажа как добросовестного продавца.



Каждую рабочую неделю, которую персонаж пытается продать магический предмет, существует 10% шанс возникновения осложнений, примеры которых приведены в таблице «Осложнения при продаже магических предметов»

ОСЛОЖНЕНИЯ ПРИ ПРОДАЖЕ МАГИЧЕСКОГО ПРЕДМЕТА

кб	Осложнение
1	Ваш противник тайно организует покупку предмета, чтобы использовать его против вас.*
2	Воровская гильдия, предупреждённая о сделке, пытается украсть ваш предмет.*
3	Недоброжелатель распускает слухи о том, что предмет – подделка.*
4	Чародей заявляет, что предмет принадлежит ему по праву рождения, и требует его отдать.
5	Предыдущий владелец предмета или его выжившие союзники клянутся вернуть предмет силой.
6	Перед сделкой покупатель был убит.*

*Возможно участие соперника.

ОБУЧЕНИЕ

Персонаж может выучить новый язык или обучиться работе с инструментом, если у него есть достаточно свободного времени и есть учитель, согласный его обучать.

Ресурсы. Чтобы изучить язык или обучиться работе с инструментом обычно требуется не менее 10 рабочих недель, но это время может быть уменьшено на равное модификатору Интеллекта персонажа число рабочих недель (отрицательный модификатор не увеличивает время). Стоимость обучения составляет 25 зм за рабочую неделю.

Осложнения. Осложнения, возникающие во время обучения, обычно связаны с учителем. На каждые 10 рабочих недель, потраченных на обучение, с вероятностью 10% может возникнуть осложнение, примеры которых приведены в таблице «Осложнения при обучении».

ОСЛОЖНЕНИЯ ПРИ ОБУЧЕНИИ

кб	Осложнение
1	Ваш учитель исчез, и вам пришлось потратить одну рабочую неделю на поиски нового.*
2	Ваш учитель использует редкие, устаревшие методики обучения, что вызывает комментарии со стороны окружающих.
3	Ваш учитель – шпион, посланный, чтобы узнать ваши планы.*
4	Ваш учитель – разыскиваемый преступник.
5	Ваш учитель держит вас в ежовых рукавицах.
6	Учитель просит помочь ему справиться с угрозой.

*Возможно участие соперника.

РАБОТА

Когда ничего другого не остаётся, приключенец может заняться честным трудом, чтобы заработать на жизнь. Этот вид деятельности – попытка найти временную работу, характер и оплату которой трудно предсказать.

Ресурсы. Работа занимает одну рабочую неделю.

Определение результата. Чтобы определить, сколько денег получит персонаж, он совершает одну из проверок: Сила (Атлетика), Ловкость (Акробатика), Интеллект при использовании набора инструментов, Харизма (Выступление) или Харизма при игре на музыкальном инструменте. Обратитесь к таблице «Заработок», чтобы узнать, сколько денег получил персонаж в соответствии с результатом проверки.

ЗАРАБОТОК

Результат проверки	Заработок
9 или меньше	Бедное существование в течение недели
10-14	Скромное существование в течение недели
15-20	Комфортное существование в течение недели
21+	Комфортное существование в течение недели + 25 зм

Осложнения. Обычная работа редко приводит к значительным осложнениям. Однако таблица «Осложнения при работе» может добавить трудностей в жизнь рабочего. За каждую неделю, потраченную на работу, с вероятностью 10% персонаж может столкнуться с осложнением.

ОСЛОЖНЕНИЯ ПРИ РАБОТЕ

кб	Осложнение
1	Из-за жалобы клиента или драки с коллегой ваш заработок уменьшился на одну категорию.*
2	У вашего нанимателя возникли финансовые трудности, поэтому он не может вам заплатить.*
3	Сотрудник, знакомый с одной из влиятельных семей города, вас невзлюбил.*
4	Ваш наниматель оказался связан с тёмным культом или преступностью.
5	Банда преступников выбрала ваше дело как цель рэкета.*
6	Вы получили репутацию лентяя (заслуженно или нет – на ваш выбор), следующие 6 проверок для этого вида деятельности в течение шести рабочих недель совершаются с помехой.*

*Возможно участие соперника.

НАГРАЖДЕНИЕ МАГИЧЕСКИМИ ПРЕДМЕТАМИ

Магические предметы ценятся искателями приключений всех мастей и зачастую представляют собой главную награду в приключении. Правила для магических предметов представлены вместе с таблицами «Сокровищница» в главе 7 *Руководства Мастера*.

Данный раздел расширяет вышеупомянутые правила, предлагая новый способ определения предметов, которые попадут в руки персонажей, и добавляя в игру набор обычных магических предметов. Раздел заканчивается таблицами с магическими предметами, распределёнными по редкости.

Система в *Руководстве Мастера* разработана так, что вы можете генерировать все сокровища случайным образом, а также таблицы определяют, сколько предметов окажется у персонажей. Если кратко, таблицы выполняют свою функцию. Но разрабатывающий новое или изменяющий существующее приключение Мастер может предпочесть самостоятельно выбрать предметы, которые попадают в игру. Если вы как раз в такой ситуации, используйте представленные ниже правила для того, чтобы персонализировать свои сокровищницы, оставаясь при этом в пределах количества магических предметов, которые могут находиться в руках персонажей.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПО РЕДКОСТИ

Данный альтернативный метод определения сокровищ больше фокусируется на выборе магических предметов в зависимости от их редкости, нежели таблицы в *Руководстве Мастера*. Данный метод предполагает использование двух таблиц: «Награждение магическими предметами в зависимости от этапа» и «Награждение магическими предметами в зависимости от редкости».

Этап. Первая таблица показывает количество магических предметов, которое средняя группа обычно собирает за кампанию, и к 20 уровню обычно набирается сто предметов. Таблица показывает, сколько из этого количества группа получает на каждом из четырёх этапов [tier] игры. Таблица сознательно составлена так, что на втором этапе (уровни 5-10) партия получает больше предметов, чем на других уровнях. Второй этап – это стадия, на которой чаще всего происходит игра в типичной кампании, и полученные на этом этапе предметы готовят персонажей к приключениям на более высоких уровнях.

Редкость. Вторая таблица распределяет предметы, указанные в предыдущей таблице, по редкости, показывая количество предметов каждой редкости, которое персонажи соответствующего этапа предположительно будут иметь в инвентаре к его окончанию.

НАГРАЖДЕНИЕ МАГИЧЕСКИМИ ПРЕДМЕТАМИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РЕДКОСТИ

Уровень/ПО	Незначительные магические предметы					Значимые магические предметы			
	Обычный	Необычный	Редкий	Очень редкий	Легендарный	Необычный	Редкий	Очень редкий	Легендарный
1-4	6	2	1	0	0	2	0	0	0
5-10	10	12	5	1	0	5	1	0	0
11-16	3	6	9	5	1	1	2	2	1
17+	0	0	4	9	6	0	1	2	3
Всего	19	20	19	15	7	8	4	4	4

РАСКРЫВАЯ ЗАМЫСЕЛ: РАСПРЕДЕЛЕНИЕ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Руководство Мастера предполагает, что в рамках типичной кампании будет найдено определённое количество сокровищ. За двадцать уровней типичной игры совершается около 45 бросков по таблице «Сокровищница», распределённых следующим образом:

- Семь бросков по таблице «Сокровищница: показатель опасности 0-4»
- Восемнадцать бросков по таблице «Сокровищница: показатель опасности 5-10»
- Двенадцать бросков по таблице «Сокровищница: показатель опасности 11-16»
- Восемь бросков по таблице «Сокровищница: показатель опасности 17+»

Поскольку часто по таблице выпадает более одного магического предмета, в результате этих сорока пяти бросков у персонажей окажется около сотни предметов. По описанному здесь опциональному правилу выпадает такое же количество предметов, но они распределяются по степени редкости, позволяя вам контролировать, какие конкретно предметы могут получить персонажи.

Незначительные и значимые предметы. Обе таблицы в этом разделе показывают разницу между незначительными и значимыми магическими предметами. Это различие есть и в *Руководстве Мастера*, но эти термины там не использовались. В нём незначительные магические предметы были перечислены в таблицах магических предметов с А по Д, а значимые – с Е по З. Как вы видите из таблиц «Сокровищница» в той книге, значимые магические предметы должны попадаться гораздо реже, чем незначительные, даже на высоких уровнях.

НАГРАЖДЕНИЕ МАГИЧЕСКИМИ ПРЕДМЕТАМИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ЭТАПА

Уровень персонажей	Незначительные предметы	Значимые предметы	Всего предметов
1-4	9	2	11
5-10	28	6	34
11-16	24	6	30
17-20	19	6	25
Всего:	80	20	100

ВЫБОР ПРЕДМЕТОВ УРОВЕНЬ ЗА УРОВНЕМ

Обычно решение о том, где в разрабатываемом или модифицируемом приключении поместить магический предмет, исходит из того, что предмет здесь требуется по сюжету, что он нужен персонажам или что игрокам будет особенно приятно его получить.

Когда вы выбираете предмет в качестве сокровища в награду за столкновение, таблица «Награждение магическими предметами в зависимости от редкости» служит вашим бюджетом сокровищ. Вот как её использовать:

1. Сделайте в своих записях копию таблицы, чтобы можно было менять в ней числа по мере выбора предметов, которые вы помещаете в приключение.
2. Сверьтесь с колонкой Уровень/ПО и выберите ту строку, которая соответствует одному из следующих значений (на ваш выбор): уровень персонажей, показатель опасности владельца магического предмета или показатель опасности группы существ, охраняющих предмет. Значения в соответствующей строке таблицы указывают, сколько предметов соответствующей редкости стоит выдать искателям приключений к концу соответствующего этапа.
3. Выберите предмет любой редкости, для которой значение в данной строке таблицы не равно нулю.
4. Когда искатели приключений получают предмет, обновите таблицу, вычтя 1 из соответствующей ячейки в таблице.

Если в будущем вы выберете предмет, который из-за его редкости недоступен на данном этапе, но все ещё доступен в предыдущих, вычтите предмет из бюджета соответствующего предыдущего этапа. Если все предыдущие этапы также исчерпали бюджет предметов данной редкости, то вычтите его из бюджета более высокого этапа.

ВЫБОР КОНКРЕТНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Если вы предпочитаете более свободный метод выбора магических предметов, просто выберите те из них, которые вы хотите выдать персонажам, и когда герои получат соответствующий предмет, вычтите его из таблицы «Награждение магическими предметами в зависимости от редкости» в ваших записях. При этом всегда начинайте с нижнего этапа и вычитайте предмет сначала из колонки «Незначительные предметы» с соответствующей редкостью, а затем из колонки «Значимые предметы» с соответствующей редкостью (если колонка «Незначительные предметы» оказалась пуста).

Если на данном этапе для предметов соответствующей редкости в обеих колонках число равно нулю, вычитайте его из значения соответствующей колонки более высокого этапа. Таким образом вы полностью обнулите колонки соответствующей редкости, опустошая сначала нижние этапы, а потом более высокие.

НЕОБХОДИМЫ ЛИ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ В КАМПАНИИ?

Игра D&D построена на предположении, что магические предметы появляются периодически и что они являются благом, если предмет не проклят. Персонажи и монстры построены так, чтобы сталкиваться друг с другом без помощи магических предметов, и это означает, что владение магическим предметом всегда делает персонажа более мощным или разносторонним, чем типичный персонаж того же уровня. Вам как мастеру не нужно беспокоиться о награждении магическими предметами только для того, чтобы персонажи могли справиться с угрозами кампании. Магические предметы – действительно награды. Они полезны? Безусловно. Они необходимы? Нет.

Магические предметы могут перейти из разряда приятных в разряд необходимых для редких групп, в которых нет ни заклинателей, ни монахов, ни персонажей Мастера, способных сотворить магическое оружие. Отсутствие магии делает для партии невероятно сложными столкновения с монстрами, у которых есть сопротивление или иммунитет к немагическому урону. В такой игре вам стоит дать игрокам магическое оружие или избегать использования таких монстров.

ПЕРЕПОЛНЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПРЕДМЕТАМИ

Таблицы магических предметов из этой главы основаны на количестве предметов, которое должны получать персонажи, а не на количестве предметов, доступных в приключении. При создании или изменении приключения учитывайте, что персонажи могут не найти все прописанные в приключении предметы, если только большая часть сокровищ не находится в легкодоступных местах. Хорошее правило: приключение может содержать в себе на 25% предметов больше, чем обозначено в таблицах (округляется вверх). Например, приключение для персонажей с 1 по 4 уровень может содержать 14 предметов, а не 11, в расчёте на то, что 3 предмета не будут найдены.

ОБЫЧНЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Руководство Мастера включает в себя множество магических предметов каждой редкости, кроме обычных. Некоторые из них представлены в этой книге. Эти предметы редко увеличивают силу отряда, но они, скорее всего, будут развлекать игроков и создавать интересные возможности для ролевого отыгрыша.

АМУЛЕТ ТЁМНОГО ОСКОЛКА

Чудесный предмет, обычный (требуется настройка колдуном)

Этот амулет выполнен из цельного осколка упругого экстрапланарного материала, происходящего из царства покровителя вашего колдуна. Пока он надет на вас, вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете использовать этот амулет как магическую фокусировку для своих заклинаний колдуна.
- Вы можете попробовать сотворить заговор, которого не знаете. Этот заговор должен быть в списке заклинаний колдуна, и вы должны пройти проверку Интеллекта (Магия) Сл 10. При успехе вы творите заклинание. При провале и заклинание, и действие, которое было предназначено для сотворения заклинания, теряется. В любом случае вы не можете снова использовать это свойство, пока не завершите продолжительный отдых.

БУСИНА НАСЫЩЕНИЯ

Чудесный предмет, обычный

Эта пористая безвкусная студенистая бусина растворяется у вас на языке и насыщает вас на 1 день.

ГОВОРЯЩАЯ КУКЛА

Чудесный предмет, обычный (требуется настройка)

Пока кукла находится в пределах 5 футов от вас, вы можете во время короткого отдыха сказать ей до шести фраз, ни одна из которых не может быть длиннее шести слов, и установить наблюдаемые условия, при которых кукла будет говорить каждую фразу. Каким бы ни было условие, оно должно совершиться в пределах 5 футов от куклы, чтобы она заговорила. Например, когда кто-то поднимет куклу, она может сказать: «Я хочу конфетку». Фразы куклы теряются, когда ваша настройка на неё заканчивается.

ГОРШОК ПРОБУЖДЕНИЯ

Чудесный предмет, обычный

Если вы посадите обычный куст в этот 10-фунтовый глиняный горшок и будете выращивать его в течение 30 дней, к концу этого времени куст магическим образом превратится в Пробуждённый куст (см. характеристики в *Бестиарии*). При пробуждении куст ломает корнями горшок, уничтожая его.

Пробуждённый куст дружелюбен к вам. Куст ничего не делает в отсутствие команд от вас.

ДИРИЖЁРСКАЯ ПАЛОЧКА

Волшебная палочка, обычный

У этой волшебной палочки 3 заряда. Если вы её держите, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы создать оркестровую музыку, размахивая ею. Музыка слышно на расстоянии 60 футов, и она заканчивается, когда вы перестанете размахивать палочкой.

Палочка ежедневно восстанавливает все заряды на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет 1, играет грустный тромбон, а палочка рассыпается в пыль и уничтожается.

ДОСПЕХ БЫСТРОГО СНЯТИЯ

Доспех (лёгкий, средний или тяжёлый), обычный

Вы можете снять этот доспех действием.

ДЫМЯЩИЙ ДОСПЕХ

Доспех (любой), обычный

Когда этот доспех надет, он источает клубы не имеющего запаха безвредного дыма.

ЗАПАСНОЙ ГЛАЗ

Чудесный предмет, обычный (требует настройки)

Этот искусственный глаз заменяет настоящий, который был потерян или удалён. Когда запасной глаз вставлен в глазницу, его не может удалить никто, кроме вас, и вы можете видеть сквозь этот крошечный шарик, как будто это обычный глаз.

ИЗНОСОСТОЙКАЯ КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

Чудесный предмет, обычный

Эта книга заклинаний, включая все в ней записанное, не может быть повреждена огнём или погружением в воду. Кроме того, она не портится со временем.

ИНСТРУМЕНТ ИЛЛЮЗИЙ

Чудесный предмет, обычный (требует настройки)

Когда вы играете на этом инструменте, вы можете создавать безвредные иллюзорные визуальные эффекты в пределах сферы радиусом 5 футов с центром на инструменте. Если вы бард, радиус возрастает до 15 футов. Примеры визуальных эффектов – светящиеся ноты в воздухе, призрачная танцовщица, бабочки или медленно падающие хлопья снега. Магические эффекты неосознаемы и не издадут звуков, кроме того, их иллюзорность очевидна. Эффекты заканчиваются, когда вы перестаёте играть.

ИНСТРУМЕНТ НАДПИСЕЙ

Чудесный предмет, обычный (требует настройки)

У этого инструмента 3 заряда. Играя на нём, вы можете действием потратить один заряд инструмента, чтобы написать магическое послание на немагическом предмете или поверхности, которые вы можете видеть в пределах 30 футов от вас.

Послание не может превышать 6 слов и должно быть написано на известном вам языке. Если вы бард, то можете увеличить длину сообщения ещё на 7 слов, и по вашему выбору слова могут слабо светиться, что позволит прочесть их в немагической темноте. Применение заклинания рассеивание магии на слова стирает их. В противном случае сообщение пропадает через 24 часа.

Инструмент восстанавливает все потраченные заряды ежедневно на рассвете.

НЕСЛОМИМАЯ СТРЕЛА



КОСТЬ ШАРЛАТАНА

Чудесный предмет, обычный (требует настройки)

Когда вы бросаете эту 6-гранную кость, вы можете выбрать, какой гранью она выпадет.

КРУЖКА ТРЕЗВОСТИ

Чудесный предмет, обычный

На одной стороне этой кружки изображено суровое лицо. Вы можете пить из этой кружки эль, вино или любой другой немагический алкоголь и не пьянеть. Кружка не оказывает никакого эффекта на магический алкоголь и вредные вещества, такие как яд.

МЕХАНИСТИЧЕСКИЙ АМУЛЕТ

Чудесный предмет, обычный

Этот медный амулет содержит очень маленькие шестерёнки, находящиеся в постоянном движении и заряженные магией Механуса – плана механической предопределённости. Существо, которое прикладывает амулет к уху, может услышать тихое тиканье и шуршание шестерёнок.

Когда вы носите этот амулет и совершаете бросок атаки, вы можете не бросать к20 и просто выбрать значение 10 на кости. Это свойство нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

НЕСЛОМИМАЯ СТРЕЛА

Оружие (стрела), обычный

Эта стрела не может быть сломана, кроме как в области антимагии.

ОПРОКИДЫВАЮЩИЙ БОЕПРИПАС

Оружие (любой боеприпас), обычный

Существо, в которое попал такой боеприпас, должно преуспеть спасброске Силы со Сл 10, иначе будет сбито с ног.

ОСВЕЖАЮЩАЯ БУСИНА

Чудесный предмет, обычный

Эта пористая безвкусная студенистая бусина растворяется в жидкости, превращая до пинты жидкости в свежую чистую холодную воду. Бусина не оказывает эффект на магические жидкости или опасные вещества типа яда.

ОСЕНЁННЫЙ ЛУНОЙ МЕЧ

Оружие (любой меч), обычный

В темноте обнажённое лезвие этого меча излучает лунный свет, создавая яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет в радиусе ещё 15 футов.

ПАЛОЧКА ПИРОТЕХНИКИ

Волшебная палочка, обычный

У этой волшебной палочки 7 зарядов. Если вы её держите, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы создать безвредную разноцветную вспышку света в точке в пределах 60 футов. Эта вспышка сопровождается потрескивающим шумом, слышимым на расстоянии 300 футов. Свет такой же яркий, как пламя факела, но длится всего секунду.

Палочка ежедневно восстанавливает все 1кб+1 заряд на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет 1, палочка взрывается безвредным пиротехническим всполохом и уничтожается.

ПАЛОЧКА УЛЫБОК

Волшебная палочка, обычный

У этой волшебной палочки 3 заряда. Если вы её держите, вы можете действием потратить 1 заряд и выбрать в качестве цели гуманоида, которого видите в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 10, иначе она будет улыбаться 1 минуту.

Палочка восстанавливает все заряды на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет 1, палочка превращается в Палочку хмурых взглядов.

ПАЛОЧКА ХМУРЫХ ВЗГЛЯДОВ

Волшебная палочка, обычный

У этой волшебной палочки 3 заряда. Если вы её держите, вы можете действием потратить 1 заряд и выбрать в качестве цели гуманоида, которого видите в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 10, иначе она будет хмуриться 1 минуту.

Палочка восстанавливает все заряды на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет 1, палочка превращается в Палочку улыбок.

ПАРФЮМ ОЧАРОВАНИЯ

Чудесный предмет, обычный

Этот крошечный пузырёк содержит магический парфюм в количестве, достаточном для одного использования. Действием вы можете нанести парфюм на себя, и его эффект будет длиться один час. В течение этого времени вы совершаете все проверки Харизмы, направленные на гуманоидов с рейтингом опасности 1 и ниже, с преимуществом. Те, на кого воздействует эффект парфюма, не понимают, что подверглись воздействию магии.

ПЛАЩ МНОЖЕСТВА СТИЛЕЙ

Чудесный предмет, обычный

Когда вы носите этот плащ, вы можете бонусным действием заставить его изменить стиль, цвет и видимое качество. 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.

ПЛАУТОВСКОЙ ЗАМОК

Чудесный предмет, обычный

Этот замок выглядит как обычный замок (описанный в главе 5 *Книги игрока*), и к нему прилагается один ключ. Внутренний механизм замка магическим образом двигается, чтобы предотвратить попытки взлома. Проверки Ловкости с целью вскрыть этот замок совершаются с помехой.

ПОСОХ ПТИЧЬЕГО ЩЕБЕТА

Посох, обычный

Этот деревянный посох украшен резьбой в виде птиц. У него 10 зарядов. Держа посох, вы можете действием потратить один заряд и создать на расстоянии до 60 футов один из следующих звуков: чирикание вьюрка, карканье ворона, криканье утки, кудахтанье курицы, гогот гуся, клич гагары, кулдыканье индюка, плач чайки, уханье совы или крик орла.

Посох ежедневно восстанавливает 1кб +4 заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет 1, посох взрывается безвредным облаком птичьих перьев и пропадает навсегда.

ПОСОХ УКРАШЕНИЯ

Посох, обычный

Если вы размещаете объект, весящий не более 1 фунта (такой как осколок кристалла, яйцо или камень) выше наконечника посоха, пока держите его, объект поднимается на дюйм от наконечника посоха и остаётся там до тех пор, пока не будет перемещён или пока посох находится у вас. Посох может одновременно удерживать до трёх таких объектов плавающими над его наконечником. Пока вы держите посох, вы можете заставить один из объектов медленно вращаться или изменить своё местоположение.

ПОСОХ ЦВЕТОВ

Посох, обычный

У этого деревянного посоха 10 зарядов. Держа посох, вы можете действием потратить один заряд. Пробуждённый силой посоха цветок вырастет на почве или грязи в пределах 5 футов от вас или на самом посохе. Если вы не выбрали тип цветка, посох создаёт маргаритку с лёгким запахом. Цветок безвредный и немагический. Он растёт и увядает как обычный цветок.

Посох ежедневно восстанавливает 1к6 +4 заряда на рассвете. Если вы потратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет 1, посох превращается в лепестки цветов и пропадает навсегда.

РАЗВЕВАЮЩИЙСЯ ПЛАЩ

Чудесный предмет, обычный

Когда вы носите этот плащ, вы можете бонусным действием заставить его драматично развеваться.

РОГ БЕЗЗВУЧНОГО СИГНАЛА

Чудесный предмет, обычный

У этого рога 4 заряда. Когда вы используете действие, чтобы подуть в него, одно существо по вашему выбору может слышать трубный звук рога, при условии, что оно находится не более, чем в 600 футах от рога, и не оглохшее. Никакие другие существа не слышат звук рога. Рог восстанавливает 1к4 потраченных зарядов ежедневно на рассвете.

РУБИН БОЕВОГО МАГА

Чудесный предмет, обычный (требуется настройка заклинателем)

Испещрённый магическими рунами, этот рубин диаметром 1 дюйм позволяет использовать простое или воинское оружие в качестве магической фокусировки. Чтобы это сделать, вы должны прикрепить рубин к оружию, прижимая его к оружию не менее 10 минут. После этого удалить рубин можно будет только действием или уничтожив оружие. Даже преграда магии не заставит его отсоединиться. Рубин падает с оружия, если ваша настройка на него оканчивается.

САМОЧИНЯЩАЯСЯ ОДЕЖДА

Чудесный предмет, обычный

Эта элегантная одежда путешественника волшебным образом восстанавливает износ и разрывы. Куски ткани, которые были уничтожены, не могут самостоятельно восстановиться.

САПОГИ ЛОЖНЫХ СЛЕДОВ

Чудесный предмет, обычный

Только гуманоиды могут носить эти сапоги. Когда вы их носите, то можете их заставить оставлять следы других гуманоидов вашего размера.

СВЕРКАЮЩИЙ ДОСПЕХ

Доспех (любой средний или тяжёлый), Обычный

Этот доспех никогда не покрывается грязью.

СВЕЧА ГЛУБИН

Чудесный предмет, обычный

Пламя этой свечи не гаснет при погружении в воду. Она излучает свет и тепло как обычная свеча.

СКЛАДНОЙ ШЕСТ

Чудесный предмет, обычный

Держа этот 10-футовый шест, вы можете действием произнести командное слово и сложить шест в 1-футовый жезл для удобства хранения. Вес шеста не меняется. Вы можете действием произнести другое командное слово и заставить жезл снова превратиться в шест, однако шест удлинится только настолько, насколько позволяет окружающее пространство.

СЛУХОВОЙ РОГ

Чудесный предмет, обычный

Будучи поднесённым к уху, этот рог подавляет на вас эффекты состояния оглохший и позволяет слышать нормально.

СРАСТАЮЩАЯСЯ ВЕРЁВКА

Чудесный предмет, обычный

Вы можете разрезать этот 50-футовый моток верёвки на любое количество частей, а затем действием сказать командное слово и заставить их соединиться обратно. Части должны соприкоснуться друг с другом и не должны использоваться в данный момент. Срастающаяся верёвка навсегда укорачивается если её часть потеряна или уничтожена.

СФЕРА ВРЕМЕНИ

Чудесный предмет, обычный

Держа эту сферу, вы можете действием определить время суток на улице (утро, день, вечер или ночь). Это свойство работает только на материальном плане.

СФЕРА НАПРАВЛЕНИЯ

Чудесный предмет, обычный

Держа эту сферу, вы можете действием определить направление на север. Это свойство работает только на материальном плане.

ТАИНСТВЕННЫЙ КЛЮЧ

Чудесный предмет, обычный

Головка этого ключа выполнена в виде вопросительного знака. Существует шанс 5%, что ключ откроет любой замок, в который был вставлен. Однажды открыв что либо, ключ пропадает.

ТРОСТЬ ВЕТЕРАНА

Чудесный предмет, обычный

Когда вы перехватываете эту трость и бонусным действием произносите командное слово, трость превращается в обычный длинный меч и перестаёт быть магической.

ТРУБКА ДЫМНЫХ МОНСТРОВ

Чудесный предмет, обычный

Куря эту трубку, вы можете действием выдохнуть облако дыма, которое принимает форму одного существа, например, дракона, фламфа или лягемота. Эта форма должна быть достаточно маленькой, чтобы уместиться в 1-футовый куб, и теряет очертания спустя несколько секунд, превращаясь в обычное облако дыма.

УДОБНЫЙ МЕШОЧЕК СПЕЦИЙ ХЕВАРДА

Чудесный предмет, обычный

Этот мешочек пуст, и у него 10 зарядов. Держа его в руке, вы можете действием потратить один заряд, назвать любую немагическую пищевую приправу (например, соль, перец, шафран или кинза), и вытащить щепотку приправы из мешочка. Щепотки достаточно, чтобы приправить одну порцию еды. Мешок ежедневно восстанавливает 1к6+4 потраченных зарядов на рассвете.

ШЕСТ РЫБОЛОВСТВА

Чудесный предмет, обычный

Держа этот 10-футовый шест, вы можете произнести командное слово и трансформировать его в рыболовную удочку с крючком, леской и поплавком. Повторное произнесение слова снова превращает его в 10-футовый шест.

ШЛЕМ УЖАСА

Чудесный предмет, обычный

Этот жуткий стальной шлем заставляет ваши глаза светиться красным, когда вы его носите.

ШАЛЯПА ВОЛШЕБСТВА

Чудесный предмет, обычный (необходима настройка волшебником)

Эта старинная конусообразная шляпа украшена золотыми полумесяцами и звёздами. Пока она надета на вас, вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете использовать эту шляпу как заклинательную фокусировку для своих заклинаний волшебника.
- Вы можете попытаться сотворить заговор, которого не знаете. Заговор должен присутствовать в списке заклинаний волшебника, и вы должны пройти проверку Интеллекта (Магия) Сл 10. При успехе вы творите заклинание. При провале и заклинание, и действие, которое было предназначено для сотворения заклинания, теряется. В любом случае вы не можете снова использовать это свойство, пока не завершите продолжительный отдых.

ШАЛЯПА ВРЕДИТЕЛЕЙ

Чудесный предмет, обычный

У этой шляпы три заряда. Держа шляпу, вы можете действием потратить один заряд и произнести командное слово, которое по вашему выбору вызовет **летучую мышь** [bat], **лягушку** [frog] или **крысу** [rat] (см. характеристики в *Книге игрока* или *Бестиарии*). Вызванное существо появляется в шляпе и пытается уйти от вас с максимально возможной скоростью. Существо ни дружелюбно, ни враждебно, и не находится под вашим контролем. Оно ведёт себя как обычное существо своего вида и исчезает через 1 час или, когда его здоровье падает до 0. Шляпа восстанавливает израсходованные заряды ежедневно на рассвете.

ЩИТ ЭКСПРЕССИИ

Доспех (щит), обычный

Передняя сторона щита имеет форму лица. Когда вы носите щит, вы можете бонусным действием поменять выражение лица.

ТАБЛИЦЫ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Таблицы в этом разделе классифицируют магические предметы из *Руководства Мастера* и новые предметы, представленные здесь, как незначительные и значимые. Далее предметы группируются по их редкости. В таблицах указан тип предмета и отмечается, требует ли он настройки. Артефакты сюда не включены; они находятся даже за пределами значимых предметов по силе и значимости.

СОЗДАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ОБЫЧНЫХ ПРЕДМЕТОВ.

Раздел «Особые свойства» в главе 7 *Руководства Мастера* полезен, если вы хотите создать другие обычные магические предметы. Например, таблица «Какими малыми свойствами обладает предмет?» может вдохновить вас на создание магического предмета, который позволит персонажу разговаривать на Гоблинском и понимать его (основываясь на свойстве «Язык»), или магического предмета, который светится в присутствии друзей (основываясь на свойстве «Часовой») или магического предмета, который проецирует голос владельца на большое расстояние (основываясь на свойстве «Полководец»).

НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ, ОБЫЧНЫЕ

Предмет	Тип	Настройка?
Амулет тёмного осколка	Чудесный предмет	Да (колдун)
Бусина насыщения	Чудесный предмет	Нет
Говорящая кукла	Чудесный предмет	Да
Горшок пробуждения	Чудесный предмет	Нет
Дирижёрская палочка	Волшебная палочка	Нет
Доспех быстрого снятия	Доспех	Нет
Дымящий доспех	Доспех	Нет
Запасной глаз	Чудесный предмет	Да
Зелье лазания	Зелье	Нет
Зелье лечения	Зелье	Нет
Износостойкая книга заклинаний	Чудесный предмет	Нет
Инструмент иллюзий	Чудесный предмет	Да
Инструмент надписей	Чудесный предмет	Да
Кость шарлатана	Чудесный предмет	Нет
Кружка трезвости	Чудесный предмет	Нет
Механистический амулет	Чудесный предмет	Нет
Несломимая стрела	Оружие	Нет
Освежающая бусина	Чудесный предмет	Нет
Осенённый луной меч	Оружие	Нет
Опрокидывающий боеприпас	Оружие	Нет
Палочка пиротехники	Волшебная палочка	Нет
Палочка улыбок	Волшебная палочка	Нет
Палочка хмурых взглядов	Волшебная палочка	Нет
Парфюм очарования	Чудесный предмет	Нет
Плащ множества стилей	Чудесный предмет	Нет
Плутовской замок	Чудесный предмет	Нет
Посох птичьего щёбета	Посох	Нет
Посох украшения	Посох	Нет
Посох цветов	Посох	Нет
Развевающийся плащ	Чудесный предмет	Нет
Рог беззвучного сигнала	Чудесный предмет	Нет
Рубин боевого мага	Чудесный предмет	Да (заклинатель)
Самочинящаяся одежда	Чудесный предмет	Нет
Сапоги ложных следов	Чудесный предмет	Нет
Сверкающий доспех	Доспех	Нет
Свеча глубин	Чудесный предмет	Нет
Свиток заклинания (заговор)	Свиток	Нет
Свиток заклинания (1 уровень)	Свиток	Нет
Складной шест	Чудесный предмет	Нет
Слуховой рог	Чудесный предмет	Нет
Срастающаяся верёвка	Чудесный предмет	Нет
Сфера времени	Чудесный предмет	Нет
Сфера направления	Чудесный предмет	Нет
Таинственный ключ	Чудесный предмет	Нет
Трость ветерана	Чудесный предмет	Нет
Трубка дымных монстров	Чудесный предмет	Нет
Удобный мешочек специй Хеварда	Чудесный предмет	Нет

Предмет	Тип	Настройка?
Шест рыболовства	Чудесный предмет	Нет
Шлем ужаса	Чудесный предмет	Нет
Шляпа волшебства	Чудесный предмет	Да (волшебник)
Шляпа вредителей	Чудесный предмет	Нет
Щит экспрессии	Доспех	Нет

НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ, НЕОБЫЧНЫЕ

Предмет	Тип	Настройка?
Алхимический сосуд	Чудесный предмет	Нет
Боеприпасы, +1	Оружие	Нет
Верёвка лазания	Чудесный предмет	Нет
Волшебная палочка обнаружения магии	Волшебная палочка	Нет
Волшебная палочка секретов	Волшебная палочка	Нет
Графин бесконечной воды	Чудесный предмет	Нет
Доспех моряка	Доспех	Нет
Зелье большого лечения	Зелье	Нет
Зелье дружбы с животными	Зелье	Нет
Зелье огненного дыхания	Зелье	Нет
Зелье подводного дыхания	Зелье	Нет
Зелье силы холмового великана	Зелье	Нет
Зелье сопротивления	Зелье	Нет
Зелье увеличения	Зелье	Нет
Зелье яда	Зелье	Нет
Камень элементаля	Чудесный предмет	Нет
Камни послания	Чудесный предмет	Нет
Кольцо плавания	Кольцо	Нет
Любовное зелье	Зелье	Нет
Мазь Кеогтома	Чудесный предмет	Нет
Мантия полезных предметов	Чудесный предмет	Нет
Масло скольжения	Зелье	Нет
Медальон здоровья	Чудесный предмет	Нет
Мифрильный доспех	Доспех	Нет
Неподвижный жезл	Жезл	Нет
Ночные очки	Чудесный предмет	Нет
Очки детального зрения	Чудесный предмет	Нет
Парящая сфера	Чудесный предмет	Нет
Плащ ската	Чудесный предмет	Нет
Порошок исчезновения	Чудесный предмет	Нет
Порошок сухости	Чудесный предмет	Нет
Порошок чихания и удушения	Чудесный предмет	Нет
Свиток заклинания (2 уровень)	Свиток	Нет
Свиток заклинания (3 уровень)	Свиток	Нет
Седло кавалериста	Чудесный предмет	Нет
Сумка хранения	Чудесный предмет	Нет
Фонарь обнаружения	Чудесный предмет	Нет
Шапка подводного дыхания	Чудесный предмет	Нет
Шлем понимания языков	Чудесный предмет	Нет

НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ, РЕДКИЕ

Предмет	Тип	Настройка?
Боеприпас, +2	Оружие	Нет
Бусина силы	Чудесный предмет	Нет
Зелье газообразной формы	Зелье	Нет
Зелье героизма	Зелье	Нет
Зелье неуязвимости	Зелье	Нет
Зелье отличного лечения	Зелье	Нет
Зелье силы каменного великана	Зелье	Нет
Зелье силы ледяного великана	Зелье	Нет
Зелье силы огненного великана	Зелье	Нет
Зелье уменьшения	Зелье	Нет
Зелье чтения мыслей	Зелье	Нет
Зелье ясновидения	Зелье	Нет
Колокольчик открывания	Чудесный предмет	Нет
Масло эфирности	Зелье	Нет
Ожерелье огненных шаров	Чудесный предмет	Нет
Переносная дыра	Чудесный предмет	Нет
Перо Кваля	Чудесный предмет	Нет
Подковы скорости	Чудесный предмет	Нет
Свиток заклинания (4 уровень)	Свиток	Нет
Свиток заклинания (5 уровень)	Свиток	Нет
Свиток защиты	Свиток	Нет
Складная лодка	Чудесный предмет	Нет
Сумка с бобами	Чудесный предмет	Нет
Удобный рюкзак Хеварда	Чудесный предмет	Нет
Эликсир здоровья	Зелье	Нет

НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ, ОЧЕНЬ РЕДКИЕ

Предмет	Тип	Настройка?
Боеприпас, +3	Оружие	Нет
Зелье долголетия	Зелье	Нет
Зелье живучести	Зелье	Нет
Зелье невидимости	Зелье	Нет
Зелье полёта	Зелье	Нет
Зелье превосходного лечения	Зелье	Нет
Зелье силы облачного великана	Зелье	Нет
Зелье скорости	Зелье	Нет
Масло остроты	Зелье	Нет
Подковы ветра	Чудесный предмет	Нет
Свиток заклинания (6 уровень)	Свиток	Нет
Свиток заклинания (7 уровень)	Свиток	Нет
Свиток заклинания (8 уровень)	Свиток	Нет
Стрела убийства	Оружие	Нет
Сумка пожирания	Чудесный предмет	Нет
Чудесные краски Нолзура	Чудесный предмет	Нет

НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ, ЛЕГЕНДАРНЫЕ

Предмет	Тип	Настройка?
Зелье силы штормового великана	Зелье	Нет
Превосходный клей	Чудесный предмет	Нет
Свиток заклинания (9 уровень)	Свиток	Нет
Универсальный растворитель	Чудесный предмет	Нет

ЗНАЧИМЫЕ ПРЕДМЕТЫ, НЕОБЫЧНЫЕ

Предмет	Тип	Настройка?
Адамантовый доспех	Доспех	Нет
Амулет защиты от обнаружения и поиска	Чудесный предмет	Да
Сумка фокусов	Чудесный предмет	Нет
Эльфийские сапоги	Чудесный предмет	Нет
Сапоги ходьбы и прыжков	Чудесный предмет	Да
Заполярные сапоги	Чудесный предмет	Да
Наручи стрельбы из лука	Чудесный предмет	Да
Брошь защиты	Чудесный предмет	Да
Помело полёта	Чудесный предмет	Нет
Обруч сжигания	Чудесный предмет	Нет
Эльфийский плащ	Чудесный предмет	Да
Плащ защиты	Чудесный предмет	Да
Колода иллюзий	Чудесный предмет	Нет
Вечнодымящаяся бутылка	Чудесный предмет	Нет
Очки очарования	Чудесный предмет	Да
Очки орлиного зрения	Чудесный предмет	Да
Статуэтка чудесной силы (серебряный ворон)	Чудесный предмет	Нет
Рукавицы силы огра	Чудесный предмет	Да
Камень сияния	Чудесный предмет	Нет
Перчатки ловли снарядов	Чудесный предмет	Да
Перчатки плавания и лазания	Чудесный предмет	Да
Перчатки воровства	Чудесный предмет	Нет
Шапка маскировки	Чудесный предмет	Да
Повязка интеллекта	Чудесный предмет	Да
Шлем телепатии	Чудесный предмет	Да
Инструмент бардов (лютня Досс)	Чудесный предмет	Да (бард)
Инструмент бардов (бандура Фоклучан)	Чудесный предмет	Да (бард)
Инструмент бардов (цитра Мак-Фуирмид)	Чудесный предмет	Да (бард)
Метательное копьё молнии	Оружие	Нет
Медальон мыслей	Чудесный предмет	Да
Ожерелье адаптации	Чудесный предмет	Да
Жемчужина силы	Чудесный предмет	Да (заклинатель)
Медальон затягивающих ран	Чудесный предмет	Да
Свирель ужаса	Чудесный предмет	Нет
Свирель канализации	Чудесный предмет	Да
Колчан Элонны	Чудесный предмет	Нет
Кольцо прыжков	Кольцо	Да
Кольцо защиты разума	Кольцо	Да
Кольцо тепла	Кольцо	Да
Кольцо хождения по воде	Кольцо	Нет

Предмет	Тип	Настройка?
Жезл хранителя догровора, +1	Жезл	Да (колдун)
Щит часового	Доспех	Нет
Щит, +1	Доспех	Нет
Туфли паука	Чудесный предмет	Да
Посох гадюки	Посох	Да (жрец, друид или колдун)
Посох питона	Посох	Да (жрец, друид или колдун)
Камень удачи	Чудесный предмет	Да
Меч мести	Оружие	Да
Трезубец командования рыбами	Оружие	Да
Волшебная палочка снарядов	Волшебная палочка	Нет
Волшебная палочка боевого мага, +1	Волшебная палочка	Да (заклинатель)
Волшебная палочка паутины	Волшебная палочка	Да (заклинатель)
Оружие предупреждения	Оружие	Да
Оружие, +1	Оружие	Нет
Веер ветра	Чудесный предмет	Нет
Крылатые сапоги	Чудесный предмет	Да

ЗНАЧИМЫЕ ПРЕДМЕТЫ, РЕДКИЕ

Предмет	Тип	Настройка?
Амулет здоровья	Чудесный предмет	Да
Доспех сопротивления	Доспех	Да
Доспех уязвимости	Доспех	Да
Доспех, +1	Доспех	Нет
Ловящий стрелы щит	Доспех	Да
Пояс дварфов	Чудесный предмет	Да
Пояс силы холмового великана	Чудесный предмет	Да
Топор берсерка	Оружие	Да
Сапоги левитации	Чудесный предмет	Да
Сапоги скорости	Чудесный предмет	Да
Чаша командования водяными элементами	Чудесный предмет	Нет
Наручи защиты	Чудесный предмет	Да
Жаровня командования огненными элементами	Чудесный предмет	Нет
Плащ шарлатана	Чудесный предмет	Нет
Кадило контролирования воздушных элементов	Чудесный предмет	Нет
Плащ ускользания	Чудесный предмет	Да
Плащ летучей мыши	Чудесный предмет	Да
Куб силового поля	Чудесный предмет	Да
Мгновенная крепость Даэрна	Чудесный предмет	Нет
Кинжал яда	Оружие	Нет
Оковы измерений	Чудесный предмет	Нет
Убийца драконов	Оружие	Нет
Эльфийская кольчуга	Доспех	Нет
Статуэтка чудесной силы (бронзовый грифон)	Чудесный предмет	Нет
Статуэтка чудесной силы (эбеновая муха)	Чудесный предмет	Нет
Статуэтка чудесной силы (золотые львы)	Чудесный предмет	Нет
Статуэтка чудесной силы (костяные козлы)	Чудесный предмет	Нет

Предмет	Тип	Настройка?
Статуэтка чудесной силы (мраморный слон)	Чудесный предмет	Нет
Статуэтка чудесной силы (ониксовая собака)	Чудесный предмет	Нет
Статуэтка чудесной силы (серпентиновая сова)	Чудесный предмет	Нет
Язык пламени	Оружие	Да
Камень зрения	Чудесный предмет	Да
Убийца великанов	Оружие	Нет
Красивый проклёпанный доспех	Доспех	Нет
Шлем телепортации	Чудесный предмет	Да
Рог взрыва	Чудесный предмет	Нет
Рог Валгаллы (серебряный или латунный)	Чудесный предмет	Нет
Инструмент бардов (мандолина Канаит)	Чудесный предмет	Да (бард)
Инструмент бардов (лира Кли)	Чудесный предмет	Да (бард)
Камень Йоун (восприятие)	Чудесный предмет	Да
Камень Йоун (защита)	Чудесный предмет	Да
Камень Йоун (резерв)	Чудесный предмет	Да
Камень Йоун (питание)	Чудесный предмет	Да
Железные ленты Биларро	Чудесный предмет	Нет
Булава распада	Оружие	Да
Булава кары	Оружие	Нет
Булава ужаса	Оружие	Да
Мантия сопротивления заклинаниям	Чудесный предмет	Да
Ожерелье молитвенных чётков	Чудесный предмет	Да (жрец, друид или паладин)
Медальон защиты от яда	Чудесный предмет	Нет
Кольцо влияния на животных	Кольцо	Нет
Кольцо уклонения	Кольцо	Да
Кольцо падения пёрышком	Кольцо	Да
Кольцо свободных действий	Кольцо	Да
Кольцо защиты	Кольцо	Да
Кольцо сопротивления	Кольцо	Да
Кольцо хранения заклинаний	Кольцо	Да
Кольцо тарана	Кольцо	Да
Кольцо проникающего зрения	Кольцо	Да
Мантия глаз	Чудесный предмет	Да
Жезл правления	Жезл	Да
Жезл хранителя договора, +2	Жезл	Да (колдун)
Верёвка опутывания	Чудесный предмет	Нет
Щит притягивания снарядов	Доспех	Да
Щит, +2	Доспех	Нет
Посох очарования	Посох	Да (бард, жрец, друид, чародей, колдун или волшебник)
Посох лечения	Посох	Да (бард, жрец или друид)

Предмет	Тип	Настройка?
Посох роя насекомых	Посох	Да (бард, жрец, друид, чародей, колдун или волшебник)
Посох леса	Посох	Да (друид)
Посох иссушения	Посох	Да (жрец, друид или колдун)
Камень контроля/рождения земляных элементарей	Чудесный предмет	Нет
Солнечный клинок	Оружие	Да
Меч кражи жизни	Оружие	Да
Меч ранения	Оружие	Да
Жезл щупалец	Жезл	Да
Жестокое оружие	Оружие	Нет
Волшебная палочка скрывания	Волшебная палочка	Да (заклинатель)
Волшебная палочка обнаружения врагов	Волшебная палочка	Да
Волшебная палочка страха	Волшебная палочка	Да
Волшебная палочка огненных шаров	Волшебная палочка	Да (заклинатель)
Волшебная палочка молний	Волшебная палочка	Да (заклинатель)
Волшебная палочка паралича	Волшебная палочка	Да (заклинатель)
Волшебная палочка боевого мага, +2	Волшебная палочка	Да (заклинатель)
Волшебная палочка чудес	Волшебная палочка	Да (заклинатель)
Оружие, +2	Оружие	Нет
Крылья полёта	Чудесный предмет	Да

ЗНАЧИМЫЕ ПРЕДМЕТЫ, ОЧЕНЬ РЕДКИЕ

Предмет	Тип	Настройка?
Амулет планов	Чудесный предмет	Да
Живой щит	Доспех	Да
Доспех, +2	Доспех	Нет
Пояс силы огненного великана	Чудесный предмет	Да
Пояс силы морозного/каменного великана	Чудесный предмет	Да
Свеча мольбы	Чудесный предмет	Да
Ковёр-самолёт	Чудесный предмет	Нет
Плащ паука	Чудесный предмет	Да
Хрустальный шар (очень редкий)	Чудесный предмет	Да
Танцующий меч	Оружие	Да
Демонический доспех	Доспех	Да
Доспех из драконьей чешуи	Доспех	Да
Латы Дварфов	Доспех	Нет
Дварфский метатель	Оружие	Да (дварф)
Бутылка с ифритом	Чудесный предмет	Нет
Статуэтка чудесной силы (обсидиановый скаун)	Чудесный предмет	Нет
Морозный клинок	Оружие	Да
Шлем блеска	Чудесный предмет	Да
Рог Валгаллы (бронзовый)	Чудесный предмет	Нет
Инструмент бардов (арфа Анструт)	Чудесный предмет	Да (бард)
Камень Йоун (поглощение)	Чудесный предмет	Да



ПЕРЕЗАРЯДКА БЕЗ РАССВЕТА

Некоторые магические предметы могут использоваться ограниченное число раз, но перезаряжаться на рассвете. А что, если на вашем плане существования отсутствует что-то, похожее на рассвет? Мастеру следует выбрать время, в которое каждые 24 часа такие магические предметы перезаряжаются на этом плане существования.

Даже в мире, который испытывает рассвет каждый день, мастер свободен в выборе другого времени – возможно, полдень, закат или полночь, когда определённые магические предметы перезаряжаются.

Предмет	Тип	Настройка?
Камень Йоун (проворство)	Чудесный предмет	Да
Камень Йоун (стойкость)	Чудесный предмет	Да
Камень Йоун (проницательность)	Чудесный предмет	Да
Камень Йоун (рассудок)	Чудесный предмет	Да
Камень Йоун (лидерство)	Чудесный предмет	Да
Камень Йоун (сила)	Чудесный предмет	Да
Справочник телесного здоровья	Чудесный предмет	Нет
Справочник полезных упражнений	Чудесный предмет	Нет
Справочник по гогмам	Чудесный предмет	Нет
Справочник быстроты действий	Чудесный предмет	Нет
Зеркало похищения жизни	Чудесный предмет	Нет
Вор девяти жизней	Оружие	Да
Лук клятвы	Оружие	Да
Кольцо регенерации	Кольцо	Да
Кольцо падающих звёзд	Кольцо	Да (ночью на открытом воздухе)
Кольцо телекинеза	Кольцо	Да
Мантия сияющих цветов	Чудесный предмет	Да
Мантия звёзд	Чудесный предмет	Да
Жезл поглощения	Жезл	Да
Жезл бдительности	Жезл	Да
Жезл безопасности	Жезл	Нет
Жезл хранителя договора, +3	Жезл	Да (колдун)
Скимитар скорости	Оружие	Да
Щит, +3	Доспех	Нет
Щит от заклинаний	Доспех	Да
Посох огня	Посох	Да (друид, чародей, колдун или волшебник)
Посох мороза	Посох	Да (друид, чародей, колдун или волшебник)
Посох силы	Посох	Да (чародей, колдун или волшебник)
Посох ударов	Посох	Да
Посох грома и молнии	Посох	Да
Меч остроты	Оружие	Да
Том чистых мыслей	Чудесный предмет	Нет
Том лидерства и влияния	Чудесный предмет	Нет
Том понимания	Чудесный предмет	Нет
Волшебная палочка превращения	Волшебная палочка	Да (заклинатель)
Волшебная палочка боевого мага, +3	Волшебная палочка	Да (заклинатель)
Оружие, +3	Оружие	Нет

ЗНАЧИМЫЕ ПРЕДМЕТЫ, ЛЕГЕНДАРНЫЕ

Предмет	Тип	Настройка?
Аппарат Квалиша	Чудесный предмет	Нет
Доспех неуязвимости	Доспех	Да
Доспех, +3	Доспех	Нет
Пояс силы облачного великана	Чудесный предмет	Да
Пояс силы штормового великана	Чудесный предмет	Да
Плащ невидимости	Чудесный предмет	Да
Хрустальный шар (легендарный)	Чудесный предмет	Да
Куб врат	Чудесный предмет	Нет
Колода многих вещей	Чудесный предмет	Нет
Защитник	Оружие	Да
Кольчуга ифритов	Доспех	Да
Молот грома	Оружие	Да (погибель великанов)
Святой мститель	Оружие	Да (паладин)
Рог Валгаллы (железный)	Чудесный предмет	Нет
Инструмент бардов (арфа Оллава)	Чудесный предмет	Да (бард)
Камень Йоун (большое поглощение)	Чудесный предмет	Да
Камень Йоун (мастерство)	Чудесный предмет	Да
Камень Йоун (регенерация)	Чудесный предмет	Да
Железная фляга	Чудесный предмет	Нет
Клинок удачи	Оружие	Да
Латный доспех эфирности	Доспех	Да
Кольцо командования воздушными элементами	Кольцо	Да
Кольцо призыва джинна	Кольцо	Да
Кольцо командования земляными элементами	Кольцо	Да
Кольцо командования огненными элементами	Кольцо	Да
Кольцо невидимости	Кольцо	Да
Кольцо отражения заклинаний	Кольцо	Да
Кольцо трёх желаний	Кольцо	Нет
Кольцо командования водяными элементами	Кольцо	Да
Мантия архимага	Чудесный предмет	Да (чародей, колдун или волшебник)

Предмет	Тип	Настройка?
Жезл величественной мощи	Жезл	Да
Жезл воскрешения	Жезл	Да (жрец, друид или паладин)
Скарабей защиты	Чудесный предмет	Да
Сфера аннигиляции	Чудесный предмет	Нет
Посох магов	Посох	Да (чародей, колдун или волшебник)
Меч ответа	Оружие	Да (существо с тем же мировоззрением, что и у меча)
Талисман чистого добра	Чудесный предмет	Да (существо с добрым мировоззрением)
Талисман сферы	Чудесный предмет	Да
Талисман абсолютного зла	Чудесный предмет	Да (существо со злым мировоззрением)
Том молчаливого языка	Чудесный предмет	Да (волшебник)
Меч головуруб	Оружие	Да
Колодец многих миров	Чудесный предмет	Нет

Никогда не полагайтесь на магические предметы. Они такие непостоянные. Вначале они работают, а потом нет.

Работает, не работает, работает, не работает – стоит лишь моргнуть глазом.





ГЛАВА 3

ЗАКЛИНАНИЯ

МНОГИЕ КЛАССЫ ИЗ КНИГИ ИГРОКА используют магию в форме заклинаний. В этой главе представлены новые заклинания для этих классов, а также для монстров-заклинателей. Мастер решает, какие из этих заклинаний доступны в кампании и как их можно изучить.

Например, Мастер может решить, что одни заклинания доступны без ограничений, другие недоступны, а некоторые из них могут быть получены после специального квеста, возможно, обнаружены в давно утраченной магической книге. Заклинания волшебника, в частности, могут быть введены в кампанию, появляясь в книгах заклинаний, найденных в сокровищницах.

Так почему же люди, которые используют магию, не могут делать это постоянно? Я могу уничтожать вещи, когда захочу. Как сейчас. И сейчас. И сейчас. И теперь... Эй, куда все подевались?



Когда Мастер добавляет заклинания в кампанию, жрецы, друиды и паладины требуют особого рассмотрения. Когда персонажи этих классов подготавливают свои заклинания, им доступен полный список заклинаний их класса.

Учитывая этот факт, Мастер должен проявлять осторожность, делая все эти новые заклинания доступными для игрока, который и так перегружен количеством опций. Для такого игрока подумайте о добавлении только сюжетных заклинаний в список заклинаний персонажа.

СПИСКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Приведённые ниже списки заклинаний показывают, какие заклинания могут быть использованы персонажами каждого из классов. Школа заклинаний отмечена в скобках. Если заклинание может быть исполнено как ритуал, в скобках также будет указано «ритуал».

ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

Заговоры (0 уровень)

Раскат грома (*воплощение*)

1 уровень

Дрожь земли (*воплощение*)

2 уровень

Защитный ветер (*воплощение*)

Небесные письма

(*преобразование, ритуал*)
Пиротехника (*преобразование*)

3 уровень

Дрёма (*очарование*)

Изобилие врагов (*очарование*)

4 уровень

Очарование монстра (*очарование*)

5 уровень

Синаптический разряд (*очарование*)

Усиление навыка (*преобразование*)

9 уровень

Множественное превращение
(*преобразование*)

Психический крик (*очарование*)

ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКА

Заговоры (0 уровень)

Власть над огнём (*преобразование*)

Лепка земли (*преобразование*)

Нашествие (*вызов*)

Обморожение (*воплощение*)

Раскат грома (*воплощение*)

Погребальный звон (*некромантия*)

Сотворение костра (*вызов*)

Формование воды (*преобразование*)

Шквал (*преобразование*)

1 уровень

Вызов страха (*некромантия*)

Дрожь земли (*воплощение*)

Катапульта (*преобразование*)

Ледяной кинжал (*вызов*)

Поглощение стихий (*ограждение*)

Силок (*ограждение*)

2 уровень

Дыхание дракона (*преобразование*)

Защитный ветер (*воплощение*)

Земляная хватка Максимилиана
(*преобразование*)

Небесные письма

(*преобразование, ритуал*)

Пекло Аганаззара (*воплощение*)

Пиротехника (*преобразование*)

Пронзание разума (*прорицание*)

Пылевой вихрь (*вызов*)

Снежный шквал Сниллока (*воплощение*)

Теневой клинок (*иллюзия*)

Узы земли (*преобразование*)

3 уровень

Водяная стена (*воплощение*)

Дрёма (*очарование*)

Громовой шаг (*вызов*)

Извержение земли (*преобразование*)

Изобилие врагов (*очарование*)

Крошечный слуга (*преобразование*)

Мельфовы маленькие метеоры
(*воплощение*)

Передача жизни (*некромантия*)

Песчаная стена (*воплощение*)

Призыв низших демонов (*вызов*)

Приливная волна (*вызов*)

Пылающие стрелы (*преобразование*)

4 уровень

Болезненное сияние (*воплощение*)

Водяная сфера (*вызов*)

Едкий шар (*воплощение*)

Очарование монстра (*очарование*)

Призыв высшего демона (*вызов*)

Проклятье стихий (*преобразование*)

Сфера бури (*воплощение*)

5 уровень

Власть над ветрами (*преобразование*)

Далекий шаг (*вызов*)

Инфернальный зов (*вызов*)

Испепеление (*воплощение*)

Обессиливание (*некромантия*)

Пляска смерти (*некромантия*)

Поток негативной энергии (*некромантия*)

Преобразование камня (*преобразование*)

Рассвет (*воплощение*)

Синаптический разряд (*очарование*)

Стена света (*воплощение*)

Удар стального ветра (*вызов*)

Усиление навыка (*преобразование*)

6 УРОВЕНЬ

Клетка душ (*некромантия*)
Ментальная тюрьма (*иллюзия*)
Облачение ветра (*преобразование*)
Облачение камня (*преобразование*)
Облачение льда (*преобразование*)
Облачение огня (*преобразование*)
Раскидывание (*преобразование*)
Сотворение гомункула (*преобразование*)
Трансформация Тензера (*преобразование*)

7 УРОВЕНЬ

Корона звёзд (*воплощение*)
Слово силы: боль (*очарование*)
Смерч (*воплощение*)

8 УРОВЕНЬ

Иллюзорный дракон (*иллюзия*)
Могучая крепость (*вызов*)
Одуряющая тьма (*воплощение*)
Ужасное увядание Аби-Далзима (*некромантия*)

9 УРОВЕНЬ

Множественное превращение (*преобразование*)
Неуязвимость (*ограждение*)
Психический крик (*очарование*)

ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)

Власть над огнём (*преобразование*)
Волшебный камень (*преобразование*)
Лепка земли (*преобразование*)
Нашествие (*вызов*)
Первобытная дикость (*преобразование*)
Обморожение (*воплощение*)
Раскат грома (*воплощение*)
Сотворение костра (*вызов*)
Формование воды (*преобразование*)
Шквал (*преобразование*)

1 УРОВЕНЬ

Дрожь земли (*воплощение*)
Звериные узы (*прорицание*)
Ледяной кинжал (*вызов*)
Поглощение стихий (*ограждение*)
Силок (*ограждение*)

2 УРОВЕНЬ

Защитный ветер (*воплощение*)
Исцеляющий дух (*вызов*)
Небесные письма (*преобразование, ритуал*)
Пылевой вихрь (*вызов*)
Узы земли (*преобразование*)

3 УРОВЕНЬ

Водяная стена (*воплощение*)
Извержение земли (*преобразование*)
Приливная волна (*вызов*)
Пылающие стрелы (*преобразование*)

4 УРОВЕНЬ

Водяная сфера (*вызов*)
Очарование монстра (*очарование*)
Проклятье стихий (*преобразование*)
Страж природы (*преобразование*)

5 УРОВЕНЬ

Власть над ветрами (*преобразование*)
Водоворот (*воплощение*)
Гнев природы (*воплощение*)
Преобразование камня (*преобразование*)

6 УРОВЕНЬ

Кости земли (*преобразование*)
Облачение ветра (*преобразование*)
Облачение камня (*преобразование*)
Облачение льда (*преобразование*)
Облачение огня (*преобразование*)
Первородный страж (*ограждение*)
Роща друида (*ограждение*)

7 УРОВЕНЬ

Смерч (*воплощение*)

ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)

Погребальный звон (*некромантия*)
Слово сияния (*воплощение*)

1 УРОВЕНЬ

Церемония (*ограждение, ритуал*)

3 УРОВЕНЬ

Передача жизни (*некромантия*)

5 УРОВЕНЬ

Рассвет (*воплощение*)
Священное оружие (*воплощение*)

7 УРОВЕНЬ

Храм богов (*вызов*)

ЗАКЛИНАНИЯ КОЛДУНА

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)

Волшебный камень (*преобразование*)
Нашествие (*вызов*)
Обморожение (*воплощение*)
Погребальный звон (*некромантия*)
Раскат грома (*воплощение*)
Сотворение костра (*вызов*)

1 УРОВЕНЬ

Вызов страха (*некромантия*)

2 УРОВЕНЬ

Пронзание разума (*прорицание*)
Теневой клинок (*иллюзия*)
Узы земли (*преобразование*)

3 УРОВЕНЬ

Громовой шаг (*вызов*)
Изобилие врагов (*очарование*)
Призыв низших демонов (*вызов*)

4 УРОВЕНЬ

Болезненное сияние (*воплощение*)
Облачение тени (*некромантия*)
Очарование монстра (*очарование*)
Призыв высшего демона (*вызов*)
Проклятье стихий (*преобразование*)



5 УРОВЕНЬ

Далекий шаг *(вызов)*
Инфернальный зов *(вызов)*
Обессиливание *(некромантия)*
Пляска смерти *(некромантия)*
Поток негативной энергии *(некромантия)*
Синаптический разряд *(очарование)*
Стена света *(воплощение)*

6 УРОВЕНЬ

Клетка душ *(некромантия)*
Ментальная тюрьма *(иллюзия)*
Облачение ветра *(преобразование)*
Облачение камня *(преобразование)*
Облачение льда *(преобразование)*
Облачение огня *(преобразование)*
Раскидывание *(вызов)*

7 УРОВЕНЬ

Корона звёзд *(воплощение)*
Слово силы: боль *(очарование)*

8 УРОВЕНЬ

Одуряющая тьма *(воплощение)*

9 УРОВЕНЬ

Психический крик *(очарование)*

ЗАКЛИНАНИЯ ПАЛАДИНА

1 УРОВЕНЬ

Церемония *(ограждение, ритуал)*

4 УРОВЕНЬ

Поиск высшего скакуна *(вызов)*

5 УРОВЕНЬ

Священное оружие *(воплощение)*

ЗАКЛИНАНИЯ СЛЕДОПЫТА

1 УРОВЕНЬ

Звериные узы *(прорицание)*
Поглощение стихий *(ограждение)*
Силок *(ограждение)*
Удар Зефира *(преобразование)*

2 УРОВЕНЬ

Исцеляющий дух *(вызов)*

3 УРОВЕНЬ

Пылающие стрелы *(преобразование)*

4 УРОВЕНЬ

Страж природы *(преобразование)*

5 УРОВЕНЬ

Гнев природы *(воплощение)*
Удар стального ветра *(вызов)*

ЗАКЛИНАНИЯ ЧАРОДЕЯ

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)

Власть над огнём *(преобразование)*
Лепка земли *(преобразование)*
Нашествие *(вызов)*
Обморожение *(воплощение)*
Раскат грома *(воплощение)*
Сотворение костра *(вызов)*
Формование воды *(преобразование)*
Шквал *(преобразование)*

1 УРОВЕНЬ

Дрожь земли *(воплощение)*
Катапульта *(преобразование)*
Ледяной кинжал *(вызов)*
Поглощение стихий *(ограждение)*
Снаряд Хаоса *(воплощение)*

2 УРОВЕНЬ

Дыхание дракона *(преобразование)*
Защитный ветер *(воплощение)*
Земляная хватка Максимилиана *(преобразование)*
Пекло Аганаззара *(воплощение)*
Пиротехника *(преобразование)*
Пронзание разума *(прорицание)*
Пылевой вихрь *(вызов)*
Снежный шквал Сниллока *(воплощение)*
Теневой клинок *(иллюзия)*
Узы земли *(преобразование)*

3 УРОВЕНЬ

Водяная стена *(воплощение)*
Громовой шаг *(вызов)*
Дрёма *(очарование)*
Извержение земли *(преобразование)*
Изобилие врагов *(очарование)*
Мельфовы маленькие метеоры *(воплощение)*
Приливная волна *(вызов)*
Пылающие стрелы *(преобразование)*

4 УРОВЕНЬ

Болезненное сияние *(воплощение)*
Водяная сфера *(вызов)*
Едкий шар *(воплощение)*
Очарование монстра *(очарование)*
Сфера бури *(воплощение)*

5 УРОВЕНЬ

Власть над ветрами *(преобразование)*
Далекий шаг *(вызов)*
Испепеление *(воплощение)*
Обессиливание *(некромантия)*
Синаптический разряд *(очарование)*
Стена света *(воплощение)*
Усиление навыка *(преобразование)*

6 УРОВЕНЬ

Ментальная тюрьма *(иллюзия)*
Облачение ветра *(преобразование)*
Облачение камня *(преобразование)*
Облачение льда *(преобразование)*
Облачение огня *(преобразование)*
Раскидывание *(вызов)*

7 УРОВЕНЬ

Корона звёзд *(воплощение)*
Слово силы: боль *(очарование)*
Смерч *(воплощение)*

8 УРОВЕНЬ

Ужасное увядание Аби-Далзима *(некромантия)*

9 УРОВЕНЬ

Множественное превращение *(преобразование)*
Психический крик *(очарование)*

ОПИСАНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

Заклинания представлены в алфавитном порядке.

