ВЕЛИЧАЙШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА В МИРЕ

DUNGEONS & DRAGONS®



КНИГА ИГРОКА

Содержание

Предисловие переводчика ... 3
Использование этой книги ... 3
Вступление ... 4
Что вам нужно ... 4
Использование этой книги ... 5
Миры приключений ... 5
Игрок или Мастер? ... 7
Быть игроком ... 7
Быть Мастером ... 7
Ритм игры ... 7
Глава 1: Играя в игру ... 7
Длительность игры ... 8
Игровые кости ... 8
Шесть характеристик ... 9
Тесты к20 ... 10
Владение ... 12
Действия ... 14
Социальное взаимодействие ... 15
Пример социального взаимодействия ... 16
Исследование ... 18
Пример исследования ... 20
Сражение ... 22
Урон и лечение ... 26
Состояния ... 27
Пример боя и урона ... 28
Глава 2: Создание персонажа ... 31
Подготовка ... 31
Создание твоего персонажа ... 31
Шаг 1: Выберите класс ... 31
Шаг 2: Определение происхождения ... 34
Шаг 3: Определение характеристик ... 36
Шаг 4. Выбор мировоззрения ... 38
Шаг 5: Заполнение подробностей ... 39
Повышение уровня ... 40
Начало игры на более высоких уровнях ... 41
Мультикласс ... 42
Безделушки ... 44
Глава 3: Классы персонажей ... 47
Бард ... 48
Список заклинаний барда ... 52
Коллегия Танца ... 54
Коллегия Очарования ... 55
Коллегия Знания ... 56
Коллегия Доблести ... 57
Варвар ... 58
Путь Берсерка ... 62
Путь Дикого сердца ... 63
Путь Мирового древа ... 64
Путь Фанатика ... 65
Воин ... 66
Мастер боевых искусств ... 69
Чемпион ... 71
Мистический рыцарь ... 73
Пси-воин ... 74
Волшебник ... 76
Список заклинаний волшебника ... 80
Прорицатель ... 84
Оградитель ... 85
Воплотитель ... 86
Иллюзионист ... 87
Друид ... 88
Список заклинаний друида ... 92
Круг Земли ... 94
Круг луны ... 96
Круг Моря ... 97
Круг Звёзд ... 98
Жрец ... 100
Список заклинаний жреца ... 103
Домен Жизни ... 105
Домен Света ... 106
Домен Обмана ... 107
Домен Войны ... 108
Колдун ... 109
Варианты таинственных воззваний ... 112
Список заклинаний колдуна ... 114
Покровитель Архифея ... 115
Покровитель Небожитель ... 116
Покровитель Исчадие ... 117
Покровитель Великий древний ... 118
Монах ... 120
Мастер Милосердия ... 124
Мастер Тени ... 125
Мастер Стихий ... 126
Мастер Открытой ладони ... 127
Паладин ... 128
Список заклинаний паладина ... 131
Клятва Преданности ... 132
Клятва Славы ... 133
Клятва Древних ... 134
Клятва Мести ... 135
Плут ... 136
Мистический ловкач ... 140
Убийца ... 142
Вор ... 143
Клинок души ... 144
Следопыт ... 146
Список заклинаний следопыта ... 149
Повелитель зверей ... 150
Фейский странник ... 152
Сумрачный охотник ... 154
Охотник ... 155
Чародей ... 156
Варианты метамагии ... 160
Список заклинаний чародея ... 161
Аберрантный разум ... 163
Заводная душа ... 164
Драконья кровь ... 166
Дикая магия ... 167
Глава 4: Происхождение персонажей ... 171
Описания предысторий ... 171
Описание видов (расы) ... 180
Глава 5: Черты ... 193
Черты происхождения ... 194
Общие черты ... 195
Черты боевых стилей ... 201
Эпические черты ... 202
Глава 6: Снаряжение ... 205
Монеты ... 205
Оружие ... 205
Доспехи ... 211
Инструменты ... 212
Снаряжение приключенца ... 214
Верховые животные и транспорт ... 220
Услуги ... 221
Магические предметы ... 222
Создание снаряжения ... 223
Глава 7: Заклинания ... 225
Список заклинаний ... 229
Заговоры ... 230
1 уровень ... 236
2 уровень ... 250
3 уровень ... 264
4 уровень ... 278
5 уровень ... 290
6 уровень ... 304
7 уровень ... 314
8 уровень ... 320
9 уровень ... 325
Приложение А: Мультивселенная ... 330
Приложение Б: Статблоки существ ... 332
Приложение В: Глоссарий правил ... 348
Титры системы ... 366
Титры перевода ... 366

Использование этой книги

В процессе работы я старался допускать минимум ошибок и сохранить оригинальное содержание. Увы, но я человек и по многим причинам допускаю ошибки. Поэтому они тут бывают.

Этот документ имеет версию вычитки 2.4 и последний раз редактировался 17 марта 2025 года.

Для того, чтобы улучшать документ, вы можете заняться комментированием ошибок на Google Диске.

Если вы нашли ошибку, опечатку, проблему вёрстки, то просто выделите проблемное место и дайте пояснение.

Если вы увидели неправильный термин или кривой перевод, то просто выделите проблемное место и либо дайте свой вариант, либо объясните неправильность. Даже если вы не знаете, какую аналогию предложить, то об этом могу подумать я или другие люди.

Также если ссылки в документе не работают, то отмечайте. Их будет много и хотелось бы, чтобы всё было актуально.

Список терминов вы можете найти в словаре Google Таблице. В столбце Koroz - термины из этой книги.

Если вы хотите добавить термин в словарь терминов или поправить, то пишите мне в личные сообщения в ВК или в Discord (koroz.v).

В том же Google Диске вы можете найти папку со всеми изображениями из этой книги.

Ссылки

Документ наполнен тысячами ссылок. Это, естественно, необходимо для удобства использования документа.

Во-первых, каждый номер страницы это ссылка, которая ведёт на содержание. В содержании ссылка уже на все разделы книги. Так вы можете удобно путешествовать из раздела в раздел.

Но по тексту есть ссылки, которые ведут на более конкретные вещи. Все они отмечены разными цветами. Мы попытались сохранить цвета из DnDBeyond, но из-за других условий у нас есть и другие цвета.

Внешние ссылки. Ссылка с таким цветом ведёт на внешний сайт. То есть вне документа. Это могут быть оригинальные английские правила, пояснение какого-то слова и так далее. Все остальные ссылки ведут на какую-то из страниц именно этого документа.

Правила. Эти ссылки ведут в глоссарий правил на конкретное правило. Действия, конкретные термины и подобное.

Классы, подклассы, черты, расы, предыстории. Из названия и так всё понятно, куда ведут эти ссылки.

Заклинания. Всё ведёт в Главу 7 - на конкретное заклинание. Дальше, думаю, принцип понятен.

Снаряжение.

Состояния.

Чувства.

Монстры.

Главы и разделы.

Полезные ссылки

Модуль для Foundry: Braintrap Studio, SweetyHake.

Печать книги: KnigiPrint.

Предисловие переводчика

Приветствую вас в этой замечательной книге. Эта книга не сильно отличается от правил 2014 года, но является серьёзным патчем для механики и категорично другой структурой. Если раньше Книгу Игрока приходилось читать то там, то тут, чтобы понять, как играть в D&D, то сейчас достаточно прочитать первые 30 страниц. Остальное - лишь справочный материал по необходимости.

Я перевёл эту книгу, потому что D&D для меня очень важна. Я буквально живу за счет платных игр и донатов. Круто, когда хобби стало работой.

Мне жаль, что эта книга для многих из нас стала яблоком раздора. Группы переводчиков разделились на несколько лагерей. Кто-то хочет перевод так, как нужно ему. Кто-то хочет быстрее. У кого-то ещё какие-то причины. Да, я понимаю, что выбирать будет публика. И надеюсь, что из-за этого конфликта сообщество НРИ не разобьётся ещё сильнее. Ведь это хобби про совместное творчество, а не конкурентное.

Основная работа над этой книгой велась в течение 3х месяцев. Я отменил свои игры на месяц, чтобы как можно быстрее сделать эту работу. Жаль этих игроков, но они сопутствующие потери. Спасибо им за терпение.

Надеюсь, что вам будет интересно её читать и вы получите много удовольствия от игры в самую величайшую настольную ролевую игру Подземелья и Драконы!

Самую свежую версию перевода этой книги вы можете получить бесплатно на моём Boosty.

Если вам понравился мой перевод и вы хотите поддержать мою работу, то рассмотрите возможность подписки на меня через Boosty. Ваша поддержка позволит мне продолжать переводить новые приключения и создавать качественный контент для D&D и НРИ.

Для обратной связи, обсуждения приключений и обмена опытом с другими мастерами и игроками, приглашаю вас присоединиться к моему серверу в Discord. Там я часто делюсь своими переводами, материалами, спрашиваю мнения, пишу впечатления и просто болтаю.

Вступление: Добро пожаловать в приключения!

Эта история началась 50 лет назад, и вы — часть этой истории. В 1970-х годах Гэри Гайгакс и Дэйв Арнесон создали игру воображения, которая объединила правила и повествование. Раньше не было ничего подобного: игры, в которой каждый игрок создавал своего собственного фантастического персонажа и объединялся с друзьями для выполнения квестов. Один из игроков выполнял роль рассказчика и арбитра (Мастера) и делал всё возможное, чтобы бросить вызов игрокам и радовать их. Эта игра, конечно же, была первой версией Dungeons & Dragons (Подземелья и драконы, ДнД, D&D), и сейчас вы читаете её последнюю версию.

За десятилетия миллионы людей играли в D&D, а множество писателей, разработчиков игр и художников оставили свой след в разных изданиях игры. Когда наша команда выпустила текущее издание в 2014 году, мы были тронуты тем, как много из вас полюбили его. Эта пересмотренная версия — дань уважения всем вам: тем, кто играет в D&D много лет, тем, кто вносил свой вклад в игру с помощью обратной связи, и тем, кто впервые ощутит радость игры.

Когда я был подростком, мне удалось встретиться с Гэри и Дэйвом. Я даже провёл целый день с Гэри, и мы делали то, что делают все фанаты D&D: делились историями о своих приключениях во вселенной D&D. Я приглашаю вас снова отправиться в такие приключения. Смейтесь как можно больше вместе с друзьями. Используйте только те правила, которые служат для вашего веселья, и всегда придерживайтесь того, что приносит удовольствие вашей группе. Столько людей уже наслаждаются магией D&D на протяжении полувека. Давайте поддержим этот огонь ещё на 50 лет!

— Джереми Кроуфорд

Готовы ли вы отправиться в фантастические приключения с друзьями? Игра Подземелья и Драконы приглашает вас сыграть воображаемых приключенцев, которые вместе отправляются в подземелья и другие опасные места, сталкиваются с грозными врагами, такими как драконы, и создают дружбу, закалённую среди фантастических опасностей.

Подпитываемая воображением и правилами, D&D приглашает вас принять на себя роль фэнтезийного персонажа (могучего воина, хитроумного плута, верующего жреца, одарённого волшебника или кого-то ещё), решать проблемы, сражаться с монстрами и посещать удивительные места.

В D&D нет победы и поражения, по крайней мере, нет в привычном понимании этих терминов. Вместе с друзьями вы создаёте захватывающую историю искателей приключений, которые сталкиваются с опасностями. Иногда история приключенца может подойти к трагическому концу. Тем не менее, другие приключенцы могут отправиться на поиски мощной магии, чтобы оживить своего павшего товарища, или игрок может создать нового персонажа, чтобы продолжить игру. Что бы ни произошло: если все участники хорошо провели время и создали запоминающуюся историю, то они победили.

Что вам нужно

Вот что вам нужно для игры в D&D с одним или несколькими друзьями (обычно группа состоит из пяти человек):

Мастер подземелий. Один человек берет на себя роль Мастера (ГМ, ДМ, Dungeon Master), главного рассказчика и судьи игры. Мастер создает приключения для персонажей игроков, которые отважно пробираются через опасности и решают, какие пути исследовать. Мастер также описывает, что они испытывают, и играет роль друзей и врагов, которых они встречают на пути. Несмотря на то, что Мастер бросает вызов искателям приключений, он всегда стремится радовать всю группу.

Игроки. Каждый игрок создает приключенца, который объединяется с приключенцами других игроков. Работая вместе, группа может исследовать тёмное подземелье, разрушенный город, замок с привидениями, затерянный храм, залитую лавой гору, или другое место, описанное Мастером. Приключенцы также решают головоломки, разговаривают с другими персонажами, сражаются с фантастическими монстрами и находят волшебные предметы и другие сокровища, и всё это время поддерживают веселье друг друга.

Вам также понадобятся следующие ресурсы, либо в печатной форме, либо на DnDBeyond:

Книга Игрока. Эта книга является вашим основным справочником по правилам игры и помогает вам создать собственного приключенца.

Руководство Мастера и Бестиарий. Первая из этих книг помогает Мастеру создавать и проводить приключения, а вторая содержит сотни монстров, чтобы заполнить ими эти приключения.

Кости. Вам понадобится набор многогранных костей (упомянутых в главе 1). Вы можете найти такие кости в магазинах настольных игр или у онлайн-ритейлеров. Также существуют приложения для броска костей.

Лист персонажа. Чтобы отслеживать важную информацию о вашем персонаже, вам понадобится лист персонажа, который может быть как простым листом бумаги для записей, так и цифровым документом с множеством функций.

Мастеру могут оказаться полезными следующие аксессуары:

Ширма Мастера. Многие Мастера предпочитают использовать ширму, чтобы скрывать свои заметки и броски костей от игроков. Подглядывать через ширму — дурной тон!

Миниатюры и поле боя. Некоторые Мастера используют поле боя и миниатюры для проведения боевых столкновений, так как они помогают всем лучше представить происходящее. Полем боя может быть что угодно: от простого листка бумаги до распечатанной карты, размеченное на квадраты со стороной в 1 дюйм. А миниатюры могут варьироваться от простых жетонов до детализированных фигурок. Онлайн-карты и миниатюры доступны в том числе на DnDBeyond.

Использование этой книги

Вот что вы найдете в этой книге:

Глава 1: Игра. В первой главе объясняются основные принципы игры и приводятся примеры, которые помогают вам понять, как играть.

Глава 2: Создание персонажа. Глава 2 проведёт вас через все этапы создания персонажа.

Глава 3: Классы персонажей. Способности персонажей в значительной степени определяются их классом, например, воин или волшебник. Глава 3 предлагает на выбор 12 классов и 48 подклассов.

Глава 4: Происхождение персонажа. Предыстория и вид (раса) — ключевые элементы, определяющие происхождение персонажа и его дополнительные умения, помимо способностей класса. Варианты предысторий и видов представлены в главе 4.

Глава 5: Черты. Черты, описанные в главе 5, — это особые умения, которые персонажи получают в рамках их предыстории и класса.

Глава 6: Снаряжение. В главе 6 вы найдете информацию о доспехах, оружии и снаряжении для приключений.

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

Приложение А: Мультивселенная. Здесь вы найдете обзор магической мультивселенной, где происходят приключения в D&D.

Приложение Б: Статблоки существ. Это приложение наполнено игровой информацией о существах, с которыми некоторые персонажи могут дружить или в которых могут превратиться.

Приложение В: Глоссарий правил. Основная терминология игры кратко изложена в этом приложении, что делает его бесценным справочником во время игры.

Учитесь, наблюдая

Отличный способ изучить основы D&D — это посмотреть, как другие играют в эту игру. В интернете можно найти видео игровых сессий D&D, которые демонстрируют огромный диапазон возможностей, которые предлагает игра. Во время просмотра обратите внимание на то, как некоторые игроки помогают сделать игру увлекательной для всех участников своей группы. Единственная аудитория, которую нужно развлекать, играя в D&D, — это вы сами и ваша группа.

Что нового в версии 2024 года?

Это версия 2024 года Книги игрока 5 редакции. Если вы читали версию 2014 года, то многое в этой книге покажется вам знакомым, так как основные правила игры остались прежними. Однако книга содержит множество новых или переработанных элементов, и версии из этого издания заменяют версии из старых книг. Вот основные моменты:

Упрощённые правила. Правила игры были упрощены и теперь дополнены глоссарием правил.

Упрощённое создание персонажа. С помощью главы 2 создавать персонажа стало легче, чем когда-либо.

Улучшенные классы. В главе 3 каждый класс и подкласс был улучшен и дополнен новыми опциями.

Переосмысление происхождения. Рассматриваемые в главе 4 происхождения персонажа теперь определяются предысторией и расой (теперь называемой «видом»), каждая из которых была переработана.

Расширенные черты. В главе 5 черты были переработаны и дополнены множеством новых черт.

Улучшенное оружие, инструменты и ремесло. Оружейные приёмы меняют то, как персонажи используют оружие, а новые правила для инструментов и ремесла доступны каждому персонажу в главе 6.

Восхитительные заклинания. Глава 7 наполнена новыми заклинаниями и улучшенными старыми.

Миры приключений

Миры D&D искрятся магией, монстрами и захватывающими приключениями. Основываясь на средневековом фэнтези, эти миры выходят за пределы возможностей нашей реальности.

Миры D&D существуют в мультивселенной и связаны друг с другом и с другими планами бытия. Некоторые из этих миров были опубликованы как официальные сеттинги D&D, включая Грейхок, Забытые Королевства, Сага о копье, Спелладжаммер, Планскейп, Тёмное солнце, Эберрон и Равенлофт. Наряду с этими мирами существуют тысячи других, созданных поколениями игроков D&D для своих собственных игр. Среди богатства мультивселенной вы можете создать свой собственный мир.

Миры мультивселенной разделяют общие черты, но каждый мир выделяется своей собственной историей и географией. Ваш Мастер может провести кампанию в одном из этих миров или в мире собственного изобретения. Поскольку миры D&D настолько разнообразны, уточните у вашего Мастера, в каком мире будут происходить предстоящие приключения.



Во время приключений в мире Саги о копье братья Карамон Маджере, Рейстлин Маджере и сестра Китиара Ут-Матар разжигают гнев виверны.
Художник: Antonio José Manzanedo
Оригинал

Глава 1: Играя в игру

Воображение — это ключевой элемент игры Подземелья и Драконы. В ней вы отыгрываете персонажей и вместе отправляетесь в приключения в фантастические миры, наполненные монстрами и магией.

В D&D действие происходит в воображении игроков и вы все вместе описываете его. Вот небольшой пример того, как это выглядит:

Джаред (как Мастер): После вашего долгого путешествия перед вами возвышается замок Равенлофт. Обветшалые башни из камня (возможно, заброшенные сторожевые посты) нависают над проходом. За ними вы видите зияющую пропасть, исчезающую в густом тумане внизу. Опущенный подвесной мост пересекает пропасть, его цепи скрипят на ветру. Каменные гаргульи смотрят на вас с высоких стен, и бледный свет льётся во внутренний двор через открытые ворота замка.

Филлип (как Гарет): Я осматриваю гаргулий. У меня такое чувство, что это не просто статуи!

Мэйв (как Мирабелла): Я хочу проверить, насколько прочен подвесной мост. Как думаешь, мы сможем по нему пройти или он развалится под нашим весом?

Джаред: Хорошо, по очереди. Филлип, Гарет осматривает гаргулий?

Филлип: Да. Есть ли какие-нибудь признаки, что это могут быть существа, а не просто украшения?

Джаред: Сделай проверку Интеллекта.

Филлип: Мой навык Анализа подходит?

Джаред: Конечно!

Филлип (бросает к20): Уф. Семь.

Джаред: Они кажутся тебе просто украшениями. И Мэйв, Мирабелла осматривает подвесной мост?

Приключение продолжается отсюда, опираясь на описания Мастера для создания сцен. В дальнейших частях главы другие примеры игры сосредоточены на определённых аспектах игры в D&D: социальное взаимодействие, исследование и сражение.

Игрок или Мастер?

Для игры в D&D вам нужно, чтобы один человек был Мастером, а другие игроки (лучше всего от трёх до шести) играли за приключенцев. Какую роль выбрать?

Быть игроком

Если вы хотите стать одним из главных героев в приключениях вашей группы, то рассмотрите возможность стать игроком. Вот чем занимаются игроки:

Создание персонажа. Ваш персонаж — это ваше альтер эго в фантастическом мире игры. Прочитав эту главу, используйте правила из главы 2, чтобы создать своего персонажа.

Объединение в команду. Ваш персонаж присоединяется к персонажам других игроков, чтобы сформировать группу приключенцев. Они ваши союзники, с которыми вы попадаете в фантастические ситуации и сталкиваетесь с испытаниями. Каждый персонаж обладает уникальными способностями, которые идеально дополняют способности других персонажей.

Отправление в путь. Группа вашего персонажа исследует локации и события, описанные Мастером. Вы можете реагировать на них любым образом, который сможете себе представить, руководствуясь правилами этой книги. Хотя Мастер контролирует всех монстров, которых вы встречаете, Мастер не является вашим противником. Мастер направляет путешествие вашей партии по мере того, как ваши персонажи становятся сильнее.

Быть Мастером

Если вы хотите стать главным архитектором игры, рассмотрите возможность стать Мастером. Вот что делают Мастера:

Создание приключений. Вы подготавливаете приключения, которые переживают игроки. В «Руководстве Мастера» вы найдёте советы по созданию приключений и даже целых миров.

Направление сюжета. Вы описываете большую часть событий во время игры, рассказывая о местах и существах, с которыми сталкиваются приключенцы. Игроки решают, что будут делать их персонажи, когда они преодолевают опасности и выбирают, что исследовать. Затем вы, используя комбинацию воображения и правил игры, определяете результаты решений приключенцев.

Применение правил. Вы следите за тем, как группа использует правила игры, и обеспечиваете, чтобы они способствовали получению удовольствия от игры. Вам стоит прочитать оставшуюся часть этой главы, чтобы понять эти правила, а также ознакомиться с глоссарием правил, который будет незаменим.

Ритм игры

Три основных столпа игры в D&D — это социальное взаимодействие, исследование и сражения. Вне зависимости от того, какой из них вы сейчас переживаете, игра разворачивается по следующей базовой схеме:

1. **Мастер описывает сцену.** Мастер рассказывает игрокам, где находятся их персонажи и что их окружает (сколько дверей ведет из комнаты, что находится на столе и так далее).
2. **Игроки описывают, что делают их персонажи.** Обычно персонажи держатся вместе, путешествуя по подземелью или другой местности. Иногда разные приключенцы делают разные вещи: один может обыскивать сундук с сокровищами, в то время как второй изучает таинственный символ, выгравированный на стене, а третий стоит на страже, высматривая монстров. Вне боя Мастер следит за тем, чтобы у каждого персонажа была возможность действовать, и решает, как разрешить их заявки. В бою персонажи действуют по очереди.
3. **Мастер рассказывает о результатах действий приключенцев.** Иногда выполнение задачи не требует усилий. Если приключенец проходит через комнату и пытается открыть дверь, то Мастер может сказать, что дверь открывается, и описать, что находится за ней. Однако дверь может оказаться запертой, на полу может скрываться ловушка или какая-то другая ситуация может усложнить выполнение задачи. В таких случаях Мастер может попросить игрока бросить игровую кость, чтобы помочь определить, что произойдёт. Описание результатов часто приводит к новому решению, что возвращает игру к первому шагу.

Эта схема повторяется на протяжении всей игровой сессии (каждый раз, когда вы садитесь играть в D&D), будь то разговор приключенцев с дворянином, исследование руин или сражение с драконом. В определённых ситуациях (особенно в бою) действия становятся более структурированными и все действуют по очереди.

Глоссарий правил

Если вы наткнётесь на термин правил в этой книге и захотите узнать его определение, то обратитесь к глоссарию правил, который находится в приложении В. Глава 1 даёт обзор того, как играть в D&D, и фокусируется на общей картине. Во многих местах этой главы упоминается глоссарий.

Длительность игры

Иногда сессия D&D представляет собой завершённую игру (часто называемую «ваншотом»), где вы играете короткое приключение, которое длится всего одну сессию. Однако чаще всего сессии D&D связаны в рамках более длинного приключения, которое развивается на протяжении нескольких игровых сессий, и приключения могут быть объединены в более крупный сюжет, называемый кампанией.

Кампания похожа на телесериал, в то время как приключение — это как сезон сериала. А игровая сессия похожа на отдельный эпизод — она может быть самодостаточной, но обычно связана с более крупным сюжетом, если таковой имеется.

Приключения

Приключение может быть создано Мастером или куплено (примеры игры в этой главе вдохновлены опубликованным приключением Проклятие Страда). В любом случае, приключение включает в себя необычные места, такие как: подземелье, дивную природу или наполненный магией город. Оно включает в себя неигровых персонажей, управляемых Мастером. Часто один из персонажей мастера (ПМ, NPC, Non Player Character) является злодеем, чей замысел двигает значительную часть действия приключения.

Во время приключения герои исследуют окружающий мир, события и существ, описанных Мастером. Эти исследования включают в себя сражения, ловушки, переговоры, загадки и многое другое.

Приключения различаются по длине и сложности. Короткое приключение может предложить всего несколько испытаний и занять всего одну сессию для завершения. Долгое приключение может включать множество сражений, взаимодействий и других испытаний и занимать десятки сессий.

Кампании

Кампания — это серия приключений с постоянной группой приключенцев, участвующих в повествовании.

Некоторые кампании состоят из эпизодов, где каждое приключение — это отдельная история, и, кроме персонажей игроков, ничто не связывает её с последующей. Другие кампании включают длительные сюжетные линии, группу постоянных ПМ и темы, охватывающие несколько приключений, приводящие к кульминационному завершению.

Как и в случае с приключениями, Мастер может создать кампанию с нуля, собрать кампанию из опубликованных приключений или смешать самодельный материал с опубликованным. И кампания может проходить в мире, созданном Мастером, или в опубликованном сеттинге, таком как Забытые Королевства или Грейхок (последний описан в Руководстве Мастера).

Игровые кости

Кости добавляют элемент случайности в игру. Они помогают определить, насколько успешно персонажи и монстры выполняют свои действия.

Обозначение костей

Кости, используемые в D&D, обозначаются буквой «к», за которой следует количество граней у кости: к4, к6, к8, к10, к12 и к20. Например, к6 — это шестигранная кость (куб, используемый во многих играх). Иллюстрация на этой странице показывает, как выглядит каждая из этих костей.

Когда вам нужно бросить кости, правила указывают, сколько костей определённого типа нужно бросить, а также какие числа добавить или вычесть. Например, «3к8 + 5» означает, что нужно бросить 3 восьмигранных кости, сложить выпавшие значения и прибавить 5 к итоговому результату.

Процентные кости

Иногда в правилах встречается обозначение к100. Хотя такие кости существуют, но обычно для броска к100 используют пару десятигранных костей, пронумерованных от 0 до 9, известных как процентные кости. Одна кость, которую вы обозначаете перед броском, показывает десятки, а другая — единицы. Например, если на первой кости выпало 7, а на второй 1, то итоговый результат будет 71. Два нуля (00) означают 100.

Некоторые десятигранные кости пронумерованы десятками (00, 10, 20 и так далее), что облегчает различие между десятками и единицами. В этом случае бросок 70 и 1 даёт 71, а 00 и 0 — 100.

Кость к3

Обозначение «к3» также используется в выражении «1к3», хотя кости с тремя гранями встречаются редко. Чтобы имитировать бросок к3, бросьте к6 и разделите результат на 2 (округляя вверх).

Для чего нужны кости?

Вот наиболее распространённые способы использования костей в D&D:

Тест к20

20-гранная кость (к20) — самая важная кость, которую вы будете использовать в игре. Она является центральным элементом основного механизма игры, называемого «Тест к20», который используется для определения того, успешно ли существо выполняет свои действия в игре или нет (подробнее см. в разделе Тест к20 далее в этой главе). Вы бросаете к20 всякий раз, когда ваш персонаж пытается сделать что-то, что по мнению Мастера имеет шансы как на успех, так и на провал. Чем выше результат броска, тем больше вероятность вашего успеха.