БОЛЕЗНЕННОЕ СИЯНИЕ [SICKENING RADIANCE]

4 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Из точки, выбранной вами в пределах дистанции, распространяется сфера тусклого зеленоватого света с радиусом 30 футов. Свет огибает углы и существует до тех пор, пока заклинание не закончится.

Если существо впервые за раунд входит в область заклинания или начинает в ней свой ход, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получает урон излучением 4к10. Оно также получает один уровень истощения и само начинает испускать тусклый зеленоватый свет в радиусе 5 футов. Этот свет делает невозможным получение преимуществ от невидимости. Свет и любые уровни истощения, вызванные этим заклинанием, проходят, когда заклинание оканчивается.

ВЛАСТЬ НАД ВЕТРАМИ [CONTROL WINDS]

5 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 300 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы можете контролировать ветер в 100-футовом кубе, который вы можете видеть в пределах дистанции. Выберите в момент произнесения заклинания один из нижеперечисленных эффектов. Этот эффект продолжается до тех пор, пока действует заклинание, если вы действием не переключитесь на другой эффект. Вы также можете действием временно отменить эффект или вновь возобновить его.

Шквал. Ветер усиливается, постоянно дует горизонтально в направлении, которое вы выбрали. Вы можете выбрать интенсивность ветра: спокойный, умеренный или сильный. Если ветер умеренный или сильный, то дальнобойные атаки оружием, траектория которых входит в куб, выходит из куба или проходит через него, совершаются с помехой. Все существа, идущие против сильного ветра, расходуют дополнительный фут передвижения за каждый пройденный фут.

Нисходящий поток. Вы создаёте постоянный поток сильного ветра, который дует вниз от верхней части куба. Атаки дальнобойным оружием совершаются с помехой, если их траектория проходит через область действия заклинания или целью является существо в кубе. Если летающее существо впервые за ход оказывается в этой области или начинает свой ход в ней, оно должно совершить спасбросок Силы, сбиваясь с ног при провале.

Восходящий поток. Вы создаёте постоянный поток ветра, который дует от низа куба вверх. Существа, которые падают на землю внутри куба, получают лишь половину урона от падения. Если существо в кубе совершает вертикальный прыжок, высота прыжка увеличивается на 10 футов.

ВЛАСТЬ НАД ОГНЁМ [CONTROL FLAMES]

Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: С

Длительность: мгновенно или 1 час (смотри ниже)

Вы выбираете немагическое пламя, которое вы можете видеть в пределах дистанции и которое помещается в 5-футовый куб. Вы воздействуете на него одним из следующих способов:

- Вы мгновенно распространяете пламя на 5 футов в одном направлении, при условии, что там есть дерево или другой горючий материал.
- Вы мгновенно гасите огонь в кубе.
- Вы в два раза увеличиваете или уменьшаете области яркого света и тусклого света, отбрасываемого пламенем, изменяете его цвет, или и то, и другое. Изменение длится 1 час.
- Вы вызываете в пламени простые образы, такие как расплывчатое изображение существа, неодушевленного предмета или места, которые движутся по вашему желанию. Образы существуют 1 час.

Если вы сотворяете это заклинание несколько раз, одновременно вы можете поддерживать до трех его немгновенных эффектов, и вы можете действием отменить такой эффект.

ВОДОВОРОТ [MAELSTROM]

5 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (бумага или лист в форме воронки)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

В точке, которую вы можете видеть в пределах дистанции, возникает воронка воды радиусом 30 футов и глубиной 5 футов. Точка должна находиться на поверхности земли или в толще воды. Пока действует заклинание, эта область считается труднопроходимой местностью, и все существа, начинающие в ней ход, должны преуспеть в спасброске Силы, иначе получат дробящий урон 6к6 и будут подтянуты на 10 футов в направлении центра.

ВОДЯНАЯ СТЕНА [WALL OF WATER]

3 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (капля воды)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте стену воды в видимой точке на горизонтальной поверхности в пределах дистанции заклинания. Точка должна располагаться на поверхности. Стена может быть длиной до 30 футов, высотой до 10 футов и толщиной до 1 фута. Или вы можете создать кольцо диаметром 20 футов, высотой 20 футов и толщиной 1 фут. Стена существует, пока действует заклинание. Стена считается труднопроходимой местностью.

Все атаки дальнобойным оружием, траектория которых проходит через пространство стены, совершаются с помехой. Огненный урон от эффектов, которые прошли через стену, уменьшается вдвое. Заклинания, которые причиняют урон холодом, при прохождении через стену замораживают ту область стены, сквозь которую прошли (минимум клетка 5×5 футов). Каждая замёрзшая секция площадью 5×5 футов имеет КД 5 и 15 хитов. Если хиты секции уменьшаются до 0, она разрушается. Разрушенные секции стены не заполняются водой повторно.

ВОДЯНАЯ СФЕРА [WATERY SPHERE]

4 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (капля воды)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте сферу воды с радиусом 10 футов в указанной точке в пределах дистанции заклинания. Сфера может парить в воздухе, однако не выше, чем в 10 футах над землёй. Сфера существует до тех пор, пока действует заклинание.

Все существа, оказавшиеся внутри сферы, должны совершить спасбросок Силы. В случае успеха существо выталкивается из сферы в ближайшее свободное пространство. Существа как минимум Огромного размера автоматически совершают успешный спасбросок, существа размером Большое и меньше могут добровольно провалить спасбросок. При провале существо становится опутанным сферой и погружённым в воду. В конце каждого своего хода опутанная цель может повторить спасбросок, при успехе заканчивая действие заклинания на себе.

Сфера может опутать до четырёх существ Среднего или меньшего размера или одно Большое существо. Если сфера опутывает существо, превышая при этом данное ограничение, то случайное из уже захваченных существ выпадает из сферы и падает ничком в 5 футах от неё.

Вы можете действием переместить сферу на расстояние до 30 футов по прямой. Если на её пути оказывается яма, обрыв или другой провал, она безопасно спускается до тех пор, пока не достигнет высоты в 10 футов над полом. Все захваченные существа перемещаются вместе со сферой. Вы можете направить сферу в существ, заставляя их сделать спасбросок.

Когда заклинание заканчивается, сфера падает на землю и гасит все источники огня немагического происхождения в пределах 30 футов. Все существа, которые находились в ней, ничком падают на землю. После этого вода исчезает.

ВОЛШЕБНЫЙ КАМЕНЬ [MAGIC STONE]

Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

Вы касаетесь от 1 до 3 камней и наделяете их магической силой. Вы или кто-либо ещё можете совершить дальнобойную атаку заклинанием, кинув один из этих камней или запустив его при помощи пращи. Дальность броска рукой составляет 60 футов. Если кто-либо другой атакует этим камнем, он использует для броска атаки ваш модификатор базовой характеристики вместо своего. При попадании цель получает дробящий урон, равный 1к6 + модификатор вашей базовой характеристики. Вне зависимости от того, попал камень или нет, это заклинание перестаёт на него действовать.

Если вы сотворяете это заклинание ещё раз, его эффект преждевременно заканчивается на тех камнях, что были зачарованы прежде.

ВЫЗОВ СТРАХА [CAUSE FEAR]

1 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пробуждаете ощущение смертности у одного существа, которое можете видеть в пределах дистанции. Конструкт или нежить невосприимчивы к этому эффекту. Цель должна преуспеть в спасброске по Мудрости или становится напуганной вами пока заклинание не окончится. Напуганное существо может повторять спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

На более высоких уровнях. Когда вы сотворите это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете сделать целью дополнительно ещё одно существо за каждый уровень ячейки выше 1. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы выбираете их.

ГНЕВ ПРИРОДЫ [WRATH OF NATURE]

5 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы взываете к духам природы, чтобы обратить их против ваших врагов. Выберите точку, которую вы можете видеть в пределах дистанции. Духи оживляют деревья, камни и травы в 60-футовом кубе с центром в этой точке на всё время действия заклинания.

Травы и подлесок. Любая область земли в кубе, покрытая травой или подлеском, является труднопроходимой местностью для ваших врагов.

Деревья. В начале каждого вашего хода каждый из ваших врагов в пределах 10 футов от любого дерева внутри куба должен преуспеть в спасброске Ловкости или получить 4кб рубящего урона от хлещущих его ветвей.

Корни и лозы. В конце каждого вашего хода одно существо по вашему выбору, которое находится на земле внутри куба, должно преуспеть в спасброске Силы или становится удерживаемым до тех пор, пока заклинание не закончится. Удерживаемое существо может действием совершить проверку Силы (Атлетика) против Сл вашего заклинания. При успехе эффект для него оканчивается.

Камни. Бонусным действием в свой ход вы можете призвать камень внутри куба, чтобы запустить его в существо, которое вы можете видеть в границах куба. Совершите дальнобойную атаку заклинанием против этой цели. При попадании цель получает 3к8 немагического дробящего урона и должна преуспеть в спасброске Силы или упасть ничком.

ГРОМОВОЙ ШАГ [THUNDER STEP]

3 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В

Длительность: мгновенная

Вы телепортируете себя в незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Сразу после того, как вы исчезли, раздается раскат грома, и каждое существо в радиусе 10 футов от покинутого пространства должно совершить спасбросок Телосложения, получив 3к10 урона звуком при провале или половину этого урона при успехе. Гром слышен на расстоянии до 300 футов.

Вы можете взять с собой предметы, если их вес позволяет вам их нести. Вы также можете взять с собой одно согласное существо, с размером не больше вашего, которое тоже может нести дозволенный вес предметов. При накладывании заклинания существо должно находиться в пределах 5 футов от вас, также должно быть незанятое пространство в пределах 5 футов от вашей точки назначения, где существо должно появиться; в противном случае существо не телепортируется.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 3.

ДАЛЕКИЙ ШАГ [FAR STEP]

5 уровень, вызов

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы телепортируетесь до 60 футов в свободное пространство, видимое вами. Каждый ваш ход до окончания действия заклинания вы можете использовать бонусное действие, чтобы телепортироваться таким образом снова.

ДРЁМА [CATNAP]

3 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: С, М (щепотка песка)

Длительность: 10 минут

Вы делаете успокаивающий жест, и до трех согласных существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах дистанции, падают без сознания на время действия заклинания. Заклинание заканчивается на цели раньше, если она получает урон или кто-то использует действие, чтобы потрясти её или дать ей пощечину. Если цель остается без сознания в течение всего времени действия заклинания, она получает все преимущества короткого отдыха, и не может быть подвержена этому заклинанию снова, пока не закончит продолжительный отдых.

На более высоких уровнях. Когда вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, вы можете сделать целью дополнительно ещё одно существо за каждый уровень ячейки выше 3.

ДРОЖЬ ЗЕМЛИ [EARTH TREMOR]

1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 10 футов

Компоненты: В, С

Длительность: мгновенная

Вы сотрясаете землю в пределах дистанции заклипания. Все существа, кроме вас, в этой области должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 1к6 и сбивается с ног. Если поверхность представляет собой рыхлую землю или камень, то область воздействия становится труднопроходимой местностью до тех пор, пока её не расчилят. Каждая область диаметром 5 футов требует как минимум 1 минуту на расчистку вручную.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 1.

ДЫХАНИЕ ДРАКОНА [DRAGON'S BREATH]

2 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С, М (Острый перец)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы касаетесь одного согласного существа и наделяете его силой изрыгать магическую энергию изо рта, при условии, что у существа есть рот. Выберите кислоту, холод, огонь, молнию или яд. Пока заклинание не закончится, существо может использовать действие, чтобы выдыхать энергию выбранного типа в 15-футовом конусе.

Каждое существо в области должно совершить спасбросок Ловкости, и получить 3к6 урона выбранного типа при неудачном спасброске или вдвое меньше урон при удачном.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку заклинания 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 2.

ЕДКИЙ ШАР [VITRIOLIC SPHERE]

4 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: В, С, М (капля желчи гигантского слизня)

Длительность: мгновенная

В указанной вами точке в пределах дистанции заклинания появляется сияющий шар изумрудно-зелёной кислоты диаметром 1 фут, взрывающийся сферой с радиусом 20 футов. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон кислотой 10к4 и ещё 5к4 урона кислотой в конце своего следующего хода. В случае успешного спасброска существо получает половину первичного урона и не получает урона в конце своего следующего хода.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, то первичный урон увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше 4.



ИНФЕРНАЛЬНЫЙ ЗОВ

ЗАЩИТНЫЙ ВЕТЕР [WARDING WIND]

2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Сильный ветер (20 миль в час) дует вокруг вас в радиусе 10 футов. Он перемещается вместе с вами так, что вы остаётесь в центре. Ветер существует на протяжении длительности заклинания.

Ветер обладает следующими эффектами:

- Все существа в области действия, включая вас, оглушены.
- Гасит все незащищённые источники огня размером с факел и меньше.
- Для всех существ, кроме вас, область считается труднопроходимой местностью.
- Броски атаки для атак дальнобойным оружием совершаются с помехой, если атака исходит из области ветра или заходит в неё.
- Ограждает от паров, газов и тумана, которые могут быть развеяны сильным ветром.

ЗВЕРИНЫЕ УЗЫ [BEAST BOND]

1 уровень, прорицание

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С, М (немного меха завернутого в ткань)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы устанавливаете телепатическую связь с одним зверем, которого касаетесь, если он дружелюбен вам или очарован вами. Заклинание терпит неудачу, если Интеллект зверя равен или выше 4. До тех пор, пока заклинание не закончится, связь активна, если вы и зверь находитесь в пределах прямой видимо-

сти. Связь позволяет зверю понимать ваши телепатические сообщения, и он может телепатически передавать простые эмоции и образы обратно вам. Пока связь активна, зверь получает преимущество от бросков атаки против любого существа в пределах 5 футов от вас, которое вы можете видеть.

ЗЕМЛЯНАЯ ХВАТКА МАКСИМИЛИАНА [MAXIMILIAN'S EARTHEN GRASP]

2 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (миниатюрная рука из глины)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы выбираете свободное пространство в пределах 5-футового квадрата, видимое в пределах дистанции. Область должна находиться на поверхности земли. В указанном месте вырастает рука Среднего размера, созданная из спрессованной земли. Рука хватает одно существо, которое вы можете видеть, и которое находится в пределах 5 футов от руки. Цель должна совершить спасбросок Силы. При провале цель получает дробящий урон 2кб и становится опутанной на время действия заклинания.

Вы можете действием приказать руке сдавить опутанную цель. В этом случае цель должна совершить спасбросок Силы. При провале она получает дробящий урон 2кб, а при успехе – половину урона.

Чтобы освободиться, цель должна совершить успешную проверку Силы против Сл вашего заклинания. При успехе цель освобождается и более не считается опутанной рукой.

Вы можете действием приказать руке схватить другое существо или переместиться в любое свободное пространство в пределах дистанции заклинания. В этих случаях рука отпускает предыдущую цель.

ИЗВЕРЖЕНИЕ ЗЕМЛИ [ERUPTING EARTH]

3 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек обсидиана)

Длительность: Мгновенная

Выберите точку на поверхности земли, видимую в пределах дистанции заклинания. Фонтан вывороченной земли и камней вырывается в 20-футовом кубе и центром в этой точке. Все существа в этой области должны сделать спасбросок Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 3к12, а при успехе – половину урона.

Кроме того, земля в области действия заклинания становится труднопроходимой местностью, пока её не расчистят. Расчистка квадрата с длиной стороны 5 футов вручную займёт не менее 1 минуты.

На более высоких уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, то урон увеличивается на 1к12 за каждый уровень ячейки выше 3.

ИЗОБИЛИЕ ВРАГОВ [ENEMIES ABOUND]

3 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы достигаете сознания одного существа, которое вы можете видеть, и заставляете его сделать спасбросок Интеллекта. Существо автоматически преуспевает, если оно невосприимчиво к испугу. В случае неудачного спасброска цель теряет способность отличать друзей от врагов, относясь ко всем существам, которых она может видеть, как к врагам, пока заклинание не закончится. Каждый раз, когда цель получает урон, она может повторить спасбросок, окончив эффект на себе при успехе.

Всякий раз, когда существо под действием заклинания выбирает другое существо в качестве цели, оно должно выбирать цель случайным образом среди существ, которых она может видеть в пределах дистанции атаки, заклинания или других способностей, которые она использует. Если враг провоцирует атаку от существа под действием заклинания, существо должно совершить эту атаку, если это возможно.

ИЛЛЮЗОРНЫЙ ДРАКОН [ILLUSORY DRAGON]

8 уровень, иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Собирая нити теневого материала в Царстве Теней, вы создаёте Огромного теневого дракона в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Иллюзия существует всю длительность заклинания и занимает свое пространство, как если бы это существо.

Когда иллюзия появляется, каждый враг, который может её видеть, должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе становится напуганным на 1 минуту. Если напуганное существо оканчивает свой ход в том месте, где у него нет прямой видимости иллюзии, он может повторить спасбросок, окончив эффект на себе при успехе.

В свой ход вы можете переместить иллюзию на 60 футов бонусным действием. В любой момент во время её движения вы можете заставить её извергнуть поток энергии в 60-футовом конусе, исходящем от неё. Когда вы создаете дракона, выберите тип урона: кислота, холод, огонь, электричество, некротическая энергия или яд. Каждое существо в конусе должно сделать спасбросок Интеллекта, получив 7к6 выбранного типа урона при провале или половину этого урона при успехе.

Иллюзия осязаема из-за теневого материала, используемого при её создании, но атаки по ней проваливаются автоматически, она преуспевает во всех спасбросках и иммунна к любым повреждениям и состояниям. Существо, которое использует действие для изучения дракона, может определить, что это иллюзия, выполнив проверку Интеллекта (Расследование) против вашей Сл заклинания. Если существо распознаёт иллюзию, оно может видеть сквозь неё и имеет преимущество при спасброске от её дыхания.

ИНФЕРНАЛЬНЫЙ ЗОВ [INFERNAL CALLING]

5 уровень, вызов

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (рубин стоимостью не менее 999 зм)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Произнося темное заклинание, вы вызываете дьявола из Девяти Преисподних. Вы выбираете тип дьявола, который должен иметь показатель опасности 6 или ниже, например, шипастый или бородастый дьявол. Дьявол появляется в незанятом пространстве, которое вы видите в радиусе действия. Дьявол исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Дьявол недружелюбен к вам и вашим спутникам. Совершите проверку инициативы за дьявола, который будет совершать свои собственные ходы. Он находится под контролем Мастера и в каждом своем ходу действует в соответствии со своей природой. Дьявол может атаковать вас, если считает, что может победить, или он попытается искушить вас, чтобы вы совершили злой поступок в обмен на небольшую услугу. Параметры существа есть у Мастера.

Каждый ваш ход вы можете попытаться дать вербальную команду дьяволу (действие не требуется). Он подчиняется команде, если вероятный результат соответствует его желаниям, особенно если результат приведет вас ко злу. В противном случае вы должны совершить проверку Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение) против его проверки Мудрости (Проницательность).

Вы совершаете проверку с преимуществом, если произносите истинное имя дьявола. При провале дьявол становится невосприимчивым к вашим вербальным командам на всё время действия заклинания, хотя он всё равно может выполнять ваши команды, если захочет. При успехе дьявол будет выполнять вашу команду, например, – «атакуй моих врагов», «исследуй комнату впереди» или «отнеси это сообщение королеве», – пока он не завершит это дело, после чего вернется к вам, чтобы сообщить о выполнении.

Если вы теряете концентрацию до того, как заклинание закончится, дьявол не исчезает, если он стал невосприимчив к вашим вербальным командам. Вместо этого он действует по своему желанию в течение 3к6 минут и только потом исчезает.

Если у вас есть талисман конкретного дьявола, вы можете призвать этого дьявола, если он имеет соответствующий показатель опасности плюс 1, и он подчиняется всем вашим командам без каких-либо проверок Харизмы.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, показатель опасности увеличивается на 1 за каждый уровень ячейки выше 5.

ИСПЕПЕЛЕНИЕ [IMMOLATION]

5 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Пламя обвивает одно существо, которое вы видите в радиусе действия. Цель должна сделать спасбросок Ловкости. Существо получает урон огнём 8к6 при провале или половину этого урона при успехе. Также при неудачном спасброске цель воспламеняется на время действия заклинания.

Горящая цель испускает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в пределах еще 30 футов. В конце каждого своего хода цель повторяет спасбросок. При неудачном спасброске цель получает урон огнём 4к6. В случае успеха заклинание оканчивается. Этот магический огонь не может быть погашен немагическими средствами.

Если урон от этого заклинания убивает цель, то цель превращается в пепел.

ИСЦЕЛЯЮЩИЙ ДУХ [HEALING SPIRIT]

2 уровень, вызов

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы вызываете дух природы, чтобы унять боль раненых. Нематериальный дух появляется в пространстве, представляющее собой 5-футовый куб, которое вы видите в радиусе действия. Дух выглядит как прозрачный зверь или фея (на ваш выбор).

Пока заклинание активно, всякий раз, когда вы или существо, которое вы видите, впервые за ход попадают в пространство духа или начинают в нем свой ход, вы можете заставить духа восстановить 1к6 хитов этому существу (никаких действий не требуется).

Дух не может исцелять конструктов или нежить. Дух может исцелять количество раз, равное 1 плюс ваш модификатор характеристики заклинателя (минимум два раза). После того, как дух исцеляет доступное количество раз, он исчезает.

Бонусным действием в ваш ход вы можете перемещать дух до 30 футов в пространство, которое вы можете видеть.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку заклинания 3 уровня или выше, исцеление увеличивается на 1к6 для каждого уровня ячейки выше 2.

КАТАПУЛЬТА [CATAPULT]

1 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: С

Длительность: мгновенная

Выберите один предмет весом от 1 до 5 фунтов в пределах дистанции, ни на кого не надетый и никем не переносимый. Предмет пролетает до 90 футов по прямой в выбранном вами направлении, прежде чем упасть на землю, и останавливается раньше, если ударится о твёрдую поверхность.

Если предмет ударяется о существо, это существо должно сделать спасбросок по Ловкости. При неудаче предмет наносит урон цели и останавливается. Когда предмет ударяется обо что-то, и предмет, и то, во что он ударился, получают 3к8 дробящего урона.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, максимальный вес предметов, которые вы можете использовать, увеличивается на 5 фунтов, а урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 1.

КЛЕТКА ДУШ [SOUL CAGE]

6 уровень, некрамантия

Время накладывания: 1 реакция, которую вы используете, когда умирает гуманоид, которого вы можете видеть в пределах 60 футов от себя

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (крошечная серебряная клетка стоимостью 100 зм)

Длительность: 8 часов

Это заклинание захватывает душу гуманоида, когда он умирает, и запирает её внутри крошечной клетки, которую вы используете в качестве материального компонента. Украденная душа остаётся внутри клетки до тех пор, пока заклинание не закончится или пока вы не уничтожите клетку, что также окончит заклинание. Пока у вас есть душа внутри клетки, вы можете использовать её любым из способов, описанных ниже. Вы можете использовать захваченную душу до шести раз.

Как только вы используете душу в шестой раз, она высвобождается, и заклинание заканчивается. Пока душа находится в клетке, мёртвый гуманоид, которому она принадлежит, не может быть возрождён.

Кража жизни. Бонусным действием вы можете выпитать жизненную силу души и восстановить себе 2к8 хитов.

Вопрос душе. Вы задаете душе вопрос (действие не требуется) и получаете короткий телепатический ответ, который вы можете понять независимо от используемого языка. Душа знает только то, что она знала при жизни, но она должна отвечать вам максимально правдиво, ничего не скрывая. Ответ должен состоять не более чем из одного-двух предложений и может звучать загадочно.

Замствование опыта. Бонусным действием вы можете усилить себя жизненным опытом души, чтобы совершить свой следующий бросок атаки, проверку способности или спасбросок с преимуществом. Если вы не используете это преимущество до начала своего следующего хода, оно будет потеряно.

Глаза мертвеца. Вы можете использовать действие, чтобы назвать место, которое гуманоид видел при жизни, что создаст в этом месте невидимый сенсор, если оно находится на одном плане существования с вами. Сенсор остаётся до тех пор, пока вы держите концентрацию, вплоть до 10 минут (как если бы вы концентрировались на заклинании). Вы можете видеть и слышать с помощью этого сенсора, как будто бы вы сами находитесь в том месте и используете свои собственные органы чувств.

Существо, которое может видеть сенсор (например, если оно использует *видение невидимого* [see *invisibility*] или истинное зрение), видит полупрозрачный образ истерзанного гуманоида, чью душу вы заперли в клетке.

КОРОНА ЗВЁЗД [CROWN OF STARS]

7 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С

Длительность: 1 час

Семь похожих на звезды частиц света начинают вращаться вокруг вашей головы, пока заклинание не закончится. Бонусным действием вы можете отправить одну из частиц к одному существу или объекту на расстояние 120 футов от вас. Если вы так делаете, совершите дальнебойную атаку заклинанием. При попадании цель получает 4к12 урона излучением.

Независимо от того, попали вы или нет, частица света исчезает. Действие заклинания оканчивается, когда исчезнет последняя частица света.

Пока у вас остается четыре или более частиц, они испускают яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в пределах еще 30 футов. Если у вас осталось три или менее частиц, то они испускают тусклый свет в радиусе 30 футов.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку заклинания 8 уровня или выше, количество создаваемых частиц света увеличивается на две за каждый уровень ячейки выше 7.

КОСТИ ЗЕМЛИ [BONES OF THE EARTH]

6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: мгновенная

Вы вызываете до шести каменных столбов, вырывающихся из земли в тех местах, которые вы можете видеть в пределах дистанции. Каждый столб представляет собой цилиндр диаметром 5 футов и высотой до 30 футов. Земля, на которой появляется столб, должна быть достаточно широкой для этого диаметра, и вы можете сделать целью землю под существом, если это существо Среднего размера или меньше.

У каждого столба КД 5 и 30 хитов. При уменьшении хитов до 0 столб крошится на камни, что создает труднопроходимую местность в радиусе 10 футов. Местность остается труднопроходимой, пока камни не будут убраны. Для очистки вручную области диаметром 5 футов требуется не менее 1 минуты.

Если столб создан под существом, то это существо должно преуспеть в спасброске ловкости, или будет поднято столбом. Существо может добровольно провалить спасбросок.

Если столбу не удается достичь полной высоты из-за потолка или другого препятствия, существо на столбе получает бкб дробящего урона и становится опутанным, будучи зажатым между столбом и препятствием. Удерживаемое существо может использовать действие, чтобы сделать проверку силы или ловкости (на свой выбор) против Сл спасброска от ваших заклинаний. При успехе существо перестает быть опутанным и должно либо слезть со столба, либо упасть с него.

На более высоких уровнях. Когда вы сотворяете это заклинание с помощью ячейки 7 уровня или выше, вы можете создать два дополнительных столба за каждый уровень ячейки выше 6.

КРОШЕЧНЫЙ СЛУГА [TINY SERVANT]

3 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: касание

Компоненты: В, С

Длительность: 8 часов

Вы прикасаетесь к одному Крошечному, немагическому объекту который не прикреплен к другому объекту или поверхности и не переносится другим существом.

Цель оживает и отрачивает маленькие руки и ноги, превращаясь в существо, которое находится под вашим контролем, пока заклинание не закончится или пока хиты существа не упадут до 0. Его характеристики см. в блоке статистики.

Бонусным действием вы можете мысленно давать существом команды, если оно находится в пределах 120 футов от вас. (Если вы управляете несколькими существами с помощью этого заклинания, вы можете одновременно командовать любым из них или сразу всеми, давая одну и ту же команду каждому из существ). Вы определяете, какое действие совершит существо и как оно будет двигаться в течение следующего хода, или вы можете дать простую общую команду, например, достать ключ, стоять и наблюдать или собрать несколько книг. Если вы не даёте никаких команд, слуга не делает ничего, кроме защиты себя от враждебных существ. После получения приказа слуга продолжает следовать ему, пока его задача не будет завершена.

Когда хиты существа опускаются до 0, оно возвращается к своей изначальной форме, весь «лишний» урон переносится на эту форму.

На более высоких уровнях. Когда вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, вы можете оживить два дополнительных объекта за каждый уровень ячейки выше 3.

КРОШЕЧНЫЙ СЛУГА [TINY SERVANT]

Крошечный конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 10 (4к4)

Скорость 30 фт., лазанья 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4 (-3)	16 (+3)	10 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям ослеплённый, очарованный, оглохший, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за этим радиусом), пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность —

Действия

Удар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к4 + 3) дробящего урона.



Крошечный слуга

Ледяной кинжал [ICE KNIFE]

1 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: С, М (капля воды или кусочек льда)

Длительность: Мгновенная

Вы создаёте осколок льда и метаете его в одно существо, находящееся в пределах дистанции заклинания. Совершите по цели дальнюю атаку заклинанием. При попадании цель получает колющий урон 1к10. После этого, вне зависимости от попадания или промаха, осколок взрывается. Цель и все существа в пределах 5 футов от места взрыва осколка должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получают урон холодом 2кб.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то урон холодом увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше 1.

Лепка земли [MOLD EARTH]

Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: С

Длительность: мгновенная или 1 час (см. ниже)

Выберите область земли или камня, видимую в пределах дистанции заклинания и помещающуюся в 5-футовый куб. Вы можете управлять ею одним из нижеперечисленных способов:

- Если вы нацелились на область рыхлой земли, вы можете мгновенно извлечь её и переместить на расстояние до 5 футов. Это перемещение не обладает достаточной силой, чтобы причинить урон.
- Вы можете создавать узоры или цвета на поверхности земли или камня для передачи слов, изображений или форм. Эффект действует 1 час.
- Если выбранная область находится на поверхности земли, вы можете сделать её труднопроходимой. В качестве альтернативы вы можете сделать труднопроходимую местность нормальной. Эффект действует 1 час.

Если вы сотворяете это заклинание несколько раз, вы можете поддерживать не более двух его немгновенных эффектов одновременно. Вы можете действием отменить один из действующих эффектов.

Мельфовы маленькие метеоры [MELF'S MINUTE METEORS]

3 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С, М (селитра, сера и шарик сосновой смолы)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте вокруг себя шесть маленьких метеоров. Они парят в воздухе и вращаются вокруг вас, пока действует заклинание. Когда вы сотворяете заклинание (а также в следующих ходах бонусным действием) вы можете отправить один или два метеора в точки, выбранные в пределах 120 футов от вас. Долетев до цели или столкнувшись с твёрдой поверхностью, метеор взрывается. Все существа в пределах 5 футов от точки взрыва должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон огнём 2кб, а при успехе – половину урона.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, число призываемых метеоров увеличивается на 2 за каждый уровень ячейки выше 3.

Ментальная тюрьма [MENTAL PRISON]

6 уровень, иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пытаетесь поймать одно существо в иллюзорную клетку, которую может воспринимать только оно само. Существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции, должно совершить спасбросок Интеллекта. Цель автоматически преуспевает в спасброске, если она невосприимчива к очарованию. При успехе цель получает 5к10 урона психической энергией, и заклинание оканчивается. При провале цель получает 5к10 урона психической энергией, и область непосредственно вокруг занимаемого целью пространства начинает по какой-либо причине казаться ей опасной.

Вы можете заставить цель ощущать себя окружённой огнём, парящими лезвиями, или отвратительными, брызжущими слюной зубастыми пастями. Вне зависимости от формы иллюзии, цель не может видеть или слышать ничего за её пределами и становится опутанной, пока заклинание не окончится. Если цель выталкивается из области действия иллюзии, делает ближнюю атаку сквозь неё или высовывает какую-либо часть тела сквозь иллюзию, она получает 10к10 урона психической энергией, и заклинание оканчивается.



Могучая крепость

МНОЖЕСТВЕННОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ [MASS POLYMORPH]

9 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (кокон гусеницы)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы трансформируете до десяти существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах дистанции. Несогласная цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, чтобы противостоять трансформации. Несогласный перевёртыш по своему желанию автоматически преуспевает в спасброске.

Каждая цель принимает звериный облик по вашему выбору, вы можете выбрать один и тот же облик или разные для каждой цели. Новый облик может представлять собой любого зверя, которого вы видели, чей показатель опасности равен или меньше показателя опасности цели (или половины уровня цели, если у неё нет показателя опасности). Игровые параметры цели, включая ментальные способности, заменяются параметрами выбранного зверя, но цель сохраняет хиты, мировоззрение и личность.

Каждая цель получает временные хиты в количестве, равном количеству хитов её нового облика. Эти временные хиты не могут быть замещены временными хитами, полученными из другого источника. Цель возвращается к своему нормальному облику, когда у неё больше нет временных хитов или когда она умирает. Если заклинание оканчивается раньше этого момента, существо теряет все свои временные хиты и возвращается к нормальному облику.

Существо ограничено в действиях, которые оно может выполнять, природой своего нового облика. Оно не может говорить, колдовать заклинания или делать что-либо еще, требующее рук или речи.

Экипировка цели сливается с новым обликом. Цель не может активировать, использовать, держать или иным образом извлекать выгоду из любого своего снаряжения.

Могучая крепость [MIGHTY FORTRESS]

8 уровень, вызов

Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 1 миля
Компоненты: В, С, М (бриллиант стоимостью не менее 500 зм, расходуемый заклинанием)
Длительность: мгновенная

Каменная крепость вырывается из квадратного участка земли, который вы можете видеть в пределах дистанции. Сторона этого квадрата составляет 120 футов, и на ней не должно быть никаких зданий или других сооружений. Любые существа в этом участке безвредно поднимаются вместе с крепостью.

У крепости есть четыре башни с квадратными основаниями, сторонами 20 футов и высотой 30 футов, по одной на каждом углу. Башни соединены друг с другом каменными стенами, каждая длиной 80 футов, создавая замкнутую область. Каждая стена имеет толщину 1 фут и состоит из блоков шириной 10 футов и высотой 20 футов. Каждый из них соприкасается с двумя другими блоками или одним блоком и башней. Вы можете разместить до 4 каменных дверей на внешней стене крепости.

Внутри закрытой области находится небольшая цитадель. Цитадель имеет квадратное основание со стороной 50 футов и состоит из 3 этажей с высотой потолка 10 футов. Каждый из этажей может быть разделён на любое количество комнат по вашему желанию, при условии, что длина каждой из сторон комнаты будет не менее 5 футов.

Этажи цитадели соединены каменными лестничными пролётами, толщина её стен составляет 6 дюймов, а внутренние комнаты могут иметь каменные двери или открытые арки по вашему желанию. Цитадель меблирована и украшена так, как вам нравится, и содержит достаточное количество еды для обслуживания банкета на девять блюд вплоть до 100 человек на каждый день. Мебель, украшения, еда и другие предметы, созданные этим заклинанием, рассыпаются в пыль, если оказываются за пределами крепости.

Сто невидимых слуг в крепости подчиняются любой команде, данной им существами, которых вы указываете, когда сотворяете заклинание. Каждый слуга действует так, как будто создаётся заклинанием *невидимый слуга* [unseen servant].

Стены, башни и цитадель сделаны из камня, который может быть разрушен. Каждая каменная секция размером 10 на 10 футов имеет КД 15 и 30 хитов на каждый дюйм толщины. Секция иммунна к яду и урону психической энергией. Снижение хитов секции до 0 разрушает её и может вызвать разрушение ближайших секций по усмотрению Мастера.

Через 7 дней или когда вы сотворяете это заклинание где-то ещё, крепость рушится без вреда для существ, находящихся внутри неё, и опускается обратно под землю, оставляя существ на земле.

Применение заклинания на одну и ту же точку каждые семь дней в течение года делает крепость постоянной.

НАШЕСТВИЕ [INFESTATION]

Заговор, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (живая блоха)

Длительность: Мгновенная

Вы вызываете клещей, блох и других паразитов, которые мгновенно обволакивают одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, в противном случае она получает 1к6 урона ядом и перемещается на 5 футов в случайном направлении, если она может двигаться и её скорость составляет не менее 5 футов. Бросьте к4 для определения направления: 1, север; 2, юг; 3, восток; или 4, запад. Это перемещение не провоцирует атаки и, если выпавшее направление заблокировано, цель не перемещается.

Урон заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

НЕБЕСНЫЕ ПИСЬМЕНА [SKYWRITE]

2 уровень, преобразование (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: область видимости

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

В указанной вами части неба, которую вы можете видеть, возникает до десяти слов. Слова выглядят так, словно состоят из облаков, и остаются на одном месте, пока действует заклинание, после чего рассеиваются. Сильный ветер может рассеять их и досрочно закончить заклинание.

НЕУЯЗВИМОСТЬ [INVULNERABILITY]

9 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С, М (небольшой кусочек адамантина стоит не менее 500 зм, потребляемый при заклинании)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы иммунны ко всему урону, пока заклинание активно.

ОБЕССИЛИВАНИЕ [ENERVATION]

5 уровень, некрамантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Из вас тянется отросток чернильной тьмы, касаясь существа, которое вы можете видеть в пределах дистанции, и вытягивая его жизненные силы. Цель должна совершить спасбросок Ловкости. При успешном спасброске цель получает 2к8 урона некротической энергией, и заклинание заканчивается. При неудачном спасброске цель получает 4к8 урона некротической энергией, и до тех пор, пока заклинание не закончится, вы можете в каждый свой ход действием наносить цели урон некротической энергией 4к8. Заклинание заканчивается, если вы используете свое действие, чтобы сделать что-либо еще, если цель окажется за пределами дистанции заклинания или получит от вас полное укрытие.

Всякий раз, когда заклинание наносит урон цели, вы восстанавливаете хиты, равные половине количества урона некротической энергией, наносимого цели.

На более высоких уровнях. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку заклинания 6 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 5.

ОБЛАЧЕНИЕ ВЕТРА [INVESTITURE OF WIND]

6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока действует заклинание, вас окружает ветер, и вы получаете следующие преимущества:

- Дальнобойные атаки оружием по вам совершаются с помехой.
- Вы получаете скорость полёта 60 футов. Если вы находитесь в воздухе, когда заклинание заканчивается, то вы падаете, если не можете каким-либо образом предотвратить это.
- Вы можете действием создать область ураганного ветра в 15-футовом кубе с центром в точке, которую вы можете видеть в пределах 60 футов. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает дробящий урон 2к10 или половину этого урона при успехе. Если существо с размером не больше Большого проваливает спасбросок, его отталкивает на 10 футов от центра куба.

ОБЛАЧЕНИЕ КАМНЯ [INVESTITURE OF STONE]

6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока действует заклинание, кусочки камня покрывают ваше тело, и вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.
- Вы можете действием вызвать небольшое землетрясение в радиусе 15 футов с центром на вас. Другие существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе будут сбиты с ног.
- Вы можете передвигаться по труднопроходимой местности, состоящей из земли или камня, не тратя дополнительное перемещение. Вы можете пройти сквозь твёрдую землю или камень так, словно это воздух, не разрушая их, однако не можете закончить там перемещение. Если вы заканчиваете перемещение, находясь внутри земли или камня, вас выталкивает в ближайшее свободное пространство, заклинание заканчивается, и вы становитесь ошеломлённым до конца своего следующего хода.

ОБЛАЧЕНИЕ ЛЬДА [INVESTITURE OF ICE]

6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока действует заклинание, ваше тело покрывается инеем, и вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете иммунитет к урону холодом, а также сопротивление к урону огнём.
- Вы можете передвигаться по труднопроходимой местности, состоящей из льда или снега, не тратя дополнительное перемещение.
- Земля в радиусе 10 футов вокруг вас покрывается льдом и является труднопроходимой местностью для всех существ, кроме вас. Эта область перемещается вместе с вами.
- Вы можете действием создать 15-футовый конус морозного ветра, исходящий из вашей руки в выбранном направлении. Все существа в конусе должны совершить спасбросок Телосложения. При провале они получают урон холодом 4к6 или половину этого урона при успехе. Скорость существа, провалившего спасбросок, снижается вдвое до начала вашего следующего хода.

ОБЛАЧЕНИЕ ОГНЯ [INVESTITURE OF FLAME]

6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока действует заклинание, ваше тело охватывают языки пламени, испускающие яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Этот огонь не причиняет вам никакого вреда, а вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете иммунитет к урону огнём, а также сопротивление к урону холодом.

- Все существа, впервые за ход перемещающиеся в пределах 5 футов от вас или заканчивают там свой ход, получают урон огнём 1к10.
- Вы можете действием создать линию огня длиной 15 футов и шириной 5 футов, исходящую от вас в выбранном направлении. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости. При провале они получают урон огнём 4к8 или половину этого урона при успехе.

ОБЛАЧЕНИЕ ТЕНИ [SHADOW OF MOIL]

4 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С, М (глазное яблоко нежити, заключенное в драгоценный камень стоимостью не менее 150 зм)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Пламевидные тени окутывают ваше тело на всё время действия заклинания, в результате чего вы становитесь сильно заслонённым для других. Тени превращают тусклый свет в пределах 10 футов от вас в темноту, а яркий свет в той же области – в тусклый свет.

Вы получаете сопротивление к урону излучением до окончания действия заклинания. Кроме того, всякий раз, когда существо, находящееся в пределах 10 футов от вас, попадает по вам рукопашной атакой, тени атакуют его, причиняя урон некротической энергией 2к8.

ОБМОРОЖЕНИЕ [FROSTBITE]

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: мгновенная

Сильный холод окружает одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции заклинания. Цель должна совершить спасбросок Телосложения. При провале цель получает урон холодом 1к6 и следующий бросок атаки оружием до конца своего следующего хода совершает с помехой.

Урон заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

ОДУРЯЮЩАЯ ТЬМА [MADDENING DARKNESS]

8 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: В, С, М (капля смолы, смешанная с каплей ртути)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Из точки, выбранной вами в пределах дистанции, расплзается и остаётся в течение времени действия заклинания магическая тьма сферой с радиусом 60 футов. Тьма огибает углы. Существа с тёмным зрением не могут видеть сквозь эту тьму. Немагический свет, а также свет, созданный заклинаниями 8-го уровня или ниже, не могут осветить эту область.

В этой сфере можно услышать крики, бормотание и безумный смех. Всякий раз, когда существо начинает свой ход в сфере, оно должно совершить спасбросок Мудрости. Существо получает 8к8 урона психической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

ОЧАРОВАНИЕ МОНСТРА [CHARM MONSTER]

4 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 час

Вы пытаетесь очаровать существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Оно должно совершить спасбросок Мудрости, с преимуществом, если вы или ваши спутники сражаетесь с ним. Если оно проваливает спасбросок, оно очаровано вами до тех пор, пока заклинание активно или пока вы или ваши спутники не причиняете ему вред. Очарованное существо считает вас своим другом. Когда заклинание оканчивается, существо знает, что было очаровано вами.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 4. Эти существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы выбираете их целями.

ПЕКЛО АГАНАЗЗАРА [AGANAZZAR'S SCORCHER]

2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (чешуя красного дракона)

Длительность: мгновенно

Вы выпускаете линию ревущего пламени длиной 30 футов и шириной 5 футов в выбранном направлении. Все существа в области действия должны совершить спасбросок Ловкости. В случае провала существо получает урон огнём 3к8, а в случае успеха – половину этого урона.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, то урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 2.

ПЕРВОБЫТНАЯ ДИКОСТЬ [PRIMAL SAVAGERY]

Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: С

Длительность: мгновенная

Вы направляете первобытную магию, затачивающую ваши зубы или ногти, и готовитесь к агрессивной атаке. Совершите рукопашную атаку заклинанием против одного существа в пределах 5 футов от вас. При попадании цель получает урон кислотой 1к10. После того, как вы совершите атаку, ваши зубы или ногти вернуться в нормальное состояние.

Урон заклинания увеличивается на 1к10, когда вы достигаете 5 уровня (2к10), 11 уровня (3к10) и 17 уровня (4к10).

ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАЖ [PRIMORDIAL WARD]

6 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы получаете сопротивление к урону звуком, кислотой, огнём, холодом и электричеством на время действия заклинания.

Когда вы получаете урон одного из этих видов, вы можете реакцией получить иммунитет к этому виду урона, включая тот урон, который спровоцировал эту реакцию. В этом случае вы теряете сопротивление к остальным видам урона, а иммунитет пропадает в конце вашего следующего хода, после чего заклинание заканчивается.

ПЕРЕДАЧА ЖИЗНИ [LIFE TRANSFERENCE]

3 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: мгновенная

Вы жертвуете своим здоровьем, чтобы излечить травмы другого существа. Вы получаете 4к8 некротического урона, который никак нельзя уменьшить, и одно существо по вашему выбору, которое вы видите в пределах дистанции, восстанавливает хиты в количестве, равном удвоенному полученному вами урону.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку заклинания 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 для каждого уровня ячейки выше 3.

ПЕСЧАНАЯ СТЕНА [WALL OF SAND]

3 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (горсть песка)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте стену из кружащегося песка в видимой точке на горизонтальной поверхности в пределах дистанции заклинания. Точка должна располагаться на поверхности. Стена может быть длиной до 30 футов, высотой до 10 футов и толщиной до 10 футов. Она существует до тех пор, пока действует заклинание. Стена блокирует линию обзора, но не блокирует движение. Находясь внутри стены, существо считается ослеплённым, и тратит 3 фута перемещения за каждый пройденный фут.

ПИРОТЕХНИКА [PYROTECHNICS]

2 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: мгновенная

Выберите область немагического огня в 5-футовом кубе, которую вы видите в пределах дистанции заклинания. Вы можете потушить огонь в этой области и при этом сотворить фейерверки или дымовую завесу.

Дымовая завеса. Густой чёрный дым расплзается в радиусе 20 футов, огибая углы. Область становится сильно заслонённой. Дым остаётся на месте 1 минуту, или пока сильный ветер не развеет его.

Фейерверки. Область взрывается ослепительной разноцветной вспышкой. Все существа в пределах 10 футов от области должны преуспеть в спасброске Телосложения, иначе станут ослеплёнными до конца вашего следующего хода.



ПЛЯСКА СМЕРТИ

ПЛЯСКА СМЕРТИ [DANSE MACABRE]

5 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Нити темной силы прыгают с ваших пальцев, чтобы пронзить до пяти Маленьких или Средних трупов, которые вы можете видеть в пределах дистанции. Каждый труп немедленно встает и становится нежитью. Вы решаете, является ли он зомби или скелетом (параметры зомби и скелетов есть в *Бестиарии*), и он получает бонус к атаке и броскам урона, равный модификатору вашей заклинательной характеристики.

Вы можете использовать бонусное действие, чтобы мысленно управлять существами, которых вы создали этим заклинанием, выдавая одну и ту же команду каждому всем им. Чтобы получить команду, существо должно находиться в пределах 60 футов от вас. Вы решаете, какие действия предпримут существа и куда они будут двигаться в следующий ход, или вы можете выдать команду общего характера, например, охранять помещение или проход от ваших врагов.

Если вы не выдаете никаких команд, существа ничего не предпринимают, кроме самозащиты от враждебных существ. После получения команды существа продолжают следовать им, пока их задача не будет выполнена.

Существа находятся под вашим контролем до тех пор, пока заклинание не закончится, после чего они снова станут трупами.

На более высоких уровнях. Когда вы сотворяете это заклинание, используя ячейку заклинания 6 уровня или выше, вы можете оживить до двух дополнительных трупов для каждого уровня ячейки выше 5.

ПОГЛОЩЕНИЕ СТИХИЙ [ABSORB ELEMENTS]

1 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 реакция при получении урона кислотой, холодом, огнем, электричеством или звуком

Дистанция: на себя

Компоненты: С

Длительность: 1 раунд

Заклинание поглощает часть энергии, направленной на вас, ослабляя эффект и запасая эту энергию для использования во время следующей рукопашной атаки. Вы получаете до начала своего следующего хода сопротивление к тому виду урона, который спровоцировал данное заклинание. Кроме того, когда вы впервые попадаете рукопашной атакой в следующем ходу, цель получает дополнительный урон 1к6 этого вида, после чего заклинание заканчивается.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 1.

ПОГРЕБАЛЬНЫЙ ЗВОН [TOLL THE DEAD]

Заговор, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: мгновенная

Вы указываете на одно существо, которое можете видеть в пределах дистанции, и воздух вокруг него на мгновение наполняется скорбным звучанием колокола. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости или получает 1к8 урона некротической энергией. Если хиты цели были не полные, то вместо 1к8 она получает 1к12 урона некротической энергией.

Урон заклинания увеличивается на одну кость, когда вы достигаете 5 уровня (2к8 или 2к12), 11 уровня (3к8 или 3к12) и 17 уровня (4к8 или 4к12).



ПРИЗЫВ ВЫСШЕГО СКАКУНА

ПОИСК ВЫСШЕГО СКАКУНА [FIND GREATER STEED]

4 уровень, вызов

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: мгновенная

Вы призываете духа, который принимает форму верного величественного скакуна. Появляясь в свободном пространстве в радиусе действия, дух принимает форму, которую вы выбираете: грифон [griffon], пегас [pegasus], перитон [peryton], лютый волк [dire wolf], носорог [rhinoceros] или саблезубый тигр [saber-toothed tiger].

Параметры существа соответствуют параметрам выбранной формы, представленным в *Бестиарии*, хотя на самом деле оно является небожителем, феей или исчадием (на ваш выбор), а не его обычным существом. Кроме того, если у него Интеллект 5 или меньше, его Интеллект становится равен 6, и он получает способность понимать один язык на ваш выбор, на котором вы разговариваете.

Вы контролируете скакуна в бою. Пока он находится в пределах 1 мили от вас, вы можете общаться с ним телепатически. Находясь верхом на скакуне, вы можете делать так, что наложенные вами заклинания, нацеливающиеся только на вас, будут нацелены ещё и на скакуна.

Когда хиты скакуна опускаются до 0, он исчезает, не оставляя физического тела. Вы можете также в любое время отпустить скакуна действием, заставляя его исчезнуть. В любом случае, повторное использование этого заклинания призывает этого же скакуна, восстанавливая хиты до максимума и снимая с него все состояния.

У вас не может быть больше одного скакуна, призванного этим заклинанием, одновременно. Вы можете действием навсегда отпустить скакуна, освободив его от уз и заставляя исчезнуть.

Всякий раз, когда скакун исчезает, он оставляет предметы, которые нёс или которые были надеты на него.

ПОТОК НЕГАТИВНОЙ ЭНЕРГИИ [NEGATIVE ENERGY FLOOD]

5 уровень, некрамантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (сломанная кость и квадрат черного шелка)

Длительность: мгновенная

Вы посылаете ленты негативной энергии в одно существо, которое видите в пределах дистанции. Если цель не является нежитью, она должна совершить спасбросок Телосложения и получить 5к12 урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Цель, убитая этим уроном, восстает в виде зомби в начале вашего следующего хода. Зомби преследует любое существо, которое может видеть и которое ближе всего к нему. Параметры зомби находятся в *Бестиарии*.

Если вы нацеливаете это заклинание на нежить, цель не совершает спасбросок. Вместо этого бросьте 5к12. Цель получает половину выпавшего значения в качестве временных хитов.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ КАМНЯ [TRANSMUTE ROCK]

5 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (глина и вода)

Длительность: пока не развеяно

Вы выбираете область камня или грязи в 40-футовом кубе, которую вы можете видеть в пределах дистанции заклинания, а затем выбираете один из следующих эффектов:

Преобразование камня в грязь. Любой камень немагического происхождения в области превращается в равный объём густой, текучей грязи, которая остаётся в таком состоянии, пока действует заклинание.

Если вы сотворяете это заклинание на поверхность земли, она становится достаточно зыбкой, чтобы существа могли в ней утонуть. Каждый фут передвижения в этой области обходится в 4 фута перемещения. Все существа, стоявшие в этой области в момент накладывания заклинания, должны совершить спасбросок Силы. Существа также должны совершить этот спасбросок, когда впервые за ход оказываются в этой области или заканчивают свой ход в ней. При провале существо погружается в грязь и считается опутанным, но может действием освободиться и перестать быть опутанным.

Если вы сотворяете это заклинание на потолок, грязь обваливается вниз. Все существа, оказавшиеся внизу, должны совершить спасбросок Ловкости. При провале они получают дробящий урон 4к8, а при успехе – половину этого урона.

Преобразование грязи в камень. Любая грязь или зыбучий песок немагического происхождения глубиной не более 10 футов превращаются в мягкий камень на время действия заклинания. Все существа, находившиеся в грязи в момент накладывания заклинания, должны совершить спасбросок Ловкости. При провале застывший камень делает существо опутанным. Опутанное существо может действием попытаться освободиться, если совершит успешную проверку Силы (Сл 20) или причинит 25 урона камню вокруг себя. В случае успешного спасброска существо выбирается из камня в ближайшее свободное пространство. Опутанное существо или иное существо в пределах досягаемости могут использовать действие, чтобы попытаться разломать камень, совершив успешную проверку Силы Сл 20, или нанося камню урон. У камня 25 хитов и 15 КД, а также иммунитет к урону психической энергией и урону ядом.

ПРИЗЫВ ВЫШЕГО ДЕМОНА [SUMMON GREATER DEMON]

4 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (сосуд с кровью гуманоида, убитого за последние 24 часа)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы произносите inferнальные слова, призывая одного демона из хаоса Бездны. Вы выбираете тип демона, показатель опасности которого равен 5 или ниже, например, теневой демон или барлгура. Демон появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Демон исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Совершите проверку инициативы за демона, который будет совершать свои собственные ходы. Когда вы призываете его и в каждый свой ход после этого, вы можете дать вербальную команду (действий не требуется), сообщая ему, что он должен делать в свой следующий ход. Если вы не даёте никаких команд, демон тратит свой ход, атакуя любое существо в пределах досягаемости, которое атаковало его.

В конце каждого своего хода демон совершает спасбросок Харизмы. Он получает помеху в этом спасброске, если вы назовёте его истинное имя. В случае провала демон продолжает подчиняться вам.

При успехе, демон освобождает из-под вашего контроля на всё оставшееся время и тратит свои последующие ходы, преследуя и атакуя ближайших не-демонов в меру своих способностей. Если вы перестанете держать концентрацию на заклинании до того, как оно достигнет своей полной продолжительности, неконтролируемый демон не исчезнет в течение 1кб раундов, если его хиты ещё не равны 0.

Как часть колдовства вы можете начертить на земле круг кровью, используемой в качестве материального компонента. Круг должен быть достаточного размера, чтобы вместить вас. Пока заклинание длится, призванный демон не может пересечь круг или разрушить его, и он не может атаковать никого в нём. Если материальный компонент использован подобным образом, он расходуется при окончании заклинания.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку заклинания 5 уровня или выше, показатель опасности увеличивается на 1 за каждый уровень ячейки выше 4.

ПРИЗЫВ НИЗШИХ ДЕМОНОВ [SUMMON LESSER DEMONS]

3 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (сосуд с кровью гуманоида, убитого за последние 24 часа)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы произносите inferнальные слова, призывая демонов из хаоса Бездны. Совершите бросок по следующей таблице, чтобы определить, что именно появится.

кб	Призванные демоны
1-2	Два демона с показателем опасности 1 или меньше
3-4	Четыре демона с показателем опасности 1/2 или меньше
5-6	Восемь демонов с показателем опасности 1/4 или меньше

Мастер выбирает демонов, таких как мэйны или дретчи, а вы выбираете видимые вами свободные пространства в пределах дистанции, в которых они появятся. Призванный демон исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание закончится.

Демоны враждебны ко всем существам, включая вас. Совершите проверку инициативы за призванных демонов как за одну группу, и они будут совершать свои собственные ходы. Демоны преследуют и атакуют ближайших не-демонов в меру своих способностей.

Как часть колдовства вы можете начертить на земле круг кровью, используемой в качестве материального компонента. Круг должен быть достаточного размера, чтобы вместить вас. Пока заклинание длится, призванные демоны не могут пересечь круг или разрушить его, и они не могут атаковать никого в нём. Если материальный компонент использован подобным образом, он расходуется при окончании заклинания.

На более высоких уровнях. Когда вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 6 или 7 уровня, вы вызываете в два раза больше демонов. Если вы сотворяете его с помощью ячейки заклинания 8 или 9 уровня, вы вызываете в три раза больше демонов.

ПРИЛИВНАЯ ВОЛНА [TIDAL WAVE]

3 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (капля воды)
Длительность: мгновенная

Вы призываете волну, которая обрушивается на выбранную вами область в пределах дистанции заклинания. Эта область может быть до 30 футов длиной, до 10 футов шириной и до 10 футов высотой. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 4к8 и сбивается с ног. При успехе оно получает половину урона и не сбивается с ног. После этого вода разливается во все стороны, гася любые незащищённые источники огня в области действия заклинания и в пределах 30 футов от неё, после чего исчезает.

ПРОКЛЯТИЕ СТИХИЙ [ELEMENTAL BANE]

4 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите одно существо, видимое в пределах дистанции заклинания, а затем выберите один из следующих видов урона: звук, кислота, огонь, холод или электричество. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе будет подвержена эффекту заклинания в течение времени его действия. Когда цель впервые за ход получает урон выбранного вида, она также получает дополнительно 2к6 урона этого вида. Кроме того, цель теряет любые сопротивления к этому виду урона, пока не закончится заклинание.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, вы можете выбрать одну дополнительную цель за каждый уровень ячейки выше 5. Цели должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы сотворяете заклинание.

ПРОНЗАНИЕ РАЗУМА [MIND SPIKE]

2 уровень, прорицание

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы достигаете разума одного существа, которое видите в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Мудрости и получить урон психической энергией 3к8 про провале или половину этого урона при успехе. В случае неудачного спасброска вы также всегда знаете местоположение цели до тех пор, пока заклинание активно, но только пока вы находитесь на одном и том же существовании. Пока у вас есть это знание, цель не может стать спрятанной от вас, и если она невидима, она не получает никакой выгоды от этого состояния против вас.

На более высоких уровнях. Когда вы сотворяете это заклинание, используя ячейку заклинания 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 для каждого уровня ячейки выше 2.

ПСИХИЧЕСКИЙ КРИК [PSYCHIC SCREAM]

9 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: С
Длительность: мгновенная

Вы высвобождаете силу своей мысли, чтобы выжечь разум до десяти существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах дистанции. Существа, у которых Интеллект равен 2 или ниже, не попадают под действие этого заклинания.

Каждая цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 14к6 психического урона и становится ошеломлённой. При успехе цель получает только половину урона и не ошеломлена. Если этот урон убивает цель, её голова взрывается, при наличии таковой.

Ошеломлённая цель может совершать спасбросок Интеллекта в конце каждого своего хода. При успехе ошеломление спадает.

ПЫЛАЮЩИЕ СРЕЛЫ [FLAME ARROWS]

3 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касаетесь колчана, в котором находятся стрелы или болты. Когда дальнобойная атака оружием с использованием боеприпаса, вынуженного из этого колчана, попадает по цели, цель получает дополнительный урон огнём 1к6.

Действие магии на боеприпасе заканчивается после попадания или промаха. Заклинание заканчивается, когда из колчана было извлечено 12 боеприпасов.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, количество боеприпасов, на которые действует заклинание, увеличивается на 2 за каждый уровень ячейки выше 3.

ПЫЛЕВОЙ ВИХРЬ [DUST DEVIL]

2 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка пыли)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите свободный 5-футовый куб воздуха, который вы можете видеть в пределах дистанции заклинания. На время действия заклинания в этой области возникает стихийная сила, похожая на пылевой вихрь.

Все существа, которые заканчивают свой ход в пределах 5 футов от пылевого вихря, должны совершить спасбросок Силы. При провале существо получает дробящий урон 1к8 и отталкивается на 10 футов от пылевого вихря. При успешном спасброске существо получает половину урона и не отталкивается.

Вы можете бонусным действием переместить пылевой вихрь на расстояние до 30 футов в любом направлении. Если он перемещается по песку, пыли, рыхлой грязи или гравию, то он всасывает часть вещества, создавая вокруг себя облако мусора радиусом 10 футов до начала вашего следующего хода. Облако является сильно заслонённой местностью.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, то урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 2.

РАСКАТ ГРОМА [THUNDERCLAP]

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 5 футов

Компоненты: С

Длительность: мгновенная

Вы вызываете оглушительный раскат грома, который слышен на расстоянии до 100 футов. Все существа кроме вас в пределах 5 футов должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон звуком 1к6.

Урон заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

РАСКИДЫВАНИЕ [SCATTER]

6 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В

Длительность: мгновенная

Воздух начинает дрожать вокруг пяти существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах дистанции. Несогласное существо должно преуспеть в спасброске Мудрости, чтобы противостоять этому заклинанию. Вы телепортируете каждую затронутую цель в незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах 120 футов от вас. Это пространство должно быть на земле или на полу.

РАССВЕТ [DAWN]

5 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (кулон солнечных лучей, стоимостью не менее 100 зм)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Рассветные лучи освещают место, которое вы указали в пределах дистанции. Пока заклинание активно, в этом месте ярким светом мерцает цилиндр с радиусом 30 футов и высотой 40 футов. Этот свет считается солнечным.

Когда цилиндр появляется, каждое существо в нём должно совершить спасбросок Телосложения, получая 4к10 урона излучением при провале или половину этого урона при успехе. Существо также должно совершать этот спасбросок, каждый раз, когда заканчивает свой ход в границах цилиндра.

Если вы находитесь в пределах 60 футов от цилиндра, в свой ход вы можете бонусным действием переместить его на расстояние до 60 футов.

РОЩА ДРУИДА [DRUID GROVE]

6 уровень, ограждение

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: касание

Компоненты: В, С, М (омела, расходуемая заклинанием, которая была собрана золотым серпом под светом полной луны)

Длительность: 24 часа

Вы призываете духов природы для защиты области на открытом воздухе или под землей. Эта область может быть кубом с длиной ребра от 30 до 90 футов. Здания и другие сооружения исключаются из этой области. Если вы сотворяете это заклинание в одном и том же месте каждый день в течение года, заклинание длится до тех пор, пока не будет рассеяно.

Заклинание создает следующие эффекты в пределах области. Когда вы накладываете это заклинание, вы можете указать существ как друзей, которые будут невосприимчивы к эффектам заклинания. Вы также можете указать кодовое слово, которое, при произношении, делает говорящего невосприимчивым к этим эффектам.

Вся защищённая область источает магию. Магия рассеивания, наложенная на область, при успехе удаляет только один из нижеследующих эффектов, а не всю область. Заклинатель выбирает, какой эффект окончить. Только когда все эффекты окончены, заклинание рассеивается.