Слева направо: к4, к6, к8, к10 (единицы), к10 (десятки), к12 к20
Художник: Alejandro Pacheco
Оригинал

Толкование бросков в истории

Одна из прелестей D&D заключается в том, чтобы интерпретировать значение бросков костей в рамках истории. Случайность, которую вносят кости, часто приводит к неожиданным ситуациям: эксперт терпит неудачу, новичок добивается успеха или происходит что-то иное. Когда Тест к20 или другой бросок приводит к сюрпризу, Мастер часто даёт забавное описание произошедшего. Если вы игрок, то ищите возможности интерпретировать броски своего персонажа и описывать, почему события разворачиваются неожиданно или даже с юмором.

Урон

Наиболее частое использование костей, помимо к20, — это определение урона. Когда вы успешно совершаете атаку (один из видов Теста к20), вы бросаете кости, чтобы узнать, насколько эффективной была атака. Когда вы накладываете заклинание, вы также можете бросить кости для определения урона. Разные оружия и заклинания используют разные кости для определения урона. Например, кинжал использует к4, секира использует к12, а заклинание Огненный шар использует 8к6.

Случайные таблицы

Иногда в игре вы встретите таблицы, которые используют броски костей для генерации случайных результатов. В заголовке самой левой колонки таких таблиц будет указано обозначение кости, например, к10 или к100. Бросьте указанную кость и найдите выпавшее число (или диапазон, содержащий это число) в этой колонке. Прочитайте результат в соответствующей строке. Например, таблица безделушек во 2-й главе использует к100.

Процентные шансы

Иногда вы можете встретить правило, описывающее вероятность исхода события в процентах. Например, правило может гласить, что вероятность какого-то события составляет 5%. Вы можете определить, произойдёт ли это событие, бросив процентные кости; если результат броска равен или меньше указанного процентного шанса (от 01 до 05 в этом примере), это событие происходит.

Шесть характеристик

Все существа — персонажи и монстры — обладают шестью характеристиками, которые измеряют физические и умственные качества, как показано в таблице «Описание характеристик».

Описание характеристик

Хар.	Описание
Сила	Физическая мощь
Ловкость	Проворство, рефлексы и баланс
Телосложение	Здоровье и выносливость
Интеллект	Логика и память
Мудрость	Наблюдательность и умственная стойкость
Харизма	Уверенность, самообладание и обаяние

Округление вниз

Каждый раз, когда вы делите или умножаете число в игре, округляйте его вниз, если в результате получается дробное значение, даже если эта дробь составляет половину или больше. Некоторые правила делают исключение и указывают вам округлять вверх.

Показатели характеристик

Каждая характеристика имеет показатель от 1 до 20, хотя у некоторых монстров он может достигать 30. Показатель представляет собой степень развития характеристики. Таблица «Показатели характеристик» суммирует значение этих показателей.

Показатели характеристик

Показатель	Значение
1	Это минимально возможный показатель. Если эффект снижает показатель до 0, то эффект объясняет, что происходит.
2-9	Это указывает на слабую способность.
10-11	Это указывает на средний уровень для человека.
12-19	Это указывает на сильную способность.
20	Это максимальный показатель для персонажа, если только умение не указывает иначе.
21-29	Это указывает на исключительную способность.
30	Это максимальный возможный показатель.

Модификаторы характеристик

Каждая характеристика имеет модификатор (мод.), который применяется всякий раз, когда вы выполняете Тест к20 с использованием этой характеристики (подробнее см. в разделе Тест к20). Модификатор характеристики определяется её значением, как показано в таблице «Модификаторы характеристик».

Модификаторы характеристик

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

Частное важнее общего

Общие правила управляют каждой частью игры. Например, правила боя говорят вам, что для рукопашных атак используется Сила, а для дальнобойных атак — Ловкость. Это общее правило, и оно действует до тех пор, пока что-то в игре явно не говорит обратное.

Игра также включает элементы (умения класса, черты, оружейные приёмы, заклинания, магические предметы, способности монстров и тому подобное), которые иногда противоречат общему правилу. Когда исключение и общее правило противоречат друг другу, то исключение побеждает. Например, если какая-то особенность говорит, что вы можете совершать рукопашные атаки, используя вашу Харизму, то вы можете это делать, даже если это утверждение противоречит общему правилу.

Тесты к20

Когда исход действия неопределён, в игре используется бросок к20, чтобы определить успех или провал. Эти броски называются Тестами к20, и они бывают трёх видов: проверки характеристик, спасброски и атаки. Они выполняются в следующих шагах:

1. **Бросьте 1к20.** Вы всегда стремитесь получить результат выше. Если у вас есть преимущество или помеха (описаны позже в этой главе), вы бросаете две к20, но используете только одно из выпавших значений — большее, если у вас преимущество, или меньшее, если у вас помеха.
2. **Добавьте модификаторы.** Прибавьте описанные ниже модификаторы к числу, выпавшему на к20:
   - **Соответствующий модификатор характеристики.** Эта глава и глоссарий правил объясняют, какие модификаторы характеристик использовать для различных Тестов к20.
   - **Ваш бонус мастерства, если применим.** У каждого существа есть бонус мастерства — число, добавляемое при выполнении Теста к20, в котором используется что-то, в чем у существа есть владение (например, навык). См. Владение позже в этой главе.
   - **Бонусы и штрафы, связанные с обстоятельствами.** Черта класса, заклинание или другое правило может давать бонус или штраф к результату броска кости.
3. **Сравните итоговое значение с целевым числом.** Если сумма результата к20 и её модификаторов равна или превышает целевое число, то Тест к20 успешен. В противном случае он провален. Мастер определяет целевые числа и сообщает игрокам, успешны ли их броски. Целевое число для проверки характеристики или спасброска называется сложностью (Сл.). Целевое число для броска атаки называется классом доспеха (КД), который указывается на листе персонажа или в статблоке (см. глоссарий правил).

Проверки характеристик

Проверка характеристики представляет собой попытку существа использовать свои таланты и умения, чтобы преодолеть вызов, такой как попытка открыть застрявшую дверь, взломать замок, развлечь толпу или разгадать шифр. Мастер и правила часто требуют проверки характеристики, когда существо пытается сделать что-то, что не является атакой, но имеет вероятность значимого провала. Когда исход неочевиден и нарративно интересен, результат определяют кости.

Модификатор характеристики

Проверка характеристики называется по модификатору характеристики, который она использует: проверка Силы, проверка Интеллекта и так далее. Различные проверки характеристик требуются в разных ситуациях, в зависимости от того, какая характеристика наиболее актуальна. См. таблицу «Примеры проверок характеристик» для примеров использования каждой проверки.

Примеры проверок характеристик

Хар.	Совершить проверку чтобы...
Сила	Поднять, толкнуть, потянуть или сломать что-то
Ловкость	Двигаться ловко, быстро или тихо
Телосложение	Превзойти обычные возможности своего тела
Интеллект	Рассуждать или вспоминать
Мудрость	Замечать что-то в окружающей среде или в поведении существ
Харизма	Влиять, развлекать или обманывать

Бонус мастерства

Добавляйте свой бонус мастерства к проверке характеристики, когда Мастер определяет, что владение навыком или владение инструментом имеют отношение к проверке, и если у вас есть это владение. Например, если правило ссылается на проверку Силы (Акробатика или Атлетика), то вы можете добавить свой бонус мастерства к проверке, если у вас есть владение навыком Акробатика или Атлетика. Дополнительную информацию о мастерстве в навыках и во владении инструментами см. в разделе Владение далее в этой главе.

Сложность

Сложность (Сл.) проверки характеристики представляет сложность задачи. Чем сложнее задача, тем выше её Сл. Правила предлагают Сл. для определённых проверок, но в конечном счёте их устанавливает ДМ. В таблице «Типичные степени сложности» приведён диапазон возможных Сл. для проверок характеристик.

Типичные степени сложности

Сложность задачи	Сл.	Сложность задачи	Сл.
Очень лёгкая	5	Трудная	20
Лёгкая	10	Очень трудная	25
Средняя	15	Почти невозможная	30

Спасброски

Спасбросок (также называемый испытанием) представляет собой попытку уклониться или сопротивляться угрозе, такой как огненный взрыв, облако ядовитого газа или заклинание, пытающееся вторгнуться в разум персонажа. Обычно вы не выбираете совершить спасбросок; вы должны его совершить, потому что ваш персонаж или монстр (если вы ДМ) находится в опасности. Результат спасброска описан в эффекте, который его вызвал.

Если вы не хотите сопротивляться эффекту, то вы можете добровольно провалить спасбросок без броска кости.

Модификатор характеристики

Спасброски называются по модификаторам характеристик, которые они используют: спасбросок Телосложения, спасбросок Мудрости и так далее. Разные спасброски используются для сопротивления различным типам эффектов, как показано в таблице «Примеры Спасбросков».

Примеры спасбросков

Хар.	Пример
Сила	Физическое сопротивление прямому воздействию
Ловкость	Уклонение от опасности
Телосложение	Преодоление токсичной опасности
Интеллект	Распознание иллюзии как фальшивой
Мудрость	Сопротивление ментальной атаке
Харизма	Отстаивание своей личности

Класс сложности

Сложность для спасброска определяется эффектом, который его вызывает, или Мастером. Например, если заклинание заставляет вас совершить спасбросок, то Сл. определяется модификатором заклинательной характеристики заклинателя и его бонусом мастерства. Если способность монстра требует спасбросок, то Сл. указана в способности.



Результатом Теста к20 может стать впечатляющий успех, обыденная реализация или катастрофа
Художник: John Grello
Оригинал

Броски атаки

Бросок атаки определяет, попадает ли атака в цель. Атака попадает, если бросок равен или превышает класс доспеха цели. Броски атаки обычно происходят в бою, правила которого описаны далее в разделе Сражение этой главы, но Мастер может также попросить совершить бросок атаки в других ситуациях, таких как соревнование по стрельбе из лука.

Модификатор характеристики

Таблица «Характеристики броска атаки» показывает, какой модификатор характеристики использовать для разных типов бросков атаки.

Характеристики броска атаки

Хар.	Тип атаки
Сила	Рукопашная атака с оружием или безоружный удар
Ловкость	Дальнобойная атака с оружием
Разное	Атака заклинанием (используемая характеристика определяется особенностью заклинателя, как объяснено в главе 7)

Некоторые особенности позволяют использовать другие модификаторы характеристик, кроме перечисленных. Например, свойство Фехтовальное (см. главу 6) позволяет использовать Силу или Ловкость с оружием, которое обладает этим свойством.

Бонус мастерства

Вы добавляете свой бонус мастерства к броску атаки, если атакуете с оружием, в котором у вас есть владение, а также при атаке заклинанием. Подробнее о владении оружием см. в разделе Владение далее в этой главе.

Класс доспеха

Класс доспеха (КД) существа показывает, насколько хорошо существо избегает ранений в бою. КД персонажа определяется при создании персонажа (см. главу 2), тогда как КД монстра указан в его статблоке.

Вычисление КД. Все существа начинают с одной и той же базовой формулы для КД:

Базовый КД = 10 + мод. Ловкости существа

Класс доспеха существа может быть изменен доспехами, магическими предметами, заклинаниями и другими эффектами.

Только один базовый КД. Некоторые заклинания и черты классов дают персонажам альтернативные способы расчета КД. Персонаж с несколькими возможностями выбора расчета КД должен выбрать одну из них; только одна базовая формула может применяться к существу одновременно.

Выпадение 20 или 1

Если вы выбрасываете 20 на к20 (называется «натуральная 20») при броске атаки, то атака попадает, независимо от любых модификаторов или КД цели. Это называется критическим попаданием (см. Сражение далее в этой главе).

Если вы выбрасываете 1 на к20 (называется «натуральная 1») при броске атаки, то атака промахивается, независимо от любых модификаторов или КД цели.

Преимущество/помеха

Иногда Тест к20 модифицируется преимуществом или помехой. Преимущество отражает благоприятные обстоятельства, влияющие на бросок к20, тогда как помеха отражает неблагоприятные.

Обычно преимущество или помеха приобретаются через использование специальных умений и действий. Мастер также может решить, что обстоятельства предоставляют преимущество или дают помеху.

Бросок двух к20

Когда на бросок влияет преимущество или помеха, бросайте вторую к20 вместе с первой. Используйте более высокий результат из двух бросков, если у вас преимущество, и используйте более низкий результат, если у вас помеха. Например, если у вас помеха, и вы выбрасываете 18 и 3, то используйте 3. Если у вас преимущество и вы бросаете те же числа, то используйте 18.

Они не складываются

Если на бросок влияет несколько ситуаций, дающих преимущество, то вы всё равно бросаете только два к20. Аналогично, если на бросок накладывается несколько ситуаций, дающих помеху, то вы всё равно бросаете только две к20.

Если обстоятельства одновременно дают и преимущество, и помеху, то бросок не имеет ни того, ни другого, и вы бросаете одну к20. Это верно даже в том случае, если несколько обстоятельств дают помеху, а только одно — преимущество, или наоборот. В такой ситуации у вас нет ни преимущества, ни помехи.

Взаимодействие с перебросами

Когда у вас есть преимущество или помеха и что-то в игре позволяет вам перебросить или заменить к20, то вы можете перебросить или заменить только одну кость, а не обе. Вы выбираете, какую именно.

Например, если у вас есть героическое вдохновение (см. панель «Героическое вдохновение» далее) и вы выбросили 3 и 18 при проверке характеристики с преимуществом или помехой, то вы можете использовать свое героическое вдохновение, чтобы перебросить одну из этих костей, но не обе.

Если у вас преимущество - используйте 18
Если у вас помеха - используйте 3
Художник: Alejandro Pacheco
Оригинал



Владение

Персонажи и монстры хороши в различных областях. Некоторые из них хорошо владеют многими видами оружия, в то время как другие могут использовать только несколько. Одни лучше разбираются в мотивах людей, другие — в тайнах мультивселенной. Все существа имеют бонус мастерства (БМ), который отражает влияние тренировки на способности существа. Бонус мастерства персонажа увеличивается по мере повышения его уровня (описано в главе 2). Бонус мастерства монстра зависит от его показателя опасности (ПО). В таблице бонусов мастерства показано, как определяется этот бонус.

Этот бонус применяется к Тесту к20, если существо имеет владение в соответствующем навыке, спасброске или предмете, который оно использует для выполнения Теста к20. Бонус также используется при атаке заклинанием и для расчета Сл. спасбросков от заклинаний.

Бонус Мастерства

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

Бонус не складывается

Ваш бонус мастерства не может быть добавлен к броску кости или другому числу более одного раза. Например, если правило позволяет вам сделать проверку Харизмы (Обман или Убеждение), то вы добавляете бонус мастерства, если владеете хотя бы одним из этих навыков, но не добавляете его дважды, даже если владеете обоими навыками.

Иногда бонус мастерства может быть умножен или поделён (удвоен или уменьшен вдвое, например) перед добавлением. Например, умение компетентность удваивает бонус мастерства для определённых проверок характеристик. Когда используется бонус, его можно умножить только один раз и поделить только один раз.

Героическое вдохновение

Иногда Мастер или правило предоставляют вам героическое вдохновение. Если у вас есть героическое вдохновение, то вы можете потратить его, чтобы перебросить любую кость сразу после броска, и вы должны использовать новый результат.

Только одно за раз. Вы не можете иметь более одного героического вдохновения. Если что-то даёт вам героическое вдохновение, а оно у вас уже есть, то вы можете передать его другому персонажу игрока в вашей группе, у которого его нет.

Получение Героического Вдохновения. Ваш Мастер может дать вам героическое вдохновение по разным причинам. Обычно Мастер награждает им, когда вы совершаете что-то особенно героическое, интересное или соответствующее вашему персонажу. Это награда за то, что вы делаете игру более увлекательной для всех участников.

Другие правила могут позволить вашему персонажу получить Героическое вдохновение независимо от решения Мастера. Например, персонажи с видом человек начинают каждый день с героическим вдохновением.

Владение навыком

Большинство проверок характеристик связано с использованием навыка, который представляет собой категорию действий. Эти действия существа пытаются выполнить с помощью проверки характеристики. Описания действий, которые вы совершаете (см. «Действия» далее в этой главе), указывают, какой навык применяется, если вы совершаете проверку характеристики для этого действия. Также многие другие правила указывают, когда навык уместен. За Мастером последнее слово: является ли навык уместным в той или иной ситуации.

Если существо владеет навыком, то оно добавляет свой бонус мастерства к проверкам характеристик, связанным с этим навыком. Без владения навыком существо всё равно может выполнять проверки характеристик, связанные с этим навыком, но не добавляет свой бонус мастерства. Например, если персонаж пытается взобраться на утёс, то Мастер может попросить совершить проверку Силы (Атлетика). Если персонаж владеет Атлетикой, то он добавляет свой бонус мастерства к проверке Силы. Если персонаж не владеет этим навыком, то он проводит проверку без добавления бонуса мастерства.

Навыки с разными характеристиками

Каждое владение навыком связано с проверкой характеристики. Например, навык Запугивание связан с Харизмой. В некоторых ситуациях Мастер может разрешить вам применить ваше владение навыком к проверке другой характеристики. Например, если персонаж пытается запугать кого-то демонстрацией физической силы, то Мастер может попросить провести проверку Силы (Запугивание), а не Харизмы (Запугивание). В этом случае персонаж сделает проверку Силы и добавит свой бонус мастерства, если он владеет навыком Запугивание.

Список навыков

Навыки перечислены в таблице «Навыки», которая также содержит примеры использования для каждого навыка и характеристику, к которой этот навык чаще всего применяется.

Определение навыков

Начальные владения навыками персонажа определяются при создании персонажа, а владения навыками монстра указываются в его статблоке.

Владение спасброском

Владение спасброском позволяет персонажу добавлять его бонус мастерства к спасброскам, использующим определённую характеристику. Например, владение спасбросками Мудрости позволяет добавлять бонус мастерства к спасброскам Мудрости. Некоторые монстры также обладают владением спасбросками, как указано в их статблоках. Каждый класс даёт владение как минимум двумя спасбросками, что отражает тренировки этого класса в уклонении или сопротивлении определённым угрозам. Например, волшебники владеют спасбросками Интеллекта и Мудрости; они тренируются, чтобы противостоять ментальным атакам.

Владение снаряжением

Персонаж получает владение различным оружием и инструментами благодаря своему классу и предыстории. Существует две категории владения снаряжением:

Оружие. Любой может использовать оружие, но владение оружием делает вас более искусным в его использовании. Если вы владеете оружием, то вы добавляете бонус мастерства к броскам атаки, которые совершаете с его использованием.

Инструменты. Если вы владеете инструментом, то вы можете добавить бонус мастерства к любым проверкам характеристик, которые вы совершаете с использованием этого инструмента. Если вы также владеете навыком, который используется в этой проверке, то вы получаете преимущество на этой проверке. Это означает, что вы можете одновременно получить пользу как от владения навыком, так и от владения инструментом в одной и той же проверке характеристик.

Навыки

Навык	Хар.	Примеры использования
Акробатика	Ловкость	Удержаться на ногах в сложной ситуации или выполнить акробатический трюк.
Уход за животными	Мудрость	Успокоить или дрессировать животное, или заставить его вести себя определённым образом.
Аркана	Интеллект	Вспомнить знания о заклинаниях, магических предметах и планах бытия.
Атлетика	Сила	Прыгнуть дальше обычного, остаться на плаву в бурной воде или сломать что-то.
Обман	Харизма	Убедительно солгать или убедительно носить маскировку.
История	Интеллект	Вспомнить знания об исторических событиях, людях, нациях и культурах.
Проницательность	Мудрость	Определить настроение и намерения человека.
Запугивание	Харизма	Внушить трепет или заставить кого-то сделать то, что вам нужно.
Анализ	Интеллект	Найти скрытую информацию в книгах или понять, как что-то работает.
Медицина	Мудрость	Диагностировать болезнь или определить, что убило недавно погибшего.
Природа	Интеллект	Вспомнить знания о местности, растениях, животных и погоде.
Внимательность	Мудрость	С использованием комбинации чувств заметить что-то, что легко пропустить.
Выступление	Харизма	Выступить, рассказать историю, исполнить музыку или станцевать.
Убеждение	Харизма	Честно и вежливо убедить кого-то в чём-то.
Религия	Интеллект	Вспомнить знания о богах, религиозных ритуалах и священных символах.
Ловкость рук	Ловкость	Обыскать карман, спрятать предмет в руке или выполнить фокус.
Скрытность	Ловкость	Остаться незамеченным, передвигаясь тихо и прячась за объектами.
Выживание	Мудрость	Идти по следам, собирать съедобные растения, найти тропу или избежать природных опасностей.

Действия

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

Действия

Действие	Описание
Атака	Атака с использованием оружия или безоружного удара.
Рывок	До конца своего хода вы получаете дополнительное перемещение, равное вашей скорости.
Отход	Ваше перемещение не вызывает провоцированную атаку до конца хода.
Уклонение	До начала вашего следующего хода атаки против вас совершаются с помехой и вы совершаете спасброски Ловкости с преимуществом. Вы теряете эти эффекты, если находитесь под воздействием состояния недееспособный или если ваша скорость равна 0.
Помощь	Помощь в проверке характеристики или атаке другого существа, либо оказание первой помощи.
Засада	Совершите проверку Ловкости (Скрытность).
Влияние	Совершите проверку Харизмы (Обман, Запугивание, Выступление или Убеждение) или Мудрости (Уход за животными), чтобы изменить отношение существа.
Магия	Наложите заклинание, используйте магический предмет или магическое умение.
Подготовка	Подготовьтесь к выполнению действия в ответ на определённый вами триггер.
Поиск	Совершите проверку Мудрости (Проницательность, Медицина, Внимательность или Выживание).
Изучение	Совершите проверку Интеллекта (Аркана, История, Анализ, Природа или Религия).
Использование	Используйте немагический предмет.

Персонажи игроков и монстры также могут выполнять действия, не охваченные этой таблицей. Многие черты классов и другие способности предоставляют дополнительные варианты действий, и вы можете выполнять другие импровизированные действия. Когда вы описываете действие, которое не отражено в правилах, Мастер решает, возможно ли это действие и какой Тест к20 вам нужно совершить, если он вообще требуется.

По одному действию за раз

Игра использует действия для определения того, сколько вы можете сделать одновременно. Вы можете выполнять только одно действие за раз. Этот принцип особенно важен в бою, как будет объяснено в разделе Сражение позже в этой главе.

Действия могут возникать и в других ситуациях: в социальном взаимодействии вы можете попытаться повлиять на существо или использовать действие поиск, чтобы прочитать язык его тела, но вы не можете сделать и то, и другое одновременно. А когда вы исследуете подземелье, вы не можете одновременно использовать действие поиск, чтобы искать ловушки, и действие помощь, чтобы помочь другому персонажу открыть застрявшую дверь (с помощью действия использование).

Бонусные действия

Различные умения класса, заклинания и другие способности позволяют вам выполнять дополнительное действие в ваш ход, называемое «бонусное действие». Например, умение Хитрое действие позволяет плуту совершать бонусное действие. Вы можете совершить бонусное действие только тогда, когда особое умение, заклинание или другая особенность игры указывает, что вы можете сделать что-то бонусным действием. В противном случае у вас нет бонусного действия.

Вы можете совершить только одно бонусное действие в свой ход, поэтому вы должны выбрать, какое бонусное действие использовать, если у вас есть несколько доступных.

Вы выбираете, когда совершить бонусное действие в свой ход, если его время не указано. Любое состояние, лишающее вас возможности совершать действия, также мешает вам совершать бонусные действия.

Реакции

Некоторые особые умения, заклинания и ситуации позволяют вам совершить особое действие, называемое «реакция». Реакция — это мгновенный ответ на какой-то триггер, который может произойти в ваш ход или в ход кого-то другого. Самый распространённый вид реакции — это провоцированная атака, описанная далее в этой главе.

Когда вы совершаете реакцию, то вы не можете совершать ещё реакцию до начала вашего следующего хода. Если реакция прерывает ход другого существа, то оно может продолжить свой ход сразу после вашей реакции.

С точки зрения времени, реакция происходит сразу после её триггера, если описание реакции не говорит иначе.

Что сделал бы ваш персонаж?

Задавайте себе вопрос во время игры: «Что бы сделал мой персонаж?» Играя роль, нужно в некоторой степени вживаться в образ другого человека, понимать, что им движет и как эти мотивы превращаются в действия. В D&D эти действия разворачиваются на фоне фантастического мира, полного ситуаций, которые мы можем только вообразить. Как ваш персонаж реагирует на эти ситуации?

Этот совет имеет одно важное предостережение: избегайте действий персонажа, которые портят удовольствие от игры другим игрокам и Мастеру. Выбирайте действия, которые принесут радость вам и вашим друзьям.



Персонажи очень милы с каргой во время обмена магическими предметами
Художник: Lindra Lithen
Оригинал

Социальное взаимодействие

Во время своих приключений персонажи игроков встречают множество разных людей и сталкиваются с некоторыми монстрами, которые предпочитают поговорить, а не сражаться. В таких ситуациях приходит время для социального взаимодействия, которое может принимать различные формы. Например, вы можете попытаться убедить вора признаться в своих проступках или попробовать польстить стражнику. Мастер принимает на себя роли любых неигровых персонажей, которые участвуют во взаимодействии.

Отношение ПМ к вашему персонажу может быть дружественным, равнодушным или враждебным, как это определено в глоссарии правил. Дружественные ПМ склонны помогать, а враждебные – препятствовать.

Социальные взаимодействия могут развиваться двумя способами: через отыгрыш и проверки характеристик.

Ролевое взаимодействие

Ролевое взаимодействие (ролеплей, РП) буквально означает отыгрыш роли. В данном случае это вы, как игрок, определяете, как ваш персонаж думает, действует и разговаривает. Ролевое взаимодействие является частью каждого аспекта игры, и оно выходит на первый план во время социальных взаимодействий.

При отыгрыше роли подумайте, предпочитаете ли вы активный или описательный подходы, каждый из которых описан в разделе «Пример социального взаимодействия». Мастер использует личность ПМ, действия и отношение вашего персонажа, чтобы определить, как ПМ реагирует. Трусливый бандит может сломаться под угрозой тюремного заключения. Упрямая торговка откажется помочь, если персонажи будут приставать к ней. Тщеславный дракон с удовольствием воспримет лесть.

При взаимодействии с ПМ обратите внимание на то, как Мастер изображает личность ПМ. Возможно, вам удастся узнать цели ПМ и затем использовать эту информацию, чтобы повлиять на него.

Если вы предложите ПМ что-то, что они хотят, или сыграете на их симпатиях, страхах или целях, то вы сможете завязать дружбу, предотвратить насилие или узнать ключевую информацию. С другой стороны, если вы оскорбите гордого воина или плохо отзовётесь о союзниках дворянина, то ваши попытки убедить или обмануть, скорее всего, потерпят неудачу.

Проверки характеристик

Проверки характеристик могут играть ключевую роль в определении исхода социального взаимодействия. Ваши ролевые усилия могут изменить отношение ПМ, но может присутствовать элемент случайности, если Мастер решит, что кости должны сыграть свою роль в определении реакции ПМ на вас. В таких ситуациях Мастер обычно попросит вас совершить действие влияние.

Обратите внимание на свои навыки, когда думаете о том, как взаимодействовать с ПМ; используйте подход, который опирается на навыки вашей группы. Например, если группе нужно обмануть стражника, чтобы он пропустил их в замок, то плут с владением навыком Обман должен вести переговоры.

Пример социального взаимодействия

В этой сцене игроки участвуют в социальном взаимодействии. Вы и ваша группа решаете, как подобные сцены будут разворачиваться в ваших приключениях.

Четверо искателей приключений (Шрив, Мирабелла, Ауро и Гарет) прибыли в таверну «Кровь Вина» в мрачной деревне Баровия.

Джаред (как Мастер): Эта таверна, возможно, когда-то была богато обставлена, но с годами пришла в запустение. Пылающий огонь в камине едва согревает комнату. Вы видите мужчину за стойкой, методично очищающего бокалы. Три пожилые женщины сидят за одним столом. А у углового стола, потягивая бокал вина, сидит красивый молодой человек. Он поднимает глаза, когда вы входите, но остальные не обращают на вас внимания. «Добро пожаловать в Баровию», — говорит он. Он протягивает монету бармену: «Кувшин для гостей». Блеск серебра привлекает внимание бармена.