Непроглядный туман. Вы можете заполнить любое количество 5-футовых квадратов на земле густым туманом, делая их сильно заслонённой областью. Туман достигает 10 футов в высоту. Кроме того, каждый фут движения через туман стоит 2 дополнительных футов. Для существа, невосприимчивого к данному эффекту, туман ничего не скрывает и выглядит как лёгкая дымка с песчинками зеленого света, плавающими в воздухе.

Цепкий подлесок. Вы можете заполнить любое количество 5-футовых квадратов на земле, которые не заполнены туманом, цепкими сорняками и лозой, как если бы они были созданы заклинанием Опутывание. Для существа, невосприимчивого к данному эффекту, сорняки и лоза ощущаются мягкими и меняют свою форму, чтобы служить временными сидениями или постелями.

Хранители рощи. Вы можете оживить до четырех деревьев в этой области, заставляя их выкорчевать себя из земли. Эти деревья имеют ту же статистику, что и Пробуждённое дерево, которое представлено в *Бестиарии*, за исключением того, что они не могут говорить, и их кора покрыта друидическими символами. Если любое существо, не иммунное к этому эффекту, заходит в защищаемую область, хранители рощи сражаются, пока не прогонят или не убьют вторженцев.

Хранители рощи также подчиняются вашим устным командам (действие не требуется), которые вы произносите в этой области. Если вы не даёте им команд, и в области нет незваных гостей, хранители рощи бездействуют. Хранители рощи не могут покинуть охраняемую область. Когда заклинание оканчивается, магия, оживляющая их, исчезает, и деревья снова укореняются, если это возможно.

Дополнительный эффект от заклинания.

Вы можете выбрать один из следующих магических эффектов в защищенной области:

- Постоянный *порыв ветра* [*gust of wind*] в двух местах по вашему выбору
- *Шпиль* [*spike growth*] в одном месте по вашему выбору
- *Стена ветров* [*wind wall*] в двух местах по вашему выбору

Для существа, невосприимчивого к данному эффекту, ветры – это приятный легкий бриз, а шпиль безвреден.

СВЯЩЕННОЕ ОРУЖИЕ [HOLY WEAPON]

5 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы наполняете оружие, которого касаетесь, святой силой. Пока заклинание активно, оружие излучает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Кроме того, атаки, совершенные этим оружием, наносят дополнительный урон светом 2к8 при попадании. Если оружие ещё не является волшебным, оно становится таковым на время действия заклинания.

Бонусным действием вы можете отменить это заклинание и создать вспышку света, исходящую из оружия. Каждое существо по вашему выбору, которое вы видите в пределах 30 футов от оружия, должно совершить спасбросок Телосложения. При неудачном спасброске существо получает 4к8 урона светом и становится ослеплённым на 1 минуту.

При успешном спасброске существо получает половину урона и не ослепляется. В конце каждого своего хода ослеплённое существо может повторить спасбросок Телосложения. В случае успеха заклинание оканчивается.

СИЛОК [SNARE]

1 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: касание

Компоненты: В, С, М (25 футов веревки, потребляемую при заклинании)

Длительность: 8 часов

Когда вы сотворяете это заклинание, вы используете веревку, чтобы создать круг с радиусом 5 футов на земле или на полу. По завершении этого процесса веревка исчезает, и круг становится волшебной ловушкой.

Эта ловушка почти невидима, и чтобы её заметить требуется совершить успешную проверку Интеллекта (Расследование) против Сл вашего заклинания.

Ловушка срабатывает, когда Маленькое, Среднее или Большое существо перемещается по земле или полу в зоне действия заклинания. Это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости или будет волшебным образом поднято в воздух и останется висеть вверх ногами на высоте 3 фута над землёй или полом. Существо опутано на этом месте, пока заклинание не закончится.

Удерживаемое существо может совершать спасбросок Ловкости в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. В качестве альтернативы существо или кто-то другой, кто может дотянуться до него, может использовать действие, чтобы совершить проверку Интеллекта (Магия) против Сл вашего заклинания. При успехе удерживающий эффект оканчивается.

После срабатывания ловушки заклинание заканчивается, если никакое существо им больше не удерживается.

СИНАПТИЧЕСКИЙ РАЗРЯД [SYNAPTIC STATIC]

5 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: мгновенная

Вы выбираете точку в пределах дистанции и вызываете в ней взрыв психической энергии. Каждое существо в сфере с радиусом 20 футов с центром в этой точке должно совершить спасбросок Интеллекта. Существа, у которых Интеллект равен 2 или ниже, не попадают под действие этого заклинания. Цель получает 8кб урона психической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

После неудачного спасброска цель начинает путаться в мыслях на протяжении 1 минуты. В течение этого времени она бросает кб и вычитает получившееся число из всех его бросков атаки и проверок способности, а также из его спасбросков Телосложения на сохранение концентрации. В конце каждого своего хода цель может совершать спасбросок Интеллекта. При успехе эффект для него оканчивается.

СЛОВО СИЛЫ: БОЛЬ [POWER WORD PAIN]

7 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В

Длительность: мгновенная

Вы произносите слово силы, вызывающее волны острой боли у одного существа, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Если у цели 100 хитов или меньше, она подвергается этой ужасной боли. В противном случае заклинание не оказывает никакого эффекта. Цель также не подвержена этому заклинанию, если она невосприимчива к очарованию.

Пока цель подвергается ужасной боли, её скорость не может быть больше чем 10 футов. Цель также совершает с помехой все броски атаки, проверки характеристик и спасброски, за исключением спасбросков Телосложения. И, наконец, если цель пытается скодовать заклинание, она должна совершить успешный спасбросок Телосложения, в противном случае заклинание тратится и не срабатывает.

Цель, страдающая от этой боли, может совершать спасбросок Телосложения в конце каждого своего хода. В случае успеха боль проходит.

СЛОВО СИЯНИЯ [WORD OF RADIANCE]

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 5 футов

Компоненты: В, С, М (священный символ)

Длительность: мгновенная

Вы произносите божественное слово и извергаете из себя обжигающее сияние. Каждое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах дистанции, должно преуспеть в спасброске Телосложения или получит урон излучением 1кб.

Урон заклинания увеличивается на 1кб, когда вы достигаете 5 уровня (2кб), 11 уровня (3кб), и 17 уровня (4кб).

СМЕРЧ [WHIRLWIND]

7 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 300 футов

Компоненты: В, С, М (соломинка)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

В указанной вами точке на поверхности земли возникает ревуший смерч. Он представляет собой цилиндр с радиусом 10 футов и высотой 30 футов. Пока заклинание действует, вы можете действием переместить его на расстояние до 30 футов в любом направлении вдоль земли. Смерч засасывает любые предметы с размером не больше Среднего, ни на кого не надетые и никем не переносимые.

Существо должно совершить спасбросок Ловкости в момент, когда в первый раз за ход оно входит в область смерча или когда область смерча входит в пространство существа, включая момент первоначального возникновения смерча. При провале существо получает дробящий урон 10кб, а при успехе – половину этого урона. Кроме того, существо с размером не больше Большого, провалившее спасбросок, должно преуспеть в спасброске Силы, иначе будет опутано смерчем на время действия заклинания. В начале каждого хода опутанное существо подтягивается на 5 футов вверх, пока не окажется на вершине смерча. Опутанное существо перемещается вместе со смерчем и падает на землю, когда заклинание заканчивается, если у него нет возможности остаться в воздухе.

Опутанное существо может действием совершить проверку Силы или Ловкости против Сл ваших заклинаний. В случае успеха оно перестаёт быть опутанным и вылетает из смерча на 3кб × 10 футов в случайном направлении.

СНАРЯД ХАОСА [CHAOS BOLT]

1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: мгновенная

Вы бросаете волнистую, трепещущую массу хаотической энергии в одно существо в радиусе действия. Совершите дальнебойную атаку заклинанием по существу. При попадании цель получает 2к8 + 1кб урона. Выберите одно из к8. Выпавшее число определяет тип урона атаки, как показано ниже.

к8	Тип урона
1	Кислота
2	Холод
3	Огонь
4	Силовое поле
5	Электричество
6	Яд
7	Психическая энергия
8	Звук

Если вы выбрасываете одинаковое значение на обоих к8, хаотическая энергия прыгает с цели на другое существо по вашему выбору в пределах 30 футов от него. Совершите новую атаку против новой цели и сделайте новый бросок урона, который может привести к тому, что хаотическая энергия снова перескочит.

Существо может быть целью только один раз за каждое произношение этого заклинания.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, каждая цель получает дополнительно 1кб урона за каждый уровень ячейки выше 1.

СНЕЖНЫЙ ШКВАЛ СНИЛЛОКА [SNILLOC'S SNOWBALL SWARM]

2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек льда или маленькая белый осколок камня)

Длительность: мгновенная

На выбранную вами точку в пределах дистанции заклинания обрушивается снежный шквал. Все существа в сфере с радиусом 5 футов и центром в выбранной точке должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон холодом 3кб, а при успехе – половину этого урона.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, то урон увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше 2.

СОТВОРЕНИЕ ГОМУНКУЛА [CREATE HOMUNCULUS]

6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 час

Дистанция: касание

Компоненты: В, С, М (Глина, пепел и корень ман-драгоры, расходуемые заклинанием, и кинжал с инкрустированными драгоценными камнями стоимостью не менее 1000 зм)

Длительность: Мгновенная

Произнося сложное заклинание, вы режете себя кинжалом, украшенным драгоценными камнями, и получаете 2d4 колющего урона, который никоим образом не может быть уменьшен. Затем вы капаете свою кровь на другие компоненты заклинания и прикасаетесь к ним, превращая их в особого конструкта, называемого гомункулом.

Параметры гомункула есть в *Бестиарии*. Это ваш преданный спутник, и он умирает, если умираете вы. Всякий раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете потратить до половины своих Костей Хитов, если гомункул находится на том же плане существования, что и вы. Когда вы это делаете, бросьте каждую Кость Хитов и добавьте к ней свой модификатор Телосложения.

Максимум ваших хитов понижается на получившуюся сумму, а максимум хитов гомункула вместе с текущим количеством хитов увеличивается на это же значение. Этот процесс не может понизить ваши хиты ниже 1, и этот обмен хитами между вами и гомункулом заканчивается после того как вы завершите следующий продолжительный отдых. До этого момента понижение максимума ваших хитов не может быть отменено никаким другим образом, кроме смерти гомункула.

Вы можете иметь только одного гомункула в каждый момент времени. Если вы произносите это заклинание, пока ваш гомункул жив, заклинание терпит неудачу.

СОТВОРЕНИЕ КОСТРА [CREATE BONFIRE]

Заговор, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте огонь на поверхности земли в точке, которую можете видеть в пределах дистанции заклинания. Пока заклинание действует, огонь занимает область в 5-футовом кубе. Все существа, оказавшиеся в этом пространстве в момент накладывания заклинания, должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получают урон огнём 1к8. Существо также должно совершать спасбросок, когда впервые за ход оказывается в области действия заклинания или заканчивается свой ход в ней.

Пламя поджигает все горючие предметы, ни на кого не надетые и никем не переносимые.

Урон заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

СТЕНА СВЕТА [WALL OF LIGHT]

5 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (ручное зеркальце)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Мерцающая стена яркого света появляется в точке, которую вы выбираете в пределах дистанции. Стена появляется в любой выбранной вами ориентации: по горизонтали, вертикали или диагонали. Она может свободно парить или же опираться на твёрдую поверхность. Стена может иметь длину до 60 футов, высоту до 10 футов и толщину до 5 футов. Стена блокирует линию обзора, но существа и объекты могут проходить через неё. Он излучает яркий свет на 120 футов и тусклый свет на дополнительные 120 футов.

Когда стена появляется, каждое существо в её области должно сделать спасбросок Телосложения. При провале существо получает 4к8 урона излучением и становится ослеплённым на 1 минуту. При успехе оно получает только половину урона и не ослеплено. Ослеплённое существо может совершать спасбросок Телосложения в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая эффект на себе.

Существо, которое заканчивает свой ход в пространстве стены, получает 4к8 урона излучением.

Пока заклинание не закончится, вы можете действием направить сияющий луч от стены на одно существо, которое вы можете видеть на расстоянии 60 футов от неё. Для этого совершите дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает 4к8 урона излучением. Независимо от того, попали вы или промахнулись, длина стены уменьшится на 10 футов. Если длина стены уменьшается до 0 футов, заклинание заканчивается.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку заклинания 6 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 для каждого уровня ячейки выше 5.

СТРАЖ ПРИРОДЫ [GUARDIAN OF NATURE]

4 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Дух природы отвечает на ваш призыв и превращает вас в могущественного стража. Превращение длится до тех пор, пока заклинание не закончится. Вы выбираете одну из следующих форм: Первобытный зверь или Великое древо.

Первобытный зверь. Мягкий мех покрывает ваше тело, ваши черты лица становятся дикими, и вы получаете следующие преимущества:

- Скорость ходьбы увеличивается на 10 футов.
- Вы получаете темновидение в радиусе 120 футов.
- Вы совершаете броски атаки, основанные на Силе, с преимуществом.
- Рукопашные атаки оружием наносят дополнительный урон силовым полем 1кб.

Великое древо. Ваша кожа покрывается корой, листья прорастают из ваших волос, и вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете 10 временных хитов.
- Вы совершаете с преимуществом спасброски Телосложения.
- Вы совершаете броски атаки, основанные на Ловкости и Мудрости, с преимуществом.
- Когда вы находитесь на земле, земля в радиусе 15 футов от вас становится труднопроходимой местностью для врагов.

СФЕРА БУРИ [STORM SPHERE]

4 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

В указанной вами точке в пределах дистанции заклинания возникает сфера завихряющегося воздуха радиусом 20 футов. Сфера существует, пока действует заклинание. Все существа, оказавшиеся внутри сферы в момент появления, должны совершить спасбросок Силы, иначе получают дробящий урон 2кб. Пространство сферы считается труднопроходимой местностью.

Пока действует заклинание, вы можете бонусным действием вызвать разряд молнии, который устремится из центра сферы к выбранному вами существу в пределах 60 футов от центра сферы. Совершите дальнобойную атаку заклинанием. Атака совершается с преимуществом, если цель находится внутри сферы. При попадании цель получает урон электричеством 4кб.

Существа в пределах 30 футов от сферы совершают с помехой проверку Мудрости (Восприятие), связанные со слухом.

На более высоких уровнях. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, то урон каждого эффекта увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше 4.



СФЕРА БУРИ

ТЕНЕВОЙ КЛИНОК [SHADOW BLADE]

2 уровень, иллюзия

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы сплетаете воедино нити тени, чтобы создать в ваших руках меч затвердевшего мрака. Этот волшебный меч существует до тех пор, пока заклинание активно. Он считается простым оружием ближнего боя, которым вы владеете. Он наносит урон психической энергией 2к8 при попадании и обладает свойствами фехтовальное, лёгкое и метательное (дистанция 20/60). Кроме того, когда вы используете меч для атаки цели, которая находится в тусклом освещении или темноте, вы совершаете бросок атаки с преимуществом.

Если вы роняете оружие или метаете его, оно рассеивается в конце хода.

После этого, пока заклинание активно, вы можете использовать бонусное действие, чтобы снова вызвать меч в вашу руку.

На более высоких уровнях. Когда вы сотворяете это заклинание, используя ячейку заклинания 3 или 4 уровня, урон увеличивается до 3к8. Когда вы сотворяете его с помощью ячейки заклинания 5 или 6 уровня, урон увеличивается до 4к8. Когда вы сотворяете его с помощью ячейки заклинания 7 уровня или выше, урон увеличивается до 5к8.

ТРАНСФОРМАЦИЯ ТЕНЗЕРА [TENSER'S TRANSFORMATION]

6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С, М (несколько волосков быка)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы наделяете себя выносливостью и воинской доблестью, подпитываемыми магией. Пока заклинание не закончится, вы не можете накладывать заклинания, но получаете следующие преимущества:

- Вы получаете 50 временных хитов. Если какое-либо их количество остаётся, когда заклинание заканчивается, они теряются.
- Вы совершаете с преимуществом все броски атаки, которые вы делаете простым или воинским оружием.
- Когда вы попадаете по цели атакой оружием, она получает дополнительный урон силовым полем 2к12.
- Вы получаете владение всеми видами доспехов, щитов, простого и воинского оружия.
- Вы получаете владение спасбросками Силы и Телосложения.
- Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной. Вы игнорируете это преимущество, если у вас уже есть подобное умение, которое даёт вам дополнительные атаки (например, Дополнительная атака).

Сразу после того, как заклинание оканчивается, вы должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15 или получаете один уровень истощения.

УДАР ЗЕФИРА [ZEPHYR STRIKE]

1 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы движетесь подобно ветру. Пока действует заклинание, ваше движение не вызывает спровоцированных атак.

Единожды до окончания действия заклинания вы можете получить преимущество к одной атаке оружием в свой ход. Эта атака наносит дополнительные 1к8 урона силовым полем при попадании. Вне зависимости от того, попали вы или промахнулись, ваша пешая скорость передвижения увеличивается на 30 футов до конца этого хода.

УДАР СТАЛЬНОГО ВЕТРА [STEEL WIND STRIKE]

5 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (оружие ближнего боя стоимостью не менее 1 см)

Длительность: мгновенная

Вы взмахиваете оружием, используемым для заклинания, а затем исчезаете, чтобы ударить, подобно ветру. Выберите до пяти существ в пределах дистанции, которых вы можете видеть. Совершите рукопашную атаку заклинанием по каждой цели. При попадании цель получает урон силовым полем 6к10.

После этого вы можете телепортироваться в свободное пространство, которое вы можете увидеть в пределах 5 футов от одной из целей, которую вы атаковали, независимо от того, попали вы по ней или промахнулись.

УЖАСНОЕ УВЯДАНИЕ АБИ-ДАЛЗИМА [ABI-DALZIM'S HORRID WILTING]

8 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов.

Компоненты: В, С, М (кусочек губки).

Длительность: мгновенно

Заклинание испаряет жидкость из тела каждого существа в 30-футовом кубе с центром в указанной вами точке. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок Телосложения. На конструктов и нежить это заклинание не действует, а растения и водные элементы получают помеху на спасбросок. При провале существо получает урон некротической энергией 12к8 или половину этого урона при успехе.

Немагические растения в области действия заклинания, не являющиеся существами, такие как деревья и кусты, увядают и умирают мгновенно.

УЗЫ ЗЕМЛИ [EARTHVIND]

2 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 300 футов

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите одно существо, видимое в пределах дистанции заклинания. Жёлтые полосы магической энергии обвиваются вокруг этого существа. Цель должна преуспеть в спасброске Силы, иначе его скорость полёта (если есть) будет снижена до 0 на время действия заклинания. Существо, которое находится в воздухе, снижается со скоростью 60 футов за раунд, пока не окажется на земле или не закончится заклинание.



ТЕНЕВОЙ КЛИНОК

УСИЛЕНИЕ НАВЫКА [SKILL EMPOWERMENT]

5 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: касание

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Ваша магия углубляет понимание существом собственного таланта. Вы касаетесь одного согласного существа и наделяете его специальными познаниями в одном навыке на ваш выбор; пока заклинание активно, существо удваивает свой бонус мастерства для всех совершаемых им проверок характеристик, использующих выбранный навык.

Вы должны выбрать навык, которым существо уже владеет и который ещё не получает преимуществ от подобных эффектов, таких как Компетентность [Expertise], удваивающих его бонус мастерства.

ФОРМОВАНИЕ ВОДЫ [SHAPE WATER]

Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: С

Длительность: мгновенная или 1 час (см. ниже)

Выберите область воды, которую вы видите в пределах дистанции заклинания, и которая помещается в 5-футовый куб. Вы можете управлять ею одним из нижеперечисленных способов:

- Вы мгновенно перемещаете воду или изменяете скорость её течения на 5 футов в любом направлении. Этого воздействия недостаточно, чтобы причинить урон.
- Вы можете заставить воду принимать простые формы или двигаться согласно вашим указаниям. Этот эффект действует 1 час.

- Вы можете изменить цвет или прозрачность воды. Вся область воды должна быть одного цвета и прозрачности. Эффект действует 1 час.
- Вы замораживаете воду, если в ней нет никаких существ. Вода размораживается через 1 час.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более 2 немгновенных эффектов одновременно. Вы можете действием отменить один из действующих эффектов.

ХРАМ БОГОВ [TEMPLE OF THE GODS]

7 уровень, вызов

Время накладывания: 1 час

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (святой символ, стоимостью не менее 5 зм)

Длительность: 24 часа

Вы создаёте храм, появляющийся из мерцающего света на земле в том месте, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Храм должен уместиться в незанятом кубе с длиной ребра до 120 футов. Храм остаётся до тех пор, пока заклинание не закончится. Он посвящен любому богу, пантеону или философии, которые представлены священным символом, используемым при накладывании заклинания.

Вы сами решаете, как храм должен выглядеть. Внутреннее пространство храма ограничено полом, стенами и крышей. У храма одна входная дверь, но любое количество окон. Только вы и те существа, которых вы указываете, когда сотворяете заклинание, могут открыть или закрыть дверь.

Интерьер храма – это открытое пространство с идолом или алтарём у одной из стен. Вы определяете, освещается ли храм, и является ли этот свет ярким или тусклым. Внутри воздух наполнен запахом горящих благовоний, а температура комфортная.

Храм препятствует существам тех типов, которые вы выбираете, когда сотворяете это заклинание. Выберите один или несколько из следующих типов: небожители, элементали, феи, исчадия или нежить. Если существо выбранного типа пытается войти в храм, оно должно совершить спасбросок Харизмы. При провале оно не может войти в храм в течение 24 часов. Даже если существо сумело войти в храм, магия этого места является для него помехой; всякий раз, когда оно совершает бросок атаки, проверку способности или спасбросок внутри храма, существо должно бросить к4 и выгнать получившееся число из его броска к20.

Кроме того, сенсоры, созданные заклинаниями школы Прорицания, не могут появиться внутри храма, а существа внутри него не могут быть целями заклинаний этой школы.

Наконец, всякий раз, когда какое-либо существо в храме восстанавливает хиты заклинанием 1 уровня или выше, оно дополнительно восстанавливает хиты в количестве, равном вашему модификатору Мудрости (минимум 1 хит).

Храм сделан из светонепроницаемого магического поля, которое простирается на Эфирный План, тем самым блокируя межпланарное перемещение внутрь храма. Также ничто не может проникнуть в храм физическим путём. Он не может быть развеян *рассеиванием магии [dispel magic]*, и *преграда магии [antimagical field]* не оказывает на него никакого эффекта. Заклинание *распад [disintegrate]* мгновенно разрушает храм.

Сотворение этого заклинания на одно и то же место каждый день в течение года делает этот эффект постоянным.

ЦЕРЕМОНИЯ [CEREMONY]

1 уровень, ограждение (ритуал)

Время накладывания: 1 час

Дистанция: касание

Компоненты: В, С, М (порошок серебра стоимостью 25 зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Вы совершаете особую религиозную церемонию, наполненную магией. Когда вы произносите заклинание, выберите один из следующих обрядов, цель которого должна находиться в пределах 10 футов от вас во время накладывания.

Искушение. Вы касаетесь одного согласного существа, чьё мировоззрение было изменено, и совершаете проверку Мудрости (Проницательность) против Сл 20. При успехе вы возвращаете цели её изначальное мировоззрение.

Благословение Воды. Вы прикасаетесь к одной фляге воды и делаете её Святой Водой.

Становление. Вы касаетесь одного взрослого гуманоида, который достиг совершеннолетия. На следующие 24 часа, каждый раз, когда цель совершает проверку характеристики, она может бросить к4 и добавить выпавшее число к результату. Существо может получить преимущества от этого заклинания только единожды.

Посвящение. Вы касаетесь одного гуманоида, который хочет посвятить себя служению вашему богу. На следующие 24 часа, каждый раз, когда цель совершает спасбросок, она может бросить к4 и добавить выпавшее число к результату. Существо может получить преимущества от этого заклинания только единожды.

Заупокойный обряд. Вы касаетесь одного трупа, и в течение следующих 7 дней цель не может стать нежитью, кроме как с помощью заклинания *исполнения желаний [wish]*.

Венчание. Вы касаетесь взрослых гуманоидов, желающих связать себя узами брака. в течение следующих 7 дней каждая цель получает бонус +2 к КД пока они находятся в пределах 30 футов друг от друга. Существо может получить преимущества от этого заклинания снова, только если оно овдовело.

ШКВАЛ [GUST]

Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: мгновенная

Вы контролируете окружающий воздух и можете создать один из нижеперечисленных эффектов в точке, которую видите в пределах дистанции заклинания:

- Одно существо с размером не больше Среднего должно преуспеть в спасброске Силы, иначе его оттолкнёт на 5 футов от вас.
- Вы создаёте небольшой порыв ветра, способный переместить предмет массой не более 5 фунтов, который никто не несёт и который ни на кого не надет. Объект толкается на расстояние до 10 футов от вас. Этого толчка недостаточно, чтобы причинить урон.
- Вы создаёте безвредный эффект с использованием воздуха, например, заставляете листву шелестеть, ветром захлопнуть ставни или вашу одежду колыхаться на ветру.

Приложение А: Совместные кампании

Координация расписания регулярных игровых сессий для поддержания вашей кампании в активном и живом виде может быть непростой задачей. Если единственный Мастер Подземелий или большое количество игроков не могут прийти на сессию, то её, возможно, придётся отложить, и постоянные проблемы подобного рода могут вообще поставить под вопрос продолжение кампании.

Короче говоря, в мире, полном забот и отвлекающих факторов, вести кампанию может быть сложно. Представляем вам концепцию совместной кампании.

В совместной кампании более одного участника вашей группы могут принимать на себя роль МП. Совместная кампания носит не цельный, а эпизодический характер, и каждая сессия в ней представляет собой завершённое приключение.

Самые большие совместные кампании администрируются Лигой Приключенцев и контролируются компанией Wizards of the Coast. Но вы тоже можете создать собственную совместную кампанию в своём школьном клубе D&D, магазине, библиотеке или любом другом месте, где можно собираться поиграть.

Совместная кампания организуется так, что игрок может переносить своего персонажа от одного МП к другому в рамках одной совместной кампании. Она создаёт ситуацию, когда практически ничего не может помешать состояться заранее запланированной сессии. Список потенциальных игроков может быть довольно большим, что практически гарантирует, что на сессии будет присутствовать по крайней мере минимально необходимое для её проведения их количество. Если же придётся поиграть много игроков, то просто водить будут несколько МП.

Правила поведения

Раз за разом базовые книги правил возвращаются к замечанию о том, что наиболее важная цель каждой игровой сессии – это чтобы всем её участникам было весело. С целью достижения этой цели в рамках совместной кампании неплохой идеей будет согласовать определённые правила поведения. Это может быть полезно, так как за одним столом в совместной кампании могут оказаться люди, которые обычно не играют друг с другом.

В широком смысле все участники совместной кампании ответственны за то, чтобы всем остальным участникам было весело. Если кто-то чувствует себя обиженным, униженным или запуганным действиями другого человека, пропадает весь смысл собираться всем вместе на игру. Базовый кодекс поведения для совместной кампании может быть основан на подобном документе, который использует другая организация или место.

Кроме того, возможно, потребуются дополнительные правила в отношении взаимодействия игроков и МП. В качестве отправной точки посмотрите на приведённые ниже выдержки из кодекса поведения Лиги Приключенцев.

Во время игровой сессии от её участников ожидается, что они...

- Следуют указаниям МП и воздерживаются от споров с МП и другими игроками по поводу правил.
- Дают другим игрокам говорить и позволяют им получить внимание МП.
- Избегают излишних разговоров, не относящихся к приключению.
- Противостоят использованию социальных средств в целях запугивания, пристыжения или принуждения других участников.
- Сообщают МП или организаторам мероприятия о вредоносном или агрессивном поведении, чтобы могли быть приняты соответствующие меры.

Чтобы всё это было возможным, для совместной кампании требуется координатор – кто-то, кто возьмёт на себя ответственность за организацию и сохранение группы. Если вам интересно, как можно проводить совместную кампанию, и как это делается в рамках Лиги Приключенцев, прочитайте оставшуюся часть данного приложения.

РАЗРАБОТКА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Разработка приключения для совместной кампании должна происходить с учётом несколько иных соображений, чем при разработке обычного приключения. Самое главное, приключение должно иметь такую продолжительность, чтобы завершиться к концу игровой сессии. Вам также потребуется отбалансировать боевые столкновения для разных уровней персонажей, так как в приключении могут принимать участие группы персонажей разного уровня.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Каждое приключение в совместной кампании начинается и заканчивается в течение одной и той же сессии. (Конечно, если все участники хотят продлить приключение и закончить его позже, они могут это сделать). Сессия обычно не должна заканчиваться с незавершённым приключением, так как нет никакой гарантии, что та же группа игроков и МП смогут собраться в следующий раз.

Обычно приключения в совместных кампаниях разрабатываются так, чтобы занимать 2 или 4 часа. За каждый час игры предполагается, что персонажи смогут выполнить следующее:

- Три или четыре простых боевых столкновения или два сложных
- Три или четыре сцены, предусматривающих важное исследование или социальное взаимодействие

С учётом этих соображений может быть сложно создать приключение с открытой концовкой. Временные рамки предполагают конкретные начало и конец приключения. Хорошим способом обойти это ограничение может быть создание приключения с несколькими возможными концовками.

Связанные с локацией приключения хорошо работают в таком формате. Подземелье естественным образом ограничивает варианты действий персонажей, но при этом всё же оставляет игрокам выбор. Приключение может представлять собой квест с целью победить монстра или добыть предмет, но путь к достижению этой цели может быть разным для каждой группы.

Для более повествовательных приключений старайтесь фокусироваться на простых, но гибких столкновениях или событиях. Например, персонажам требуется защитить верховного священника Тира от убийц. Дайте игрокам возможность распланировать оборону храма и возможность отдавать приказы страже. Хорошо проработанные НИПы, некоторые из которых могут подозреваться в работе на врагов храма, добавляют дополнительный слой напряжённости. Например, приключение может представлять МП возможность выбрать, кто из членов храмового персонала – предатель. Это сделает приключение отличающимся для каждой из играющих его групп.

БОЕВЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Разрабатывайте приключение для одного из четырёх этапов, как описано в главе 1 *Книги игрока*: этап 1 включает уровни 1-4, этап 2 – уровни 5-10, этап 3 – уровни 11-16, этап 4 – уровни 17-20. Внутри каждого из этапов имеет смысл установить отправную точку в виде конкретного уровня. Например, приключение может разрабатываться исходя из предположения, что в него играет 5 персонажей 3 уровня для этапа 1, 5 персонажей 8 уровня для этапа 2, пять персонажей 13 уровня для этапа 3 и 5 персонажей 18 уровня для этапа 4. Используйте это предположение, когда составляете боевые столкновения, при этом пользуясь правилами создания столкновений из *Руководства Мастера* или просто составляя их на глазок.

Для каждого из таких столкновений предоставьте для МП рекомендации относительно того, как можно скорректировать сложность столкновения для более или менее сильных групп. Эмпирическое правило – следует дать рекомендации для партий на два уровня ниже и на два уровня выше, не беспокоясь о партиях вне этапа, для которого разработано приключение.

НАГРАДЫ

Приключения в совместной кампании, использующие альтернативные правила для получения опыта и сокровищ (как описано ниже), могут не содержать описания распределяемого опыта или списка сокровищ.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Рекомендации по созданию персонажей для совместной кампании могут определять, какие расы и классы для неё допустимы, как игроки определяют очки характеристик и какое мировоззрение игроки могут выбрать.

КНИГА ИГРОКА ПЛЮС ОДИН

Следует подумать, какие материалы игроки могут использовать для создания персонажей. Правила Лиги Приключенцев устанавливают, что игрокам разрешается использовать *Книгу игрока* и ещё один официальный источник, такой как книгу или PDF, для создания персонажа. Это ограничение позволяет удостовериться, что игрокам не требуется иметь много книг для создания персонажа, а Мастеру позволяет точно знать, как будет работать тот или иной персонаж. Так как МП в совместной кампании приходится иметь дело с широким спектром персонажей, а не с одними и теми же каждую неделю, для него может быть сложно держать в уме все комбинации способностей, которые были бы доступны, если бы можно было использовать свободно любую комбинацию источников. Мы настоятельно рекомендуем использовать это правило для совместных кампаний.

ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Для определения значений характеристик мы рекомендуем позволить игрокам выбирать из стандартного набора (15, 14, 13, 12, 10, 8) и опции в главе 1 *Книги игрока* «Вариант: Настройка значений характеристик».

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

В целях простоты и эффективности можно решить, что вновь созданные персонажи получают стартовое снаряжение, предусмотренное их классом и предысторией.

ВАРИАНТНЫЕ ПРАВИЛА

Совместная кампания может использовать некие альтернативные правила для разрешения некоторых игровых вопросов. В Лиге Приключенцев, например, есть альтернативные правила для получения уровней и сокровищ. Эти «домашние правила» или «хоумрулы», представленные ниже, служат неким общим языком и позволяют удостовериться, что награды, которые получают персонажи, равноценны вне зависимости от того, в каком приключении поучаствовал персонаж.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

В совместной кампании персонажи получают уровни не накапливая опыт, а достигая чекпоинтов. Такая система вознаграждает каждого персонажа (и игрока) за участие в игровой сессии.

Персонаж достигает одного чекпоинта за каждый час предполагаемой длительности приключения. Обратите внимание, что правило говорит о предполагаемой автором длительности приключения, а не реальном игровом времени. Награда за двухчасовое приключение составляет два чекпоинта, даже если группе потребовалось три часа и более на его прохождение.

Если персонаж завершает приключение, предназначенное для этапа [tier], который выше нынешнего этапа персонажа, персонаж вознаграждается одним дополнительным чекпоинтом. Например, если персонаж второго уровня завершает двухчасовое приключение, предназначенное для шестого уровня, он достигает трёх чекпоинтов.

Игровое время может показаться странной мерой того, как измеряются награды опытом, но суть в том, чтобы вознаграждение опытом должно работать в соответствии с самой концепцией совместной кампании. Персонаж, которым играли 10 часов, достигает одного и того же количества чекпоинтов вне зависимости от того, ходил ли он драться с драконом или провёл всё это время в пабе. Такой подход позволяет не наказывать и не вознаграждать игрока за его предпочтительный стиль игры. Вне зависимости от того, фокусируется ли игрок на отыгрыше и социальном взаимодействии, победах над монстрами в бою или нахождении хитрых способов обойти сражение, такая система позволяет выдать награду, раз она заслужена.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЧЕКПОИНТОВ

Количество чекпоинтов, которое необходимо достичь для получения следующего уровня, зависит от текущего уровня персонажа:

- На уровнях 1-4 для достижения следующего уровня достаточно достичь 4 чекпоинтов.
- Начиная с 5 уровня, для перехода на следующий уровень необходимо достичь 8 чекпоинтов.

В конце игровой сессии персонажи должны получить уровень, если они достигли необходимого количества чекпоинтов. Необходимое количество чекпоинтов тратится, а оставшиеся непотраченными сохраняются и засчитываются в счёт достижения следующего уровня.

ИНДИВИДУАЛЬНОЕ СОКРОВИЩЕ

В общей кампании каждый персонаж получает фиксированное количество золотых монет при достижении нового уровня. (Это выражается в сокровище, которое персонаж может найти в стандартном приключении.)

В качестве дополнительной выгоды персонажи не обязаны тратить золото для поддержания существования. Вместо этого каждый персонаж начинает со скромного существования, которое улучшается по мере того, как персонаж достигает более высоких уровней.

Эти преимущества кратко изложены в отдельной таблице: «Индивидуальное сокровище». Ниже, в разделе «Покупка и продажа», перечислено несколько вариантов, на что персонажи могут потратить свои сокровища.

ИНДИВИДУАЛЬНОЕ СОКРОВИЩЕ

Уровень	Заработанное существование	Награда
2-4	Скромный	75 зм
5-10	Комфортный	150 зм
11-16	Богатый	550 зм
17-20	Аристократический	5500 зм

ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

В приключениях персонажи зарабатывают очки сокровищ [treasure points] и впоследствии могут обменять их на магические вещи. Список доступных магических вещей согласовывается с или составляется МП, ведущим кампанию.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ СОКРОВИЩ

Каждый персонаж получает количество очков сокровищ, зависящее от этапа, для которого разработано приключение, и от предполагаемой продолжительности приключения:

- 1 очко сокровищ за каждые 2 часа отыгранного приключения 1 или 2 этапов.
- 1 очко сокровищ за каждый 1 час отыгранного приключения 3 или 4 этапов.

Как и в случае с правилом для достижения уровней, награда выдаётся на основе предполагаемой продолжительности приключения, а не времени, в действительности проведённого группой за столом.

Если персонаж завершает приключение, разработанное для этапа, который выше нынешнего этапа персонажа, то этот персонаж получает 1 дополнительное очко сокровищ за это приключение.

СОЗДАНИЕ СПИСКА ВЕЩЕЙ

МП, ведущие совместную кампанию, должны вместе разработать список вещей, которые персонажи могут купить. Таблицы магических предметов во 2 главе этой книги и в 7 главе *Руководства Мастера* – очевидные отправные точки для создания такого списка. Выбор разрешённых и запрещённых вещей – вопрос личных предпочтений, как и в обычной кампании. Согласование списка между всеми МП позволит удостовериться, что он отвечает ожиданиям всех их. Если сомневаетесь, запретите вещь, гораздо легче и приятнее добавить вещь позже, чем забрать уже выданную вещь.

Естественно, список вещей будет длиннее для приключений более высокого этапа, и их стоимость в очках сокровищ также будет выше. Подробности приведены в таблице «Волшебные вещи и этапы».

Например, очки сокровищ из приключения для 1 этапа могут быть потрачены на вещи из таблиц А, В, С, F. Любая вещь из первых трёх таблиц стоит 4 очка сокровищ, а любая вещь из таблицы F стоит 8 очков сокровищ.

ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ И ЭТАПЫ

Таблица магических предметов	Доступно на этапе	Стоимость вещи в очках
A	1-4	4
B	1-4	4
C	1-4	4
D	2-4	8
E	3-4	8
F	1-4	8
G	2-4	10
H	3-4	10
I	3-4	12

ТРАТА ОЧКОВ СОКРОВИЩ

Игроки должны тратить очки сокровищ в конце сессии сразу после определения, получили ли их персонажи уровень. Порядок этих действий важен, так как персонаж может перейти в новый этап, получив уровень.

Игроки имеют право выбирать любые одобренные вещи из таблиц вещей, доступных их нынешнему этапу. Очки сокровищ можно потратить на несколько разных вещей.

Многие вещи стоят больше очков сокровищ, чем персонаж может заработать за 2х или 4х часовое приключение. Чтобы купить такую вещь, персонаж делает депозит, вкладывая в него свои очки сокровищ, необходимые для покупки вещи, пока их не хватит на оплату этой вещи, после чего персонаж получает вещь.

ПОКУПКА И ПРОДАЖА

Персонажи могут использовать свои денежные сокровища, чтобы покупать любую экипировку из списков в главе 5 *Книги игрока*. Вдобавок Лига Приключенцев позволяет персонажам покупать зелья и свитки, как описано ниже. Свиток заклинания может быть куплен только персонажем, который может колдовать соответствующее заклинание.

ЗЕЛЬЯ В ПРОДАЖЕ

Зелье...	Стоимость
Лечения	50 зм
Лазания	75 зм
Дружбы с животными	100 зм
Большого лечения	100 зм
Подводного дыхания	100 зм
Отличного лечения	500 зм
Превосходного лечения	5000 зм
Невидимости	5000 зм

СВИТКИ ЗАКЛИНАНИЙ В ПРОДАЖЕ

Уровень заклинания	Стоимость
Заговор	25 зм
1	75 зм
2	150 зм
3	300 зм
4	500 зм
5	1000 зм

ПРОДАЖА ВЕЩЕЙ

В совместных кампаниях персонажи не могут продавать вещи, которые они находят в приключениях или приобретают на личные средства. Оружие, броня и прочее снаряжение, использовавшиеся врагами, считаются слишком повреждёнными, чтобы стоить каких-либо денег.

ПРИЛОЖЕНИЕ В: ИМЕНА ПЕРСОНАЖЕЙ

Некоторым игрокам и МП очень легко даётся придумывать имена персонажей на лету, для других же это та ещё задача. Таблицы в этом приложении призваны облегчить жизнь для обоих типов людей, вне зависимости от того, называете ли вы игрового персонажа, неигрового персонажа, монстра или даже место.

В каждой таблице приведены имена, ассоциирующиеся с нечеловеческой игровой расой из *Книги игрока* или этнической, или языковой группой из реального мира, с особым фокусом на таких группах из античности или средних веков. Вы можете выбирать

из вариантов сами или позволить кубик у определить имя.

Хотя в этом приложении имена ассоциированы с расами, персонаж вполне может иметь имя не своей расы. Например, полуорк мог вырасти среди дварфов, и у него может быть дварфийское имя. Или как МП, вы можете решить, что у драконорождённых в вашей кампании культура, напоминающая древнеримскую, и римские имена, а не имена драконорождённых, представленные здесь.

НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ИМЕНА

ДРАКОНОРОЖДЕННЫЕ, ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Akra
03-04	Aasathra
05-06	Antrara
07-08	Arava
09-10	Biri
11-12	Blendaeth
13-14	Burana
15-16	Chassath
17-18	Daar
19-20	Dentratha
21-22	Doudra
23-24	Driindar
25-26	Eggren
27-28	Farideh
29-30	Findex
31-32	Furrele
33-34	Gesrethe
35-36	Gilkass
37-38	Harann
39-40	Havilar
41-42	Hethress
43-44	Hillanot
45-46	Jaxi
47-48	Jezean
49-50	Jheri
51-52	Kadana
53-54	Kava
55-56	Korinn
57-58	Megren
59-60	Mijira
61-62	Mishann
63-64	Nala
65-66	Nuthra
67-68	Perra
69-70	Pogranix
71-72	Pyxrin
73-74	Quespa
75-76	Raiann
77-78	Rezena
79-80	Ruloth
81-82	Saphara
83-84	Savaran
85-86	Sora
87-88	Surina

ДРАКОНОРОЖДЕННЫЕ, ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
89-90	Synthrin
91-92	Tatyan
93-94	Thava
95-96	Uadjit
97-98	Vezera
99-00	Zykroff

ДРАКОНОРОЖДЕННЫЕ, МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Adrex
03-04	Arjhan
05-06	Azzakh
07-08	Balasar
09-10	Baradad
11-12	Bharash
13-14	Bidreked
15-16	Dadalan
17-18	Dazzazn
19-20	Direcris
21-22	Donaar
23-24	Fax
25-26	Gargax
27-28	Ghesh
29-30	Gorbundus
31-32	Greethen
33-34	Heskan
35-36	Hirathak
37-38	Ildrex
39-40	Kaladan
41-42	Kerkad
43-44	Kiirith
45-46	Kriv
47-48	Maagog
49-50	Medrash
51-52	Mehen
53-54	Mozikth
55-56	Mreksh
57-58	Mugrunden
59-60	Nadarr
61-62	Nithther
63-64	Norkruuth
65-66	Nykkkan
67-68	Pandjed
69-70	Patrin

ДРАКОНОРОЖДЕННЫЕ, МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
71-72	Pijirik
73-74	Quarethon
75-76	Rathkran
77-78	Rhogar
79-80	Rivaan
81-82	Sethrekar
83-84	Shamash
85-86	Shedinn
87-88	Srorthen
89-90	Tarhun
91-92	Torinn
93-94	Trynnicus
95-96	Valorean
97-98	Vrondiss
99-00	Zedaar

ДРАКОНОРОЖДЕННЫЕ, ИМЕНА КЛАНОВ

к100	Имя
01-02	Akambherylliax
03-04	Argenthrinx
05-06	Baharoosh
07-08	Beryntolthropol
09-10	Bhenkumbyrnaax
11-12	Caavylteradyn
13-14	Chumbyxirinnish
15-16	Clehtinthiallor
17-18	Daardendrian
19-20	Delmirev
21-22	Dhyrktelonis
23-24	Ebynichtomonis
25-26	Esstyryllyn
27-28	Fharngrarthnost
29-30	Ghaallixirn
31-32	Grrrrmballhyst
33-34	Gygazzylyshrift
35-36	Hashphronyxadyn
37-38	Hshhsstoroth
39-40	Imbixtellrhyst
41-42	Jerynomonis
43-44	Jharthraxyn
45-46	Kerrhylon
47-48	Kimbatuul
49-50	Lhamboldennish

ДРАКОНОРОЖДЕННЫЕ, ИМЕНА КЛАНОВ

к100	Имя
51-52	Linxakasendalor
53-54	Mohradyllion
55-56	Mystan
57-58	Nemmonis
59-60	Norixius
61-62	Ophinshtalajir
63-64	Orexijandilin
65-66	Pfaphnyrennish
67-68	Phrahdrandon
69-70	Pyraxtallinost
71-72	Qyxpahrg
73-74	Raghtroknaar
75-76	Shestendeliath
77-78	Skaarzborroosh
79-80	Sumnarghthrysh
81-82	Tiammanthyllish
83-84	Turnuroth
85-86	Umbyrphrael
87-88	Ungdondalor
89-90	Verthisathurgiesh
91-92	Wivyrholdalphiax
93-94	Wystongjiir
95-96	Xephyrbahnor
97-98	Yarjerit
99-00	Zzzaaxthroth

ДВАРФЫ, ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Anbera
03-04	Artin
05-06	Audhild
07-08	Balifra
09-10	Barbena
11-12	Bardryn
13-14	Bolhild
15-16	Dagnal
17-18	Dariff
19-20	Delre
21-22	Diesa
23-24	Eldeth
25-26	Eridred
27-28	Falkrunn
29-30	Fallthra

ДВАРФЫ,**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
31-32	Finellen
33-34	Gillydd
35-36	Gunnloda
37-38	Gurdis
39-40	Helgret
41-42	Helja
43-44	Hlin
45-46	Ilde
47-48	Jarana
49-50	Kathra
51-52	Kilia
53-54	Kristryd
55-56	Liftrasa
57-58	Marastyr
59-60	Mardred
61-62	Morana
63-64	Nalaed
65-66	Nora
67-68	Nurkara
69-70	Oriff
71-72	Ovina
73-74	Riswynn
75-76	Sannl
77-78	Therlin
79-80	Thodris
81-82	Torbera
83-84	Tordrid
85-86	Torgga
87-88	Urshar
89-90	Valida
91-92	Vistra
93-94	Vonana
95-96	Werydd
97-98	Whurdred
99-00	Yurgunn

ДВАРФЫ,**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Adrik
03-04	Alberich
05-06	Baern
07-08	Barendd
09-10	Beloril
11-12	Brottor
13-14	Dain
15-16	Dalgal
17-18	Darrak
19-20	Delg
21-22	Duergath
23-24	Dworic
25-26	Eberk
27-28	Einkil
29-30	Elaim
31-32	Erias
33-34	Fallond
35-36	Fargrim
37-38	Gardain
39-40	Gilthur
41-42	Gimgen

ДВАРФЫ,**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
43-44	Gimurt
45-46	Harbek
47-48	Kildrak
49-50	Kilvar
51-52	Morgran
53-54	Morkral
55-56	Nalral
57-58	Nordak
59-60	Nuraval
61-62	Oloric
63-64	Olunt
65-66	Orsik
67-68	Oskar
69-70	Rangrim
71-72	Reirak
73-74	Rurik
75-76	Taklinn
77-78	Thoradin
79-80	Thorin
81-82	Thradal
83-84	Tordek
85-86	Traubon
87-88	Travok
89-90	Ulfgar
91-92	Uraim
93-94	Veit
95-96	Vonbin
97-98	Vondal
99-00	Whurbin

ДВАРФЫ,**ИМЕНА КЛАНОВ**

к100	Имя
01-02	Aranore
03-04	Balderk
05-06	Battlehammer
07-08	Bigtoe
09-10	Bloodkith
11-12	Bofdann
13-14	Brawnnavil
15-16	Brazzik
17-18	Broodfist
19-20	Burrowfound
21-22	Caebrek
23-24	Daerdahk
25-26	Dankil
27-28	Daraln
29-30	Deepdelver
31-32	Durthane
33-34	Eversharp
35-36	Fallack
37-38	Fireforge
39-40	Foamtankard
41-42	Frostbeard
43-44	Glanhig
45-46	Goblinbane
47-48	Goldfinder
49-50	Gorunn
51-52	Graybeard
53-54	Hammerstone

ДВАРФЫ,**ИМЕНА КЛАНОВ**

к100	Имя
55-56	Helcral
57-58	Holderhek
59-60	Ironfist
61-62	Loderr
63-64	Lutgehr
65-66	Morigak
67-68	Orcfoe
69-70	Rakankrak
71-72	Ruby-Eye
73-74	Rumnaheim
75-76	Silveraxe
77-78	Silverstone
79-80	Steelfist
81-82	Stoutale
83-84	Strakeln
85-86	Strongheart
87-88	Thrahak
89-90	Torevir
91-92	Torunn
93-94	Trollbleeder
95-96	Trueanvil
97-98	Trueblood
99-00	Ungart

Эльфы,**ДЕТСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Ael
03-04	Ang
05-06	Ara
07-08	Ari
09-10	Arn
11-12	Aym
13-14	Broe
15-16	Bryn
17-18	Cael
19-20	Cy
21-22	Dae
23-24	Del
25-26	Eli
27-28	Eryn
29-30	Faen
31-32	Fera
33-34	Gael
35-36	Gar
37-38	Innil
39-40	Jar
41-42	Kan
43-44	Koeth
45-46	Lael
47-48	Lue
49-50	Mai
51-52	Mara
53-54	Mella
55-56	Mya
57-58	Naeris
59-60	Naill
61-62	Nim
63-64	Phann
65-66	Py

Эльфы,**ДЕТСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
67-68	Rael
69-70	Raer
71-72	Ren
73-74	Rinn
75-76	Rua
77-78	Sael
79-80	Sai
81-82	Sumi
83-84	Syllin
85-86	Ta
87-88	Thia
89-90	Tia
91-92	Traki
93-94	Vall
95-96	Von
97-98	Wil
99-00	Za

Эльфы, ИМЕНА**ВЗРОСЛЫХ ЖЕНЩИН**

к100	Имя
01-02	Adrie
03-04	Ahinar
05-06	Althaea
07-08	Anastrianna
09-10	Andraste
11-12	Antinua
13-14	Arara
15-16	Baelitae
17-18	Bethryinna
19-20	Birel
21-22	Caelynn
23-24	Chaedi
25-26	Claira
27-28	Dara
29-30	Drusilia
31-32	Elama
33-34	Enna
35-36	Faral
37-38	Felosial
39-40	Hatae
41-42	Ielenia
43-44	Ilanis
45-46	Irann
47-48	Jarsali
49-50	Jelenneth
51-52	Keyleth
53-54	Leshanna
55-56	Lia
57-58	Maiathah
59-60	Malquis
61-62	Meriele
63-64	Mialeee
65-66	Myathethil
67-68	Naivara
69-70	Quelenna
71-72	Quillathe
73-74	Ridaro
75-76	Sariel
77-78	Shanairla



Эльфы, ИМЕНА ВЗРОСЛЫХ ЖЕНЩИН

к100	Имя
79-80	Shava
81-82	Silaqui
83-84	Sumnes
85-86	Theirastra
87-88	Thiala
89-90	Tiaathque
91-92	Traulam
93-94	Vadania
95-96	Valanthe
97-98	Valna
99-00	Xanaphia

Эльфы, ИМЕНА ВЗРОСЛЫХ МУЖЧИН

к100	Имя
01-02	Adran
03-04	Aelar
05-06	Aerdeth
07-08	Ahvain
09-10	Aramil
11-12	Arannis
13-14	Aust
15-16	Azaki
17-18	Beiro
19-20	Berrian
21-22	Caeldrim
23-24	Carric
25-26	Dayareth
27-28	Dreali
29-30	Efferil
31-32	Eiravel
33-34	Enialis
35-36	Erdan
37-38	Erevan
39-40	Fivin
41-42	Galinndan
43-44	Gennal
45-46	Hadarai
47-48	Halimath
49-50	Heian
51-52	Himo
53-54	Immeral
55-56	Ivellios
57-58	Korfel

Эльфы, ИМЕНА ВЗРОСЛЫХ МУЖЧИН

к100	Имя
59-60	Lamlis
61-62	Laucian
63-64	Lucan
65-66	Mindartis
67-68	Naal
69-70	Nutae
71-72	Paelias
73-74	Peren
75-76	Quarion
77-78	Riardon
79-80	Rolen
81-82	Soveliss
83-84	Suhnae
85-86	Thamior
87-88	Tharivol
89-90	Theren
91-92	Theriat
93-94	Thervan
95-96	Uthemar
97-98	Vanuath
99-00	Varis

Эльфы, ИМЕНА СЕМЕЙ

к100	Имя
01-02	Aloro
03-04	Amakiir
05-06	Amastacia
07-08	Ariessus
09-10	Arnuanna
11-12	Berevan
13-14	Caerdonel
15-16	Caphaxath
17-18	Casilltenirra
19-20	Cithreth
21-22	Dalanthan
23-24	Eathalena
25-26	Erenaeth
27-28	Ethanasath
29-30	Fasharash
31-32	Firahel
33-34	Floshem
35-36	Galanodel
37-38	Goltorah

Эльфы, ИМЕНА СЕМЕЙ

к100	Имя
39-40	Hanali
41-42	Holimion
43-44	Horineth
45-46	Iathrana
47-48	Ilphelkiir
49-50	Iranapha
51-52	Koehlanna
53-54	Lathalas
55-56	Liadon
57-58	Meliamne
59-60	Mellerel
61-62	Mystralath
63-64	Nailo
65-66	Netyoive
67-68	Ofandrus
69-70	Ostoro
71-72	Othronus
73-74	Qualanthri
75-76	Raethran
77-78	Rothenel
79-80	Selevarun
81-82	Siannodel
83-84	Suithrasas
85-86	Sylvaranth
87-88	Teinithra
89-90	Tiltathana
91-92	Wasanthi
93-94	Withrethin
95-96	Xiloscient
97-98	Xistsrith
99-00	Yaeldrin

Гномы, ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Abalaba
03-04	Bimpnottin
05-06	Breena
07-08	Buvvie
09-10	Callybon
11-12	Caramip
13-14	Carlin
15-16	Cumpen
17-18	Dalaba

Гномы, ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
19-20	Donella
21-22	Duvamil
23-24	Ella
25-26	Ellyjoybell
27-28	Ellywick
29-30	Enidda
31-32	Lilli
33-34	Loopmottin
35-36	Lorilla
37-38	Luthra
39-40	Mardnab
41-42	Meena
43-44	Menny
45-46	Mumpena
47-48	Nissa
49-50	Numba
51-52	Nyx
53-54	Oda
55-56	Oppah
57-58	Orla
59-60	Panana
61-62	Pyntle
63-64	Quilla
65-66	Ranala
67-68	Reddlepop
69-70	Roywyn
71-72	Salanop
73-74	Shamil
75-76	Siffress
77-78	Symma
79-80	Tana
81-82	Tenena
83-84	Tervaround
85-86	Tippletoe
87-88	Ulla
89-90	Unvera
91-92	Veloptima
93-94	Virra
95-96	Waywocket
97-98	Yebe
99-00	Zanna

**Гномы,
МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Alston
03-04	Alvyn
05-06	Anverth
07-08	Arumawann
09-10	Bilbron
11-12	Boddynock
13-14	Brocc
15-16	Burgell
17-18	Cockaby
19-20	Crampernap
21-22	Dabbledob
23-24	Delebean
25-26	Dimble
27-28	Eberdeb
29-30	Eldon
31-32	Erky
33-34	Fablen
35-36	Fibblestib
37-38	Fonkin
39-40	Frouse
41-42	Frug
43-44	Gerbo
45-46	Gimble
47-48	Glim
49-50	Igden
51-52	Jabble
53-54	Jebeddo
55-56	Kellen
57-58	Kipper
59-60	Namfoodle
61-62	Oppleby
63-64	Orryn
65-66	Paggen
67-68	Pallabar
69-70	Pog
71-72	Qualen
73-74	Ribbles
75-76	Rimple
77-78	Roondar
79-80	Sapply
81-82	Seebo
83-84	Senteq
85-86	Sindri
87-88	Umpen
89-90	Warryn
91-92	Wiggins
93-94	Wobbles
95-96	Wrenn
97-98	Zaffrab
99-00	Zook

**Гномы,
ИМЕНА КЛАНОВ**

к100	Имя
01-02	Albaratie
03-04	Bafflestone
05-06	Beren
07-08	Boondiggles
09-10	Cobblelob
11-12	Daergel

**Гномы,
ИМЕНА КЛАНОВ**

к100	Имя
13-14	Dunben
15-16	Fabblestabble
17-18	Fapplestamp
19-20	Fiddlefen
21-22	Folkor
23-24	Garrick
25-26	Gimlen
27-28	Glittergem
29-30	Gobblefirn
31-32	Gummen
33-34	Horcusporcus
35-36	Humplebump
37-38	Ironhide
39-40	Leffery
41-42	Lingenhall
43-44	Loofollue
45-46	Maekkelferce
47-48	Miggledy
49-50	Munggen
51-52	Murnig
53-54	Musgraben
55-56	Nackle
57-58	Ningel
59-60	Nopenstallen
61-62	Nucklestamp
63-64	Offund
65-66	Oomtrowl
67-68	Pilwicken
69-70	Pingun
71-72	Quillsharpener
73-74	Raulnor
75-76	Reese
77-78	Rofferton
79-80	Scheppen
81-82	Shadowcloak
83-84	Silverthread
85-86	Sympony
87-88	Tarkelby
89-90	Timbers
91-92	Turen
93-94	Umbodoben
95-96	Waggletop
97-98	Welber
99-00	Wildwander

**Полурослики,
ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Alain
03-04	Andry
05-06	Anne
07-08	Bella
09-10	Blossom
11-12	Bree
13-14	Callie
15-16	Chenna
17-18	Cora
19-20	Dee
21-22	Dell
23-24	Eida

**Полурослики,
ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
25-26	Eran
27-28	Euphemia
29-30	Georgina
31-32	Gynnie
33-34	Harriet
35-36	Jasmine
37-38	Jillian
39-40	Jo
41-42	Kithri
43-44	Lavinia
45-46	Lidda
47-48	Maegan
49-50	Marigold
51-52	Merla
53-54	Myria
55-56	Nedda
57-58	Nikki
59-60	Nora
61-62	Olivia
63-64	Paela
65-66	Pearl
67-68	Pennie
69-70	Philomena
71-72	Portia
73-74	Robbie
75-76	Rose
77-78	Saral
79-80	Seraphina
81-82	Shaena
83-84	Stacee
85-86	Tawna
87-88	Thea
89-90	Trym
91-92	Tyna
93-94	Vani
95-96	Verna
97-98	Wella
99-00	Willow

**Полурослики,
МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Alton
03-04	Ander
05-06	Bernie
07-08	Bobbin
09-10	Cade
11-12	Callus
13-14	Corrin
15-16	Dannad
17-18	Danniel
19-20	Eddie
21-22	Egart
23-24	Eldon
25-26	Errich
27-28	Fildo
29-30	Finnan
31-32	Franklin
33-34	Garret
35-36	Garth

**Полурослики,
МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
37-38	Gilbert
39-40	Gob
41-42	Harol
43-44	Igor
45-46	Jasper
47-48	Keith
49-50	Kevin
51-52	Lazam
53-54	Lerry
55-56	Lindal
57-58	Lyle
59-60	Merric
61-62	Mican
63-64	Milo
65-66	Morrin
67-68	Nebin
69-70	Nevil
71-72	Osborn
73-74	Ostran
75-76	Oswalt
77-78	Perrin
79-80	Poppy
81-82	Reed
83-84	Roscoe
85-86	Sam
87-88	Shardon
89-90	Tye
91-92	Ulmo
93-94	Wellby
95-96	Wendel
97-98	Wenner
99-00	Wes

**Полурослики,
ИМЕНА СЕМЕЙ**

к100	Имя
01-02	Appleblossom
03-04	Bigheart
05-06	Brightmoon
07-08	Brushgather
09-10	Cherrycheeks
11-12	Copperkettle
13-14	Deephollow
15-16	Elderberry
17-18	Fastfoot
19-20	Fatrabbit
21-22	Glenfellow
23-24	Goldfound
25-26	Goodbarrel
27-28	Goodearth
29-30	Greenbottle
31-32	Greenleaf
33-34	High-hill
35-36	Hilltopple
37-38	Hogcollar
39-40	Honeypot
41-42	Jamjar
43-44	Kettlewhistle
45-46	Leagallow
47-48	Littlefoot

Полурослики,**ИМЕНА СЕМЕЙ**

к100	Имя
49-50	Nimblefingers
51-52	Porridgepot
53-54	Quickstep
55-56	Reedfellow
57-58	Shadowquick
59-60	Silvereyes
61-62	Smoothhands
63-64	Stonebridge
65-66	Stoutbridge
67-68	Stoutman
69-70	Strongbones
71-72	Sunmeadow
73-74	Swiftwhistle
75-76	Talfellow
77-78	Tealeaf
79-80	Tenpenny
81-82	Thistletop
83-84	Thorngage
85-86	Tosscobble
87-88	Underbough
89-90	Underfoot
91-92	Warmwater
93-94	Whispermouse
95-96	Wildcloak
97-98	Wildheart
99-00	Wiseacre

Полуорки,**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Arha
03-04	Baggi
05-06	Bendoo
07-08	Bilga
09-10	Brakka
11-12	Creega
13-14	Drenna
15-16	Ekk
17-18	Emen
19-20	Engong
21-22	Fistula
23-24	Gaaki
25-26	Gorga
27-28	Grai
29-30	Greeba
31-32	Grigi
33-34	Gynk
35-36	Hrathy
37-38	Huru
39-40	Ilga
41-42	Kabbarg
43-44	Kansif
45-46	Lagazi
47-48	Lezre
49-50	Murgen
51-52	Murook
53-54	Myev
55-56	Nagrette
57-58	Neega
59-60	Nella

Полуорки,**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
61-62	Nogu
63-64	Oolah
65-66	Ootah
67-68	Ovak
69-70	Ownka
71-72	Puyet
73-74	Reeza
75-76	Shautha
77-78	Silgre
79-80	Sutha
81-82	Tagga
83-84	Tawar
85-86	Tomph
87-88	Ubada
89-90	Vanchu
91-92	Vola
93-94	Volen
95-96	Vorka
97-98	Yevelda
99-00	Zagga

Полуорки,**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Argran
03-04	Braak
05-06	Brug
07-08	Cagak
09-10	Dench
11-12	Dorn
13-14	Dren
15-16	Druuk
17-18	Feng
19-20	Gell
21-22	Gnarsh
23-24	Grumbar
25-26	Gubrash
27-28	Hagren
29-30	Henk
31-32	Hogar
33-34	Holg
35-36	Imsh
37-38	Karash
39-40	Karg
41-42	Keth
43-44	Korag
45-46	Krusk
47-48	Lubash
49-50	Megged
51-52	Mhurren
53-54	Mord
55-56	Morg
57-58	Nil
59-60	Ny barg
61-62	Odorr
63-64	Ohr
65-66	Rendar
67-68	Resh
69-70	Ront
71-72	Rrath

Полуорки,**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
73-74	Sark
75-76	Scrag
77-78	Sheggen
79-80	Shump
81-82	Tanglar
83-84	Tarak
85-86	Thar
87-88	Thokk
89-90	Trag
91-92	Ugarth
93-94	Varg
95-96	Vilberg
97-98	Yurk
99-00	Zed

Тифлинги,**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Akta
03-04	Anakis
05-06	Armara
07-08	Astaro
09-10	Aym
11-12	Azza
13-14	Beleth
15-16	Bryseis
17-18	Bune
19-20	Criella
21-22	Damaia
23-24	Decarabia
25-26	Ea
27-28	Gadreel
29-30	Gomory
31-32	Hecat
33-34	Ishte
35-36	Jezebeth
37-38	Kali
39-40	Kallista
41-42	Kasdeya
43-44	Lerissa
45-46	Lilith
47-48	Makaria
49-50	Manea
51-52	Markosian
53-54	Mastema
55-56	Naamah
57-58	Nemeia
59-60	Nija
61-62	Orianna
63-64	Osah
65-66	Phelaia
67-68	Prosperine
69-70	Purah
71-72	Pyra
73-74	Rieta
75-76	Ronobe
77-78	Ronwe
79-80	Seddit
81-82	Seere
83-84	Sekhmet

Тифлинги,**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
85-86	Semyaza
87-88	Shava
89-90	Shax
91-92	Sorath
93-94	Uzza
95-96	Vapula
97-98	Vepar
99-00	Verin

Тифлинги,**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Abad
03-04	Ahrim
05-06	Akmen
07-08	Amnon
09-10	Andram
11-12	Astar
13-14	Balam
15-16	Barakas
17-18	Bathin
19-20	Caim
21-22	Chem
23-24	Cimer
25-26	Cressel
27-28	Damakos
29-30	Ekemon
31-32	Euron
33-34	Fenriz
35-36	Forcas
37-38	Habor
39-40	Iados
41-42	Kairon
43-44	Leucis
45-46	Mamnen
47-48	Mantus
49-50	Marbas
51-52	Melech
53-54	Merihim
55-56	Modean
57-58	Mordai
59-60	Mormo
61-62	Morthos
63-64	Nicor
65-66	Nirgel
67-68	Oriax
69-70	Paymon
71-72	Pelaios
73-74	Purson
75-76	Qemuel
77-78	Raam
79-80	Rimmon
81-82	Sammal
83-84	Skamos
85-86	Tethren
87-88	Thamuz
89-90	Therai
91-92	Valafar
93-94	Vassago
95-96	Xappan

**Тифлинги,
МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
97-98	Zepar
99-00	Zephan

**Тифлинги,
ИМЕНА ДОБРОДЕТЕЛИ**

к100	Имя
01-02	Ambition
03-04	Art
05-06	Carrion
07-08	Chant
09-10	Creed
11-12	Death
13-14	Debauchery
15-16	Despair
17-18	Doom
19-20	Doubt
21-22	Dread
23-24	Ecstasy
25-26	Ennui
27-28	Entropy
29-30	Excellence
31-32	Fear
33-34	Glory
35-36	Gluttony
37-38	Grief
39-40	Hate
41-42	Hope
43-44	Horror
45-46	Ideal
47-48	Ignominy
49-50	Laughter
51-52	Love
53-54	Lust
55-56	Mayhem
57-58	Mockery
59-60	Murder
61-62	Muse
63-64	Music
65-66	Mystery
67-68	Nowhere
69-70	Open
71-72	Pain
73-74	Passion
75-76	Poetry
77-78	Quest
79-80	Random
81-82	Reverence
83-84	Revulsion
85-86	Sorrow
87-88	Temerity
89-90	Torment
91-92	Tragedy
93-94	Vice
95-96	Virtue
97-98	Weary
99-00	Wit

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ИМЕНА**АРАБСКИЕ
ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Aaliyah
03-04	Aida
05-06	Akilah
07-08	Alia
09-10	Amina
11-12	Atefeh
13-14	Chaima
15-16	Dalia
17-18	Ehsan
19-20	Elham
21-22	Farah
23-24	Fatemah
25-26	Gamila
27-28	Iesha
29-30	Inbar
31-32	Kamaria
33-34	Khadija
35-36	Layla
37-38	Lupe
39-40	Nabila
41-42	Nadine
43-44	Naima
45-46	Najila
47-48	Najwa
49-50	Nakia
51-52	Nashwa
53-54	Nawra
55-56	Nuha
57-58	Nura
59-60	Oma
61-62	Qadira
63-64	Qamar
65-66	Qistina
67-68	Rahima
69-70	Rihanna
71-72	Saadia
73-74	Sabah
75-76	Sada
77-78	Saffron
79-80	Sahar
81-82	Salma
83-84	Shatha
85-86	Tahira
87-88	Takisha
89-90	Thana
91-92	Yadira
93-94	Zahra
95-96	Zaida
97-98	Zaina
99-00	Zeinab

**АРАБСКИЕ
МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Abbad
03-04	Abdul
05-06	Achmed
07-08	Akeem

**АРАБСКИЕ
МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
09-10	Alif
11-12	Amir
13-14	Asim
15-16	Bashir
17-18	Bassam
19-20	Fahim
21-22	Farid
23-24	Farouk
25-26	Fayez
27-28	Fayyaad
29-30	Fazil
31-32	Hakim
33-34	Halil
35-36	Hamid
37-38	Hazim
39-40	Heydar
41-42	Hussein
43-44	Jabari
45-46	Jafar
47-48	Jahid
49-50	Jamal
51-52	Kalim
53-54	Karim
55-56	Kazim
57-58	Khadim
59-60	Khalid
61-62	Mahmud
63-64	Mansour
65-66	Musharraf
67-68	Mustafa
69-70	Nadir
71-72	Nazim
73-74	Omar
75-76	Qadir
77-78	Qusay
79-80	Rafiq
81-82	Rakim
83-84	Rashad
85-86	Rauf
87-88	Saladin
89-90	Sami
91-92	Samir
93-94	Talib
95-96	Tamir
97-98	Tariq
99-00	Yazid

**КЕЛЬТСКИЕ
ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Aife
03-04	Aina
05-06	Alane
07-08	Ardena
09-10	Arienh
11-12	Beatha
13-14	Birgit
15-16	Briann

Кельтские**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
17-18	Caomh
19-20	Cara
21-22	Cinnia
23-24	Cordelia
25-26	Deheune
27-28	Divone
29-30	Donia
31-32	Doreena
33-34	Elsha
35-36	Enid
37-38	Ethne
39-40	Evelina
41-42	Fianna
43-44	Genevieve
45-46	Gilda
47-48	Gitta
49-50	Grania
51-52	Gwyndolin
53-54	Idelisa
55-56	Isolde
57-58	Keelin
59-60	Kennocha
61-62	Lavena
63-64	Lesley
65-66	Lynette
67-68	Lyonesse
69-70	Mabina
71-72	Marvina
73-74	Mavis
75-76	Mirna
77-78	Morgan
79-80	Muriel
81-82	Nareena
83-84	Oriana
85-86	Regan
87-88	Ronat
89-90	Rowena
91-92	Selma
93-94	Ula
95-96	Venetia
97-98	Wynne
99-00	Yseult

Кельтские**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Airell
03-04	Airic
05-06	Alan
07-08	Anghus
09-10	Aodh
11-12	Bardon
13-14	Bearacb
15-16	Bevyn
17-18	Boden
19-20	Bran
21-22	Brasil
23-24	Bredon
25-26	Brian
27-28	Bricriu

Кельтские**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
29-30	Bryant
31-32	Cadman
33-34	Caradoc
35-36	Cedric
37-38	Conalt
39-40	Conchobar
41-42	Condon
43-44	Darcy
45-46	Devin
47-48	Dillion
49-50	Donaghy
51-52	Donall
53-54	Duer
55-56	Eghan
57-58	Ewyn
59-60	Ferghus
61-62	Galvyn
63-64	Gildas
65-66	Guy
67-68	Harvey
69-70	Iden
71-72	Irlen
73-74	Karne
75-76	Kayne
77-78	Kelvyn
79-80	Kunsgnos
81-82	Leigh
83-84	Maccus
85-86	Moryn
87-88	Neale
89-90	Owyn
91-92	Pryderi
93-94	Reaghan
95-96	Taliesin
97-98	Tiernay
99-00	Turi

Китайские**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Ai
03-04	Anming
05-06	Baozhai
07-08	Bei
09-10	Caixia
11-12	Changchang
13-14	Chen
15-16	Chou
17-18	Chunhua
19-20	Daianna
21-22	Daiyu
23-24	Die
25-26	Ehuang
27-28	Fenfang
29-30	Ge
31-32	Hong
33-34	Huan
35-36	Huifang
37-38	Jia
39-40	Jiao

Китайские**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
41-42	Jiaying
43-44	Jingfei
45-46	Jinjing
47-48	Lan
49-50	Li
51-52	Lihua
53-54	Lin
55-56	Ling
57-58	Liu
59-60	Meili
61-62	Ning
63-64	Qi
65-66	Qiao
67-68	Rong
69-70	Shu
71-72	Shuang
73-74	Song
75-76	Ting
77-78	Wen
79-80	Xia
81-82	Xiaodan
83-84	Xiaoli
85-86	Xingjuan
87-88	Xue
89-90	Ya
91-92	Yan
93-94	Ying
95-96	Yuan
97-98	Yue
99-00	Yun

Китайские**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Bingwen
03-04	Bo
05-06	Bolin
07-08	Chang
09-10	Chao
11-12	Chen
13-14	Cheng
15-16	Da
17-18	Dingxiang
19-20	Fang
21-22	Feng
23-24	Fu
25-26	Gang
27-28	Guang
29-30	Hai
31-32	Heng
33-34	Hong
35-36	Huan
37-38	Huang
39-40	Huiliang
41-42	Huizhong
43-44	Jian
45-46	Jiayi
47-48	Junjie
49-50	Kang
51-52	Lei

Китайские**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
53-54	Liang
55-56	Ling
57-58	Liwei
59-60	Meilin
61-62	Niu
63-64	Peizhi
65-66	Peng
67-68	Ping
69-70	Qiang
71-72	Qiu
73-74	Quan
75-76	Renshu
77-78	Rong
79-80	Ru
81-82	Shan
83-84	Shen
85-86	Tengfei
87-88	Wei
89-90	Xiaobo
91-92	Xiaoli
93-94	Xin
95-96	Yang
97-98	Ying
99-00	Zhong

Египетские**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	A'at
03-04	Ahset
05-06	Amunet
07-08	Aneksi
09-10	Atet
11-12	Baketamon
13-14	Betrest
15-16	Bunefer
17-18	Dedyet
19-20	Hatshepsut
21-22	Hentie
23-24	Herit
25-26	Hetepheres
27-28	Intakaes
29-30	Ipwet
31-32	Itet
33-34	Joba
35-36	Kasmut
37-38	Kemanub
39-40	Khemit
41-42	Kiya
43-44	Maia
45-46	Menhet
47-48	Merit
49-50	Meritamen
51-52	Merneith
53-54	Merseger
55-56	Muyet
57-58	Nebet
59-60	Nebetah
61-62	Nedjemmut
63-64	Nefertiti



ЕГИПЕДСКИЕ

ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
65-66	Neferu
67-68	Neithotep
69-70	Nit
71-72	Nofret
73-74	Nubemiunu
75-76	Peseshet
77-78	Pyuy
79-80	Qalhata
81-82	Rai
83-84	Redji
85-86	Sadeh
87-88	Sadek
89-90	Sitamun
91-92	Sitre
93-94	Takhat
95-96	Tarset
97-98	Taweret
99-00	Werenro

ЕГИПЕДСКИЕ

МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Ahmose
03-04	Akhom
05-06	Amasis
07-08	Amenemhet
09-10	Anen
11-12	Banefre
13-14	Bek
15-16	Djedefre
17-18	Djoser
19-20	Hekaib
21-22	Henenu
23-24	Horemheb
25-26	Horwedja
27-28	Huya
29-30	Ibebi
31-32	Idu
33-34	Imhotep
35-36	Ineni
37-38	Ipuki
39-40	Irsu
41-42	Kagemni

ЕГИПЕДСКИЕ

МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
43-44	Kawab
45-46	Kenamon
47-48	Kewap
49-50	Khaemwaset
51-52	Khafra
53-54	Khusebek
55-56	Masaharta
57-58	Meketre
59-60	Menkhaf
61-62	Merenre
63-64	Metjen
65-66	Nebamun
67-68	Nebetka
69-70	Nehi
71-72	Nekure
73-74	Nessumontu
75-76	Pakhom
77-78	Pawah
79-80	Pawero
81-82	Ramose
83-84	Rudjek
85-86	Sabaf
87-88	Sebek-khu
89-90	Sebni
91-92	Senusret
93-94	Shabaka
95-96	Somintu
97-98	Thaneni
99-00	Thethi

АНГЛИЙСКИЕ

ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Adelaide
03-04	Agatha
05-06	Agnes
07-08	Alice
09-10	Aline
11-12	Anne
13-14	Avelina
15-16	Avice
17-18	Beatrice
19-20	Cecily

АНГЛИЙСКИЕ

ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
21-22	Egelina
23-24	Eleanor
25-26	Elizabeth
27-28	Ella
29-30	Eloise
31-32	Elysande
33-34	Emeny
35-36	Emma
37-38	Emmeline
39-40	Ermina
41-42	Eva
43-44	Galiena
45-46	Geva
47-48	Giselle
49-50	Griselda
51-52	Hadwisa
53-54	Helen
55-56	Herleva
57-58	Hugolina
59-60	Ida
61-62	Isabella
63-64	Jacoba
65-66	Jane
67-68	Joan
69-70	Juliana
71-72	Katherine
73-74	Margery
75-76	Mary
77-78	Matilda
79-80	Maynild
81-82	Millicent
83-84	Oriel
85-86	Rohesia
87-88	Rosalind
89-90	Rosamund
91-92	Sarah
93-94	Susannah
95-96	Sybil
97-98	Williamina
99-00	Yvonne

АНГЛИЙСКИЕ

МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Adam
03-04	Adelard
05-06	Aldous
07-08	Anselm
09-10	Arnold
11-12	Bernard
13-14	Bertram
15-16	Charles
17-18	Clerebold
19-20	Conrad
21-22	Diggory
23-24	Drogo
25-26	Everard
27-28	Frederick
29-30	Geoffrey
31-32	Gerald
33-34	Gilbert
35-36	Godfrey
37-38	Gunter
39-40	Guy
41-42	Henry
43-44	Heward
45-46	Hubert
47-48	Hugh
49-50	Jocelyn
51-52	John
53-54	Lance
55-56	Manfred
57-58	Miles
59-60	Nicholas
61-62	Norman
63-64	Odo
65-66	Percival
67-68	Peter
69-70	Ralf
71-72	Randal
73-74	Raymond
75-76	Reynard
77-78	Richard
79-80	Robert
81-82	Roger
83-84	Roland
85-86	Rolf



АНГЛИЙСКИЕ

МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
87-88	Simon
89-90	Theobald
91-92	Theodoric
93-94	Thomas
95-96	Timm
97-98	William
99-00	Wymar

ФРАНЦУЗСКИЕ

ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Aalis
03-04	Agatha
05-06	Agnez
07-08	Alberea
09-10	Alips
11-12	Amée
13-14	Amelot
15-16	Anne
17-18	Avelina
19-20	Blancha
21-22	Cateline
23-24	Cecilia
25-26	Claricia
27-28	Collette
29-30	Denisete
31-32	Dorian
33-34	Edelina
35-36	Emelina
37-38	Emmelot
39-40	Ermentrudis
41-42	Gibelina
43-44	Gila
45-46	Gillette
47-48	Guiburgis
49-50	Guillemette
51-52	Guoite
53-54	Hecelina
55-56	Heloydis
57-58	Helyoudis
59-60	Hodeardis
61-62	Isabellis
63-64	Jaquette

ФРАНЦУЗСКИЕ

ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
65-66	Jehan
67-68	Johanna
69-70	Juliotte
71-72	Katerine
73-74	Luciana
75-76	Margot
77-78	Marguerite
79-80	Maria
81-82	Marie
83-84	Melisende
85-86	Odelina
87-88	Perrette
89-90	Petronilla
91-92	Sedilia
93-94	Stephana
95-96	Sybilla
97-98	Ysabeau
99-00	Ysabel

ФРАНЦУЗСКИЕ

МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Ambroys
03-04	Ame
05-06	Andri
07-08	Andriet
09-10	Anthoine
11-12	Bernard
13-14	Charles
15-16	Charlot
17-18	Colin
19-20	Denis
21-22	Durant
23-24	Edouart
25-26	Eremon
27-28	Ernault
29-30	Ethor
31-32	Felix
33-34	Floquart
35-36	Galleren
37-38	Gaultier
39-40	Gilles
41-42	Guy

ФРАНЦУЗСКИЕ

МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
43-44	Henry
45-46	Hugo
47-48	Imbert
49-50	Jacques
51-52	Jacquot
53-54	Jean
55-56	Jehannin
57-58	Louis
59-60	Louys
61-62	Loys
63-64	Martin
65-66	Michel
67-68	Mille
69-70	Morelet
71-72	Nicolas
73-74	Nicolle
75-76	Oudart
77-78	Perrin
79-80	Phillippe
81-82	Pierre
83-84	Regnault
85-86	Richart
87-88	Robert
89-90	Robinet
91-92	Sauvage
93-94	Simon
95-96	Talbot
97-98	Tanguy
99-00	Vincent

НЕМЕЦКИЕ

ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Adelhayt
03-04	Affra
05-06	Agatha
07-08	Allet
09-10	Angnes
11-12	Anna
13-14	Apell
15-16	Applonia
17-18	Barbara
19-20	Brida

НЕМЕЦКИЕ

ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
21-22	Brigita
23-24	Cecilia
25-26	Clara
27-28	Cristina
29-30	Dorothea
31-32	Duretta
33-34	Ella
35-36	Els
37-38	Elsbeth
39-40	Engel
41-42	Enlein
43-44	Enndlin
45-46	Eva
47-48	Fela
49-50	Fronicka
51-52	Genefe
53-54	Geras
55-56	Gerhauss
57-58	Gertrudt
59-60	Guttel
61-62	Helena
63-64	Irmel
65-66	Jonata
67-68	Katerina
69-70	Kuen
71-72	Kungund
73-74	Lucia
75-76	Madalena
77-78	Magdalen
79-80	Margret
81-82	Marlein
83-84	Martha
85-86	Otilia
87-88	Ottlig
89-90	Peternella
91-92	Reusin
93-94	Sibilla
95-96	Ursel
97-98	Vrsula
99-00	Walpurg

Немецкие**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Albrecht
03-04	Allexander
05-06	Baltasar
07-08	Benedick
09-10	Berhart
11-12	Caspar
13-14	Clas
15-16	Cristin
17-18	Cristoff
19-20	Dieterich
21-22	Engelhart
23-24	Erhart
25-26	Felix
27-28	Frantz
29-30	Fritz
31-32	Gerhart
33-34	Gotleib
35-36	Hans
37-38	Hartmann
39-40	Heintz
41-42	Herman
43-44	Jacob
45-46	Jeremias
47-48	Jorg
49-50	Karll
51-52	Kilian
53-54	Linhart
55-56	Lorentz
57-58	Ludwig
59-60	Marx
61-62	Melchor
63-64	Mertin
65-66	Michel
67-68	Moritz
69-70	Osswald
71-72	Ott
73-74	Peter
75-76	Rudolff
77-78	Ruprecht
79-80	Sewastian
81-82	Sigmund
83-84	Steffan
85-86	Symon
87-88	Thoman
89-90	Ulrich
91-92	Vallentin
93-94	Wendel
95-96	Wilhelm
97-98	Wolff
99-00	Wolfgang

Греческие**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Acantha
03-04	Aella
05-06	Alektos
07-08	Alkippe
09-10	Andromeda
11-12	Antigone

Греческие**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
13-14	Ariadne
15-16	Astraea
17-18	Chloros
19-20	Chryseos
21-22	Daphne
23-24	Despoina
25-26	Dione
27-28	Eileithyia
29-30	Elektra
31-32	Euadne
33-34	Eudora
35-36	Eunomia
37-38	Hekabe
39-40	Helene
41-42	Hermaione
43-44	Hippolyte
45-46	Ianthe
47-48	Iokaste
49-50	Iole
51-52	Iphigenia
53-54	Ismene
55-56	Kalliope
57-58	Kallisto
59-60	Kalypso
61-62	Karme
63-64	Kassandra
65-66	Kassiopeia
67-68	Kirke
69-70	Kleio
71-72	Klotho
73-74	Klytië
75-76	Kynthia
77-78	Leto
79-80	Megaera
81-82	Melaina
83-84	Melpomene
85-86	Nausikaa
87-88	Nemesis
89-90	Niobe
91-92	Ourania
93-94	Phaenna
95-96	Polymnia
97-98	Semele
99-00	Theia

Греческие**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Adonis
03-04	Adrastos
05-06	Aeson
07-08	Aias
09-10	Aineias
11-12	Aiolos
13-14	Alekto
15-16	Alkeides
17-18	Argos
19-20	Brontes
21-22	Damazo
23-24	Dardanos

Греческие**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
25-26	Deimos
27-28	Diomedes
29-30	Endymion
31-32	Epimetheus
33-34	Erebos
35-36	Euandros
37-38	Ganymedes
39-40	Glaukos
41-42	Hektor
43-44	Heros
45-46	Hippolytos
47-48	Iacchus
49-50	Iason
51-52	Kadmos
53-54	Kastor
55-56	Kephalos
57-58	Kepheus
59-60	Koios
61-62	Kreios
63-64	Laios
65-66	Leandros
67-68	Linos
69-70	Lykos
71-72	Melanthios
73-74	Menelaus
75-76	Mentor
77-78	Neoptolemus
79-80	Okeanos
81-82	Orestes
83-84	Pallas
85-86	Patroklos
87-88	Philandros
89-90	Phoibos
91-92	Phrixus
93-94	Priamos
95-96	Pyrrhos
97-98	Xanthos
99-00	Zephyros

Индийские**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Abha
03-04	Aishwarya
05-06	Amala
07-08	Ananda
09-10	Ankita
11-12	Archana
13-14	Avani
15-16	Chandana
17-18	Chandrakanta
19-20	Chetan
21-22	Darshana
23-24	Devi
25-26	Dipti
27-28	Esha
29-30	Gauro
31-32	Gita
33-34	Indira
35-36	Indu

Индийские**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
37-38	Jaya
39-40	Kala
41-42	Kalpna
43-44	Kamala
45-46	Kanta
47-48	Kashi
49-50	Kishori
51-52	Lalita
53-54	Lina
55-56	Madhur
57-58	Manju
59-60	Meera
61-62	Mohana
63-64	Mukta
65-66	Nisha
67-68	Nitya
69-70	Padma
71-72	Pratima
73-74	Priya
75-76	Rani
77-78	Sarala
79-80	Shakti
81-82	Shanta
83-84	Shobha
85-86	Sima
87-88	Sonal
89-90	Sumana
91-92	Sunita
93-94	Tara
95-96	Valli
97-98	Vijaya
99-00	Vimala

Индийские**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Abhay
03-04	Ahsan
05-06	Ajay
07-08	Ajit
09-10	Akhil
11-12	Amar
13-14	Amit
15-16	Ananta
17-18	Aseem
19-20	Ashok
21-22	Bahadur
23-24	Basu
25-26	Chand
27-28	Chandra
29-30	Damodar
31-32	Darhsan
33-34	Devdan
35-36	Dinesh
37-38	Dipak
39-40	Gopal
41-42	Govind
43-44	Harendra
45-46	Harsha
47-48	Ila

Индийские

МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
49-50	Isha
51-52	Johar
53-54	Kalyan
55-56	Kiran
57-58	Kumar
59-60	Lakshmana
61-62	Mahavir
63-64	Narayan
65-66	Naveen
67-68	Nirav
69-70	Prabhakar
71-72	Prasanna
73-74	Raghu
75-76	Rajanikant
77-78	Rakesh
79-80	Ranjeet
81-82	Rishi
83-84	Sanjay
85-86	Sekar
87-88	Shandar
89-90	Sumantra
91-92	Vijay
93-94	Vikram
95-96	Vimal
97-98	Vishal
99-00	Yash

Японские

ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Aika
03-04	Akemi
05-06	Akiko
07-08	Amaya
09-10	Asami
11-12	Ayumi
13-14	Bunko
15-16	Chieko
17-18	Chika
19-20	Chiyo
21-22	Cho
23-24	Eiko
25-26	Emiko
27-28	Eri
29-30	Etsuko
31-32	Gina
33-34	Hana
35-36	Haruki
37-38	Hideko
39-40	Hikari
41-42	Hiroko
43-44	Hisoka
45-46	Hishi
47-48	Hotaru
49-50	Izumi
51-52	Kameyo
53-54	Kasumi
55-56	Kimiko
57-58	Kotone
59-60	Kyoko
61-62	Maiko

Японские

ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
63-64	Masako
65-66	Mi
67-68	Minori
69-70	Mizuki
71-72	Naoki
73-74	Natsuko
75-76	Noriko
77-78	Rei
79-80	Ren
81-82	Saki
83-84	Shigeko
85-86	Shinju
87-88	Sumiko
89-90	Toshiko
91-92	Tsukiko
93-94	Ume
95-96	Usagi
97-98	Yasuko
99-00	Yuriko

Японские

МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Akio
03-04	Atsushi
05-06	Daichi
07-08	Daiki
09-10	Daisuke
11-12	Eiji
13-14	Fumio
15-16	Hajime
17-18	Haru
19-20	Hideaki
21-22	Hideo
23-24	Hikaru
25-26	Hiro
27-28	Hiroki
29-30	Hisao
31-32	Hitoshi
33-34	Isamu
35-36	Isao
37-38	Jun
39-40	Katashi
41-42	Katsu
43-44	Kei
45-46	Ken
47-48	Kenshin
49-50	Kenta
51-52	Kioshi
53-54	Makoto
55-56	Mamoru
57-58	Masato
59-60	Masumi
61-62	Noboru
63-64	Norio
65-66	Osamu
67-68	Ryota
69-70	Sadao
71-72	Satoshi
73-74	Shigeo
75-76	Shin



Японские

МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
77-78	Sora
79-80	Tadao
81-82	Takehiko
83-84	Takeo
85-86	Takeshi
87-88	Takumi
89-90	Tamotsu
91-92	Tatsuo
93-94	Toru
95-96	Toshio
97-98	Yasuo
99-00	Yukio

Месопотамские

ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Ahuilztl
03-04	Atl
05-06	Centehua
07-08	Chalchiuitl
09-10	Chipahua
11-12	Cihuaton
13-14	Citlali
15-16	Citlalmina
17-18	Coszcatl
19-20	Cozamalotl
21-22	Cuicatl
23-24	Eleuia
25-26	Eloxochitl

Месопотамские

ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
27-28	Eztli
29-30	Ichtaa
31-32	Icnoyotl
33-34	Ihuicatl
35-36	Ilhuitl
37-38	Itotia
39-40	Iuitl
41-42	Ixcatzin
43-44	Izel
45-46	Malinalxochitl
47-48	Mecatl
49-50	Meztli
51-52	Miyaoaxochitl
53-54	Mizquixual
55-56	Moyolehuani
57-58	Nahuatl
59-60	Necahual
61-62	Nenetl
63-64	Nochtli
65-66	Noxochicoztli
67-68	Ohtli
69-70	Papan
71-72	Patli
73-74	Quetzalxochitl
75-76	Sacnite
77-78	Teicui
79-80	Tepin
81-82	Teuicui
83-84	Teyacapan



МЕСОПОТАМСКИЕ ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
85-86	Tlaco
87-88	Tlacoehua
89-90	Tlacotl
91-92	Tlalli
93-94	Tlanextli
95-96	Xihuitl
97-98	Xiuhcoatl
99-00	Xiuhtonal

МЕСОПОТАМСКИЕ МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Achcauhtli
03-04	Amoxtli
05-06	Chicahua
07-08	Chimalli
09-10	Cipactli
11-12	Coaxoch
13-14	Coyotl
15-16	Cualli
17-18	Cuauhtémoc
19-20	Cuetlacttilo
21-22	Cuetzpalli
23-24	Cuixtli
25-26	Ehecatl
27-28	Etalpalli
29-30	Huemac
31-32	Huitzilihuitl
33-34	Iccauhtli
35-36	Ilhicamina
37-38	Itztli
39-40	Ixtli
41-42	Mahuizoh
43-44	Manauia
45-46	Matlal
47-48	Matlalihuitl
49-50	Mazatl
51-52	Mictlantecuhtli
53-54	Milintica
55-56	Momoztli
57-58	Namacuix
59-60	Necalli
61-62	Necuametl

МЕСОПОТАМСКИЕ МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
63-64	Nezahualcoyotl
65-66	Nexahualpilli
67-68	Nochehuatl
69-70	Nopaltzin
71-72	Ollin
73-74	Quauhtli
75-76	Tenoch
77-78	Teoxihuitl
79-80	Tepiltzin
81-82	Tezcacoatl
83-84	Tlacaoel
85-86	Tlacaoel
87-88	Tlaloc
89-90	Tlanextic
91-92	Tlazohtlaloni
93-94	Tlazoipillo
95-96	Uetzayotl
97-98	Xipilli
99-00	Yaotl

НИГЕР-КОНГО ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Abebi
03-04	Abena
05-06	Abimbola
07-08	Akoko
09-10	Akachi
11-12	Alaba
13-14	Anuli
15-16	Ayo
17-18	Bolanle
19-20	Bosede
21-22	Chiamaka
23-24	Chidi
25-26	Chidimma
27-28	Chinyere
29-30	Chioma
31-32	Dada
33-34	Ebele
35-36	Efemena
37-38	Ejiro
39-40	Ekundayo

НИГЕР-КОНГО ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
41-42	Enitan
43-44	Funanya
45-46	Ifunanya
47-48	Ige
49-50	Ime
51-52	Kunto
53-54	Lesedi
55-56	Lumusi
57-58	Mojisola
59-60	Monifa
61-62	Nakato
63-64	Ndidi
65-66	Ngozi
67-68	Nkiruka
69-70	Nneka
71-72	Ogechi
73-74	Olamide
75-76	Oluchi
77-78	Omolara
79-80	Onyeka
81-82	Simisola
83-84	Temitope
85-86	Thema
87-88	Titlayo
89-90	Udo
91-92	Uduak
93-94	Ufuoma
95-96	Yaa
97-98	Yejide
99-00	Yewande

НИГЕР-КОНГО МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Abebe
03-04	Abel
05-06	Abidemi
07-08	Abrafo
09-10	Adisa
11-12	Amadi
13-14	Amara
15-16	Anyim
17-18	Azubuike

НИГЕР-КОНГО МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
19-20	Baroto
21-22	Baraka
23-24	Bohlale
25-26	Bongani
27-28	Bujune
29-30	Buziba
31-32	Chakide
33-34	Chibuzo
35-36	Chika
37-38	Chimola
39-40	Chiratidzo
41-42	Dabulamanzi
43-44	Dumisa
45-46	Dwanh
47-48	Emeka
49-50	Folami
51-52	Gatura
53-54	Gebhuza
55-56	Gero
57-58	Isoba
59-60	Kagiso
61-62	Kamau
63-64	Katlego
65-66	Masego
67-68	Matata
69-70	Nthanda
71-72	Ogechi
73-74	Olwenyo
75-76	Osumare
77-78	Paki
79-80	Qinisela
81-82	Quanda
83-84	Samanya
85-86	Shanika
87-88	Sibonakaliso
89-90	Tapiwa
91-92	Thabo
93-94	Themba
95-96	Uzoma
97-98	Zuberi
99-00	Zuri

НОРВЕЖСКИЕ**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Alfhild
03-04	Arnbjorg
05-06	Ase
07-08	Aslog
09-10	Astrid
11-12	Auda
13-14	Audhid
15-16	Bergljot
17-18	Birghild
19-20	Bodil
21-22	Brenna
23-24	Brynhild
25-26	Dagmar
27-28	Eerika
29-30	Eira
31-32	Guðrun
33-34	Gunborg
35-36	Gunhild
37-38	Gunvor
39-40	Helga
41-42	Hertha
43-44	Hilde
45-46	Hillevi
47-48	Ingrid
49-50	Iona
51-52	Jorunn
53-54	Kari
55-56	Kenna
57-58	Magnhild
59-60	Nanna
61-62	Olga
63-64	Ragna
65-66	Ragnhild
67-68	Ranveig
69-70	Runa
71-72	Saga
73-74	Sigfrid
75-76	Signe
77-78	Sigrid
79-80	Sigrunn
81-82	Solveg
83-84	Svanhild
85-86	Thora
87-88	Torborg
89-90	Torunn
91-92	Tove
93-94	Unn
95-96	Vigdis
97-98	Ylva
99-00	Yngvild

НОРВЕЖСКИЕ**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Agni
03-04	Alaric
05-06	Anvindr
07-08	Arvid
09-10	Asger
11-12	Asmund