Мэйв (как Мирабелла): «Спасибо, друг. Можем ли мы узнать, кому обязаны?»

Джаред: «Меня зовут Исмарк Колянович, хотя здесь меня часто называют Исмарк Младший».

Рассел (как Шрив): «Это печально».

Джаред: «Да. Я надеюсь однажды стать достойным моего отца и избавиться от этого прозвища. А теперь, мои новые друзья, кто вы?»

Эми (как Ауро): «Меня зовут Ауро».

Рассел: «Шрив».

Филлип (как Гарет): «Меня зовут Гарет».

Мэйв (как Мирабелла): «Меня зовут Мирабелла. Вы сказали, что ваша фамилия Колянович. Вы родственник Коляна Индировича, бургомистра этого города?»

Джаред: Он выглядит немного удивлённым. «Колян Индирович — мой уважаемый отец, да».

Мэйв: «Значит, это он вызвал нас!» Я показываю ему письмо, которое привело нас сюда.

Филлип: Я наблюдаю за его реакцией, когда он читает его.

Джаред: Он тянется за письмом, но отдёргивает руку, прежде чем коснуться его. «Эта печать — не моего отца». Гарет, сделай Тест к20 Мудрости (Проницательность).

1

Филлип: Гарет получил 18.

Джаред: Ты замечаешь, что Исмарк пытается скрыть свой ужас. Он боится даже прикоснуться к печати на письме.

Филлип: Я спрашиваю его, что его пугает.

Рассел: «Да, чья это печать?»

Джаред: «Дьявола Страда».

Эми: «Звучит как приятный человек».

Джаред: «Нет! Он — лорд-вампир замка Равенлофт и бедствие для моей сестры. Вы должны ей помочь!»

Эми: «То есть Страд написал это письмо, притворяясь бургомистром, умоляя нас приехать в Баровию и спасти Ирину Коляну от смертельного недуга… которым является он сам? Зачем он это сделал?»

Рассел: «Зачем ему нужно, чтобы мы пришли сюда?»

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

Эми: «Ну, он ещё не встречал нас!»

Активное ролевое взаимодействие. Обратите внимание на то, как Рассел и Эми активно отыгрывают поведение своих персонажей. В этом активном подходе они говорят голосами своих персонажей, как актеры, берущие на себя роль. Игроки могут даже имитировать язык тела своих персонажей. Тем не менее, им всё равно нужно описывать вещи, которые невозможно разыграть.

Описательное ролевое взаимодействие. Обратите внимание, как Филлип описывает слова и действия своего персонажа. Опираясь на своё представление о персонаже, он говорит, что делает его персонаж и как он это делает. Если этот подход вам наиболее удобен, помните о следующих вещах:

- Описывайте эмоции и отношение вашего персонажа.
- Сосредоточьтесь на намерениях вашего персонажа и на том, как другие могут их воспринимать.
- Добавляйте столько деталей, сколько вам комфортно.

Не беспокойтесь о том, чтобы сделать всё идеально. Сосредоточьтесь на том, что бы сделал ваш персонаж, и описывайте то, что вы видите в своем воображении.

1

Проверки характеристик. Персонаж Филлипа, Гарет, выполняет проверку Мудрости (Проницательность), чтобы определить, понимает ли он невысказанные намеки Исмарка. Мудрость — это характеристика, которая измеряет восприимчивость и интуицию. Проницательность отражает навык персонажа в умении читать настроения и намерения других людей. Мастер установил Сл. на уровне 15 и Гарет его превзошёл. Благодаря успешной проверке Мудрости (Проницательности), Гарет получает информацию, которая не была очевидна и не упоминалась в раннем описании Мастера. Дополнительную информацию можно найти в разделах Характеристики и Владение ранее в этой главе, а также в описании действия поиск в глоссарии правил.



Художник: John Grello
Оригинал

Джаред: «Он играет с вами. Ему доставляет удовольствие уничтожение всего хорошего, в том числе и моей дорогой сестры.»

Филлип: Гарет подходит ближе и с состраданием спрашивает у Исмарка, кусал ли вампир его сестру.

Джаред: Сделай Тест к20 на Харизму (Убеждение), чтобы узнать, как он отреагирует на твою пастырскую манеру. У тебя преимущество, потому что он дружелюбен.

Филлип: О, хорошо, что у меня есть преимущество. Первый бросок был 7, но с преимуществом... уф, не намного лучше. Ну, 10 плюс 5 — это 15.

Джаред: Исмарк склоняется к тебе, Гарет, подозрительно оглядываясь на остальных в таверне, словно опасаясь, что они подслушивают. Он шепчет: «Дьявол Страд желает сделать Ирину своей новой игрушкой. Дважды он приходил к ней ночью, используя своё колдовство, чтобы получить приглашение в дом — ведь он не может войти туда, куда его не пригласили. Дважды он кусал её, но она всё ещё держится за жизнь. Но я боюсь, что она не переживёт ещё одного визита!»

Рассел: «Ладно, Исмарк. Ты купил нам выпивку и рассказал о Дьяволе Страде и своей сестре. Чем мы можем помочь?»

Джаред: «Вы слишком добры! Сначала мне нужно, чтобы вы помогли перевезти Ирину в город Валлаки.»

Мейв: «Где находится Валлаки?»

Джаред: «Он лежит к северо-западу, в сердце долины. По прямой это один полёт ворона, чуть менее десяти миль, но дорога вьётся среди холмов и лесов, и путешествие занимает не менее пяти часов, если идти быстро.»

Рассел: «И почему туда?»

Джаред: «Город находится за пределами видимости Замка Равенлофт, и я надеюсь, что он вне досягаемости шпионов Страда. И я слышал, что Валлаки хорошо защищена: там есть деревянный частокол и железные ворота.»

Рассел: «Как будто такая защита остановит вампира.»

Джаред: «Действительно. Но если перемещение её туда сможет удержать его вдали от неё хотя бы на несколько дней, у нас будет время для второй части моего задания.»

Рассел: «Части, где ты нам поможешь?»

Джаред: «Да, когда я помогу вам сразиться с вампиром!»

2

Влияние на ПМ. Гарет использует действие влияние (см. глоссарий правил), которое персонажи могут использовать, чтобы повлиять на ПМ. Влиять на ПМ, который уже настроен помочь вам, как это делает Исмарк, легче. Дружественное отношение Исмарка даёт Филлипу преимущество на бросок. В этом случае преимущество сыграло решающую роль между успехом и провалом.

Исследование

Исследование связано с погружением в опасные и полные тайн места. Правила в этом разделе описывают некоторые способы, с помощью которых приключенцы взаимодействуют с окружающей средой в таких местах.

Снаряжение для приключений

Во время исследования снаряжение может помочь искателям приключений различными способами. Например, они могут достичь труднодоступных мест с помощью лестницы, заметить в свете факела или другого источника света то, что в противном случае не увидели бы, вскрыть запертые двери и контейнеры с помощью воровских инструментов, а также создать препятствия для преследователей с помощью калтропов.

Смотрите главу 6 для правил о множестве предметов, полезных в приключениях. Предметы в разделах Инструменты и Снаряжение приключенца этой главы особенно полезны. Оружие из этой главы также может использоваться не только в бою; например, посох можно использовать, чтобы нажать на подозрительную кнопку, до которой вы не решаетесь прикоснуться.

Зрение и свет

Некоторые задачи во время приключений (такие как обнаружение опасности, попадание по врагу и нацеливание некоторых заклинаний) зависят от зрения, поэтому эффекты, которые его затрудняют, могут помешать вам, как описано ниже.

Заслонённая местность

Область может быть слабо или сильно заслонённой. В слабо заслонённой области (например, в области с тусклым светом, клочковатым туманом или умеренной листвой) вы получаете помеху на проверки Мудрости (Внимательность), которые зависят от зрения.

Сильно заслонённая область (например, область с тьмой, густым туманом или плотной листвой) непрозрачна. В попытках что-то рассмотреть там вы получаете состояние ослеплённый.

Свет

Наличие или отсутствие света определяет категорию освещения в области, как описано ниже.

Яркий свет. Яркий свет позволяет большинству существ видеть нормально. Даже пасмурные дни обеспечивают яркий свет, также как и факелы, фонари, костры и другие источники освещения в пределах определенного радиуса.

Тусклый свет. Тусклый свет, как в тени, создает слабо заслонённую область. Область тусклого света обычно является границей между ярким светом и окружающей тьмой. Мягкий свет сумерек и рассвета также считается тусклым светом. Полная луна может озарить землю тусклым светом.

Тьма. Тьма создаёт сильно заслонённую область. Персонажи сталкиваются с тьмой на улице ночью (даже в большинство лунных ночей), внутри неосвещённого подземелья или в области магической тьмы.

Особые чувства

Некоторые существа обладают особыми чувствами, которые помогают им воспринимать окружающее в определённых ситуациях. Глоссарий правил определяет следующие особые чувства:

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



Художник: David Astruga
Оригинал

Засада

Приключенцы и монстры часто прячутся, чтобы шпионить друг за другом, прокрасться мимо стража или устроить засаду. Мастер решает, когда условия подходят для засады. Когда вы пытаетесь спрятаться, то вы используете действие засада.

Взаимодействие с объектами

Взаимодействие с объектами в основном разрешается просто. Игрок сообщает Мастеру, что его персонаж делает что-то, например, двигает рычаг или открывает дверь, и Мастер описывает, что происходит. Однако иногда правила определяют, что вы можете делать с объектом, как это описано в следующих разделах.

Что такое объект?

С точки зрения правил, объект — это отдельный, неодушевлённый предмет, такой как: окно, дверь, меч, книга, стол, стул или камень. Это не здание и не транспортное средство, так как они состоят из множества объектов.

Ограничение взаимодействия по времени

Когда времени мало, например, в бою, взаимодействие с объектами ограничено: одно свободное взаимодействие за ход. Это взаимодействие должно происходить во время движения или действия существа. Любые дополнительные взаимодействия требуют действия использование, как объясняется в разделе Сражение позже в этой главе.

Поиск скрытых объектов

Когда ваш персонаж ищет скрытые вещи, такие как секретная дверь или ловушка, Мастер обычно просит вас сделать проверку Мудрости (Внимательность), при условии, что вы описали, как персонаж ищет вблизи скрытого объекта. В случае успеха вы находите объект, другие важные детали или и то, и другое.

Если вы описываете, как ваш персонаж ищет вдалеке от скрытого объекта, то проверка Мудрости (Внимательность) не позволит обнаружить объект, независимо от результата проверки.

Перенос объектов

Обычно вы можете переносить снаряжение и сокровища, не беспокоясь о весе этих предметов. Если вы попытаетесь тащить необычайно тяжелый объект или огромное количество более лёгких предметов, то Мастер может потребовать соблюдать правила грузоподъёмности, приведённые в глоссарии правил.

Разрушение объектов

Действием вы можете автоматически сломать или иным образом уничтожить хрупкий, немагический объект, например, стеклянную ёмкость или лист бумаги. Если вы попытаетесь повредить что-то более прочное, то Мастер может использовать правила разрушения объектов из глоссария правил.

Опасности

Монстры — это главная опасность, с которой сталкиваются персонажи, но их подстерегают и другие угрозы. Глоссарий правил определяет следующие опасности:

Горение, Падение, Удушье, Обезвоживание, Недоедание

Путешествие

Во время приключения персонажи могут путешествовать на дальние расстояния в походах, которые могут занять часы или дни. Мастер может обобщить это путешествие, не рассчитывая точные расстояния или время в пути, либо Мастер может предложить вам использовать правила темпа путешествия, приведённые далее. Если вам нужно узнать, как быстро вы можете двигаться, когда на счету каждая секунда, смотрите правила передвижения в разделе Сражение далее в этой главе.

Темп путешествия

Во время путешествия вне боя группа может двигаться быстрым, обычным или медленным темпом, как указано в таблице «Темп путешествия». Таблица показывает, как далеко группа может пройти за определённое время. Если они едут верхом на лошадях или других верховых животных, то группа может пройти вдвое большее расстояние за 1 час, после чего скакунам нужен короткий или продолжительный отдых, прежде чем они смогут снова двигаться с такой скоростью (см. главу 6 для списка продаваемых скакунов). В Руководстве Мастера есть правила, влияющие на выбор темпа в определённых типах местности.

Темп путешествия

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

Каждый темп имеет эффект, описанный ниже:

Быстрый. Путешествие быстрым темпом даёт помеху на проверки Мудрости (Внимательность или Выживание) и Ловкости (Скрытность).

Обычный. Путешествие обычным темпом даёт помеху на проверки Ловкости (Скрытность).

Медленный. Путешествие медленным темпом даёт преимущество на проверки Мудрости (Внимательность или Выживание).

Транспортные средства

Путешественники в повозках, каретах или других наземных транспортных средствах выбирают темп как обычно. Персонажи на водном судне ограничены скоростью судна и не выбирают темп путешествия. В зависимости от судна и размера экипажа, корабли могут путешествовать до 24 часов в сутки. Глава 6 включает транспортные средства для продажи.

Порядок Движения

Приключенцы должны установить порядок движения, когда они путешествуют, будь то в помещении или на улице. Порядок движения облегчает определение того, какие персонажи могут пострадать от ловушек, кто из них может заметить скрытых врагов и кто окажется ближе всего к этим врагам, если начнется бой. Вы можете изменить порядок движения вне боя и зафиксировать его любым удобным способом: например, записать на бумаге или расположить миниатюры.



Художник: John Grello
Оригинал

Пример исследования

Эта сцена описывает, как персонажи игроков исследуют загадочное и потенциально опасное место. Они двигаются среди окружения и взаимодействуют с тем, что находят.

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

Джаред (в роли ДМа): Пылающий камин наполняет эту комнату тёплым светом. Свет огня отблескивает от кочерги рядом с камином, а стены увешаны полками со старыми книгами. Над каминной полкой в золочёной раме висит огромная картина. Свет огня освещает портрет — точное изображение Ирины Коляны.

Филлип (в роли Гарета): Насколько старо выглядит это изображение?

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

Джаред: Хорошо, сейчас мы к этому вернёмся. Рассел и Эми, что делают ваши персонажи?

Рассел (в роли Шрива): Я стою у двери с обнажённым мечом, готовый к опасности. Это место жуткое!

Эми (в роли Ауро): Я подхожу к камину. Тёплый огонь звучит приятно. Но я всё ещё настороже в ожидании опасности.

Джаред: Понял. Хорошо, Филлип, сделай проверку Интеллекта (История), пока Гарет осматривает картину.

Филлип: У меня нет мастерства в Истории, но попробую. Я выбросил... о, 20! Итого... 20.

Джаред: Гарет сразу понимает две вещи о картине. Во-первых, одежда женщины выглядит старомодной. Во-вторых, краска в некоторых местах облезла, и вся картина покрыта тонким слоем сажи. Ты бы сказал, что этой картине несколько веков.

Филлип: Значит, возможно, это предок Ирины? Если, конечно, она сама уже не вампир, и вся эта история с «укушена Страдом» — уловка.

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

Мэйв: Да, я достаю одну с полки наугад.

Джаред: Это книга, написанная на Общем языке, называется «Об обиталищах божественного плана небожителей и исчадий».

Рассел: Ты это только что придумал?

Каждый учтён. Исследование происходит нелинейно; игроки не ходят по подземелью по очереди, как это происходит в бою. Однако Мастер регулярно уточняет, чтобы было ясно, где находится каждый персонаж и что он делает.

Важность командной работы. Персонажи игроков работают ради общей цели. Они вместе передвигаются по подземелью и сотрудничают, чтобы преодолеть испытания. Когда персонажи входят в комнату, они исследуют её различные части. Когда Ауро находит потайную дверь за камином (позже в примере), они снова собираются вместе, чтобы осмотреть её, и Гарет находит способ обойти огонь. Может показаться, что персонаж Рассела не делал ничего особенного, но Шрив охранял группу, стоя у двери.

Стоит ли бросать кость без владения навыком? Обычно у вас есть шанс на успех в проверке характеристики, даже если вы не владеете соответствующим навыком. В примере Филлип получает 20 без владения. К20 приносит много неожиданных моментов в игру, которые Мастер затем интерпретирует.

Джаред: Я никогда не скажу. Когда ты листаешь книгу, замечаешь, что она академическая и почти нечитаемая.

Мейв: Ладно, я ставлю её обратно и беру другую.

Джаред: Шрив и Ауро что-нибудь делают?

Эми: Я беру кочергу и поковыриваю дрова в камине.

4 **Джаред:** Как только ты поднимаешь кочергу, то слышен скрежет, и задняя часть камина отъезжает в сторону, открывая за ним комнату!

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

Джаред: Сквозь пламя и дым ты видишь мерцающую кучу монет, сваленных возле сундука.

Эми: У кого-нибудь есть способ быстро потушить огонь?

Филлип: А ты смеялась надо мной, когда я подготовил Сотворение или уничтожение воды! Я хватаюсь за священный символ и произношу заклинание, заливая

5 камин.

Джаред: Что там в описании заклинания?

Филлип: Оно вызывает 10 галлонов воды, которая проливается дождём на площадь в 30-футовом кубе, туша огонь.

Джаред: Отлично! Это тушит огонь. Без света от очага вы возвращаетесь к магическому сиянию меча Шрива, который отбрасывает ваши тени в комнату за камином. Но вы видите сквозь клубы оставшегося дыма закрытый сундук на полу, окружённый кучами

6 монет. На дальней стене две кованные факельницы — одна с незажжённым факелом с замысловатым металлическим основанием, а другая пустая. У стены лежит скелет в сломанных доспехах, одной рукой схватившись за горло, а другой держа подходящий факел из пустой факельницы.

Эми: Я осматриваю сундук!

Джаред: А остальные?

Филлип: Гарет заходит в комнату и осматривает скелет.

Мейв: Я остаюсь на этой стороне камина и держу всё под контролем.

Рассел: Я всё ещё у первой двери.

Джаред: Эми, сундук кажется мастерски сделанным, с элегантной отделкой и ножками в виде когтей.

Эми: Я пытаюсь его открыть. Он заперт?

Джаред: Он не заперт и легко открывается — и из него выпускается облако сладко пахнущего газа.

Эми: О нет.

7 **Джаред:** О да. Мне нужно, чтобы Ауро и Гарет совершили спасбросок Телосложения.

Эми: Прости, Филлип! У меня 8.

Филлип: И у Гарета 5.

Джаред: Как только вы вдыхаете этот газ, то чувствуете, как холод сковывает вас, и ваши тела замирают. У вас обоих состояние парализованный!

4

Поиск скрытых объектов. Локации в приключениях полны тайн: ловушки, замаскированные двери, шаткие половицы и спрятанные сокровища. Персонажи часто используют проверки Мудрости, чтобы найти что-то (см. действие поиск), но иногда они натыкаются на секреты случайно, как это случилось с Ауро.

5

Применение заклинаний. Многие персонажи обладают способностью к сотворению заклинаний, которые могут иметь разнообразные эффекты. Некоторые заклинания полезны в основном в бою, нанося урон или накладывая состояния. Другие заклинания полезны для исследования. Если вы играете заклинателем, то подберите комбинацию заклинаний, эффективных в бою и полезных в исследованиях, чтобы справляться с различными вызовами.

Знайте свои заклинания! Держите вашу «Книгу игрока» открытой на описании заклинания перед тем, как его сотворить. Не рассчитывайте на то, что Мастер знает, как работает ваше заклинание, и будьте готовы ответить на любые вопросы об этом.

6

Зрение и освещение. Мастер определяет, что могут воспринимать приключенцы, учитывая источники света (например, пламя в камине и светящийся меч Шрива), а также такие факторы, как дым и туман. Подробнее см. раздел Зрение и свет ранее в этой главе.

7

Спасброски. Спасбросок используется для того, чтобы определить, удалось ли существу избежать или противостоять чему-либо. Когда сундук выпускает токсичный газ, персонажи Филлипа и Эми совершают спасброски Телосложения. Телосложение — одна из шести характеристик, определяющих способности существ, и она связана со здоровьем и выносливостью. Если они проваливают спасброски, то газ вызывает у них состояние Паралича. Подробнее см. раздел «Состояния» в этой главе.



Художник: Craig J Spearing
Оригинал

Сражение

Приключенцы сталкиваются со множеством опасных монстров и гнусных злодеев. В такие моменты часто возникает бой.

Порядок боя

Типичное боевое столкновение — это схватка между двумя сторонами: череда взмахов оружием, финтов, парирований, манёвров и применения заклинаний. Игра разделяет бой на циклы раундов и ходов. Один раунд представляет собой примерно 6 секунд в игровом мире. Во время раунда каждый участник сражения совершает свой ход. Порядок ходов определяется в начале боя, когда все бросают инициативу. После того как каждый совершил свой ход, бой продолжается в следующем раунде, если ни одна из сторон не побеждена.

Пошаговое руководство по бою

Бой разворачивается следующим образом:

Определение позиций. Мастер определяет расположение всех персонажей и монстров. Учитывая порядок передвижения приключенцев или их заявленные позиции в комнате или другом месте, Мастер выясняет, где находятся противники — на каком расстоянии и в каком направлении.

Бросок инициативы. Все участники боевого столкновения совершают проверку инициативы, определяя порядок ходов.

Совершение ходов. Каждый участник битвы совершает ход в порядке инициативы. Когда все участники боя совершили свои ходы, раунд заканчивается. Повторяйте этот шаг, пока бой не завершится.

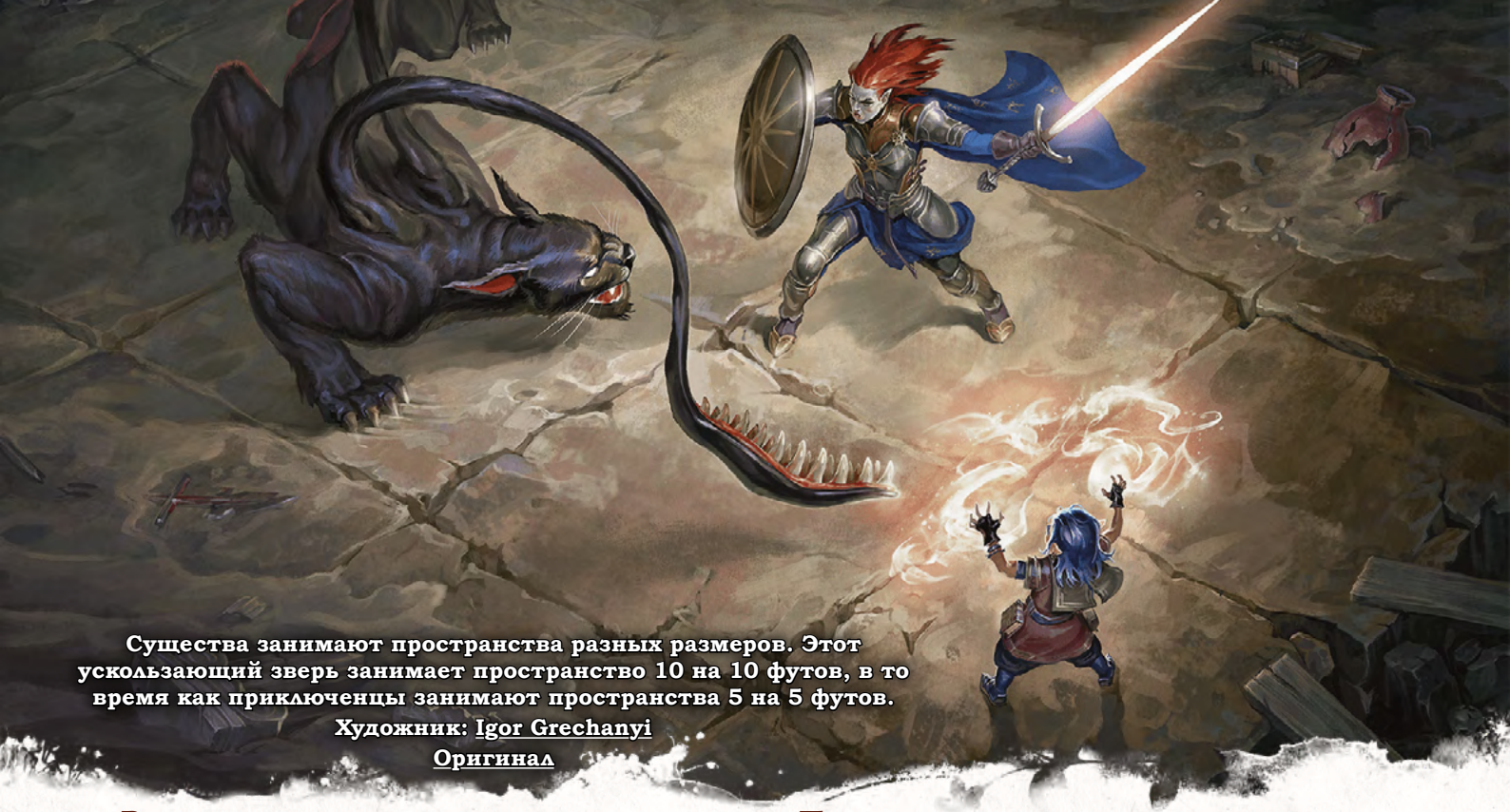
Инициатива

Инициатива определяет порядок ходов во время боя. Когда бой начинается, каждый участник совершает бросок инициативы; они совершают проверку Ловкости, которая определяет их место в порядке Инициативы. Мастер бросает за монстров. Для группы идентичных существ Мастер совершает один бросок, так что все члены этой группы имеют одну и ту же Инициативу.

Неожиданность. Если участник боя застигнут врасплох началом боя, то он совершает бросок инициативы с помехой. Например, если персонаж в засаде, скрытый от противника, то этот противник считается застигнутым врасплох.

Порядок инициативы. Общий результат проверки участника называется его порядком инициативы, или просто инициативой. Мастер выстраивает участников боя в порядке от самого высокого до самого низкого значения инициативы. В этом порядке они действуют каждый раунд. Порядок инициативы остается неизменным от раунда к раунду.

Ничья. Если произошла ничья, то Мастер выбирает очерёдность ходов среди монстров, а игроки выбирают очерёдность ходов среди персонажей. Мастер определяет порядок, если ничья произошла между монстром и персонажем игрока.



Существа занимают пространства разных размеров. Этот ускользающий зверь занимает пространство 10 на 10 футов, в то время как приключенцы занимают пространства 5 на 5 футов.
Художник: Igor Grechanyi
Оригинал

Ваш ход

В свой ход вы можете перемещаться на расстояние, не превышающее вашу скорость, и совершить одно действие. Вы решаете, что сделать первым: двигаться или совершить действие.

Основные действия, которые вы можете совершить, перечислены в разделе «Действия» ранее в этой главе. Умения персонажа и статблок монстра также предоставляют варианты действий. Раздел «Перемещение и позиция» позже в этой главе содержит правила для передвижения.

Общение. Вы можете общаться любым доступным вам способом (короткими высказываниями и жестами) во время своего хода. Это не использует ни ваше действие, ни ваше передвижение.
Продолжительное общение, такое как детальное объяснение чего-либо или попытка убедить врага, требует действия. Действие влияние является основным способом, с помощью которого вы пытаетесь повлиять на монстра.

Взаимодействие с предметами. Вы можете взаимодействовать с одним объектом или элементом окружения бесплатно во время своего передвижения или действия. Например, вы можете открыть дверь во время передвижения, направляясь к врагу.

Если вы хотите взаимодействовать со вторым объектом, то вам нужно выполнить действие использование. Некоторые магические предметы и другие особые объекты всегда требуют действия для использования, как указано в их описании.

Мастер может потребовать от вас использовать действие для любого из этих действий, если оно требует особой осторожности или если оно представляет собой необычное препятствие. Например, Мастер может потребовать от вас выполнить действие использование, чтобы открыть заевшую дверь или повернуть рычаг для опускания подъёмного моста.