НОРВЕЖСКИЕ**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
13-14	Bjarte
15-16	Bjorg
17-18	Bjorn
19-20	Brandr
21-22	Brandt
23-24	Brynjar
25-26	Calder
27-28	Colborn
29-30	Cuylar
31-32	Egil
33-34	Einar
35-36	Eric
37-38	Erland
39-40	Fiske
41-42	Folkvar
43-44	Fritjof
45-46	Frode
47-48	Geir
49-50	Halvar
51-52	Hemming
53-54	Hjalmar
55-56	Hjortr
57-58	Ingimarr
59-60	Ivar
61-62	Knud
63-64	Leif
65-66	Liufur
67-68	Manning
69-70	Oddr
71-72	Olin
73-74	Ormr
75-76	Ove
77-78	Rannulfr
79-80	Sigurd
81-82	Skari
83-84	Snorri
85-86	Sten
87-88	Stigandr
89-90	Stigr
91-92	Sven
93-94	Trygve
95-96	Ulf
97-98	Vali
99-00	Vidar

ПОЛИНЕЗИЙСКИЕ**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Ahulani
03-04	Airini
05-06	Alani
07-08	Aluala
09-10	Anahera
11-12	Anuheia
13-14	Aolani
15-16	Elenoa
17-18	Emele
19-20	Fetia
21-22	Fiva
23-24	Halona

ПОЛИНЕЗИЙСКИЕ**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
25-26	Hī'ilei
27-28	Hina
29-30	Hinatea
31-32	Huali
33-34	Inia
35-36	Inina
37-38	Iolani
39-40	Isa
41-42	Ka'ana'ana
43-44	Ka'ena
45-46	Kaamia
47-48	Kahula
49-50	Kailani
51-52	Kamaile
53-54	Kamakani
55-56	Kamea
57-58	Latai
59-60	Liona
61-62	Lokelani
63-64	Marva
65-66	Mehana
67-68	Millawa
69-70	Moana
71-72	Ngana
73-74	Nohea
75-76	Pelika
77-78	Sanoe
79-80	Satina
81-82	Tahia
83-84	Tasi
85-86	Tiaho
87-88	Tihani
89-90	Toroa
91-92	Ulanni
93-94	Uluwehi
95-96	Vaina
97-98	Waiola
99-00	Waitara

ПОЛИНЕЗИЙСКИЕ**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Afa
03-04	Ahohako
05-06	Aisake
07-08	Aleki
09-10	Anewa
11-12	Anitelu
13-14	Aputi
15-16	Ariki
17-18	Butat
19-20	Enele
21-22	Fef
23-24	Fuifui
25-26	Ha'aheo
27-28	Hanohano
29-30	Haunui
31-32	Hekili
33-34	Hiapo
35-36	Hikawera

ПОЛИНЕЗИЙСКИЕ**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
37-38	Hanano
39-40	Ho'onani
41-42	Hoku
43-44	Hū'eū
45-46	Ina
47-48	Itu
49-50	Ka'aukai
51-52	Ka'eo
53-54	Kaelani
55-56	Kahale
57-58	Kaiea
59-60	Kaikoa
61-62	Kana'I
63-64	Koamalu
65-66	Ka
67-68	Laki
69-70	Makai
71-72	Manu
73-74	Manuka
75-76	Nui
77-78	Pono
79-80	Popoki
81-82	Ruru
83-84	Tahu
85-86	Taurau
87-88	Tuala
89-90	Turoa
91-92	Tusitala
93-94	Uaine
95-96	Waata
97-98	Waipuna
99-00	Zamar

РИМСКИЕ**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Aelia
03-04	Aemilia
05-06	Agrippina
07-08	Alba
09-10	Antonia
11-12	Aquila
13-14	Augusta
15-16	Aurelia
17-18	Balbina
19-20	Blandina
21-22	Caelia
23-24	Camilla
25-26	Casia
27-28	Claudia
29-30	Cloelia
31-32	Domitia
33-34	Drusa
35-36	Fabia
37-38	Fabricia
39-40	Fausta
41-42	Flavia
43-44	Floriana
45-46	Fulvia
47-48	Germana

РИМСКИЕ**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
49-50	Glaucia
51-52	Gratiana
53-54	Hadriana
55-56	Hermina
57-58	Horatia
59-60	Hortensia
61-62	Iovita
63-64	Iulia
65-66	Laelia
67-68	Laurentia
69-70	Livia
71-72	Longina
73-74	Lucilla
75-76	Lucretia
77-78	Marcella
79-80	Marcia
81-82	Maxima
83-84	Nona
85-86	Octavia
87-88	Paulina
89-90	Petronia
91-92	Porcia
93-94	Tacita
95-96	Tullia
97-98	Verginia
99-00	Vita

РИМСКИЕ**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Aelius
03-04	Aetius
05-06	Agrippa
07-08	Albanus
09-10	Albus
11-12	Antonius
13-14	Appius
15-16	Aquilinus
17-18	Atilus
19-20	Augustus
21-22	Aurelius
23-24	Avitus
25-26	Balbus
27-28	Blandus
29-30	Blasius
31-32	Brutus
33-34	Caelius
35-36	Caius
37-38	Casian
39-40	Cassius
41-42	Cato
43-44	Celsus
45-46	Claudius
47-48	Cloelius
49-50	Cnaeus
51-52	Crispus
53-54	Cyprianus
55-56	Diocletianus
57-58	Egnatius
59-60	Ennius

РИМСКИЕ**МУЖСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
61-62	Fabricius
63-64	Faustus
65-66	Gaius
67-68	Germanus
69-70	Gnaeus
71-72	Horatius
73-74	Iovianus
75-76	Iulius
77-78	Lucilius
79-80	Manius
81-82	Marcus
83-84	Marius
85-86	Maximus
87-88	Octavius
89-90	Paulus
91-92	Quintilian
93-94	Regulus
95-96	Servius
97-98	Tacitus
99-00	Varius

СЛАВЯНСКИЕ**ЖЕНСКИЕ ИМЕНА**

к100	Имя
01-02	Agripina
03-04	Anastasiya
05-06	Bogdana
07-08	Boleslava
09-10	Bozhena
11-12	Danica
13-14	Darya
15-16	Desislava
17-18	Dragoslava
19-20	Dunja
21-22	Efrosinia
23-24	Ekaterina
25-26	Elena
27-28	Faina
29-30	Galina
31-32	Irina
33-34	Iskra
35-36	Jasna
37-38	Katarina
39-40	Katya
41-42	Kresimira
43-44	Lyudmila
45-46	Magda
47-48	Mariya
49-50	Militsa
51-52	Miloslava
53-54	Mira
55-56	Miroslava
57-58	Mokosh
59-60	Morana
61-62	Natasha
63-64	Nika
65-66	Olga
67-68	Rada
69-70	Radoslava
71-72	Raisa





СЛАВЯНСКИЕ ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
73-74	Slavitsa
75-76	Sofiya
77-78	Stanislava
79-80	Svetlana
81-82	Tatyana
83-84	Tomislava
85-86	Veronika
87-88	Vesna
89-90	Vladimira
91-92	Yaroslava
93-94	Yelena
95-96	Zaria
97-98	Zarya
99-00	Zoria

СЛАВЯНСКИЕ МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Aleksandru
03-04	Berislav
05-06	Blazh
07-08	Bogumir
09-10	Boguslav
11-12	Borislav
13-14	Bozhidar
15-16	Bratomil
17-18	Bratoslav
19-20	Bronislav
21-22	Chedomir
23-24	Chestibor
25-26	Chestirad
27-28	Chestislav
29-30	Desilav
31-32	Dmitrei
33-34	Dobromil
35-36	Dobroslav
37-38	Dragomir
39-40	Dragutin
41-42	Drazhan
43-44	Gostislav
45-46	Kazimir
47-48	Kyrilu
49-50	Lyubomir
51-52	Mechislav

СЛАВЯНСКИЕ МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
53-54	Milivoj
55-56	Milosh
57-58	Mstislav
59-60	Nikola
61-62	Ninoslav
63-64	Premislav
65-66	Radomir
67-68	Radovan
69-70	Ratimir
71-72	Rostislav
73-74	Slavomir
75-76	Stanislav
77-78	Svetoslav
79-80	Tomislav
81-82	Vasili
83-84	Velimir
85-86	Vladimir
87-88	Vladislav
89-90	Vlastimir
91-92	Volodimeru
93-94	Vratislav
95-96	Yarognev
97-98	Yaromir
99-00	Zbigneu

ИСПАНСКИЕ ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Abella
03-04	Adalina
05-06	Adora
07-08	Adriana
09-10	Ana
11-12	Antonia
13-14	Basilia
15-16	Beatriz
17-18	Bonita
19-20	Camila
21-22	Cande
23-24	Carmen
25-26	Catlina
27-28	Dolores
29-30	Dominga
31-32	Dorotea

ИСПАНСКИЕ ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
33-34	Elena
35-36	Elicia
37-38	Esmerelda
39-40	Felipina
41-42	Francisca
43-44	Gabriela
45-46	Imelda
47-48	Ines
49-50	Isabel
51-52	Juana
53-54	Leocadia
55-56	Leonor
57-58	Leta
59-60	Lucinda
61-62	Maresol
63-64	Maria
65-66	Maricela
67-68	Matilde
69-70	Melania
71-72	Monica
73-74	Neva
75-76	Nilda
77-78	Petrona
79-80	Rafaela
81-82	Ramira
83-84	Rosario
85-86	Sofia
87-88	Suelo
89-90	Teresa
91-92	Tomasa
93-94	Valentia
95-96	Veronica
97-98	Ynes
99-00	Ysabel

ИСПАНСКИЕ МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
01-02	Alexandre
03-04	Alfonso
05-06	Alonso
07-08	Anthon
09-10	Arcos
11-12	Arnaut

ИСПАНСКИЕ МУЖСКИЕ ИМЕНА

к100	Имя
13-14	Arturo
15-16	Bartoleme
17-18	Benito
19-20	Bernat
21-22	Blasco
23-24	Carlos
25-26	Damian
27-28	Diego
29-30	Domingo
31-32	Enrique
33-34	Escobar
35-36	Ettor
37-38	Fernando
39-40	Franciso
41-42	Gabriel
43-44	Garcia
45-46	Gaspar
47-48	Gil
49-50	Gomes
51-52	Goncalo
53-54	Gostantin
55-56	Jayme
57-58	Joan
59-60	Jorge
61-62	Jose
63-64	Juan
65-66	Machin
67-68	Martin
69-70	Mateu
71-72	Miguel
73-74	Nicolas
75-76	Pascual
77-78	Pedro
79-80	Porico
81-82	Ramiro
83-84	Ramon
85-86	Rodrigo
87-88	Sabastian
89-90	Salvador
91-92	Simon
93-94	Tomas
95-96	Tristan
97-98	Valeriano
99-00	Ynigo

ПРИЛОЖЕНИЕ С: ИГРОВАЯ РАСА

ТОРТА

*Я рыбу большую поймал.
Хорошего друга ищу теперь
Трапезу чтоб разделить*

— Тортлское Хайку

То, что многие Тортлы считают просто жизнью, другие могут назвать жизнью полной приключений. Тортлы рождаются вблизи песчаных пляжей, но как только они учатся ходить на двух ногах, они становятся кочующими приспособленцами, жаждущими исследовать дикую местность, пережить множество чудес, проверить собственные навыки в деле, и завести новых знакомых.

ЖИЗНЬ ТОРТЛА

Тортла вылупляется из толстой скорлупы яйца и первые несколько недель ползает на четвереньках. Его родители, старые, на пороге смерти, проводят то немногое время что у них осталось, рассказывая истории своим отпрыскам. В течении года, молодой тортла становится сиротой, но не ранее чем начнет говорить и сможет позаботиться о себе.

Молодой тортла и его братья и сестры наследуют все инструменты, оружие и подарки, оставленные их родителями. Ожидается, что каждый молодой тортла позаботится о себе. Он покидает место своего рождения и находит свой уголок в глуши, где охотится, ловит рыбу и обитает. С каждым годом тортла оттачивает свои навыки. Он заключает дружбу с соседями также уважая их уединение. В какой-то момент, тортла чувствует почти несдерживаемое желание уйти из дома и путешествовать в дальние страны и увидеть мир. Он собирает все свои вещи и отправляется в странствие, возвращаясь месяцы или годы спустя с историями о своих приключениях и новыми навыками.

Когда тортла чувствует надвигающуюся смерть он находит себе пару и продолжает свой род. Тортлы откладывают яйца (количеством от одного до дюжины) в крепком обиталище, обложенной каменными стенами которую легко охранять. Если такой кладки нет, они строят ее. Родители посвящают остаток жизни охране кладки, защищая отпрысков, и посвящая время передаче знаний прежде чем умереть. Когда дети становятся достаточно взрослыми чтобы покинуть кладку они возьмут оружие и инструменты, оставшиеся от родителей и останутся сами по себе.

УБЕЖДЕНИЯ

У тортлов нет своего пантеона богов, но они зачастую поклоняются богам других рас. Это не редкость для тортла слышать истории или легенды, связанные с богом и решить поклоняться этому божеству. В Забытых Королевствах, тортлы особенно привержены Эльдату, Гонда, Латандеру, Саврасу, Селунэ и Тиморы. В Грейхоке, они склоняются к Селестиан, Фарлангуну, Пелору, Фолтусу и Св. Кутберту. Тортлы зачастую избирают Богов Добра в Саге о Копье и Верховных Владык в Эберроне. Среди нечеловеческих божеств, Морадин и Йондала больше всего относятся к тортлам.



Тортл

Тортлы верят, что ночь и день следят за ними и остальными существами. Луна – это глаз ночи что следит за ними в темноте, и солнце такой же неуспящий глаз дня. Тортлы чувствуют умиротворение тогда, когда один или оба этих глаза взирают на него. Они начинают нервничать и переживать, когда ни одного шара не видно в небе. Тортлам больше всего некомфортно под землей, где ни солнце, ни луна не видны им.

Блаженны дни, когда оба светила видны на небе в одно время. Зачастую тортлы выбирают такие дни чтобы отправиться в путешествие по диким землям, или совершить иное опасное деяние.

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В СЕРДЦЕ

У тортлов есть поговорка: «Мы носим дома на спине.» Панцирь, который они носят, обеспечивает все необходимое им убежище. Вследствие чего, тортлы не чувствуют нужды оставаться в одном месте надолго.

Поселения тортлов в основном используются как собрание, где тортлы общаются друг с другом, делятся полезной информацией, и торгуют с путниками в безопасной численности. Тортлы не рассматривают эти поселения как места, достойные чтобы защищать их ценой своей жизни, и они покинут поселение, как только нужда в нем отпадет.

Большинству тортлов нравится наблюдать как живут другие существа и открывать новые обычаи и способы делать вещи. Желание размножаться не посещает тортла до самой старости, и тортла может проводить десятилетия вдали от родной земли, не чувствуя тоски по дому.

Тортлы принимают простые взгляды на мир. Это чудесное место, и тортлы созерцают его красоту в обыденном. Они живут ради шанса услышать мягкий порыв ветра меж пальмовых листьев, увидеть лягушку, квакающую на листе лилии в пруду, или постоять на переполненном человеческом рынке.

Тортлы любят изучать новые навыки. Они изготавливают собственные инструменты и оружие, и они хороши в строительстве и укреплениях. Они восхищаются произведениями других цивилизованных существ, в частности людей, и могут потеряться на многие годы в городе, изучая его архитектурные чудеса и обучаясь навыкам, которые они могут использовать, когда будут строить форты, чтобы содержать их потомство.

Хотя они проводят значительную часть своей жизни в изоляции, тортлы – социальные существа, которые любят формировать значимые дружеские отношения. Они не имеют врожденной неприязни к представителям других рас. На самом деле, тортлы часто ищут дружбу с не-тортлами, чтобы узнать новые обычаи и новые точки зрения

ИМЕНА ТОРТЛОВ

Тортлы предпочитают простые, гендерно-нейтральные имена состоящие не более чем из двух слогов. Если тортлу по какой-либо причине не нравится его имя он может сменить его. Тортл может сменить десяток имен за свою жизнь. У тортлов нет фамилий или семейных имен.

Мужские и женские имена: Бака, Даму, Гар, Гура, Ини, Яппа, Кинлек, Круал, Лим, Лоп, Норта, Нулка, Оло, Плокват, Кве, Квег, Квотт, Санни, Тибор, Убо, Уок, Вабу, Келбук, Зопа, Йог

ОСОБЕННОСТИ ТОРТЛОВ

Ваш персонаж-тортл получает следующие особенности, которые позволяют ему справляться с опасностями жестокого мира.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2, а значение Мудрости увеличивается на 1.

Возраст. Молодые тортлы в течение нескольких недель после рождения передвигаются ползком, прежде чем научиться ходить на двух ногах. Они достигают зрелости к 15 годам и живут в среднем 50 лет.

Мировоззрение. Тортлы склонны жить размеренной, ритуализированной жизнью. Они вырабатывают привычки и обычаи, которые становятся более определенными с возрастом. Большинство их законно добрые. Некоторые могут быть эгоистичными и жадными, более склоняясь к злу, но это крайне странно для тортла стряхнуть порядок в угоду хаоса.

Размер. Взрослые тортлы ростом от 5 до 6 футов, а весят около 450 фунтов. Вес их панциря составляют примерно одну треть от их общей массы. Ваш размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения составляет 30 футов.

Когти. Ваши когти – это естественное оружие, которое вы можете использовать, чтобы совершить безоружный удар. Если вы наносите такой удар, вы причиняете режущий урон, равный 1к4 + ваш модификатор Силы, вместо дробящего урона, обычного для безоружного удара.

Задержание дыхания. Вы можете задержать свое дыхание на 1 час за раз. Тортлы не являются естественными пловцами, но они могут оставаться под водой в течение некоторого времени, прежде чем всплыть на поверхность.

Природный доспех. Из-за вашего панциря и формы тела вы не можете носить доспехи. Однако ваш панцирь обеспечивает достаточную защиту; он даёт вам базовый КД 17 (ваш модификатор Ловкости не влияет на это число). Вы не получаете никакой выгоды от ношения доспехов, но если вы используете щит, то вы можете применять бонус щита как обычно.

Панцирная защита. В качестве действия вы можете спрятаться в свой панцирь. Пока вы спрятаны, вы получаете бонус +4 к КД, а также преимущество на спасброски Силы и Телосложения. Пока вы находитесь в панцире, считается что вы лежите ничком, ваша скорость становится равной 0 и не может быть увеличена, у вас также помеха на спасброски Ловкости, вы не можете использовать реакции, а единственным действием, которое вы можете предпринять – использовать бонусное действие, чтобы выбраться из панциря.

Инстинкт выживания. Вы получаете владение навыком Выживание. У тортлов есть исключительные инстинкты выживания.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Акван и Общем.

СЛОВАРИ

АНГЛО-РУССКИЙ СЛОВАРЬ

SUBCLASSES – ПОДКЛАССЫ

Arcane archer	Мистический лучник
Cavalier	Кавалерист
Circle of dreams	Круг снов
Circle of the shepherd	Круг пастыря
College of glamour	Коллегия очарования
College of swords	Коллегия мечей
College of whispers	Коллегия шёпотов
Divine soul	Божественная душа
Forge domain	Домен кузни
Gloom stalker	Мрачный преследователь
Grave domain	Домен могилы
Horizon walker	Странник горизонта
Inquisitive	Сыщик
Mastermind	Комбинатор
Monster slayer	Истребитель чудовищ
Oath of conquest	Клятва покорения
Oath of redemption	Клятва искупления
Path of the ancestral guardi-an	Путь предка-хранителя
Path of the storm herald	Путь герольда бури
Path of the zealot	Путь фанатика
Samurai	Самурай
Scout	Скаут
Shadow magic	Теневая магия
Storm sorcery	Штормовое колдовство
Swashbuckler	Дуэлянт
The celestial	Небожитель
The hexblade	Ведьмовской клинок
War magic	Военная магия
Way of the drunken master	Путь пьяного мастера
Way of the kensei	Путь кенсэя
Way of the sun soul	Путь солнечной души

ELDRITCH INVOCATIONS – ТАИНСТВЕННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ

Aspect of the moon	Аспект луны
Cloak of flies	Плащ мух
Eldritch smite	Мистическая кара
Ghostly gaze	Призрачный взор
Gift of the depths	Дар глубин
Gift of the ever-living ones	Дар вечноживых
Grasp of Hadar	Хватка Хадара
Improved pact weapon	Улучшенное оружие договора
Lance of Lethargy	Копье Летаргии
Maddening hex	Безумное проклятие
Relentless hex	Безжалостное проклятие
Shroud of shadow	Саван теней
Tomb of Levistus	Гробница Левитуса
Trickster's escape	Побег обманщика

RACIAL FEATS – РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ

Bountiful luck	Бездонная удача
Dragon fear	Драконий страх
Dragon hide	Драконья шкура
Drow high magic	Высшая магия дроу
Dwarven fortitude	Дварфийская стойкость
Elven accuracy	Эльфийская точность
Fade away	Исчезновение
Fey teleportation	Телепортация фей
Flames of Phlegethos	Пламя Флегетоса
Infernal constitution	Инфернальное телосложе-ние
Orcish fury	Орочье буйство
Prodigy	Вундеркинд
Second chance	Второй шанс
Squat nimbleness	Низкорослое проворство
Wood elf magic	Магия лесных эльфов

SPELLS – ЗАКЛИНАНИЯ

Abi-Dalzim's Horrid Wilting	Ужасное увядание Аби-Далзима
Absorb Elements	Поглощение стихий
Aganazzar's Scorcher	Пекло Аганаззара
Beast Bond	Звериные узы
Bones of the earth	Кости земли
Catapult	Катапульта
Catnap	Дрёма
Cause Fear	Вызов страха
Ceremony	Церемония
Chaos Bolt	Снаряд Хаоса
Charm Monster	Очарование монстра
Control Flames	Власть над огнём
Control Winds	Власть над ветрами
Create Bonfire	Сотворение костра
Create Homunculus	Сотворение гомункула
Crown of Stars	Корона звёзд
Danse Macabre	Пляска смерти
Dawn	Рассвет
Dragon's Breath	Дыхание дракона
Druid Grove	Роща друида
Dust Devil	Пылевой вихрь
Earth Tremor	Дрожь земли
Earthbind	Узы земли
Elemental Bane	Проклятье стихий
Enemies Abound	Изобилие врагов
Enervation	Обессиление
Erupting Earth	Извержение земли
Far Step	Далекий шаг
Find Greater Steed	Поиск высшего скакуна
Flame Arrows	Пылающие стрелы
Frostbite	Обморожение
Guardian of Nature	Страж природы
Gust	Шквал
Healing Spirit	Исцеляющий дух
Holy Weapon	Священное оружие
Ice Knife	Ледяной кинжал
Illusory Dragon	Иллюзорный дракон
Immolation	Испепеление

Infernal Calling	Инфернальный зов
Infestation	Нашествие
Investiture of Flame	Облачение огня
Investiture of Ice	Облачение льда
Investiture of Stone	Облачение камня
Investiture of Wind	Облачение ветра
Invulnerability	Неуязвимость
Life Transference	Передача жизни
Maddening Darkness	Одуряющая тьма
Maelstrom	Водоворот
Magic Stone	Волшебный камень
Mass Polymorph	Множественное превращение
Maximilian's Earthen Grasp	Земляная хватка Максимилиана
Melf's Minute Meteors	Мельфовы маленькие метеоры
Mental Prison	Ментальная тюрьма
Mighty Fortress	Могучая крепость
Mind Spike	Пронзание разума
Mold Earth	Лепка земли
Negative Energy Flood	Поток негативной энергии
Power Word Pain	Слово силы: боль
Primal Savagery	Первобытная дикость
Primordial Ward	Первородный страж
Psychic Scream	Психический крик
Pyrotechnics	Пиротехника
Scatter	Раскидывание
Shadow Blade	Теневой клинок
Shadow of Moil	Облачение тени
Shape Water	Формование воды
Sickening Radiance	Болезненное сияние
Skill Empowerment	Усиление навыка
Skywrite	Небесные письма
Snare	Силок
Snilloc's Snowball Swarm	Снежный шквал Сниллока
Soul Cage	Клетка душ
Steel Wind Strike	Удар стального ветра
Storm Sphere	Сфера бури
Summon Greater Demon	Призыв высшего демона
Summon Lesser Demons	Призыв низших демонов
Synaptic Static	Синаптический разряд
Temple of the Gods	Храм богов
Tenser's Transformation	Трансформация Тензера
Thunder Step	Громовой шаг
Thunderclap	Раскат грома
Tidal Wave	Приливная волна
Tiny Servant	Крошечный слуга
Toll the Dead	Погребальный звон
Transmute Rock	Преобразование камня
Vitriolic Sphere	Едкий шар
Wall of Light	Стена света
Wall of Sand	Песчаная стена
Wall of Water	Водяная стена
Warding Wind	Защитный ветер
Watery Sphere	Водяная сфера
Whirlwind	Смерч
Word of Radiance	Слово сияния
Wrath of Nature	Гнев природы
Zephyr Strike	Удар Зефира

РУССКО-АНГЛИЙСКИЙ СЛОВАРЬ

Подклассы – SUBCLASSES

Божественная душа	Divine soul
Ведьмовской клинок	The hexblade
Военная магия	War magic
Домен кузни	Forge domain
Домен могилы	Grave domain
Дуэлянт	Swashbuckler
Истребитель чудовищ	Monster slayer
Кавалерист	Cavalier
Клятва искупления	Oath of redemption
Клятва покорения	Oath of conquest
Коллегия мечей	College of swords
Коллегия очарования	College of glamour
Коллегия шёпотов	College of whispers
Комбинатор	Mastermind
Круг пастыря	Circle of the shepherd
Круг снов	Circle of dreams
Мистический лучник	Arcane archer
Мрачный преследователь	Gloom stalker
Небожитель	The celestial
Путь герольда бури	Path of the storm herald
Путь кенсэя	Way of the kensei
Путь предка-хранителя	Path of the ancestral guardi-an
Путь пьяного мастера	Way of the drunken master
Путь солнечной души	Way of the sun soul
Путь фанатика	Path of the zealot
Самурай	Samurai
Скаут	Scout
Странник горизонта	Horizon walker
Сыщик	Inquisitive
Теневая магия	Shadow magic
Штормовое колдовство	Storm sorcery

ТАИНСТВЕННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ – ELDRITCH INVOCATIONS

Аспект луны	Aspect of the moon
Безжалостное проклятие	Relentless hex
Безумное проклятие	Maddening hex
Гробница Левитуса	Tomb of Levistus
Дар вечноживых	Gift of the ever-living ones
Дар глубин	Gift of the depths
Копье Летаргии	Lance of Lethargy
Мистическая кара	Eldritch smite
Плащ мух	Cloak of flies
Побег обманщика	Trickster's escape
Призрачный взор	Ghostly gaze
Саван теней	Shroud of shadow
Улучшенное оружие договора	Improved pact weapon
Хватка Хадара	Grasp of Hadar

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ – RACIAL FEATS

Бездонная удача	Bountiful luck
Второй шанс	Second chance
Вундеркинд	Prodigy
Высшая магия дрею	Drow high magic
Дварфийская стойкость	Dwarven fortitude
Драконий страх	Dragon fear
Драконья шкура	Dragon hide
Инфернальное телосложе-ние	Infernal constitution
Исчезновение	Fade away
Магия лесных эльфов	Wood elf magic
Низкорослое проворство	Squat nimbleness
Орочье буйство	Orcish fury
Пламя Флегетоса	Flames of Phlegethos
Телепортация фей	Fey teleportation
Эльфийская точность	Elven accuracy

ЗАКЛИНАНИЯ – SPELLS

Болезненное сияние	Sickening Radiance
Власть над ветрами	Control Winds
Власть над огнём	Control Flames
Водоворот	Maelstrom
Водяная стена	Wall of Water
Водяная сфера	Watery Sphere
Волшебный камень	Magic Stone
Вызов страха	Cause Fear
Гнев природы	Wrath of Nature
Громовой шаг	Thunder Step
Далекий шаг	Far Step
Дрёма	Catnap
Дрожь земли	Earth Tremor
Дыхание дракона	Dragon's Breath
Едкий шар	Vitriolic Sphere
Защитный ветер	Warding Wind
Звериные узы	Beast Bond
Погребальный звон	Toll the Dead
Земляная хватка Максимилиана	Maximilian's Earthen Grasp
Извержение земли	Erupting Earth
Изобилие врагов	Enemies Abound
Иллюзорный дракон	Illusory Dragon
Инфернальный зов	Infernal Calling
Испепеление	Immolation
Исцеляющий дух	Healing Spirit
Катапульта	Catapult
Клетка душ	Soul Cage
Корона звёзд	Crown of Stars
Кости земли	Bones of the earth
Крошечный слуга	Tiny Servant
Ледяной кинжал	Ice Knife
Лепка земли	Mold Earth
Мельфовы маленькие метеоры	Melf's Minute Meteors
Ментальная тюрьма	Mental Prison
Множественное превращение	Mass Polymorph
Могучая крепость	Mighty Fortress
Нашествие	Infestation
Небесные письма	Skywrite
Неуязвимость	Invulnerability
Обессиление	Enervation
Облачение ветра	Investiture of Wind

Облачение камня	Investiture of Stone
Облачение льда	Investiture of Ice
Облачение огня	Investiture of Flame
Облачение тени	Shadow of Moil
Обморожение	Frostbite
Одуряющая тьма	Maddening Darkness
Очарование монстра	Charm Monster
Пекло Аганаззара	Aganazzar's Scorcher
Первобытная дикость	Primal Savagery
Первородный страж	Primordial Ward
Передача жизни	Life Transference
Песчаная стена	Wall of Sand
Пиротехника	Pyrotechnics
Пляска смерти	Danse Macabre
Поглощение стихий	Absorb Elements
Поиск высшего скакуна	Find Greater Steed
Поток негативной энергии	Negative Energy Flood
Преобразование камня	Transmute Rock
Призыв высшего демона	Summon Greater Demon
Призыв низших демонов	Summon Lesser Demons
Приливная волна	Tidal Wave
Проклятье стихий	Elemental Bane
Пронзание разума	Mind Spike
Психический крик	Psychic Scream
Пылающие стрелы	Flame Arrows
Пылевой вихрь	Dust Devil
Раскат грома	Thunderclap
Раскидывание	Scatter
Рассвет	Dawn
Роща друида	Druid Grove
Священное оружие	Holy Weapon
Силок	Snare
Синаптический разряд	Synaptic Static
Слово силы: боль	Power Word Pain
Слово сияния	Word of Radiance
Смерч	Whirlwind
Снаряд Хаоса	Chaos Bolt
Снежный шквал Сниллока	Snilloc's Snowball Swarm
Сотворение гомункула	Create Homunculus
Сотворение костра	Create Bonfire
Стена света	Wall of Light
Страж природы	Guardian of Nature
Сфера бури	Storm Sphere
Теневой клинок	Shadow Blade
Трансформация Тензера	Tenser's Transformation
Удар Зефира	Zephyr Strike
Удар стального ветра	Steel Wind Strike
Ужасное увядание Аби-Далзима	Abi-Dalzim's Horrid Wilting
Узы земли	Earthbind
Усиление навыка	Skill Empowerment
Формование воды	Shape Water
Храм богов	Temple of the Gods
Церемония	Ceremony
Шквал	Gust

КРАСОТА И ХИТРОСТЬ В ГЛАЗАХ СМОТРЯЩЕГО!

И этот смотрящий – бехолдер Занатар. Самый печально известный криминальный лорд Глубоководья известен своим сбором информации о друзьях и врагах. Он каталогизирует сведения о приключенцах и вырабатывает методы борьбы с ними. Его извращенный ум воображает, что однажды может записать абсолютно всё!

Здесь впервые собраны вместе наборы новых правил и вариантов историй для всех классов в *Книге игрока*, включая более двадцати пяти новых субклассов. Также в книге приведены новые заклинания для персонажей и монстров.

Мастера Подземелий найдут здесь новые правила о ловушках, магических вещах, действиях во время простоя и так далее – все они разработаны для улучшения кампаний D&D и развития их в новых направлениях.

По всему этому расширяющему материалу раскиданы замечания и наблюдения Занатара о том, что попало ему на его многочисленные глаза. Молитесь, чтобы они не остановили взгляд на вас!

Для использования с *Книгой игрока*,
Бестиарием и *Руководством Мастера*
пятой редакции.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