Ничего не делать во время своего хода. Вы можете отказаться от перемещения, выполнения действия или чего-либо ещё во время своего хода. Если вы не можете решить, что делать, то подумайте о том, чтобы использовать оборонительное действие уклонение или действие подготовка, чтобы отложить свои действия.

Окончание боя

Бой заканчивается, когда одна из сторон побеждена, что может означать, что существа убиты, выведены из строя, сдались или сбежали. Бой также может закончиться, когда обе стороны соглашаются прекратить его.

Перемещение и позиция

Во время своего хода вы можете перемещаться на расстояние, равное вашей скорости или меньше. Или вы можете решить не перемещаться.

Ваше перемещение может включать в себя лазание, ползание, прыжки и плавание (каждый вид движения объясняется в глоссарии правил). Эти различные виды передвижения можно комбинировать с вашим обычным перемещением или они могут составлять всё ваше перемещение.

Как бы вы ни перемещались с помощью своей скорости, вы вычитаете расстояние каждой части своего перемещения из неё, пока она не будет исчерпана или пока вы не завершите движение, в зависимости от того, что произойдёт раньше.

Скорость персонажа определяется во время создания персонажа. Скорость монстра указана в статблоке монстра. Дополнительную информацию о скорости, а также о специальных скоростях, таких как скорость лазания, полёта или плавания, можно найти в глоссарии правил.

Труднопроходимая местность

Участники боя часто замедляются из-за труднопроходимой местности. Низкая мебель, обломки, заросли, крутые лестницы, снег и мелкие болота — примеры труднопроходимой местности.

Каждый фут движения в труднопроходимой местности требует на 1 фут больше, даже если несколько факторов в пространстве определяют местность труднопроходимой.

Разделение перемещения

Вы можете разделить своё перемещение, используя его часть до и после любого действия, бонусного действия или реакции, которые вы выполняете в тот же ход. Например, если ваша скорость составляет 30 футов, то вы можете пройти 10 футов, выполнить действие, а затем пройти ещё 20 футов.

Падение ничком

В свой ход вы можете принять состояние лежащий ничком (см. глоссарий правил), не используя действия или свою скорость, но вы не можете сделать это, если ваша скорость равна 0 (не перемещение).

Размер существа

Существо относится к категории размера, определяющая площадь пространства, которое существо занимает на карте, как показано в таблице «Размер и пространство существа». Эта таблица перечисляет размеры от самого маленького (крошечный) до самого большого (громадный). Пространство существа — это область, которую оно эффективно контролирует в бою и которая необходима ему для эффективного сражения.

Размер персонажа определяется его видом, а размер монстра указывается в статблоке монстра.

Размер и пространство существа

Размер	Пространство	
	В футах	В клетках
Крошечный	2,5 на 2,5 фута	Четверть клетки
Маленький	5 на 5 футов	1 клетка
Средний	5 на 5 футов	1 клетка
Большой	10 на 10 футов	4 клетки (2 на 2)
Огромный	15 на 15 футов	9 клеток (3 на 3)
Громадный	20 на 20 футов	16 клеток (4 на 4)

Перемещение около других существ

Во время своего перемещения вы можете пройти через пространство союзника, существа, находящегося под воздействием состояния недееспособный (см. глоссарий правил), крошечного существа или существа, которое больше или меньше вас на два размера.

Пространство другого существа является труднопроходимой местностью для вас, если это существо не является крошечным или вашим союзником.

Вы не можете по собственному желанию завершить перемещение в пространстве, занятом другим существом. Если вы каким-то образом завершаете ход в пространстве, занятом другим существом, то вы получаете состояние лежащий ничком (см. глоссарий правил), если только вы не являетесь крошечным или вы больше этого существа по размеру.

Игра на сетке

Если вы играете на квадратной сетке с миниатюрами или другими токенами, то следуйте этим правилам:

Клетка. Клетка это квадрат со стороной 5 футов.

Скорость. Вместо того чтобы перемещаться по футам, двигайтесь по квадратам на сетке, используя свою Скорость в отрезках по 5 футов. Вы можете перевести свою Скорость в квадраты, разделив её на 5. Например, Скорость в 30 футов переводится в 6 квадратов. Если вы часто используете сетку, подумайте о том, чтобы записать свою Скорость в квадратах на листе персонажа.

Вход в квадрат. Чтобы войти в квадрат, у вас должно быть достаточно оставшегося движения для оплаты входа. Вход в незанятый квадрат, смежный с вашим (по прямой или по диагонали), стоит 1 квадрат движения. Вход в квадрат с Труднопроходимой Местностью стоит 2 квадрата. Другие эффекты могут сделать стоимость квадрата ещё выше.

Углы. Диагональное движение не может пересекать угол стены, большого дерева или другого элемента местности, который занимает своё пространство.

Дистанции. Чтобы определить расстояние на сетке между двумя объектами — будь то существа или предметы — посчитайте квадраты от квадрата, смежного с одним из них, и прекратите считать в пространстве другого. Считайте по кратчайшему маршруту.

Совершение атаки

Когда вы совершаете действие атака, вы совершаете атаку. Некоторые другие действия, бонусные действия и реакции также позволяют совершить атаку. Независимо от того, атакуете ли вы рукопашным оружием, стреляете из дальнобойного оружия или совершаете бросок атаки частью заклинания, атака имеет следующую структуру:

Выберите цель. Выберите цель в пределах досягаемости вашей атаки: существо, объект или место.

Определите модификаторы. Мастер определяет: есть ли у цели укрытие (см. следующий раздел) и есть ли у вас преимущество или помеха против цели. Кроме того, заклинания, особые умения и другие эффекты могут накладывать штрафы или бонусы на ваш бросок атаки.

Проведите атаку. Совершите бросок атаки, как описано ранее в этой главе. В случае попадания, вы бросаете кости урона, если конкретная атака не определяет иное. Некоторые атаки вызывают особые эффекты помимо или вместо урона.

Укрытие

Стены, деревья, существа и другие препятствия могут предоставлять укрытие, затрудняя нанесение урона цели. Как указано в таблице «Укрытие», существует 3 степени укрытия, каждая из которых даёт различный эффект цели.

Цель может воспользоваться укрытием только тогда, когда атака или другой эффект исходят с противоположной стороны укрытия. Если цель находится за несколькими источниками укрытия, то применяется только наиболее защищающая степень укрытия; степени укрытия не складываются. Например, если цель находится за существом, которое даёт укрытие наполовину, и стволом дерева, который даёт укрытие на три четверти, то цель имеет укрытие в три четверти.

Укрытие

Степень укрытия	Бонус к цели	Получено от...
Половина	+2 бонус к КД и спасброскам Ловкости	Другого существа или объекта, закрывающего как минимум половину цели
Три четверти	+5 бонус к КД и спасброскам Ловкости	Объекта, закрывающего как минимум три четверти цели
Полное	Нельзя выбрать целью напрямую	Объекта, полностью закрывающего цель

Дальнобойные атаки

Когда вы совершаете дальнобойную атаку, вы стреляете из лука, бросаете топор или иным образом выпускаете снаряды, чтобы поразить врага на расстоянии. Многие заклинания также требуют совершения дальнобойной атаки.

Дистанция

Вы можете совершать дальнобойные атаки только по целям, находящимся в пределах указанной дистанции. Если в дальнобойной атаке, такой как заклинание, указана одна дистанция, то вы не можете атаковать цели за пределами этой дистанции.

В некоторых дальнобойных атаках, например атаке из длинного лука, указаны две дистанции. Меньшее число указывает на нормальную дистанцию, большее — на максимальную дистанцию. При атаке по цели за пределами нормальной дистанции вы совершаете бросок атаки с помехой, и вы не можете атаковать цель, находящуюся за пределами максимальной дистанции.

Дальнобойные атаки в рукопашном бою

Целиться для дальнобойной атаки сложнее, когда рядом с вами находится противник. Когда вы совершаете бросок атаки дальнобойным оружием, заклинанием или иным способом, вы совершаете бросок с помехой, если вы находитесь на расстоянии 5 футов от врага, который может вас видеть и не находится в состоянии недееспособный (см. глоссарий правил).

Рукопашные атаки

Рукопашная атака позволяет вам атаковать цель, находящуюся в пределах вашей досягаемости. Рукопашная атака обычно выполняется с помощью рукопашного оружия или безоружного удара. Многие монстры совершают рукопашные атаки когтями, зубами или другими частями тела. Некоторые заклинания также включают в себя рукопашные атаки.

Досягаемость

Существо имеет досягаемость в 5 футов и, следовательно, может атаковать цели в пределах 5 футов при совершении рукопашной атаки. Некоторые существа обладают рукопашными атаками с досягаемостью более 5 футов, как указано в их описаниях.

Провоцированные атаки

Сражающиеся внимательно следят за тем, когда враги ослабляют свою защиту. Если вы беспечно проходите мимо своих врагов, то вы подвергаете себя опасности, вызывая провоцированную атаку.

Избегание провоцированной атаки. Вы можете избежать провоцированной атаки, если используете действие отход. Вы также не вызываете провоцированную атаку при телепортации или если вы перемещены без использования вашего перемещения, действия, бонусного действия или реакции. Например, вы не вызываете провоцированную атаку, если взрыв выбрасывает вас за пределы досягаемости противника или если вы падаете мимо врага.

Совершение провоцированной атаки. Вы можете совершить провоцированную атаку, когда существо, которое вы видите, покидает вашу досягаемость. Для совершения этой атаки, используйте реакцию, чтобы выполнить одну рукопашную атаку с оружием или безоружный удар против этого существа. Атака происходит прямо перед тем, как существо покидает вашу досягаемость.

Бой верхом

Существо, готовое служить ездовым, должно быть по крайней мере на один размер больше всадника и иметь соответствующую анатомию. Оно может служить в качестве верхового животного, используя следующие правила.

Посадка и спешивание

Во время вашего перемещения вы можете сесть на существо, которое находится в пределах 5 футов от вас, или спешиться. Это стоит количество перемещения, равное половине вашей скорости (округляя в меньшую сторону). Например, если ваша скорость составляет 30 футов, то вам потребуется потратить 15 футов перемещения, чтобы сесть на лошадь.

Управление верховым животным

Вы можете управлять верховым животным, только если оно обучено принимать всадника. Домашние лошади, мулы и подобные существа имеют такую подготовку.

Инициатива управляемого верхового животного меняется и совпадает с вашей, когда вы садитесь на него. Оно перемещается в ваш ход по вашему указанию и имеет только три варианта действий в этот ход: рывок, отход и уклонение. Управляемое верховое животное может двигаться и действовать даже в тот ход, когда вы садитесь на него.

В отличие от этого, независимое верховое животное (то, которое позволяет вам быть верхом, но игнорирует ваше управление) сохраняет свое место в порядке инициативы и перемещается и действует по своему усмотрению.

Падение с верхового животного

Если какой-либо эффект собирается сдвинуть ваше верховое животное против его воли, пока вы на нем, то вы должны успешно совершить спасбросок Ловкости со Сл. 10, иначе упадёте, приземлившись с состоянием лежащий ничком (см. глоссарий правил) в свободное пространство в пределах 5 футов от верхового животного.

Находясь в седле вы также должны совершить этот спасбросок, если сами упали ничком или если ваше животное упало.



Паладин путешествует под водой верхом на гигантском морском коньке
Художник: Gaboleps
Оригинал

Бой под водой

Бой под водой имеет следующие правила.

Штрафы оружия

Когда существо совершает рукопашную атаку оружием под водой и у него нет скорости плавания, то оно имеет помеху на бросок атаки, если только это оружие не наносит колющий урон.

Атака дальнобойным оружием под водой

Бросок атаки дальнобойным оружием под водой автоматически промахивается по цели, находящейся за пределами нормальной дистанции оружия, и этот бросок атаки совершается с помехой против цели, находящейся в пределах нормальной дистанции.

Сопротивление к огню

Любой объект, находящийся под водой, получает сопротивление к урону огнём (объясняется в разделе «Урон и лечение»).

Невидимые атакующие и цели

Когда вы совершаете атаку против цели, которую не видите, вы получаете помеху на бросок атаки. Это справедливо как при попытке угадать местоположение цели, так и при атаке существа, которое вы можете слышать, но не видите. Если цель не находится в месте, на которое вы нацелились, то вы промахиваетесь.

Когда существо не может видеть вас, вы получаете преимущество на броски атаки против него.

Если вы находитесь в засаде, когда совершаете бросок атаки, то вы раскрываете своё местоположение, если атака попадает или промахивается.

Урон и лечение

В D&D травмы и смерть — частые угрозы, как описано в следующих правилах.

Хиты

Хиты представляют собой выносливость и волю к жизни. Существ с большим количеством хитов труднее убить. Ваш максимум хитов — это количество хитов, которое у вас есть, когда вы не ранены. Текущие хиты могут быть любым числом от максимума до 0, что является наименьшим возможным значением хитов. Каждый раз, когда вы получаете урон, то вычитайте его из ваших хитов. Потеря хитов не влияет на ваши способности, пока вы не достигнете 0 хитов.

Если у вас половина хитов или меньше, то вы окровавлены, что само по себе не оказывает игрового эффекта, но может вызвать другие эффекты.

Броски урона

Каждое оружие, заклинание и наносящее урон умение монстра указывает, какой урон оно наносит. Вы бросаете кости урона, добавляете необходимые модификаторы и наносите урон своей цели. Если у вас есть штраф к урону, то возможно нанести 0 урона, но не отрицательный урон.

При атаке оружием вы добавляете свой модификатор характеристики (тот же, который использовался для броска атаки) к броску урона. Заклинание указывает, какие кости бросать для определения урона и нужно ли добавлять какие-либо модификаторы. Если правило не говорит иначе, то вы не добавляете свой модификатор характеристики к фиксированному значению урона, который не требует броска кости, например, к урону от духовой трубки. См. главы 6 и 7 для определения костей урона оружия и заклинаний.

Критические попадания

Когда вы совершаете критическое попадание, вы наносите дополнительный урон. Бросьте кости урона для этой атаки дважды, сложите их и добавьте все соответствующие модификаторы, как обычно. Например, если вы совершили критическое попадание кинжалом, то бросьте 2к4 для нанесения урона вместо 1к4 и добавьте соответствующий модификатор характеристики. Если атака включает другие кости урона, например, от умения Скрытая атака плута, то вы также бросаете эти кости дважды.

Спасброски и урон

Урон через спасброски использует эти правила.

Урон по нескольким целям

Когда вы создаете эффект, наносящий урон, который заставляет две или более целей совершить спасбросок одновременно, бросьте урон один раз для всех целей. Например, когда волшебник использует заклинание Огненный шар, урон от заклинания определяется одним броском сразу для всех существ, попавших в радиус взрыва.

Половина урона

Многие эффекты спасбросков наносят цели половину урона (округляется в меньшую сторону), если цель успешно проходит спасбросок. В таком случае, персонаж получит половину от величины урона, который получил бы при провале спасброска.

Типы урона

Каждый случай урона имеет тип, например, огненный или рубящий. Типы урона перечислены в глоссарии правил и не имеют собственных правил, но другие правила, такие как сопротивление, зависят от типов урона.

Сопротивление и уязвимость

Некоторые существа и объекты имеют сопротивление или уязвимость к определённым типам урона. Если у вас есть сопротивление к типу урона, то урон этого типа уменьшается вдвое (округляется в меньшую сторону). Если у вас есть уязвимость к типу урона, то урон этого типа удваивается против вас. Например, если у вас есть сопротивление к урону холодом, то такой урон уменьшается вдвое против вас, а если у вас есть уязвимость к урону огнём, то такой урон удваивается против вас.

Не складываются

Множество случаев сопротивления или уязвимости, влияющих на один и тот же тип урона, считаются только одним случаем. Например, если у вас есть сопротивление к урону некротической энергией, а также сопротивление ко всему урону, то урон некротической энергией уменьшается вдвое против вас.

Порядок применения

Модификаторы урона применяются в следующем порядке: сначала применяются корректировки, такие как: бонусы, штрафы или множители; затем применяется сопротивление; и, наконец, применяется уязвимость. Например, если существо имеет сопротивление ко всему урону и уязвимость к урону огнём и оно находится в магической ауре, которая уменьшает весь урон на 5, то при получении 28 единиц урона огнём сначала урон уменьшается на 5 (до 23), затем уменьшается вдвое из-за сопротивления существа (и округляется до 11), а затем удваивается из-за его уязвимости (до 22).

Иммунитет

Некоторые существа и объекты имеют иммунитет к определённым типам урона и состояниям. Иммунитет к типу урона означает, что вы не получаете урон этого типа, а иммунитет к состоянию означает, что вы не подвержены его воздействию.

Лечение

Хиты могут быть восстановлены магией, такой как заклинание Лечение ран или зелье лечения, или во время короткого или продолжительного отдыха (см. глоссарий правил).

Когда вы получаете лечение, то восстановленные хиты добавляются к вашим текущим хитам. Ваши хиты не могут превышать ваш максимальный запас хитов, поэтому любые восстановленные хиты, превышающие максимум, теряются. Например, если вы получаете 8 хитов лечения, имея 14 хитов и максимальный запас хитов 20, то вы восстанавливаете 6 хитов, а не 8.

Отдых

Приключенцы не могут проводить каждый час в приключениях. Им нужен отдых. Любое существо может взять часовой короткий отдых в течение дня и 8-часовой продолжительный отдых, чтобы завершить его. Восстановление хитов — одно из основных преимуществ отдыха. Глоссарий правил предоставляет правила для короткого и продолжительного отдыха.

Падение до 0 хитов

Когда количество хитов существа падает до 0, то оно либо умирает мгновенно, либо теряет сознание, как объяснено ниже.

Мгновенная смерть

Основные способы мгновенной смерти существа:

Смерть монстра. Монстр умирает мгновенно, как только его хиты достигают 0, хотя Мастер может проигнорировать это правило для конкретного монстра и рассматривать его как персонажа.

Максимум хитов 0. Существо умирает, если его максимальный запас хитов достигает 0. Некоторые эффекты истощают жизненную энергию, уменьшая максимальный запас хитов существа.

Огромный урон. Когда урон снижает количество хитов персонажа до 0 и остаётся нанесённый урон, то персонаж умирает, если оставшийся урон равен или превышает его максимальный запас хитов. Например, если у вашего персонажа максимум 12 хитов, в данный момент у него 6 хитов, и он получает 18 урона, персонаж падает до 0 хитов, но остаётся 12 урона. Персонаж умирает, так как 12 урона равно его максимальному запасу хитов.

Смерть персонажа

Если ваш персонаж умирает, то другие могут найти магический способ воскресить его, например, используя заклинание Низшее воскрешение. Или поговорите с Мастером о создании нового персонажа для присоединения к группе. В глоссарии правил есть дополнительная информация о состоянии смерти.

Потеря сознания

Если ваши хиты опустились до 0, но вы не умерли мгновенно, то вы получаете состояние «Бессознательный» (см. глоссарий правил) до тех пор, пока не восстановите любое количество хитов. Вам также придётся делать спасброски от смерти (см. ниже).

Спасброски от смерти

Каждый раз, когда вы начинаете свой ход с 0 хитов, вы должны сделать спасбросок от смерти, чтобы определить, приближаетесь ли вы к смерти или цепляетесь за жизнь.

В отличие от других спасбросков, этот не связан с характеристикой. Теперь вы в руках судьбы.

Три успеха/провала. Бросьте 1к20. Если выпадает 10 или больше, то вы преуспеваете. В противном случае вы терпите неудачу. Сам по себе успех или провал не имеет эффекта. После третьего успеха вы стабилизируетесь (см. Стабилизация персонажа ниже). После третьего провала вы умираете. Успехи и провалы не обязательно должны быть подряд; ведите учёт и успехов, и провалов, пока не наберёте три одинаковых результата. Количество успехов и провалов сбрасывается до нуля, когда вы восстанавливаете хиты или стабилизируетесь.

Бросок 1 или 20. Когда вы выбрасываете 1 на к20 для спасброска от смерти, то вы получаете два провала. Если вы выбрасываете 20 на к20, то вы восстанавливаете 1 хит.

Урон при 0 хитов. Если вы получаете урон, имея 0 хитов, то вы получаете провал спасброска от смерти. Если урон является критическим попаданием, то вы получаете два провала вместо одного. Если урон равен или превышает ваш максимальный запас хитов, вы умираете.

Стабилизация персонажа

Вы можете использовать действие помощь, чтобы попытаться стабилизировать существо с 0 хитов, что требует успешной проверки Мудрости (Медицина) со Сл. 10. Стабилизированное существо не совершает спасброски от смерти, несмотря на то, что у него 0 хитов, но оно всё равно находится в бессознательном состоянии. Если существо получает урон, то оно перестаёт быть стабилизированным и снова начинает совершать спасброски от смерти. Стабилизированное существо, которое не было исцелено, восстанавливает 1 хит через 1к4 часов.

Выведение существа из строя

Когда вы снижаете хиты существа до 0 с помощью рукопашной атаки, то вы можете вместо этого снизить хиты существа до 1 и наложить на него состояние бессознательный. Существо начинает короткий отдых, в конце которого это состояние прекращается. Состояние прекращается раньше, если существо восстанавливает хиты или если кто-то предпринимает действие, чтобы оказать ему первую помощь, успешно пройдя Сл. 10 Проверку Мудрости (Медицина).

Временные хиты

Некоторые заклинания и другие эффекты предоставляют временные хиты, которые служат буфером перед потерей настоящих хитов, как описано ниже.

Сначала теряются временные хиты. Если у вас есть временные хиты и вы получаете урон, то эти хиты теряются первыми и оставшийся урон переносится на ваши обычные хиты. Например, если у вас есть 5 временных хитов и вы получаете 7 урона, то вы теряете эти временные хиты, а затем теряете 2 обычных хита.

Длительность. Временные хиты остаются до тех пор, пока они не иссякнут или вы не завершите продолжительный отдых (см. глоссарий правил).

Они не суммируются

Временные хиты не могут быть сложены вместе. Если у вас уже есть временные хиты и вы получаете новые, то вы решаете: оставить ли старые или взять новые. Например, если заклинание даёт вам 12 временных хитов, когда у вас уже есть 10, то вы можете оставить 12 или 10, но не 22.

Это не хиты и не исцеление

Временные хиты не могут быть добавлены к вашим хитам, исцеление не восстанавливает их, а получение временных хитов не считается исцелением. Поскольку временные хиты не являются хитами, то существо может иметь полные хиты и при этом получить временные хиты.

Если у вас 0 хитов, то получение временных хитов не возвращает вас в сознание. Только настоящее исцеление может спасти вас.

Состояния

Многие эффекты накладывают состояние, временный статус, который изменяет способности получателя. Следующие состояния определены в глоссарии правил:

- Ослеплённый
- Отравленный
- Недееспособный
- Оглохший
- Опутанный
- Парализованный
- Испуганный
- Бессознательный
- Схваченный
- Очарованный
- Лежащий ничком
- Невидимый
- Истощённый
- Ошеломлённый
- Окаменевший

Описание состояния указывает, что происходит с существом, на которое оно наложено, и некоторые состояния накладывают другие состояния.

Продолжительность

Состояние длится либо указанное время, либо до тех пор, пока не будет устранено (например, состояние лежащий ничком устраняется подъёмом).

Без накопления

Если на вас наложены несколько эффектов, накладывающих одно и то же состояние, то каждый эффект имеет свою продолжительность, но эффект состояния не ухудшается. Либо вы находитесь под действием состояния, либо нет. Состояние истощённый является исключением; его эффекты усиливаются, если вы находитесь под этим состоянием и получаете его снова.

Пример боя и урона

В этой сцене угрозы заставляют группу искателей приключений вступить в бой. Этот пример демонстрирует поочерёдный ход боя, который даёт каждому игроку возможность описать свои действия в напряжённые моменты схватки.

В замке Равенлофт персонажи вступают в бой!

Джаред (как ДМ): Жёлтый лишайник покрывает потолок в этом проходе, вдоль которого идут ниши по обе стороны.

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

8 **Джаред:** В каждой из них лежат человеческие скелеты. Тишину внезапно нарушает грохот костей, когда скелеты встают на ноги вокруг вас и готовятся к атаке!

Рассел: Ах! Сколько скелетов?

9 **Джаред:** Всего их десять и они враждебны. Бросайте инициативу!

Рассел: Десять скелетов? Ого! У меня 16.

Мэйв (как Мирабелла): У меня 8.

Филлип (как Гарет): Невероятная двойка для Гарета.

Эми (как Ауро): У меня 19!

10 **Джаред:** Плут реагирует быстро, но не так быстро, как скелеты! У них 20. Первые четверо атакуют того, кто идет впереди: Шрива.

Рассел: О, боже.

Джаред: Их броски на атаку: 8, 16, 18 и 20.

11 **Рассел:** 8 и 16 не пробивают мой КД, но остальные попадают.

Джаред: Двое из них вонзают свои сломанные клинки, нанося в общей сложности 9 колющего урона.

Рассел: Это всё, на что вы способны?

Филлип: Никогда не говори такое Мастеру.

Джаред: Хех. Теперь двое из них атакуют Ауро. Первый бросок - это натуральная 1: промах. Второй бросок - 16.

Эми: Это попадание.

Джаред: Ты получаешь 4 колющего урона, а один из них атакует Мирабеллу с броском на 14.

12 **Мэйв:** Попадает. Нет, постой! Я кастую Щит, так что промах.

Джаред: Клинок скелета отскакивает от твоего магического щита. Затем двое из них атакуют Гарета. Один промахивается с 5, но другой наносит точный удар с 21, нанося 7 колющего урона.

Филлип: Это привлекло мое внимание!

Джаред: Это были девять атак. Один скелет остался в конце коридора. Он подходит ближе и ждёт удобного момента. Теперь ход Ауро.

Эми: Я атакую одного из тех, кто рядом со мной. 24 попадает?

Джаред: Уверенный удар!

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

Джаред: Да.

13 **Эми:** Тогда с моей Скрытой атакой это 22 урона!

Джаред: Твой клинок вонзается в пустую глазницу, и скелет с грохотом падает на землю, вновь становясь безвредным.

Эми: Затем я использую отход Хитрым действием за бонусное действие и перемещаюсь на 20 футов.

Джаред: Очень хорошо. Шрив?

14 **Рассел:** Я роняю свой меч и вытаскиваю свой боевой молот. Время ломать кости! Моя первая атака на 21, попадает и наносит 7 дробящего урона.

Джаред: Он пытается заблокировать твою атаку, но сила твоего удара уничтожает скелета!

8 **Начало боя.** Пока Мастер описывает, как скелеты оживают, он готовится к началу боя, мысленно определяя расположение всех участников, обращаясь к карте местности и установленному строю отряда.

9 **Бросок инициативы.** Следующий шаг в бою — это проверка инициативы для всех участников.

10 **Ход в порядке инициативы.** Теперь каждый участник сражения действует в порядке инициативы. Скелеты ходят первыми, потому что их инициатива равна 20.

11 **Броски атаки.** Когда существо атакует, будь то удар мечом или выстрел из лука, его игрок совершает бросок атаки. Если итоговый результат равен или выше класса доспеха (КД) цели, то атака попадает.

12 **Заклинания и реакции.** Мирабелла накладывает заклинание Щит. Особенность этого заклинания заключается в том, что его можно использовать даже не в свой ход реакцией (см. раздел «Действия» ранее в этой главе).

13 **Особые способности.** Скрытая атака Ауро позволяет ему нанести дополнительный урон скелетам, а Хитрое действие позволяет ему бонусным действием отступить. Эти примеры классовых способностей (описанных в главе 3) позволяют персонажам обходить правила.

14 **Уязвимость.** Атака, наносящая дробящий урон, смертельно опасна для скелетов. Шрив знает это из прошлого опыта, поэтому он бросает свой меч и берёт оружие, наносящее дробящий урон. Оно наносит всего 7 единиц урона, но Мастер знает, что скелет на самом деле получает 14 единиц урона.



Художник: John Grello
Оригинал

Рассел: Я бью по следующему скелету с броском на 11.

Джаред: Скелет уворачивается.

Рассел: Чёрт. Это конец моего хода.

Джаред: Мирабелла?

15 **Мэйв:** Сколько скелетов я могу захватить в 15-футовый куб?

Джаред: Троих, если не хочешь задеть Шрива.

16 **Мэйв:** Это, наверное, лучше. Я накладываю Волну грома на этих троих, используя ячейку заклинания 2 уровня. Раздается громкий грохот и волна громовой силы накрывает скелетов. Им нужно совершить спасбросок Телосложения со Сл. 15.

Джаред: Все провалили!

Мэйв: Поскольку я использую ячейку 2 уровня, то это 15 урона громом, и они отбрасываются на 10 футов назад.

Джаред: Их отбросило назад и они разлетелись на куски.

Мэйв: Отлично! Четверо повержены, осталось шестеро.

Джаред: И, наконец, ход Гарета!

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

Джаред: Все шестеро.

17 **Филлип:** Я поднимаю свой священный символ и прошу Пелора, Святое Солнце, сжечь этих скелетов. Им нужно совершить спасбросок Мудрости со Сл. 15.

Джаред (бросает): О, эти числа не впечатляют. Никто даже близко не прошёл.

Филлип: Каждый из них получает 18 урона излучением и...

Джаред: Не беспокойся про «и». Пелор полностью уничтожает этих скелетов! На мгновение их силуэты озаряет яркая вспышка света и они пропадают, оставив после себя лишь сломанные мечи.

15

Области эффекта. Заклинания и многие другие эффекты в игре охватывают определённую область, которая определяется правилами, как, например, 15-футовый куб у заклинания Волна грома. Смотрите глоссарий правил для получения дополнительной информации об областях действия.

16

Спасброски. Скелеты совершают спасброски Телосложения, чтобы противостоять заклинанию Волна грома. Если они проваливают эти спасброски, то получают урон и отталкиваются, как указано в описании этого заклинания.

Урон и Хиты. У каждого скелета по 13 хитов, поэтому заклинания и атаки в этом примере наносят достаточно урона, чтобы их уничтожить. Если бы заклинание или атака нанесли меньше 13 урона, то Мастер следил бы за тем, сколько урона получил каждый скелет, пока его хиты не уменьшатся до 0 и он не будет уничтожен.

17

Спасброски. Испепеление нежити Гарета — это черта класса (см. главу 3). Как и заклинание Волна грома Мирабеллы, Испепеление нежити заставляет скелетов совершать спасбросок.



Межпланарные исследователи Хэнк, Бобби, Шейла, Диана и Престо стоят на пороге своего следующего приключения
Художник: Dmitry Burmak
Оригинал

Глава 2: Создание персонажа

Вы можете создать персонажа для Подземелий и Драконов, используя элементы правил, представленные в этой книге. Ваш персонаж - это сочетание игровых характеристик, зацепок для ролевого отыгрыша и вашего воображения. Вы выбираете класс (например, воин или волшебник), предысторию (например, моряк или послушник) и вид (например, человек или эльф). Вы также придумываете личность и внешность своего персонажа. Когда создание завершено, ваш персонаж служит вашим аватаром в мультивселенной D&D.

Подготовка

Прежде, чем приступить к созданию персонажа, необходимо немного подготовиться, как описано ниже.

Обсудите с вашим Мастером

Начните с обсуждения с вашим Мастером типа игры в D&D, которую он планирует проводить. Например, если Мастер черпает вдохновение из греческих мифов, то вы скорее всего не выберете персонажа, который пиратствует в открытом море. Подумайте о том, каким приключенцем вы хотите быть в этой игре. Если вы не знаете с чего начать, то взгляните на иллюстрации персонажей в этой книге для вдохновения.

Лист персонажа

Вы будете записывать основную информацию о своем персонаже на листе персонажа. В этой главе под «лист персонажа» мы подразумеваем то, что вы используете для отслеживания информации о вашем персонаже, будь то распечатанный лист персонажа (как тот, что представлен на следующих страницах); цифровой лист персонажа, как на D&D Beyond, или простой лист бумаги. Выберите тот стиль, что вам по душе, и приступайте к созданию персонажа!

Создание твоего персонажа

Вот шаги для создания персонажа. Каждый шаг подробно рассматривается в этой главе.

Выберите класс. Каждый приключенец представляет тот или иной класс. В широком смысле класс описывает предрасположенность персонажа, его особые таланты и предпочитаемые тактики.

Определите происхождение. Происхождение персонажа включает два элемента: предыстория и вид. Как персонаж провёл годы, предшествующие жизни приключенца? Кто его предки? Вы также можете выбрать языки, которые знает ваш персонаж.

Определите характеристики. Многие действия вашего персонажа в игре зависят от его шести характеристик.

Выберите мировоззрение. Мировоззрение — это краткое обозначение морального компаса вашего персонажа.

Заполните подробности. Заполните остальные подробности о вашем персонаже в лист персонажа на основе сделанных вами выборов.

На листе персонажа на следующих страницах многие поля помечены номером, соответствующим одному из этих шагов.

Нулевая сессия

Некоторые Мастера начинают кампанию с «нулевой сессии», первой встречи, сосредоточенной на создании персонажей и определении ожиданий, включая темы, которых следует избегать, а также те, которые следует поднять. Нулевая сессия предоставляет отличную возможность поговорить с другими игроками и Мастером, решить, знают ли ваши персонажи друг друга, как они познакомились и какие типы заданий группа может выполнять вместе.

Шаг 1: Выберите класс

Выберите класс и запишите его на листе персонажа. Таблица «Обзор классов» кратко описывает классы. См. главу 3 для подробного описания классов.

Обзор классов

Класс	Предпочитает...	Основная хар.	Сложность
Бард	Исполнение	Харизма	Высокая
Варвар	Сражение	Сила	Средняя
Воин	Оружие	Сила или Ловкость	Низкая
Волшебник	Книги заклинаний	Интеллект	Средняя
Друид	Природу	Мудрость	Высокая
Жрец	Богов	Мудрость	Средняя
Колдун	Оккультные знания	Харизма	Высокая
Монах	Сражение без оружия	Ловкость и Мудрость	Высокая
Паладин	Защиту	Сила и Харизма	Средняя
Плут	Скрытность	Ловкость	Низкая
Следопыт	Выживание	Ловкость и Мудрость	Средняя
Чародей	Энергию	Харизма	Высокая

Запишите ваш уровень

Запишите уровень вашего персонажа на листе персонажа. Обычно персонаж начинает с 1 уровня и повышается в уровне, участвуя в приключениях и получая опыт.

Запишите ваш опыт. Также запишите ваш опыт. Персонаж 1 уровня имеет 0 опыта.

Начало на более высоком уровне. Ваш Мастер может начать игру с более высокого уровня. Если вы начинаете с 3 уровня или выше, то запишите ваш выбранный подкласс на листе персонажа. См. раздел Начало на более высоких уровнях далее в главе для получения дополнительной информации.

Запишите владение доспехами

Ваш класс может дать вам владение определёнными категориями доспехов. Запишите в лист персонажа, какими категориями доспехов владеет ваш персонаж. Владение категорией доспехов значит, что вы можете носить доспехи этой категории эффективно, получая от них бонусы к защите. Категории доспехов описаны в главе 6.

Не забудьте об этом

Позже вы заполните больше деталей о вашем классе. Выбор класса — это самое важное решение при создании персонажа и оно влияет на многие решения, которые вы примете на следующих шагах. Вы вернетёсь к описанию вашего класса в главе 3 ещё несколько раз до завершения создания персонажа.

Имя персонажа

Предыстория

Вид

Класс

Подкласс

Уровень

Опыт

Класс Доспеха

Щит

Хиты

Текущие

Временные

Максимальные

Кости хитов

Потрачено

Максимально

Спасброски от смерти

Успехи

Провалы

DUNGEONS & DRAGONS

Бонус мастерства

Инициатива

Скорость

Размер

Пассивная внимательность

Сила

Значение

Модификатор

- Спасбросок
- Атлетика

Ловкость

Значение

Модификатор

- Спасбросок
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

Телосложение

Значение

Модификатор

- Спасбросок

Героическое вдохновение

Интеллект

Значение

Модификатор

- Спасбросок
- Аркана
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

Мудрость

Значение

Модификатор

- Спасбросок
- Уход за животными
- Внимательность
- Медицина
- Проницательность
- Выживание

Харизма

Значение

Модификатор

- Спасбросок
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

Оружие и заговоры с уроном

Название	Бонус атаки/СЛ	Урон и тип урона	Примечания

Умения класса

Умения вида

Черты

Владение снаряжением

Доспехи — Лёгкие — Средние — Тяжёлые — Щиты

Оружие

Инструменты

Скачать пустой шаблон листа персонажа на русском языке

5 Заклинательная характеристика

5 **Модификатор характеристики**

5 **Сложность спасброска**

5 **Бонус атаки заклинанием**



5 Ячейки заклинаний

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

5 Заговоры и подготовленные заклинания

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

3 Внешность

2 Биография и характер

Мировоззрение

4

2 Языки

2 Снаряжение

Настройка на магические предметы

2 Монеты

ММ	СМ	ЭМ	ЗМ	ПМ

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

Скачать пустой шаблон листа персонажа на английском языке



Подумайте, как ваши решения переплетаются и направляют вашего персонажа на путь приключений
Художник: Chris Seaman
Оригинал

Сбалансированная группа

Классическая группа в D&D состоит из жреца, воина, плута и волшебника. Эти четыре класса имеют самую долгую историю в игре, но, что ещё важнее, они приносят в приключения сбалансированное сочетание способностей. Вы можете использовать этот состав группы или изменить его, следуя этим рекомендациям:

Жрец. Замените на барда или друида.

Воин. Замените на варвара, монаха, паладина или следопыта.

Плут. Замените на барда или следопыта.

Волшебник. Замените на барда, чародея или колдуна.

Шаг 2: Определение происхождения

Определение происхождения вашего персонажа включает выбор предыстории, вида и двух языков. Предыстория персонажа представляет место и занятие, которые оказали наибольшее влияние на персонажа. Сочетание предыстории, вида и языков даёт плодородную почву для вашего воображения, когда вы обдумываете ранние годы вашего персонажа.

Выберите предысторию

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

Выбранная вами предыстория влияет на шаг 3, когда вы определяете характеристики вашего персонажа. Если вам трудно выбрать, то таблица «Характеристики и предыстории» показывает, какие предыстории дают бонусы к каким характеристикам. Найдите основную характеристику вашего класса в этой таблице.

Характеристики и предыстории

Хар.	Предыстории
Сила	Ремесленник, Артист, Фермер, Стражник, Благородный, Моряк, Солдат
Ловкость	Ремесленник, Шарлатан, Преступник, Артист, Путешественник, Моряк, Писарь, Солдат, Странник
Телосложение	Шарлатан, Преступник, Фермер, Путешественник, Отшельник, Торговец, Мудрец, Солдат
Интеллект	Послушник, Ремесленник, Преступник, Стражник, Торговец, Благородный, Мудрец, Писарь
Мудрость	Послушник, Фермер, Стражник, Путешественник, Отшельник, Мудрец, Моряк, Писарь, Странник
Харизма	Послушник, Шарлатан, Артист, Отшельник, Торговец, Благородный, Странник

Запишите свою черту. Предыстория даёт вам черту, которая наделяет вашего персонажа особыми способностями. Черты описаны в главе 5. Запишите черту на листе персонажа.

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

Ваш класс также предоставляет владения. Проверьте описание вашего класса в главе 3 и отметьте владения на листе персонажа.

На примере листа персонажа вы можете указать владение навыками и спасбросками, отметив кружок рядом с ними.

Таблица умений в описании вашего класса показывает ваш бонус к мастерству (описан в главе 1), который составляет +2 для персонажа 1 уровня. Запишите это число на листе персонажа. Другие числа, связанные с этими владениями, вы заполните на шаге 5.

Выберите начальное снаряжение. Ваши предыстория и класс предоставляют начальное снаряжение. Любые монеты, которые вы получите на этом шаге, можно сразу потратить на снаряжение из главы 6.

Кроме того, вы можете взять одну безделушку бесплатно (см. таблицу Безделушки в конце этой главы). Запишите выбранное снаряжение на листе персонажа. Снаряжение описано в главе 6, но сейчас можно просто записать его, а детали уточнить позже. На примере листа персонажа также есть место, чтобы отметить монеты, оставшиеся после покупки снаряжения, а также сокровища, которые вы найдёте в своих приключениях.

Выберите вид (расу)

Выберите вид для вашего персонажа. Следующие варианты видов описаны в главе 4: аасимар, драконорождённый, дварф, эльф, гном, голиаф, полурослик, человек, орк и тифлинг. Как только вы выберете вид, запишите его на вашем листе персонажа. Затем укажите особенности вашего вида.

Размер и скорость вашего персонажа определяются выбранным видом; запишите эти данные в соответствующие поля на листе персонажа (вы можете записать только первую букву вашего размера).

Представьте своё прошлое и настоящее

Позвольте предыстории и виду вашего персонажа вдохновить вас на продумывание его прошлого. Это прошлое привело персонажа к его настоящему. Имея это в виду, ответьте на следующие вопросы от лица вашего персонажа:

- Кто вас воспитал?
- Кто был вашим самым дорогим другом детства?
- Был ли у вас питомец, когда вы росли?
- Влюблялись ли вы? Если да, то в кого?
- Присоединились ли вы к какой-либо организации, например, к гильдии или религии? Если да, являетесь ли вы до сих пор её членом?
- Что из вашего прошлого вдохновляет вас на приключения сейчас?

Выбор Языков

Ваш персонаж знает как минимум три языка: общий и два языка, которые вы выберете или определите броском из таблицы «Стандартные языки». Знание языка означает, что ваш персонаж может общаться на нём, читать и писать. Ваш класс и другие особенности могут также предоставить вам дополнительные языки.

Таблица «Стандартные языки» перечисляет языки, широко распространённые в мирах D&D. Каждый персонаж знает общий язык, который возник в планарном мегаполисе Сигил, центре мультивселенной. Другие стандартные языки произошли от первых представителей самых известных видов в мирах D&D и с тех пор широко распространились.

Стандартные языки

1к12	Язык	Происхождение
—	Общий	Сигил
1	Общий язык жестов	Сигил
2	Драконий	Драконы
3-4	Дварфский	Дварфы
5-6	Эльфийский	Эльфы
7	Великаний	Великаны
8	Гномий	Гномы
9	Гоблинский	Гоблиноиды
10-11	Полурослико в	Полурослики
12	Орочий	Орки

Таблица «Редкие языки» включает языки, которые либо являются тайными, либо происходят из других планов бытия и поэтому менее распространены в мирах Материального плана. Некоторые черты позволяют персонажу выучить редкий язык.

Редкие языки

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

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

Предыстории и виды из прошлых книг

Предыстории в старых книгах D&D не включают корректировки характеристик. Если вы используете предысторию из старой книги, отрегулируйте свои характеристики, увеличив одно значение на 2 и другое на 1, либо увеличив три значения на 1. Ни одно из этих увеличений не может повысить значение выше 20.

Аналогично, виды из старых книг включают увеличения характеристик. Если вы используете вид из старой книги, игнорируйте эти увеличения и используйте только те, которые даны вашей предысторией.

Также, если выбранная вами предыстория не предоставляет черту, то вы получаете черту Происхождения на ваш выбор.

Шаг 3: Определение характеристик

Чтобы определить характеристики вашего персонажа, сначала нужно создать набор из шести чисел, используя инструкции ниже, а затем распределить их между шестью характеристиками. В главе 1 объясняется, что означает каждая характеристика.

Генерация ваших показателей

Определите свои характеристики, используя один из следующих трёх методов. Ваш Мастер может предпочесть определённый метод.

Стандартный набор. Используйте следующие 6 значений для ваших характеристик: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Случайная генерация. Бросьте 4к6 и запишите сумму трёх наибольших костей. Повторите это ещё 5 раз, чтобы у вас получилось 6 чисел.

Покупка за очки. У вас есть 27 очков, которые можно потратить на характеристики. Стоимость каждого значения показана в таблице «Стоимость очков характеристик». Например, значение 14 стоит 7 из ваших 27 очков.

Стоимость очков характеристик

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

Распределение характеристик

Когда у вас будет шесть значений, распределите их между Силой, Ловкостью, Телосложением, Интеллектом, Мудростью и Харизмой, учитывая основную характеристику вашего класса. Заполните также модификаторы характеристик.

Если вы используете вариант со Стандартным набором, обратитесь к таблице «Стандартный набор по классам» для предложений, как распределить значения для вашего класса. Таблица предлагает назначить наивысшие значения основным характеристикам класса. Если вы использовали другой метод для генерации характеристик, то вы всё равно можете использовать эту таблицу как руководство для распределения наивысших и низших значений.

Стандартный набор по классам

Класс	Сил	Лвк	Тел	Инт	Мдр	Хар
Варвар	15	13	14	10	12	8
Бард	8	14	12	13	10	15
Жрец	14	8	13	10	15	12
Друид	8	12	14	13	15	10
Воин	15	14	13	8	10	12
Монах	12	15	13	10	14	8
Паладин	15	10	13	8	12	14
Следопыт	12	15	13	8	14	10
Плут	12	15	13	14	10	8
Чародей	10	13	14	8	12	15
Колдун	8	14	13	12	10	15
Волшебник	8	12	13	15	14	10

Настраиваемые характеристики

После распределения ваших характеристик скорректируйте их в соответствии с вашей предысторией. В вашей предыстории указаны 3 характеристики; увеличьте одну из них на 2, другую — на 1, или увеличьте все три на 1. Ни одно из этих увеличений не может поднять характеристику выше 20.

Некоторые игроки предпочитают увеличивать основную характеристику своего класса, в то время как другие предпочитают увеличивать низкий показатель.

Определение модификаторов характеристик

Наконец, определите модификаторы ваших характеристик, используя таблицу «Характеристики и модификаторы». Запишите модификатор рядом с каждой характеристикой.

Характеристики и модификаторы

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

Опишите внешность и личность

Показатели характеристик являются важной частью правил, но они могут быть чем-то большим. После того как вы распределите свои показатели характеристик, подумайте о том, что эти показатели могут сказать о внешности и личности вашего персонажа. Очень сильный персонаж с низкой Харизмой может выглядеть и вести себя иначе, чем харизматичный персонаж с низкой Силой. Следующие таблицы с описаниями предлагают идеи, как можно описать вашего персонажа в зависимости от высоких или низких показателей характеристик.

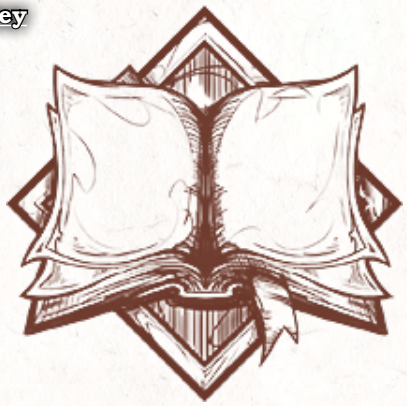
Запишите внешность и личность вашего персонажа на его листе персонажа.

Художник: Randall Mackey
Оригинал



Сила

1к4	Высокая Сил.	1к4	Низкая Сил.
1	Мускулистый	1	Хилый
2	Жилистый	2	Тощий
3	Ратующий	3	Застеничивый
4	Прямолинейный	4	Уклончивый



Интеллект

1к4	Высокий Инт.	1к4	Низкий Инт.
1	Решительный	1	Простодушный
2	Логичный	2	Нелогичный
3	Эрудированный	3	Несведущий
4	Любознательный	4	Легкомысленный



Ловкость

1к4	Высокая Лов.	1к4	Низкая Лов.
1	Гибкий	1	Нервный
2	Энергичный	2	Неуклюжий
3	Суетливый	3	Нерешительный
4	Уравновешенный	4	Неустойчивый



Мудрость

1к4	Высокая Мдр.	1к4	Низкая Мдр.
1	Спокойный	1	Неосторожный
2	Тактичный	2	Рассеяный
3	Заботливый	3	Забывчивый
4	Осторожный	4	Наивный



Телосложение

1к4	Высокая Тел.	1к4	Низкая Тел.
1	Активный	1	Болезненный
2	Здоровый	2	Брезгливый
3	Плотный	3	Сонный
4	Коренастый	4	Хрупкий



Харизма

1к4	Высокая Хар.	1к4	Низкая Хар.
1	Очаровательный	1	Педантичный
2	Властный	2	Без чувства юмора
3	Весёлый	3	Замкнутый
4	Вдохновляющий	4	Бестактный

Шаг 4. Выбор мировоззрения

Выберите мировоззрение вашего персонажа из представленных ниже вариантов и укажите его на листе персонажа.

D&D предполагает, что персонажи игроков не придерживаются злого мировоззрения. Проконсультируйтесь с вашим Мастером перед созданием злого персонажа.

Девять мировоззрений

Мировоззрение существа в общих чертах описывает его этические установки и идеалы. Мировоззрение — это сочетание двух факторов: один определяет мораль (добрый, злой или нейтральный), а другой описывает отношение к порядку (законопослушный, хаотичный или нейтральный).

Краткие описания мировоззрений ниже показывают типичное поведение существа с этим мировоззрением; однако отдельные личности могут отличаться от этого поведения.

Законопослушный добрый (ЗД). Законопослушные добрые существа стремятся поступать правильно, как этого ожидает общество. Тот, кто борется с несправедливостью и защищает невинных без колебаний, вероятно, является законопослушным добрым.

Нейтральный добрый (НД). Нейтральные добрые существа делают всё, что в их силах, действуя в рамках правил, но не чувствуя себя связанными ими. Добрый человек, помогающий другим в зависимости от их нужд, вероятно, является нейтральным добрым.

Хаотичный добрый (ХД). Хаотичные добрые существа действуют так, как им велит совесть, не обращая особого внимания на ожидания других. Мятежник, который атакует сборщиков налогов жестокого барона и использует украденные деньги, чтобы помочь бедным, вероятно, является хаотичным добрым.

Законопослушный нейтральный (ЗН). Законопослушные нейтральные существа действуют в соответствии с законом, традицией или личными принципами. Тот, кто следует строгим правилам жизни и не поддаётся ни на потребности нуждающихся, ни на искушения зла, вероятно, является законопослушным нейтральным.

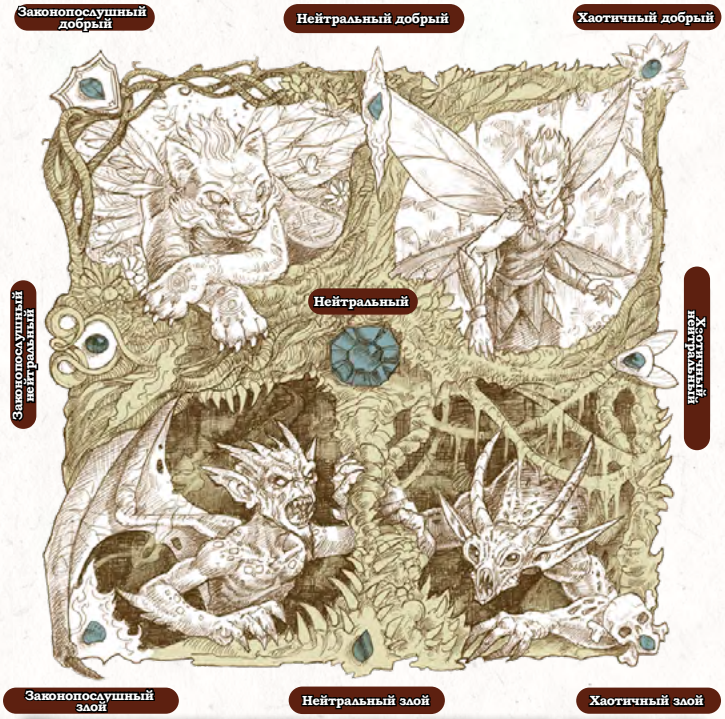
Нейтральный (Н). Нейтральное мировоззрение присуще тем, кто предпочитает избегать моральных вопросов и не принимает стороны, поступая так, как кажется лучшим в данный момент. Кто-то, кого вгоняют в скуку моральные дебаты, вероятно, является нейтральным.

Хаотичный нейтральный (ХН). Хаотичные нейтральные существа следуют своим прихотям, ставя личную свободу превыше всего. Мошенник, который бродит по миру, живя своим умом, вероятно, является хаотичным нейтральным.

Законопослушный злой (ЗЗ). Законопослушные злые существа методично получают желаемое в рамках традиций, верности или закона. Аристократ, эксплуатирующий граждан, пока плетёт интриги ради власти, вероятно, является законопослушным злым.

Нейтральный злой (НЗ). Нейтральное злое мировоззрение присуще тем, кого не беспокоят причиняемые ими страдания, когда они следуют своим желаниям. Преступник, который грабит и убивает, как ему вздумается, вероятно, является нейтральным злым.

Хаотичный злой (ХЗ). Хаотичные злые существа действуют с произвольным насилием, движимые ненавистью или жаждой крови. Злодей, вынашивающий планы мести и разрушений, вероятно, является хаотичным злым.



Мировоззрение можно визуализировать в виде сетки, подобно этой. Вместе с существами, которые воплощают мировоззрения.
Художник: Chris Seaman
Оригинал

Мировоззрение и личность

Мировоззрение может формировать личность персонажа, его цели и основные убеждения. Рассматривая два элемента мировоззрения, вы можете использовать приведённые ниже списки, чтобы вдохновиться при создании деталей личности вашего персонажа.

Особенности от мировоззрения

Мировоззрение	1к4	Особенность
Хаотичный	1	Хвастливый
	2	Импульсивный
	3	Бунтарский
	4	Эгоцентричный
Добрый	1	Сострадательный
	2	Заботливый
	3	Честный
	4	Любезный
Злой	1	Нечестный
	2	Мстительный
	3	Жестокий
	4	Алчный
Законопослушный	1	Коллективный
	2	Верный
	3	Осуждающий
	4	Методичный
Нейтральный	1	Эгоистичный
	2	Равнодушный
	3	Лаконичный
	4	Прагматичный

Нейтральные существа

Большинство существ, лишённых способности к рациональному мышлению, не имеют мировоззрения; они нейтральные. Например, акулы являются свирепыми хищниками, но они не злые; они нейтральные.

Шаг 5: Заполнение подробностей

Запишите особенности класса

Обратитесь к таблице особенностей вашего класса в главе 3 и запишите особенности 1 уровня. Особенности класса описаны в этой же главе.

Некоторые особенности класса предлагают выбор. Обязательно прочтите все свои особенности и сделайте предложенные выборы.

Заполнение числовых показателей

Запишите следующие числовые показатели на вашем листе персонажа.

Спасброски. Для спасбросков, в которых у вас есть владение, добавьте ваш бонус мастерства к соответствующему модификатору характеристики и запишите итоговое значение. Некоторые игроки также предпочитают записывать модификаторы для спасбросков, в которых у них нет владения, что будет просто соответствующим модификатором характеристики.

Навыки. Для навыков, в которых у вас есть владение, добавьте ваш бонус мастерства к модификатору характеристики, связанной с этим навыком, и запишите итоговое значение. Вы также можете записать модификаторы для навыков, в которых у вас нет владения, что будет просто соответствующим модификатором характеристики.

Пассивная Внимательность. Иногда ваш Мастер будет определять, замечает ли ваш персонаж что-либо, не прося вас сделать проверку Мудрости (Внимательность); Вместо этого он использует вашу пассивную Внимательность (ПВ). Пассивная внимательность — это показатель, который отражает общее восприятие окружающей среды, когда вы не ищете что-то специально. Используйте следующую формулу для определения показателя пассивной внимательности:

ПВ = 10 + модификатор проверки Мудрости (Внимательность)

Включите все модификаторы, которые применяются к вашим проверкам Мудрости (Внимательность). Например, если у вашего персонажа Мудрость 15 и владение навыком Внимательность, то ваша пассивная Внимательность составляет 14 (10 + 2 за модификатор Мудрости + 2 за владение).

Хиты. Ваш класс и модификатор Телосложения определяют максимальное количество хитов на 1 уровне, как показано в таблице «Хиты на 1 уровне по классу».

Хиты на 1 уровне по классу

Класс	Максимум хитов
Варвар	12 + мод. Тел.
Воин, паладин или следопыт	10 + мод. Тел.
Бард, жрец, друид, монах, плут или колдун	8 + мод. Тел.
Чародей или волшебник	6 + мод. Тел.

На листе персонажа есть место для записи ваших текущих хитов, когда вы получаете урон, а также любых временных хитов, которые вы можете получить. Также есть место для отслеживания спасбросков от смерти.

Кости Хитов. Описание вашего класса указывает тип кости, используемой для расчета хитов вашего персонажа (или кости хитов, сокращенно); запишите это на вашем листе персонажа. На 1-м уровне у вашего персонажа есть 1 кость хитов. Вы можете потратить кости хитов во время короткого отдыха, чтобы восстановить хиты. На листе персонажа также есть место, чтобы записывать, сколько Костей Хитов вы уже потратили.

Инициатива. Запишите ваш модификатор Ловкости в поле для инициативы на вашем листе персонажа.

Класс доспеха. Без доспехов или щита ваш базовый класс доспеха равен 10 + ваш модификатор Ловкости. Если ваше начальное снаряжение включает доспехи или щит (или и то, и другое), то рассчитайте ваш КД, используя правила из главы 6. Умение класса может дать вам другой способ расчёта КД.

Атаки. В разделе «Оружие и урон» на листе персонажа запишите ваше начальное оружие. Бонус к броску атаки для оружия, которым вы владеете, рассчитывается следующим образом, если свойства оружия не указывают иначе:

Бонус к рукопашной атаке = модификатор Силы + бонус мастерства

Бонус к дальнобойной атаке = модификатор Ловкости + бонус мастерства

Просмотрите урон и свойства вашего оружия в главе 6. Вы добавляете тот же модификатор характеристики, который используете для атак этим оружием, к броскам урона с этим оружием.

Магия. Запишите Сл. для спасбросков от ваших заклинаний и бонус к атаке, который вы используете для атак заклинаниями, используя следующие формулы:

Сл. спасброска = 8 + модификатор характеристики заклинаний + бонус мастерства

Бонус к атаке заклинанием = модификатор заклинательной характеристики + бонус мастерства

Модификатор характеристики для заклинания определяется той особенностью, которая даёт вам способность колдовать это заклинание.

Ячейки заклинаний, заговоры и подготовленные заклинания. Если ваш класс даёт вам умение Использование заклинаний или Магию договора, то таблица особенностей вашего класса показывает количество доступных ячеек заклинаний, сколько заговоров вы знаете и сколько заклинаний вы можете подготовить. Выберите свои заговоры и подготовленные заклинания и запишите их вместе с количеством ячеек заклинаний на ваш лист персонажа.

Имя вашего персонажа

Выберите имя для вашего персонажа и запишите его на лист персонажа. Имя может быть любым. Это имя предка? Оно имеет религиозное или иное значение? Или это имя, которое вы выбрали для себя?

Создайте финальные детали

Когда вы завершите создание персонажа, подумайте, хотите ли вы придумать какие-либо другие детали о персонаже. Вот вопросы, которые вы можете себе задать, создавая персонажа:

- Какой ваш пол?
- Кто является самым важным человеком в вашей жизни?
- Каков ваш самый глубокий страх?
- В своих приключениях вы будете стремиться к знаниям, богатству, славе, просветлению, справедливости, милосердию, власти или к чему-то другому?

Повышение уровня

Во время приключений ваш персонаж набирает опыт. Персонаж, достигший определённого количества опыта, повышает свои способности. Это повышение называется получением уровня.

Таблица «Повышение уровня персонажа» указывает опыт, необходимый для повышения уровня, и бонус мастерства для персонажа соответствующего уровня. Когда общий опыт достигает или превышает значение в колонке опыта, то вы достигаете соответствующего уровня.

Повышение уровня персонажа

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

Получение уровня

При получении уровня, выполните следующие шаги:

1. **Выберите класс.** Большинство персонажей продолжают развиваться в одном и том же классе. Однако, вы можете решить получить уровень в другом классе, используя правила из раздела Мультикласс далее в этой главе.
2. **Измените хиты и кости хитов.** Каждый раз, когда вы получаете уровень, то вы получаете дополнительную кость хитов. Бросьте эту кость, добавьте к результату ваш модификатор Телосложения и прибавьте итоговое значение (минимум 1) к вашему максимальному количеству хитов. Вместо броска вы можете использовать среднее значение, указанное в таблице «Средние хиты по классам».

Средние хиты по классам

Класс	Хиты за уровень
Варвар	7 + мод. Тел.
Воин, паладин или следопыт	6 + мод. Тел.
Бард, жрец, друид, монах, плут или колдун	5 + мод. Тел.
Чародей или волшебник	4 + мод. Тел.

3. **Запишите новые особенности класса.** Посмотрите на таблицу особенностей вашего класса в главе 3 и отметьте особенности, которые вы получаете на новом уровне в этом классе. Сделайте любые выборы, предлагаемые новой особенностью.
4. **Определите бонус мастерства.** Бонус мастерства персонажа увеличивается на определённых уровнях, как показано в таблице повышения уровня персонажа и в таблице особенностей вашего класса в главе 3. Когда ваш бонус мастерства увеличивается, увеличьте все числа на вашем листе персонажа, которые включают ваш бонус мастерства.
5. **Определите модификаторы характеристик.** Если вы выбираете черту, которая увеличивает одну или более ваших характеристик, ваш модификатор характеристики также изменяется, если новое значение является чётным числом. Когда это происходит, то скорректируйте все числа на вашем листе персонажа, которые используют этот модификатор характеристики. Когда ваш модификатор Телосложения увеличивается на 1, то ваш максимум хитов увеличивается на 1 за каждый достигнутый уровень. Например, если персонаж достигает 8 уровня и увеличивает показатель Телосложения с 17 до 18, то модификатор Телосложения увеличивается до +4. Максимум хитов персонажа затем увеличивается на 8 в дополнение к хитам, полученным за достижение 8 уровня.

Этапы Игры

С каждым новым уровнем персонажи получают новые способности, которые помогают им справляться с более сложными задачами. По мере повышения уровня персонажей меняется тон игры и ставки в кампании становятся выше. Полезно рассматривать развитие персонажа (и кампании) через призму четырёх этапов игры, описывающих путь от персонажа 1го уровня, который только начинает свою карьеру приключенца, до эпических высот 20го уровня. Эти этапы не имеют связанных с ними правил; они указывают на то, что игровой опыт меняется по мере получения персонажами новых уровней.

Первый этап (Уровни 1—4)

На 1 этапе персонажи — начинающие приключенцы, хотя уже выделяются на фоне остального населения благодаря своим исключительным способностям. Они изучают начальные особенности класса и выбирают подкласс. Угрозы, с которыми они сталкиваются, обычно представляют опасность для местных ферм или деревень.

Второй этап (Уровни 5—10)

На 2 этапе персонажи становятся полноценными искателями приключений. Заклинатели получают культовые заклинания, такие как Огненный шар, Молния и Воскрешение. Большинство классов, ориентированных на оружие, получают возможность совершать несколько атак за раунд. Теперь персонажи сталкиваются с опасностями, угрожающими городам и королевствам.



Снаряжение для приключений улучшается по мере продвижения персонажа по тирам игры.
Художник: Chris Seaman
Оригинал

Третий этап (Уровни 11—16)

На 3 этапе персонажи достигают такой степени силы, которая делает их особенными среди приключенцев. На 11 уровне многие заклинатели изучают заклинания, изменяющие реальность. Другие персонажи получают способности, позволяющие им совершать больше атак или делать более впечатляющие вещи с этими атаками. Эти приключенцы часто сталкиваются с угрозами для целых регионов.

Четвёртый этап (Уровни 17—20)

На 4 этапе персонажи достигают вершины своих классовых особенностей, становясь героическими архетипами. Судьба мира или даже порядок во всей мультивселенной может зависеть от их приключений.

Бонусные черты на 20 уровне

Мастер может использовать черты как форму прогрессии после того, как персонажи достигнут 20 уровня, чтобы предоставить им большую силу, когда они уже не могут получать новые уровни. При таком подходе каждый персонаж получает одну черту по своему выбору за каждые 30000 опыта, которые персонаж зарабатывает сверх 355000 опыта. Эпические черты особенно подходят для этих бонусных черт, но игрок может выбрать любую черту, для которой его персонаж 20 уровня соответствует требованиям.

Начало игры на более высоких уровнях

Ваш Мастер может начать игру с уровня, превышающего 1. Особенно рекомендуется начинать с 3 уровня, если ваша группа состоит из опытных игроков в D&D.

Создание персонажа

Создание персонажа более высокого уровня использует те же шаги создания персонажа, описанные в этой главе, и правила для повышения уровня после 1, предоставленные в разделе «Повышение уровня». Вы начинаете с минимального количества опыта, необходимого для достижения вашего стартового уровня. Например, если Мастер начинает игру с 10 уровня, то у вас будет 64 000 опыта.

Начальное снаряжение

Мастер решает, начнёт ли ваш персонаж с каким-то большим снаряжением, чем стандартное для 1 уровня, возможно даже с одним или несколькими магическими предметами. Таблица «Начальное снаряжение на более высоких уровнях» является ориентиром для Мастера.

Также уточните у вашего Мастера, какое снаряжение доступно для покупки за ваше стартовое золото. Например, огнестрельное оружие, описанное в главе 6, слишком дорого для персонажей 1 уровня, но оно может быть доступно для покупки, если Мастер разрешит его использовать.

Начальное снаряжение на более высоких уровнях

Начальный уровень	Снаряжение и деньги	Магические предметы
2-4	Обычное начальное снаряжение	1 обычный
5-10	500 зм + 1к10 x 25 зм + обычное начальное снаряжение	1 обычный, 1 необычный
11-16	5 000 зм + 1к10 x 250 зм + обычное начальное снаряжение	2 обычных, 3 необычных, 1 редкий
17-20	20 000 зм + 1к10 x 250 зм + обычное начальное снаряжение	2 обычных, 4 необычных, 3 редких, 1 очень редкий

Мультикласс

Мультикласс позволяет вам получать уровни в нескольких классах. Используя это правило, вы можете выбрать получение уровня в новом классе, когда повышаете уровень, вместо того чтобы повышать уровень в текущем классе. Это позволяет вам комбинировать способности этих классов для создания концепции персонажа, которая может не отражаться одним классом.

Предварительные условия

Чтобы претендовать на новый класс, вы должны иметь показатель не менее 13 в основной характеристике нового класса и ваших текущих классов. Например, варвар, решивший взять уровни в классе друида, должен иметь Силу и Мудрость 13 или выше, так как Сила является основной характеристикой варваров, а Мудрость — основной характеристикой друидов.

Опыт

Стоимость опыта для повышения уровня основывается на вашем общем уровне персонажа, а не на уровне в конкретном классе, как показано в таблице «Повышение уровня персонажа» в этой главе. Например, если вы жрец 6 уровня / воин 1 уровня, то вы должны получить достаточно опыта, чтобы достичь 8 уровня, прежде чем сможете взять второй уровень воина или седьмой уровень жреца.

Хиты и кости хитов

Вы получаете количество хитов от нового класса, как описано для уровней после первого. Хиты за первый уровень класса вы получаете только тогда, когда ваш общий уровень персонажа равен 1.

Сложите вместе кости хитов, предоставленные всеми вашими классами, чтобы сформировать пул костей хитов. Если эти кости одного типа, то вы можете объединить их. Например, как воин, так и паладин имеют кость хитов к10, так что если вы воин 5 уровня / паладин 5 уровня, то у вас есть десять костей хитов к10. Если ваши классы дают вам кости хитов разных типов, то отслеживайте их отдельно. Например, если вы жрец 5 уровня / паладин 5 уровня, у вас есть 5 костей хитов к8 и 5 костей хитов к10.

Бонус мастерства

Ваш бонус мастерства основан на общем уровне персонажа, а не на уровне в конкретном классе, как показано в таблице «Повышение уровня персонажа». Например, если вы воин 3 уровня / плут 2 уровня, то ваш бонус мастерства соответствует персонажу 5 уровня, что равно +3.

Владение

Когда вы получаете первый уровень в классе, отличном от вашего начального класса, то вы получаете только некоторые из начальных владений нового класса, как указано в описании каждого класса в главе 3.

Классовые особенности

Когда вы получаете новый уровень в классе, то вы получаете его особенности для этого уровня. Некоторые особенности имеют дополнительные правила при мультиклассе. Обратите внимание на информацию о мультиклассе, включённую в описание каждого из ваших классов.

Особые правила применяются к умениям Дополнительная атака, Использование заклинаний и тем, которые дают вам альтернативные способы расчёта вашего класса доспеха (таким, как Защита без доспехов).

Класс доспеха

Если у вас есть несколько способов расчёта вашего класса доспеха, то вы можете использовать только один из них в одно и то же время. Например, монах/чародей с умением монаха Защита без доспехов и умением чародея Драконья устойчивость должен выбрать только одну из этих особенностей для расчёта класса доспеха.



Персонаж с уровнями паладина и колдуна может связать себя клятвой и потусторонним покровителем.
Художник: Chris Seaman
Оригинал

Дополнительная атака

Если вы получаете особенность Дополнительная атака более чем из одного класса, то эти особенности не складываются. Вы не можете совершать более двух атак с этой особенностью, если у вас нет особенности, которая говорит, что вы можете (например, особенность воина Две дополнительные атаки).

Аналогично, воззвание колдуна Жаждущий клинок, которое даёт вам особенность Дополнительная атака с вашим оружием договора, не даёт вам дополнительных атак, если у вас уже есть особенность Дополнительная атака.

Использование заклинаний

Ваши возможности для накладывания заклинаний зависят частично от ваших комбинированных уровней во всех ваших классах, умеющих накладывать заклинания, и частично от ваших индивидуальных уровней в этих классах. Как только вы получаете умения Использование заклинаний более чем из одного класса, то используйте приведённые ниже правила. Если вы персонаж с мультиклассом, но у вас есть особенность Использование заклинаний только из одного класса, то следуйте правилам для этого класса.

Подготовленные Заклинания. Вы определяете, какие заклинания вы можете подготовить для каждого класса отдельно, как если бы вы были персонажем только этого класса. Например, если вы следопыт 4 уровня / чародей 3 уровня, то вы можете подготовить 5 заклинаний следопыта 1 уровня и 6 заклинаний чародея 1 или 2 уровня (а также четыре заговора чародея). Каждое заклинание, которое вы подготовили, связано с одним из ваших классов, и вы используете характеристику колдовства этого класса, когда произносите это заклинание.

Заговоры. Если заговор усиливается на более высоких уровнях, то это усиление основано на общем уровне вашего персонажа, а не на уровне в конкретном классе, если в описании заклинания не указано иное.

Мультиклассовый заклинатель: Ячейки заклинаний по уровням заклинаний

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

Ячейки Заклинаний. Вы определяете доступные вам ячейки заклинаний, суммируя следующие показатели:

- Все ваши уровни в классах барда, жреца, друида, чародея и волшебника.
- Половину ваших уровней (округление вверх) в классах паладина и следопыта.
- Одну треть ваших уровней (округление вниз) в классах воина или плута, если у вас есть подклассы Магический рыцарь или Мистический ловкач.

Затем найдите этот суммарный уровень в колонке «Уровень» из таблицы «Мультиклассовый Заклинатель». Вы используете ячейки для этого уровня, чтобы накладывать заклинания соответствующего уровня из любого класса, у которого есть способность Использование заклинаний. Эта таблица может дать вам ячейки заклинаний более высокого уровня, чем заклинания, которые вы можете подготовить. Вы можете использовать эти ячейки, но только для наложения ваших заклинаний более низкого уровня. Если заклинание более низкого уровня, которое вы накладываете (например, Огненные ладони) имеет усиленный эффект при наложении с использованием ячейки более высокого уровня, то вы можете использовать усиленный эффект как обычно.

Например, если вы следопыт 4 уровня / чародей 3 уровня, то вы считаетесь персонажем 5 уровня при определении ваших ячеек заклинаний, учитывая все ваши уровни чародея и половину ваших уровней следопыта. Как показано в таблице «Мультиклассовый заклинатель», у вас есть 4 ячейки заклинаний 1 уровня, 3 ячейки 2 уровня и 2 ячейки 3 уровня. Однако вы не можете подготовить заклинания 3 уровня, а также не можете подготовить заклинания 2 уровня следопыта. Вы можете использовать ячейки заклинаний этих уровней для сотворения заклинаний, которые вы подготовили, и, возможно, усилить их эффекты.

Магия договора. Если у вас есть умение Магия договора из класса колдун и умение Использование заклинаний, то вы можете использовать ячейки заклинаний, полученные от умение Магии договора, для накладывания заклинаний, которые вы подготовили из классов с умением Использование заклинаний, и вы можете использовать ячейки заклинаний, полученные от умения Использование заклинаний, для сотворения заклинаний колдуна, которые вы подготовили.

Безделушки

Когда вы создаёте своего персонажа, вы можете 1 раз сделать бросок по таблице «Безделушки», чтобы получить безделушку (простой предмет, окутанный лёгкой тайной). Мастер также может использовать эту таблицу. Она может помочь наполнить комнату в подземелье или заполнить карманы существа.

Безделушки

1к100	Безделушка
1	Мумифицированная рука гоблина
2	Кристалл, который слабо светится в лунном свете
3	Золотая монета, отчеканенная в неизвестной стране
4	Дневник, написанный на неизвестном вам языке
5	Латунное кольцо, которое не темнеет со временем
6	Старая стеклянная шахматная фигура
7	Пара игральных костей, у обеих вместо шестёрок нарисованы черепа
8	Небольшой идол, изображающий страшное чудовище, насылающий кошмары, когда вы спите рядом с ним
9	Прядь чьих-то волос
10	Квитанция для получения посылки в неизвестном вам королевстве
11	30-граммовый кусочек неизвестного материала
12	Маленькая тряпичная кукла, утыканная иголками
13	Зуб неизвестного зверя
14	Внушительная чешуйка, возможно, драконья
15	Ярко-зелёное перо
16	Старая гадальная карта с лицом, похожим на ваше
17	Стеклянная сфера, заполненная дымом
18	Полукилограммовое яйцо с ярко-красной скорлупой
19	Курительная трубка, из которой вылетают пузыри
20	Стеклянный графин с кусочком мяса, плавающим в рассоле
21	Музыкальная шкатулка гномьей работы, наигрывающая мелодию, напоминающую вам о детстве
22	Деревянная статуэтка нарядного полурослика
23	Латунная сфера, покрытая странными рунами
24	Разноцветный каменный диск
25	Серебряное изображение ворона
26	Сумка, в которой лежат 47 зубов. Один с кариесом
27	Кусок обсидиана, всегда тёплый на ощупь
28	Коготь дракона, подвешенный на простом кожаном шнурке
29	Пара старых носков
30	Чистая книга, на страницах которой не получается писать ни чернилами, ни мелом, ни углём, и никакими другими обычными средствами
31	Серебряный значок в форме пятиконечной звёзды
32	Нож, принадлежавший родственнику
33	Стеклянный флакон с обрезками ногтей
34	Прямоугольное металлическое устройство с двумя крошечными металлическими колпачками на одной стороне. Если его намочить, оно сыпет искры
35	Белые перчатки с блёстками
36	Одеяние с сотней крохотных карманов
37	Невесомый камень
38	Зарисовка гоблина
39	Пустой флакон, пахнущий духами при открытии
40	Драгоценный камень, который всем кроме вас кажется куском угля
41	Кусок старого знамени
42	Знак различия древнего легиона
43	Серебряный колокольчик без язычка
44	Механическая канарейка в лампе
45	Минюатюрный сундук, вырезанный так, что кажется, что у него невероятно глубокое дно
46	Мёртвый спрайт в чистой стеклянной бутылке
47	Запаянная металлическая банка, в которой, судя по звукам, находится жидкость, песок, пауки или битое стекло (на ваш выбор)
48	Стеклянная сфера с водой, в которой плавает механическая золотая рыбка
49	Серебряная ложка с выгравированной на ручке буквой «М»
50	Свисток из дерева золотого цвета



Художник: Couple of Kooks
Оригинал

1к100	Безделушка
51	Мёртвый скарабей размером с ладонь
52	Два игрушечных солдатика, один без головы
53	Небольшая коробка с пуговицами разного размера
54	Свеча, которая никак не загорается
55	Миниатюрная клетка без двери
56	Старый ключ
57	Не поддающаяся расшифровке карта сокровищ
58	Рукоятка от сломанного меча
59	Кроличья лапка
60	Стеклянный глаз
61	Камея с изображением уродливого лица
62	Серебряный череп размером с монету
63	Алебастровая маска
64	Конус клейкого чёрного дурно пахнущего благовония
65	Ночной колпак, дарующий приятные сны, когда вы его носите
66	Один костяной калтроп
67	Золотая оправа монокля без линзы
68	Кубик с длиной ребра 2 сантиметра, все стороны разного цвета
69	Хрустальная дверная ручка
70	Пакетик розовой пыли
71	Два листа пергамента с фрагментом нот прекрасной песни
72	Серебряная серьга в виде слезинки, сделанная из настоящей слезинки
73	Яичная скорлупа, разрисованная сценами страданий в тревожных деталях
74	Веер, на котором в раскрытом состоянии видно спящую кошку
75	Набор костяных трубочек
76	Четырёхлистный клевер, засушенный в книге о манерах и этикете
77	Лист пергамента, на котором изображена сложная механическая конструкция
78	Разукрашенные ножны, которые не подходят ни к одному клинку, что вы нашли
79	Приглашение на вечеринку, на которой произошло убийство
80	Бронзовая пентаграмма с выгравированной в центре крысиной головой
81	Фиолетовый носовой платок с вышитым именем архимага
82	Половинка плана храма, замка или другого строения
83	Кусочек сложенной ткани, который, если развернуть, превращается в модную кепку
84	Квитанция о депозите в банке далёкого города

1к100	Безделушка
85	Дневник, в котором не хватает семь страниц
86	Пустая серебряная табакерка с надписью на крышке «Грёзы»
87	Железный священный символ неизвестного божества
88	Книга о восхождении и свержении легендарного героя, в которой нет последней главы
89	Сосуд с драконьей кровью
90	Древняя эльфийская стрела
91	Иголка, которая никогда не гнётся
92	Красивая дварфская брошь
93	Пустая бутылка из-под вина с небольшой наклейкой «Винокурня Винного Волшебника, Красное драконье, 331422-В»
94	Плитка мозаики с разноцветной глазированной поверхностью
95	Окаменевшая мышь
96	Чёрный пиратский флаг с черепом и костями дракона
97	Крохотный металлический краб или паук, который двигается, когда на него не смотрят
98	Стеклянная бутылка с топлёным салом и этикеткой «Жир грифона»
99	Деревянная коробка с керамическим дном, в которой живёт червяк с двумя головами на каждом конце тела
100	Металлическая урна с прахом героя



Художник: Couple of Kooks
Оригинал



Мерсион, Молливер, Храброе сердце и Рингларан защищают портал от исчадий захватчиков.
Художник: Andrea Piparo
Оригинал

Глава 3: Классы персонажей

Класс персонажа предоставляет самые захватывающие умения. Эта глава предлагает 12 классов, каждый из которых содержит 4 подкласса, и все они кратко описаны ниже.

Бард. Читайте заклинания, которые вдохновляют и исцеляют союзников или очаровывают врагов. Затем присоединитесь к Коллегии...

Танца, чтобы использовать ловкость в бою.
Очарования, чтобы плести магию чарующей Страны фей.
Знания, чтобы собирать знания и магические секреты.
Доблести, чтобы владеть оружием вместе с заклинаниями.

Варвар. Врывайтесь в бой, охваченные Яростью. Затем следуйте Пути...

Берсерка, чтобы нести грубое насилие.
Дикого сердца, чтобы проявить родство с животными.
Мирового древа, чтобы прикоснуться к космической жизненной силе.
Фанатика, чтобы сражаться в единении с богом.

Воин. Овладейте всеми видами оружия и доспехов. Затем воплотитесь в...

Мастера боевых искусств, чтобы использовать специальные боевые приемы.
Чемпиона, чтобы стремиться к высоте боевого мастерства.
Мистического рыцаря, чтобы изучить заклинания, помогающие в бою.
Пси-воина, чтобы усилить атаки психической силой.

Волшебник. Изучайте арканную магию и овладевайте заклинаниями для любых целей. Затем станьте...

Оградителем, чтобы защищать союзников и изгонять врагов.
Прорицателем, чтобы узнавать секреты Мультивселенной.
Воплотителем, чтобы создавать взрывные эффекты.
Иллюзионистом, чтобы создавать заклинания обмана.

Друид. Управляйте магией природы, исцеляйте, принимайте звериные облики и контролируйте стихии. Затем присоединитесь к Кругу...

Земли, чтобы черпать магию из окружающей природы.
Луны, чтобы принимать формы мощных животных.
Моря, чтобы направлять приливы и штормы.
Звёзд, чтобы получить силы в звёздной форме.

Жрец. Призывайте божественную магию для исцеления, укрепления и сокрушения. Затем овладейте Доменом...

Жизни, чтобы стать мастером лечения.
Света, чтобы управлять палящим, защищающим светом.
Обмана, чтобы сбивать врагов с толку.
Войны, чтобы вдохновлять на доблесть и наказывать врагов.

Колдун. Накладывайте заклинания, основанные на оккультных знаниях. Затем заключите пакт с покровителем...

Архифеей, чтобы телепортироваться и использовать магию фей.
Небожителем, чтобы исцелять с помощью небесной магии.
Исчадием, чтобы призывать зловещие силы.
Великим древним, чтобы углубляться в запретные знания.

Монах. Бросайтесь в ближний бой и выходите из него, нанося быстрые и мощные удары. Затем станьте Мастером...

Милосердия, чтобы лечить или вредить одним прикосновением.
Тени, чтобы использовать тени для обмана.
Стихий, чтобы управлять силой стихий.
Открытой ладони, чтобы овладеть сражением без оружия.

Паладин. Разите врагов и защищайте союзников с помощью божественной и боевой мощи. Затем свяжите себя клятвой...

Преданности, чтобы подражать ангелам справедливости.
Славы, чтобы достичь высот героизма.
Древних, чтобы сохранить жизнь, радость и природу.
Мести, чтобы охотиться на злодеев.

Плут. Наносите смертоносные скрытые атаки, избегая опасности с помощью скрытности. Затем воплотите в себе...

Мистического ловкача, чтобы усилить скрытность с помощью заклинаний.
Убийцу, чтобы устраивать засады и использовать яды.
Клинка души, чтобы поражать врагов психическими клинками.
Вора, чтобы мастерски проникать и охотиться за сокровищами.

Следопыт. Объедините боевые навыки, природную магию и умения выживания. Затем воплотите в себе...

Повелителя зверей, чтобы связаться с первобытным зверем.
Фейского странника, чтобы проявить веселье и ярость фей.
Сумрачного охотника, чтобы охотиться на врагов, скрывающихся во тьме.
Охотника, чтобы защищать природу с боевой универсальностью.

Чародей. Используйте врожденную магию, формируя энергию по своему желанию. Затем направьте...

Абберантный разум, чтобы использовать странную психическую магию.
Заводную душу, чтобы использовать космические силы порядка.
Драконью кровь, чтобы выдыхать магией драконов.
Дикую магию, чтобы извергнуть магию хаоса.

Оригинал иконок



Бард

Вдохновляющий исполнитель музыки, танца и магии.

Художник: Andrea Piparo
Оригинал

Особенности барда

Основная характеристика	Харизма
Кость хитов	к8 за каждый уровень барда
Хиты	8 + Тел. за 1 уровень 5 + Тел. за каждый уровень выше 1
Владение спасбросками	Ловкость и Харизма
Владение навыками	Выберите любые 3 (см. главу 1)
Владение оружием	Простое оружие
Владение инструментами	Выберите 3 музыкальных инструмента (см главу 6)
Владение доспехами	Лёгкие доспехи
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) Кожаный доспех, 2 кинжала, музыкальный инструмент по вашему выбору, набор артиста и 19 зм; Б) 75 зм

Вызывая магию через музыку, танцы и стихи, барды являются экспертами в том, чтобы вдохновлять других, успокаивать боль, приводить в уныние врагов и создавать иллюзии. Барды верят, что мультивселенная была создана посредством речи, и что остатки слов творения всё ещё звучат и мерцают на каждом плане существования. Магия бардов пытается обуздать эти слова, которые превосходят любой язык.

Что угодно может вдохновить на новую песню или сказание, поэтому барды увлечены практически всем. Они становятся мастерами во многих вещах, включая исполнение музыки, использование магии и сочинение шуток.

Бард проводит своё время в путешествиях, сборе знаний, рассказов и жизни за счёт благодарных зрителей, как и у любого другого артиста. Но глубина знаний и мастерство бардов в магии отличают их.

Становление бардом...

Как персонаж 1 уровня

- Получите особенности в таблице «Особенности барда».
- Получите умения барда 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения барда».

Как мультикласс

- Получите следующие особенности из таблицы «Особенности барда»: кость хитов, владение одним навыком по вашему выбору, владение одним музыкальным инструментом по вашему выбору и владение лёгкими доспехами.
- Получите умения барда 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения барда». См. правила мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные ячейки заклинаний.

Умения класса бард [Bard]

Как бард вы получаете следующие умения класса при достижении указанных уровней барда. Эти умения перечислены в таблице «Умения барда».

Уровень 1: Использование заклинаний

Вы научились накладывать заклинания с помощью искусства барда. Правила наложения заклинаний см. в главе 7. Ниже подробно описано, как применять эти правила к заклинаниям барда, которые будут перечислены в списке заклинаний барда далее в описании класса.

Заговоры. Вы знаете 2 заговора по вашему выбору из списка заклинаний барда. Рекомендуются: Пляшущие огоньки и Злая насмешка.

Каждый раз, когда вы получаете уровень барда, вы можете заменить 1 из ваших заговоров другим заговором по вашему выбору из списка заклинаний барда.

При достижениии 4 и 10 уровней барда, вы изучаете дополнительный заговор по вашему выбору из списка заклинаний барда, как показано в столбце «Заговоры» из таблицы «Умения барда».

Ячейки заклинаний. Таблица «Умения барда» показывает, сколько ячеек заклинаний вы можете использовать для заклинаний 1+ уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Подготовленные заклинания 1+ уровня. Вы подготавливаете список заклинаний 1+ уровня, которые доступны вам для использования с помощью этого умения. Для начала выберите 4 заклинания 1 уровня из списка заклинаний барда. Рекомендуются: Очарование личности, Сверкающие брызги, Диссонирующий шёпот и Лечащее слово.

Количество подготовленных заклинаний в вашем списке увеличивается по мере того, как вы получаете уровни барда, как показано в столбце «Подг. закл.» из таблицы «Умения барда».

Каждый раз, когда это число увеличивается, выберите дополнительные заклинания из списка заклинаний барда, чтобы количество заклинаний вашего списка соответствовало значению в таблице «Умения барда». Выбранные заклинания должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний. Например, если вы бард 3 уровня, то ваш список подготовленных заклинаний может включать 6 заклинаний барда 1 и 2 уровней в любой комбинации.

Если другое умение барда даёт вам всегда подготовленные заклинания, то эти заклинания не учитываются в количестве заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но в остальном они считаются заклинаниями барда для вас.

Изменение подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень барда, вы можете изменить 1 заклинание из вашего списка на другое заклинание из списка заклинаний барда, для которого у вас имеется ячейка заклинаний.

Заклинательная характеристика. Харизма — это ваша заклинательная характеристика для ваших заклинаний барда.

Заклинательная фокусировка. В качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний барда вы можете использовать музыкальный инструмент.

Умения барда

Ур.	БМ	Умения класса	КВ	Заговоры	Подг. закл.	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Использование заклинаний, Бардовское вдохновение	к6	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Компетентность, Мастер на все руки	к6	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Подкласс барда	к6	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Улучшение характеристик	к6	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Источник вдохновения	к8	3	9	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Умение подкласса	к8	3	10	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	Контрочарование	к8	3	11	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Улучшение характеристик	к8	3	12	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	Компетентность	к8	3	14	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Магические секреты	к10	4	15	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	к10	4	16	4	3	3	3	2	1	-	-	
12	+4	Улучшение характеристик	к10	4	16	4	3	3	3	2	1	-	-	
13	+5	-	к10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	-	
14	+5	Умение подкласса	к10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	-	
15	+5	-	к12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Улучшение характеристик	к12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	-	к12	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Превосходное вдохновение	к12	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Эпическая черта	к12	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Слова творения	к12	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Уровень 1: Бардовское вдохновение

Вы можете сверхъестественным образом вдохновлять других посредством слов, музыки или танца. Это вдохновение представлено вашей костью бардовского вдохновения, которая равна к6.

Использование вдохновения барда. Бонусным действием вы можете вдохновить другое существо в пределах 60 футов от вас, которое может видеть или слышать вас. Это существо получает одну из ваших костей бардовского вдохновения. У существа может быть только одна кость бардовского вдохновения одновременно.

Один раз в течение следующего часа, когда существо проваливает Тест к20, существо может бросить кость бардовского вдохновения и добавить выпавшее число к результату броска к20, потенциально превращая неудачу в успех. Кость бардовского вдохновения расходуется при броске.

Количество использований. Вы можете передать кость бардовского вдохновения количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

На более высоких уровнях. Ваша кость бардовского вдохновения изменяется, когда вы достигаете определённых уровней барда, как показано в столбце «КВ» из таблицы «Умения барда». Кость становится к8 на 5-м уровне, к10 на 10-м уровне и к12 на 15-м уровне.

Уровень 2: Компетентность

Вы получаете компетентность (см глоссарий правил) в 2 ваших навыках по вашему выбору. Рекомендуются: Выступление и Убеждение, если вы владеете ими. На 9-ом уровне Барда вы получаете компетентность ещё в 2 ваших навыках по выбору.

Уровень 2: Мастер на все руки

Вы можете добавить половину своего бонуса мастерства (округляя вниз) к любой проверке характеристики, в которой у вас нет владения навыком, и которая иным образом не использует ваш бонус мастерства. Например, если вы совершаете проверку Силы (Атлетика) и не владеете Атлетикой, то вы можете добавить половину своего бонуса мастерства к проверке.

Уровень 3: Подкласс барда

Вы получаете подкласс барда по вашему выбору. Коллегия Танца, Коллегия Очарования, Коллегия Знания и Коллегия Доблести подробно описаны после списка заклинаний этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях барда. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню барда или ниже.

Уровень 4: Улучшение характеристик

Вы получаете черту Улучшение характеристик (см главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту способность на уровнях барда 8, 12 и 16.

Уровень 5: Источник вдохновения

Теперь вы восстанавливаете все потраченные использования костей бардовского вдохновения, когда заканчиваете короткий или продолжительный отдых. Кроме того, вы можете потратить ячейку заклинания (действие не требуется), чтобы восстановить 1 потраченное использование кости бардовского вдохновения.

Репертуар барда

Ваш бард бьёт в барабан, воспевая подвиги древних героев? Играет на лютне, напевая романтические мелодии? Исполняет арии волнующей силы? Декламирует драматические монологи из классических трагедий? Использует ритм народного танца, чтобы координировать движение союзников в битве? Сочиняет озорные частушки?

Когда вы играете за барда, подумайте о стиле художественного исполнения, который вы предпочитаете, настроениях, которые вы можете вызывать, и темах, которыми наполнены ваши собственные творения. Ваши стихи вдохновлены моментами природной красоты или же задумчивыми размышлениями об утрате? Предпочитаете ли вы возвышенные гимны или шумные песни таверны? Вас тянет к плачу по павшим или праздникам радости? Вы танцуете веселые джиги или исполняете сложную интерпретирующую хореографию? Сосредотачиваетесь ли вы на одном стиле или разнообразите своё выступление?

Уровень 7: Контрочарование

Вы можете использовать музыкальные ноты или слова, чтобы прерывать эффекты, влияющие на разум. Если вы или существо в радиусе 30 футов от вас проваливает спасбросок против эффекта, который накладывает состояние очарованный или испуганный, то вы можете использовать реакцию, чтобы решить что спасбросок будет переброшен, и новый бросок будет совершён с преимуществом.

Уровень 10: Магические секреты

Вы освоили тайны различных магических традиций. Когда вы достигаете нового уровня барда (включая этот уровень) и число подготовленных заклинаний в таблице «Умения барда» увеличивается, вы можете выбрать любое из новых подготовленных заклинаний из списков заклинаний барда, жреца, друида и волшебника и выбранные заклинания будут считаться заклинаниями барда для вас (см. раздел класса для его списка заклинаний). Кроме того, каждый раз, когда вы заменяете заклинание, подготовленное для барда, вы можете заменить его заклинанием из этих списков.

Уровень 18: Превосходное вдохновение

Когда вы совершаете бросок инициативы, вы восстанавливаете до 2 потраченных костей бардовского вдохновения, если у вас их меньше.

Уровень 19: Эпическая черта

Вы получаете эпическую черту (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется черта Дар восстановления чар.

Уровень 20: Слова творения

Вы освоили два слова творения: слова жизни и смерти. Поэтому у вас всегда подготовлены заклинания Слово силы: исцеление и Слово силы: смерть. Когда вы накладываете любое из этих заклинаний, вы можете нацелить его на второе существо, если это существо находится в пределах 10 футов от первой цели.



Бард превращает вдохновение и воображение в магию.
Художник: Yuhong Ding
Оригинал

Список заклинаний барда

В этом разделе представлен список заклинаний барда. Заклинания отсортированы по уровню и алфавиту, а также указана школа магии каждого заклинания. В столбце «Спец.» (Специальное) К означает, что заклинание требует концентрации, Р означает, что это ритуал, а М означает, что требуется определённый материальный компонент.

Заговор (заклинания барда 0 уровня)

Заклинание	Школа	Спец.
Волшебная рука	Вызов	-
Дружба	Очарование	К
Защита от оружия	Ограждение	К
Звёздный огонёк	Воплощение	-
Злая насмешка	Очарование	-
Малая иллюзия	Иллюзия	-
Меткий удар	Прорицание	-
Пляшущие огоньки	Иллюзия	К
Починка	Преобразование	-
Раскат грома	Воплощение	-
Свет	Воплощение	-
Сообщение	Преобразование	-
Фокусы	Преобразование	-

Заклинания барда 1 уровня

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

Заклинания барда 2 уровня

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

Заклинание барда 3 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Гипнотический узор	Иллюзия	К
Замедление	Преобразование	К
Зловонное облако	Вызов	К
Леомундова хижина	Воплощение	Р
Множественное лечащее слово	Ограждение	-
Необнаружимость	Ограждение	М
Образ	Иллюзия	К
Охранные руны	Ограждение	М
Подсматривание	Прорицание	К, М
Послание	Прорицание	-
Притворная смерть	Некромантия	Р
Проклятие	Некромантия	К
Разговор с мёртвыми	Некромантия	-
Разговор с растениями	Преобразование	-
Рассеивание магии	Ограждение	-
Рост растений	Преобразование	-
Ужас	Иллюзия	К
Языки	Прорицание	-

Заклинания барда 4 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Воображаемый убийца	Иллюзия	К
Высшая невидимость	Иллюзия	К
Источник лунного света	Воплощение	К
Мираж	Иллюзия	-
Очарование монстра	Очарование	-
Переносящая дверь	Вызов	-
Поиск существа	Прорицание	К
Полиморф	Преобразование	К
Принуждение	Очарование	К
Свобода перемещения	Ограждение	-
Смятение	Очарование	К

Заклинание барда 5 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Воскрешение	Некромантия	М
Высшее восстановление	Ограждение	М
Знание легенд	Прорицание	М
Изменение памяти	Очарование	К
Величественное присутствие Йоланды	Очарование	К
Круг телепортации	Вызов	М
Ментальная связь Рэри	Прорицание	Р
Множественное лечение Ран	Ограждение	-
Наблюдение	Прорицание	К,М
Обет	Очарование	-
Оживление вещей	Преобразование	К
Планарные узы	Ограждение	М
Подчинение личности	Очарование	К
Притворство	Иллюзия	-
Пробуждение разума	Преобразование	М
Синаптический разряд	Очарование	-
Сновидение	Иллюзия	-
Удержание чудовища	Очарование	К
Фальшивый двойник	Иллюзия	К

Заклинание барда 6 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Заданная иллюзия	Иллюзия	М
Истинное зрение	Прорицание	М
Множественное внушение	Очарование	-
Неудержимая пляска Отто	Очарование	К
Пир героев	Вызов	М
Поиск пути	Прорицание	К,М
Разящее око	Некромантия	К
Стражи	Ограждение	М

Заклинание барда 7 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Великолепный особняк Морденкайнена	Вызов	М
Высшее воскрешение	Некромантия	М
Знак	Ограждение	М
Меч Морденкайнена	Воплощение	К,М
Проекция	Иллюзия	К, М
Радужные брызги	Воплощение	-
Регенерация	Преобразование	-
Силовая клетка	Воплощение	К,М
Слово силы: укрепление	Очарование	-
Таинственный мираж	Иллюзия	-
Телепортация	Вызов	-
Эфирность	Вызов	-

Заклинание барда 8 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Антипатия/симпатия	Очарование	-
Замешательство	Очарование	-
Находчивость	Очарование	-
Подчинение чудовища	Очарование	К
Слово силы: ошеломление	Очарование	-
Сокрытие разума	Ограждение	-

Заклинание барда 9 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Истинный полиморф	Преобразование	К
Предвидение	Прорицание	-
Радужная стена	Ограждение	-
Слово силы: исцеление	Очарование	-
Слово силы: смерть	Очарование	-



Подкласс Коллегии Танцев
Художник: Katerina Ladon
Оригинал

Подклассы барда

Подкласс барда — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях барда, как указано в подклассе. Барды формируют свободные ассоциации, которые они называют коллегиями, чтобы сохранять свои традиции. В этом разделе представлены подклассы Коллегия Танцев, Коллегия Очарования, Коллегия Знаний и Коллегия Доблести.

Коллегия Танца [College of Dance]

Двигайтесь в гармонии с космосом

Барды Коллегии Танца знают, что слова творения не могут быть заключены в речь или песню; слова произносятся движениями небесных тел и текут через движения мельчайших существ. Эти барды практикуют способ пребывания в гармонии с кружащимся космосом, который подчёркивает ловкость, скорость и грацию.

Уровень 3. Блистательная подтанцовка

Пока вы не носите доспехи или щит, вы получаете следующие эффекты:

Виртуоз танца. У вас есть преимущество на любую проверку Харизмы (Выступление), которая включает в себя танец.

Защита без доспехов. Ваш базовый класс доспеха равен 10 + ваши модификаторы Ловкости и Харизмы.

Ловкие удары. Когда вы используете ваше бардовское вдохновение действием, бонусным действием или реакцией, вы можете совершить 1 безоружный удар частью этого действия, бонусного действия или реакции.

Урон барда. Вы можете использовать Ловкость вместо Силы для бросков атаки ваших безоружных ударов. Когда вы наносите урон безоружным ударом, вы можете нанести дробящий урон, равный броску вашей кости бардовского вдохновения + ваш модификатор Ловкости, вместо обычного урона. Этот бросок не расходует кость.

Уровень 6: Вдохновляющее перемещение

Когда враг, которого вы видите, заканчивает свой ход в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией потратить 1 кость бардовского вдохновения, чтобы переместиться на половину своей скорости. Затем 1 союзник по вашему выбору в пределах 30 футов от вас также может переместиться на половину своей скорости, используя свою реакцию.

Ни одно из перемещений с использованием этого умения не вызывает провоцированной атаки.

Уровень 6: Тандемный танец

Когда вы совершаете бросок инициативы, вы можете потратить 1 кость вашего бардовское вдохновение, если у вас нет состояния недееспособный. Когда вы это совершаете, бросьте кость бардовского вдохновения; вы и каждый союзник в радиусе 30 футов от вас, который может вас видеть или слышать, получаете бонус к инициативе, равный выпавшему значению.

Уровень 14: Ведущее уклонение

Когда вы подвергаетесь эффекту, из-за которого вы совершаете спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы не получаете урона, если вы преуспеваете в спасброске, и только половину урона, если вы проваливаете его. Если какие-либо существа в пределах 5 футов от вас совершают тот же спасбросок Ловкости, то вы можете поделиться этим умением с ними для этого спасброска.

Вы не можете использовать это умение, если вы недееспособны.

Коллегия Очарования [College of Glamour]

Сплетайте очаровательную магию фей

Коллегия Очарования берет своё начало в завораживающей магии Страны фей. Барды, изучающие эту магию, вплетают нити красоты и ужаса в свои песни и истории, и самые могущественные из них могут облачаться в потустороннее величие. Выступления таких бардов вызывают тоскливые мысли по забытой невинности, пробуждают бессознательные воспоминания о давних страхах и затрагивают нити эмоций даже самых чёрствых слушателей.

Уровень 3: Магия обольщения

У вас всегда подготовлены заклинания Очарование личности и Отражения.

Кроме того, сразу после использования вами заклинания школы очарования или иллюзии, с использованием ячейки заклинания, вы можете заставить существо, которое вы видите в пределах 60 футов от себя, совершить спасбросок Мудрости против вашей Сл. спасброска заклинания. При провале спасброска цель становится очарованной или испуганной (по вашему выбору) в течение 1 минуты. В конце каждого своего хода цель повторяет спасбросок, при успешном результате эффект заканчивается.

Как только вы используете это умение, вы не можете использовать его снова, пока не закончите продолжительный отдых. Вы также можете восстановить его использование, потратив одну кость бардовского вдохновения (действие не требуется).

Уровень 3: Мантия вдохновения

Вы можете вплести магию фей в песню или танец, чтобы наполнить других энергией. Бонусным действием вы можете потратить кость бардовского вдохновения. Когда вы это совершаете, выберите несколько других существ в пределах 60 футов от себя, вплоть до числа, равного вашему модификатору Харизмы (минимум 1 существо). Каждое из этих существ получает временные хиты, количество которых равно двукратному значению выпавшему на кости бардовского вдохновения, а затем каждое из этих существ может реакцией переместиться на свою скорость, не вызывая провоцированные атаки.

Уровень 6: Мантия величия

У вас всегда подготовлено заклинание Приказ.

Бонусным действием вы можете использовать заклинание Приказ и принять неземной облик на 1 минуту или до тех пор, пока не закончится ваша концентрация. В течение этого времени вы можете накладывать заклинание Приказ бонусным действием, не тратя ячейку заклинания.

Любое существо, очарованное вами, автоматически проваливает свой спасбросок против заклинания Приказ, которое вы использовали с помощью этой способности.

После того, как вы используете это умение, вы не можете использовать его снова, пока не закончите продолжительный отдых. Вы также можете восстановить его использование, потратив ячейку заклинания 3 уровня и выше (действие не требуется).

Уровень 14: Несокрушимое величие

Бонусным действием вы можете принять волшебный величественный облик на 1 минуту или до тех пор, пока вы не станете недееспособны. В течение этого времени, когда любое существо первый раз за ход попадает по вам броском атаки, атакующий должен преуспеть в спасброске Харизмы против вашей Сл. спасброска заклинания или атака вместо этого промахнется, поскольку существо отшатнётся от вашего величия.

Как только вы примете этот величественный облик, то вы не сможете сделать это снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.



Подкласс Коллегии Очарования
Художник: Hocheol Ryu
Оригинал



Подкласс Коллегии Знаний
Художник: Mike Pape
Оригинал

Коллегия Знания [College of Lore]

Погрузитесь в глубины магических знаний

Барды Коллегии Знаний собирают заклинания и секреты из разных источников, таких как научные тома, мистические обряды и крестьянские сказки. Члены коллегии собираются в библиотеках и университетах, чтобы поделиться своими знаниями друг с другом. Они также встречаются на фестивалях или государственных мероприятиях, где они могут выявить коррупцию, разоблачить ложь и высмеять самодовольных деятелей власти.

Уровень 3: Дополнительное владение

Вы получаете владение 3 навыками по вашему выбору.

Уровень 3: Острое словцо

Вы учитесь использовать своё остроумие, чтобы сверхъестественным образом отвлекать, сбивать с толку или иным образом подрывать уверенность и компетентность других. Когда существо, которое вы видите в пределах 60 футов от вас, совершает бросок урона, преуспевает в проверке характеристики или попадает атакой, вы можете реакцией потратить 1 кость бардовского вдохновения; бросьте кость бардовского вдохновения и вычтите выпавшее число из броска существа, уменьшая урон или потенциально превращая успех в неудачу.

Уровень 6: Магические Открытия

Вы изучаете 2 заклинания по своему выбору. Эти заклинания могут быть из списка заклинаний жреца, друида или волшебника или любой их комбинации (см. раздел класса для списка заклинаний). Выбранное вами заклинание должно быть заговором или заклинанием, для которого у вас есть ячейки заклинаний, как показано в таблице особенностей барда.

Выбранные заклинания всегда подготовлены. Когда вы получаете уровень барда, вы можете заменить 1 из заклинаний другим, соответствующим этим требованиям.

Уровень 14: Непревзойденный Талант

Когда вы совершаете проверку характеристики или атаку и терпите неудачу, вы можете потратить 1 кость бардовского вдохновения; бросьте кость бардовского вдохновения и добавьте выпавшее значение к проверке к20, потенциально превращая неудачу в успех. При неудаче кость бардовского вдохновения не расходуется.

Коллегия Доблести [College of Valor]

Воспевайте подвиги древних героев

Барды Коллегии Доблести — отважные рассказчики, чьи истории хранят память о великих героях прошлого. Эти барды воспевают великие деяния в сводчатых залах или собравшимся вокруг костра слушателям. Они путешествуют, чтобы стать свидетелями великих событий из первых уст и гарантировать, что память об этих событиях не исчезнет. Своими песнями они вдохновляют новые поколения достичь тех же высот, что и герои прошлого.

Уровень 3: Боевое вдохновение

Вы можете использовать своё остроумие, чтобы переломить ход битвы. Существо, у которого есть кость бардовского вдохновения от вас, может использовать её для одного из следующих эффектов:

Защита. Когда по существу попадают броском атаки, то оно может реакцией использовать кость бардовского вдохновения и добавить выпавшее значение к своему КД против этой атаки, что может привести к промаху атаки.

Нападение. Сразу после того, как существо попадает броском атаки, существо может бросить кость бардовского вдохновения и добавить выпавшее значение к урону от атаки против цели.

Уровень 3: Боевая подготовка

Вы получаете владения воинским оружием, средними доспехами и щитами.

Кроме того, вы можете использовать простое или воинское оружие в качестве заклинательной фокусировки, чтобы использовать заклинания из списка заклинаний барда.

Уровень 6: Дополнительная атака

Вы можете атаковать 2 раза вместо одного, когда вы совершаете действие атака в свой ход.

Кроме того, вы можете использовать один из своих заговоров со временем накладывания «действие» вместо одной из этих атак.

Уровень 14: Боевая магия

После того, как вы используете заклинание, время накладывания которого «действие», то вы можете совершить бонусным действием одну атаку оружием.



Подкласс Коллегии Доблести
Художник: Ignatius Budi
Оригинал



Варвар

Свирепый воитель первобытной ярости.

Художник: Denman Rooke
Оригинал

Особенности варвара

Основная характеристика	Сила
Кость хитов	к12 за каждый уровень Варвара
Хиты	12 + Тел. за 1 уровень 7 + Тел. каждый за уровень выше 1
Владение спасбросками	Сила и Телосложение
Владение навыками	Выберите 2: Уход за животными, Атлетика, Природа, Запугивание, Внимательность или Выживание
Владение оружием	Простое и воинское оружие
Владение доспехами	Лёгкие и средние доспехи, щиты
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) Секира, 4 ручных топора, Набор путешественника и 15 зм; Б) 75 зм

Варвары — это могучие воины с первобытной силой, которая проявляется в Мультивселенной в виде ярости. Это гораздо больше, чем просто эмоция, и она не ограничивается гневом или злостью. Ярость варвара — это воплощение свирепости хищника, неистовства бури и беспокойства моря.

Некоторые варвары воплощают свою ярость в виде свирепого духа или почитаемого предка. Другие видят в ней связь с болью и муками мира, как безличное сплетение дикой магии или как выражение их собственного глубочайшего «я». Для каждого варвара ярость — это сила, которая подпитывает не только боевую доблесть, но и дарует сверхъестественные рефлексы и обострённые чувства.

Варвары часто выступают в роли защитников и лидеров в своих общинах. Они бросаются навстречу опасности, чтобы это не пришлось делать тем, кто находится под их защитой. Их мужество перед лицом опасности делает варваров идеально подходящими для путешествий.

Становление варваром...

Как персонаж 1 уровня

- Получите особенности из таблицы «Особенности варвара».
- Получите умения варвара 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения варвара».

Как мультикласс

- Получите следующие особенности из таблицы «Особенности варвара»: кость хитов, владение простым, воинским оружием и щитами.
- Получите умения варвара 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения варвара».

Умения класса варвар [Barbarian]

Как варвар вы получаете следующие умения класса при достижении указанных уровней варвара. Эти умения перечислены в таблице «Умения варвара».

Уровень 1: Защита без доспехов

Пока вы не носите доспехи, ваш базовый класс доспеха равен 10 + ваши модификаторы Ловкости и Телосложения. Вы можете использовать щит и всё равно получать это преимущество.

Уровень 1: Ярость

Вы можете наделить себя первобытной силой под названием ярость — силой с необычайной мощью и сопротивлением. Вы можете войти в состояние Ярости бонусным действием, если вы не носите тяжёлый доспех.

Вы можете использовать свою ярость столько раз, сколько указано для вашего уровня варвара в столбце «Ярость» из таблицы «Умения варвара». Вы восстанавливаете 1 потраченное использование, когда заканчиваете короткий отдых, и вы восстанавливаете все потраченные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Во время ярости вы получаете следующие эффекты:

Сопротивление к урону. У вас есть сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону.

Урон ярости. Когда вы совершаете атаку с использованием Силы (оружием или безоружным ударом) и наносите урон цели, то вы получаете бонус к урону, который увеличивается по мере того, как вы получаете уровни варвара, как указано в столбце «Урон ярости» из таблицы «Умения варвара».

Преимущество силы. У вас есть преимущество на проверки и спасброски Силы.

Без концентрации и заклинаний. Вы не можете поддерживать концентрацию и не можете накладывать заклинания.

Длительность. Ярость длится до конца вашего следующего хода и заканчивается раньше, если вы надеваете тяжёлый доспех или находитесь в состоянии недееспособный. Если ваша ярость всё ещё активна в ваш следующий ход, то вы можете продлить ярость на ещё один раунд, выполнив одно из следующих действий:

- Совершить бросок атаки против врага.
- Заставить врага совершить спасбросок.
- Использовать бонусное действие для продления ярости.

Каждый раз, когда ярость продлевается, она длится до конца вашего следующего хода. Вы можете поддерживать ярость до 10 минут.

Уровень 1: Оружейные приёмы

Ваша тренировка с оружием позволяет вам использовать оружейные приёмы 2 типов простого или воинского рукопашного оружия по вашему выбору, например, секир и ручных топоров. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете попрактиковать упражнения с оружием и поменять 1 из этих типов оружия.

Когда вы достигаете определённых уровней варвара, вы получаете возможность использовать приёмы большего количества типов оружия, как показано в столбце «Приёмы» из таблицы «Умения варвара».

Умения варвара

Ур.	БМ	Умения класса	Ярость	Урон ярости	Приёмы
1	+2	Ярость, Защита без доспехов, Оружейные приёмы	2	+2	2
2	+2	Безрассудная атака, Чувство опасности	2	+2	2
3	+2	Подкласс варвара, Первобытное знание	3	+2	2
4	+2	Увеличение характеристик	3	+2	3
5	+3	Дополнительная атака, Быстрое передвижение	3	+2	3
6	+3	Умение подкласса	4	+2	3
7	+3	Дикий инстинкт, Инстинктивный бросок	4	+2	3
8	+3	Увеличение характеристик	4	+2	3
9	+4	Жестокий удар	4	+3	3
10	+4	Умение подкласса	4	+3	4
11	+4	Непреклонная ярость	4	+3	4
12	+4	Увеличение характеристик	5	+3	4
13	+5	Улучшенный Жестокий удар	5	+3	4
14	+5	Умение подкласса	5	+3	4
15	+5	Непрерывная ярость	5	+3	4
16	+5	Увеличение характеристик	5	+4	4
17	+6	Улучшенный Жестокий удар	6	+4	4
18	+6	Неукротимая мощь	6	+4	4
19	+6	Эпическая черта	6	+4	4
20	+6	Первородный чемпион	6	+4	4

Уровень 2: Чувство опасности

Вы получаете сверхъестественную чувствительность и теперь замечаете, если что-то не так. Это даёт вам возможность уклоняться от опасности. У вас есть преимущество в спасбросках Ловкости, если у вас нет состояния недееспособный.

Уровень 2: Безрассудная атака

Вы можете отбросить все заботы о защите и атаковать с ещё большей свирепостью. Когда вы совершаете первый бросок атаки в свой ход, вы можете решить атаковать безрассудно. Это даёт вам преимущество при бросках атаки с использованием Силы до начала вашего следующего хода, но броски атаки по вам совершаются с преимуществом.

Уровень 3: Подкласс варвара

Вы получаете подкласс варвара по вашему выбору. Подклассы Пути Берсерка, Пути Дикого сердца, Пути Мирового древа и Пути Фанатика подробно описаны после умений этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях варвара. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню варвара или ниже.

Уровень 3: Первобытное знание

Вы получаете владение навыком, которым не владеете, по вашему выбору из списка навыков, доступных варварам на 1 уровне.

Кроме того, пока ваша ярость активна, вы можете направлять первобытную мощь, когда пытаетесь выполнить определённые задачи; каждый раз, когда вы совершаете проверку характеристики, используя один из следующих навыков, вы можете сделать это проверкой Силы, даже если она обычно использует другую характеристику: Акробатика, Запугивание, Внимательность, Скрытность или Выживание. Когда вы используете эту способность, ваша Сила представляет собой первобытную мощь, протекающую через вас, усиливая ваши проворство, выдержку и чувства.

Уровень 4: Улучшение характеристик

Вы получаете черту Улучшение характеристик (см главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту способность на уровнях варвара 8, 12 и 16.

Уровень 5: Дополнительная атака

Вы можете атаковать 2 раза вместо одного, когда вы совершаете действие атака в свой ход.

Уровень 5: Быстрое передвижение

Ваша скорость увеличивается на 10 футов, пока вы не носите тяжёлый доспех.

Уровень 7: Дикий инстинкт

Ваши инстинкты настолько остры, что у вас есть преимущество на броски инициативы.

Уровень 7: Инстинктивный бросок

Частью бонусного действия, которое вы совершаете, чтобы войти в ярость, вы можете переместиться на половину своей скорости.

Уровень 9: Жестокий удар

Если вы используете Безрассудную атаку, то вы можете отказаться от любого преимущества в одном броске атаки на основе Силы по вашему выбору в ваш ход. Выбранный бросок атаки не должен иметь помехи. Если этот бросок атаки попадает, то цель получает дополнительно 1к10 того же типа урона, и вы можете вызвать один эффект Жестокого удара по вашему выбору. У вас есть следующие варианты эффектов:

- **Мощный удар.** Вы толкаете цель на 15 футов от себя. Затем вы можете переместиться до половины своей скорости к цели, не вызывая провоцированных атак.
- **Удар по сухожилию.** Скорость цели снижается на 15 футов до начала вашего следующего хода. Цель может быть под эффектом только одного Удара по сухожилию за раз — самого последнего.

Уровень 11: Непреклонная ярость

Ваша ярость может заставить вас сражаться, несмотря на тяжёлые раны. Если ваши хиты опустятся до 0, пока ваша ярость активна, и вы не умираете сразу, то вы можете использовать это умение и совершить спасбросок Телосложения со Сл. 10. В случае успеха ваши хиты вместо этого изменятся на число, равное вашему удвоенному уровню варвара. Каждый раз, когда вы используете это умение после первого, Сл. увеличивается на 5. Когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых, то Сл. сбрасывается до 10.

Уровень 13: Улучшенный Жестокий удар

Вы отточили новые способы яростной атаки. Следующие эффекты теперь среди ваших вариантов Жестокого удара:

Шокирующий удар. Цель получает помеху на следующий спасбросок, который она совершает, и она не может совершать провоцированные атаки до начала вашего следующего хода.

Разрушительный удар. До начала вашего следующего хода следующий бросок атаки, сделанный другим существом против цели, получает бонус +5 к броску. Бросок атаки может получить только один бонус Разрушительного удара.

Уровень 15: Непрерывная ярость

Когда вы бросаете инициативу, вы можете восстановить все потраченные использования ярости. После того, как вы восстановите использования ярости таким образом, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Кроме того, ваша ярость настолько сильная, что теперь она длится 10 минут, и вам не нужно ничего делать, чтобы продлить её от раунда к раунду. Ваша ярость заканчивается раньше, если у вас состояние бессознательный (состояние недееспособный с этим умением не заканчивает ярость) или вы надеваете тяжёлый доспех.

Уровень 17: Улучшенный Жестокий удар

Дополнительный урон от Жестокого удара увеличивается до 2к10. Кроме того, вы можете использовать два разных эффекта Жестокого удара каждый раз, когда используете умение Жестокий удар.

Уровень 18: Неукротимая мощь

Если ваш итоговый результат проверки Силы или спасброска Силы меньше вашего показателя Силы, то вы можете использовать этот показатель вместо итогового результата.

Уровень 19: Эпическая черта

Вы получаете эпическую черту (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется черта Непреодолимое нападение.

Уровень 20: Первобытный чемпион

Вы воплощаете первобытную силу. Ваши показатели Силы и Телосложения увеличиваются на 4, при максимальном значении до 25.



Художник: Wayne England
Оригинал



Подкласс Путь Берсерка
Художник: Nanhaniel Himawan
Оригинал

Подклассы варвара

Подкласс Варвара — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях, как указано в подклассе. В этом разделе представлены подклассы Путь Берсерка, Путь Дикого сердца, Путь Мирового древа и Путь Фанатика.

Путь Берсерка [Path of the Berserker]

Направьте ярость в неистовый гнев

Варвары, ступившие на Путь Берсерка, направляют свою ярость в основном на насилие. Их путь — это необузданная ярость. Они получают удовольствие от хаоса битвы, позволяя своей ярости захватить и усилить их.

Уровень 3: Бешенство

Если вы используете Безрассудную атаку, пока активна ваша ярость, то вы наносите дополнительный урон цели при попаданиии первой атакой от Силы в ход. Чтобы определить дополнительный урон, бросьте количество к6, равное вашему бонусу урона ярости, и сложите их. Урон имеет тот же тип, что и оружие или безоружный удар, использованные для атаки.

Уровень 6: Бездумная ярость

У вас есть иммунитет к состояниям очарованный и испуганный, пока активна ваша ярость. Если вы очарованы или испуганы, когда входите в ярость, то эти состояния у вас заканчиваются.

Уровень 10: Возмездие

Когда вы получаете урон от существа, находящегося в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией совершить одну рукопашную атаку против этого существа, используя оружие или безоружный удар.

Уровень 14: Пугающее присутствие

Бонусным действием вы можете вселять ужас в других своим пугающим присутствием и первобытной силой. Когда вы это совершаете, от вас исходит 30-футовая эманация и каждое существо по вашему выбору в эманации должно совершить спасбросок Мудрости (Сл. 8 + ваш модификатор Силы + ваш бонус мастерства). При провале спасброска существо находится в состоянии испуганный в течение 1 минуты. В конце каждого своего хода испуганное существо повторяет спасбросок, при успешном результате эффект заканчивается.

Использовав эту способность, вы не можете использовать её снова до окончания продолжительного отдыха, если только не потратите одно из использований ярости (действие не требуется), чтобы восстановить её использование.

Путь Дикого сердца [Path of the Wild Heart]

Живите в гармонии с животным миром

Варвары, ступившие на Путь Дикого сердца, считают себя родственными животным. Эти варвары изучают магические способы общения с животными и их ярость усиливает их связь с животными, поскольку наполняет варваров этого пути сверхъестественной силой.

Уровень 3: Говорящий с животными

Вы можете использовать заклинания Животные чувства и Разговор с животными, но только как ритуал. Мудрость — это ваша заклинательная характеристика для них.

Уровень 3: Ярость диких земель

Ваша ярость черпает вдохновение из первобытной силы животных.

Каждый раз, когда вы активируете ярость, вы получаете одну из следующих способностей по вашему выбору.

Медведь. Пока активна ярость, у вас есть сопротивление ко всем типам урона, кроме силового поля, некротической энергии, психической энергии и излучения.

Орел. Когда вы активируете ярость, вы можете совершить действия отход и рывок частью этого бонусного действия. Пока активна ярость, вы можете бонусным действием выполнить оба этих действия.

Волк. Пока активна ярость, ваши союзники получают преимущество при бросках атаки против любого вашего врага в 5-футовом радиусе от вас.

Уровень 6: Аспект диких земель

Вы получаете один из следующих вариантов по вашему выбору. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете изменить свой выбор.

Сова. Вы имеете тёмное зрение в пределах 60 футов. Если у вас уже есть тёмное зрение, то его дальность увеличивается на 60 футов.

Пантера. Ваша скорость лазания равна вашей скорости.

Лосось. Ваша скорость плавания равна вашей скорости.

Уровень 10: Оратор природы

Вы можете использовать заклинание Общение с природой, но только как ритуал. Мудрость является вашей заклинательной характеристикой для этого заклинания.

Уровень 14: Сила дикой природы

Каждый раз, когда вы активируете свою ярость, вы получаете один из следующих вариантов по вашему выбору.

Сокол. Пока ваша ярость активна, у вас есть скорость полёта, равная вашей скорости, если вы не носите доспехи.

Лев. Пока ваша ярость активна, то любой из ваших врагов в радиусе 5 футов от вас имеет помеху при бросках атаки против целей, отличных от вас или другого варвара, у которого эта опция активна.

Баран. Пока ваша ярость активна, вы можете заставить существо большого размера или меньше получить состояние лежащий ничком, когда попадаете по нему рукопашной атакой.



Подкласс Путь Дикого сердца
Художник: Aldithа Siregar
Оригинал



Подкласс Путь Мирового древа
Художник: Marcela Medeiros
Оригинал

Путь Мирового древа [Path of the World Tree]

Проследите корни и ветви Мультивселенной

Варвары, ступившие на Путь Мирового древа, соединяются с космическим деревом Иггдрасиль через свою ярость. Это дерево растёт среди Внешних планов, соединяя их друг с другом и Материальным планом. Эти варвары черпают магию дерева для жизненной силы и как средство для перемещения между планами.

Уровень 3: Жизненная сила древа

Ваша ярость черпает жизненную силу из Мирового древа. Вы получаете следующие эффекты.

Всплеск жизненной силы. Когда вы активируете ярость, вы получаете количество временных хитов, равное вашему уровню варвара.

Жизнетворная сила. В начале каждого вашего хода, пока ваша ярость активна, вы можете выбрать другое существо в пределах 10 футов от себя, чтобы дать ему временные хиты. Чтобы определить количество временных хитов, бросьте количество к6, равное вашему бонусу урона ярости, и сложите их. Если какие-либо из этих временных хитов остаются, когда ваша ярость заканчивается, то они исчезают.

Уровень 6: Ветви древа

Когда существо, которое вы видите, начинает свой ход в пределах 30 футов от вас, пока ваша ярость активна, вы можете реакцией вызвать спектральные ветви Мирового древа вокруг него. Цель должна преуспеть в спасброске Силы (Сл. 8 + ваш модификатор Силы + ваш бонус мастерства) или при провале она телепортируется в незанятое пространство, которое вы видите в пределах 5 футов от вас, или в ближайшее незанятое пространство, которое вы видите. После телепортации вы можете уменьшить скорость цели до 0 до конца текущего хода.

Уровень 10: Разящие корни

Во время вашего хода ваша досягаемость увеличивается на 10 футов с любым оружием рукопашного боя, имеющим свойство тяжёлое или универсальное, поскольку от вас отходят завитки Мирового древа. Когда вы наносите удар таким оружием в свой ход, вы можете активировать оружейный приём толкание или опрокидывание в дополнение к другому оружейному приёму, которое вы используете с этим оружием.

Уровень 14: Путешествие по древу

Когда вы активируете свою ярость и пока она активна вы можете бонусным действием телепортироваться на расстояние до 60 футов в видимое вами незанятое пространство.

Кроме того, один раз пока ярость активна вы можете увеличить дальность этой телепортации до 150 футов. Когда вы это совершаете, вы также можете телепортировать до 6 согласных существ, которые находятся в пределах 10 футов от вас. Каждое существо телепортируется в незанятое пространство по вашему выбору в пределах 10 футов от вашего места назначения.

Путь Фанатика [Path of the Zealot]

Неистовствуйте в восторженном союзе с богом

Варвары, ступившие на Путь Фанатика, получают благословения от бога или пантеона богов. Эти варвары переживают свою ярость, как восторженный эпизод божественного единения, который наполняет их силой. Они часто являются союзниками жрецов и других последователей своего бога или пантеона.

Уровень 3: Божественный гнев

Вы можете направлять божественную силу в свои удары. В каждый ваш ход, пока активна ваша ярость, первое существо, по которому вы попали оружием или безоружным ударом, получает дополнительный урон, равный 1к6 + половина вашего уровня варвара (с округлением вниз). Вы выбираете тип дополнительного урона каждый раз, когда наносите урон: некротический или излучение.

Уровень 3: Воин богов

Божественная сущность помогает вам продолжать бой. У вас есть запас из 4 костей к12, которые вы можете потратить на своё исцеление. Бонусным действием вы можете потратить кости из запаса, чтобы бросить их и восстановить количество хитов, равное итоговому результату броска. Вы восстанавливаете все потраченные кости, когда заканчиваете продолжительный отдых. Максимальное количество костей в запасе увеличивается на 1, когда вы достигаете 6 (5 костей), 12 (6 костей) и 17 (7 костей) уровней варвара.

Уровень 6: Концентрация фанатика

Если вы провалили спасбросок 1 раз пока ярость активна, то вы можете перебросить его с бонусом, равным вашему бонусу урона ярости, и вы должны использовать новый бросок.

Уровень 10: Фанатичное присутствие

Бонусным действием вы издаёте боевой клич, наполненный божественной энергией. До 10 других существ по вашему выбору в радиусе 60 футов от вас получают преимущество на броски атаки и спасброски до начала вашего следующего хода. После использования этой способности вы сможете использовать её снова после завершения продолжительного отдыха или если потратите одно использование своей ярости (действие не требуется) для восстановления использования.

Уровень 14: Ярость богов

Когда вы активируете свою ярость, вы можете принять форму божественного воителя. Эта форма сохраняется в течение 1 минуты или до тех пор, пока количество хитов не упадет до 0. После того, как вы воспользуетесь этим умением, вы не сможете использовать его снова, пока не закончите продолжительный отдых. Находясь в этой форме, вы получаете следующие эффекты:

Полёт. У вас есть скорость полёта, равная вашей скорости, и вы можете парить в воздухе.

Сопротивление. У вас есть сопротивление к урону некротической энергии, психической энергии и излучением.

Оживление. Когда количество хитов существа, находящегося в радиусе 30 футов от вас, падает до 0, то вы можете реакцией использовать свою ярость, чтобы изменить количество хитов цели на число, равное вашему уровню варвара.



Подкласс Путь Фанатика
Художник: Ignatius Budi
Оригинал



Воин

Мастер в использовании любых доспехов и оружия.

Художник: Nezt Oss
Оригинал

Особенности воина

Основная характеристика	Сила или Ловкость
Кость хитов	к10 за каждый уровень воина
Хиты	10 + Тел. за 1 уровень 6 + Тел. каждый за уровень выше 1
Владение спасбросками	Сила и Телосложение
Владение навыками	Выберите 2: Акробатика, Атлетика, Внимательность, Выживание, Запугивание, История, Проницательность, Убеждение, Уход за животными
Владение оружием	Простое и воинское оружие
Владение доспехами	Лёгкие, средние и тяжёлые доспехи и щиты
Стартовое снаряжение	Выберите А, Б или В: А) Кольчуга, двуручный меч, цеп, 8 метательных копий, набор исследователя подземелий и 4 зм; Б) Проклёпанная кожана, скимитар, короткий меч, длинный лук, 20 стрел, колчан, набор исследователя подземелий и 11 зм; В) 155 зм

Воины определяют исход сражений. Рыцари-приключенцы, королевские чемпионы, элитные солдаты и закалённые наёмники — как воины, все они непревзойденные мастера обращения с оружием и доспехами. Они хорошо знакомы со смертью, как сея её, так и бросая ей вызов.

Воины владеют различными оружейными приёмами. Хорошо экипированный воин всегда имеет нужный инструмент под рукой для любой боевой ситуации. Точно так же воин искусен в использовании любой формы доспехов. Помимо этого, каждый воин специализируется на определённых стилях боя. Некоторые концентрируются на стрельбе из лука, некоторые на сражении двумя оружиями одновременно, а некоторые на усилении своих боевых навыков с помощью магии. Это сочетание широких способностей и обширной специализации делает воинов превосходными бойцами.

Становление воином...

Как персонаж 1 уровня

- Получите особенности в таблице «Особенности воина».
- Получите умения воина 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения воина».

Как мультикласс

- Получите следующие особенности из таблицы «Особенности воина»: кость хитов, владение воинским оружием, владение лёгкими, средними доспехами и щитами.
- Получите умения воина 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения воина».

Умения класса воин [Fighter]

Как воин вы получаете следующие умения класса при достижении указанных уровней воина. Эти умения перечислены в таблице «Умения воина».

Уровень 1: Боевой стиль

Вы получаете черту боевого стиля по вашему выбору (см. главу 5). Рекомендуется черта Защита.

Когда вы получаете уровень воина, вы можете заменить выбранную вами черту другой чертой боевого стиля.

Уровень 1: Второе дыхание

У вас есть ограниченный запас физической и умственной выносливости, из которого вы можете черпать силы. Бонусным действием вы можете использовать его, чтобы восстановить хиты, равные 1к10 + ваш уровень воина. Вы можете использовать это умение дважды. Вы восстанавливаете одно израсходованное использование, когда заканчиваете короткий отдых, и вы восстанавливаете все израсходованные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Когда вы достигаете определённых уровней воина, то вы получаете больше использований этого умения, как показано в столбце «Второе дыхание» из таблицы «Умения воина».

Уровень 1: Оружейные приёмы

Ваши тренировки с оружием позволяют вам использовать оружейные приёмы 3 типов простого или воинского оружия по вашему выбору. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете попрактиковать упражнения с оружием и поменять 1 из этих типов оружия.

Когда вы достигаете определённых уровней воина, вы получаете возможность использовать оружейные приёмы большего количества типов оружия, как показано в столбце «Оружейные приёмы» в таблице «Умения воина».

Уровень 2: Всплеск действий

Вы можете на мгновение преодолеть свои обычные возможности. В свой ход вы можете выполнить одно дополнительное действие, кроме действия магия. Как только вы используете эту способность, то вы не можете сделать это снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых. Начиная с 17 уровня, вы можете использовать её дважды перед отдыхом, но только 1 раз в ход.

Уровень 2: Тактический разум

Вы используете тактику на поле боя и за его пределами. Когда вы проваливаете проверку характеристики, то вы можете потратить использование своего Второго дыхания, чтобы подтолкнуть себя к успеху. Вместо того, чтобы восстанавливать хиты, вы бросаете 1к10 и добавляете выпавшее число к проверке характеристики, потенциально превращая её в успех. Если проверка всё ещё провалена, то это использование Второго дыхания не тратится.

Уровень 3: Подкласс воина

Вы получаете подкласс воина по вашему выбору. Подклассы Мастер боевых искусств, Чемпион, Мистический рыцарь и Пси-воин подробно описаны после умений этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях воина. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню воина или ниже.

Умения воина

Уровень	БМ	Умения класса	Второе дыхание	Оружейные приёмы
1	+2	Боевой стиль, Второе дыхание, Оружейные приёмы	2	3
2	+2	Всплеск действий (1 использование), Тактический разум	2	3
3	+2	Подкласс воина	2	3
4	+2	Увеличение характеристик	3	4
5	+3	Дополнительная атака, Тактическое перемещение	3	4
6	+3	Увеличение характеристик	3	4
7	+3	Умение подкласса	3	4
8	+3	Увеличение характеристик	3	4
9	+4	Упорный (1 использование), Мастер тактики	3	4
10	+4	Умение подкласса	4	5
11	+4	Две дополнительные атаки	4	5
12	+4	Увеличение характеристик	4	5
13	+5	Упорный (2 использования), Изученные атаки	4	5
14	+5	Увеличение характеристик	4	5
15	+5	Умение подкласса	4	5
16	+5	Увеличение характеристик	4	6
17	+6	Всплеск действий (2 использования), Упорный (3 использования)	4	6
18	+6	Умение подкласса	4	6
19	+6	Эпическая черта	4	6
20	+6	Три дополнительные атаки	4	6

Уровень 4: Улучшение характеристик

Вы получаете черту Улучшение характеристик (см главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту способность на уровнях воина 6, 8, 12, 14 и 16.

Уровень 5: Дополнительная атака

Вы можете атаковать 2 раза вместо одного, когда вы совершаете действие атака в свой ход.

Уровень 5: Тактическое перемещение

Каждый раз, активируя ваше Второе дыхание бонусным действием вы можете переместиться до половины своей скорости, не вызывая провоцированные атаки.

Уровень 9: Упорный

Если вы провалили спасбросок, то вы можете перебросить его с бонусом, равным вашему уровню воина. Вы должны использовать новый бросок, и вы не сможете использовать это умение снова, пока не закончите продолжительный отдых. Вы можете использовать это умение дважды перед продолжительным отдыхом, начиная с 13 уровня, и трижды, начиная с 17 уровня.

Уровень 9: Мастер тактики

Когда вы атакуете оружием с оружейным приёмом, который вы можете использовать, то вы можете заменить его на приём толкание, изнурение или замедление для этой атаки.

Уровень 11: Две дополнительные атаки

Вы можете атаковать 3 раза вместо одного, когда вы совершаете действие атака в свой ход.

Уровень 13: Изученные атаки

Вы изучаете своих противников и учитесь на каждой своей атаке. Если вы совершаете бросок атаки против существа и промахиваетесь, то у вас есть преимущество на ваш следующий бросок атаки против этого существа до конца вашего следующего хода.

Уровень 19: Эпическая черта

Вы получаете эпическую черту (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется черта Дар боевой доблести.

Уровень 20: Три дополнительных атаки

Вы можете атаковать 4 раза вместо одного, когда вы совершаете действие атака в свой ход.

Подклассы воина

Подкласс воина — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях воина, как указано в подклассе. В этом разделе представлены подклассы Мастер боевых искусств, Чемпион, Мистический рыцарь и Пси-воин.

Мастер боевых искусств [Battle Master]

Мастер сложных боевых приёмов

Мастера боевых искусств — это ученики искусства битвы, изучающие боевые приемы, передаваемые из поколения в поколение. Самые опытные мастера битвы — это разносторонние личности, которые сочетают свои тщательно отточенные боевые навыки с академическим обучением в области истории, теории и искусств.

Уровень 3: Ученик войны

Вы получаете владение одним инструментом ремесленника по вашему выбору, а также вы получаете владение одним навыком по вашему выбору из навыков, доступных воинам на 1 уровне.

Уровень 3: Боевое превосходство

Вы отточили боевые манёвры на полях сражений. Вы изучаете манёвры, которые подпитываются особыми костями, называемыми костями превосходства.

Манёвры. Вы изучаете 3 манёвра по своему выбору из раздела «Список маневров» далее в описании этого подкласса. Многие манёвры каким-то образом усиливают атаку. Вы можете использовать только один манёвр за атаку.

Вы изучаете 2 дополнительных манёвра по своему выбору, когда достигаете 7, 10 и 15 уровней воина. Каждый раз, когда вы изучаете новые манёвры, вы также можете заменить один известных вам манёвр другим.

Кость превосходства. У вас есть 4 кости превосходства к8. Кости превосходства расходуется, когда вы их используете. Вы восстанавливаете все потраченные кости превосходства, когда заканчиваете короткий или продолжительный отдых. Вы получаете дополнительные кости превосходства, когда достигаете 7 уровня воина (5 костей) и 15 (6 костей).

Спасброски. Если манёвр требует спасбросок, то Сл. равна 8 + ваш модификатор Силы или Ловкости (по вашему выбору) + ваш бонус мастерства.

Уровень 7: Познай своего врага

Бонусным действием вы можете найти определённые сильные и слабые стороны существа, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя. Если у этого существа есть какой-либо иммунитет, сопротивление или уязвимость к чему-либо, то вы знаете об этом. Использовав это умение, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых. Вы также можете восстановить использование умения, потратив одну кость превосходства (действие не требуется).

Уровень 10: Улучшенное превосходство

Ваша кость превосходства становится к10.

Уровень 15: Неослабевающий

Один раз за ход, когда вы используете манёвр, вы можете бросить 1к8 и использовать выпавшее число вместо траты костей превосходства.

Уровень 18: Абсолютное превосходство

Ваши кости превосходства становится к12.



Подкласс Мастер боевых искусств
Художник: Iqnatius Budi
Оригинал

Список манёвров

Манёвры представлены здесь по алфавиту.

Активное уклонение [Evasive Footwork]. Бонусным действием вы можете потратить одну кость превосходства и выполнить действие отход. Вы также бросаете кость и добавляете выпавшее число к вашему КД до начала вашего следующего хода.

Атака в рывке [Lunging Attack]. Бонусным действием вы можете потратить одну кость превосходства и выполнить действие рывок. Если вы переместитесь не менее чем на 5 футов по прямой линии непосредственно перед нанесением рукопашной атаки в рамках действия атака в этот ход, то вы можете добавить кость превосходства к броску урона от атаки.

Атака с манёвром [Maneuvering Attack]. Если вы попадаете по существу броском атаки, то вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы один из ваших союзников смог переместиться в более выгодное положение. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки и выбираете согласное существо, которое может видеть или слышать вас. Это существо может реакцией переместиться на расстояние до половины своей скорости, не вызывая провоцированные атаки от цели вашей атаки.

Атака с угрозой [Menacing Attack]. Если вы попадаете по существу броском атаки, то вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться испугать цель. Добавьте кость превосходства к броску урона этой атаки. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости или получит состояние испуганный до конца вашего следующего хода.

Атака с финтом [Feinting Attack]. Бонусным действием вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы сделать обманный манёвр, выбрав одно существо в пределах 5 футов от себя в качестве цели. Вы получаете преимущество на следующий бросок атаки против этой цели в этот ход. Если эта атака попадает, то добавьте кость превосходства к броску урона этой атаки.

Скрывание [Ambush]. Когда вы совершаете проверку Ловкости (Скрытности) или бросок инициативы, то вы можете потратить одну кость превосходства и добавить её к броску, если у вас нет состояния недееспособный.

Командирское присутствие [Commanding Presence]. Когда вы совершаете проверку Харизмы (Запугивание, Выступление или Убеждение), то вы можете потратить одну кость превосходства и добавить эту кость к броску.

Обезоруживающая атака [Disarming Attack]. Если вы попадаете по существу атакой оружием, то вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться обезоружить противника, заставляя его выронить один предмет по вашему выбору, который он держит. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки, а цель должна совершить спасбросок Силы. В случае провала она роняет выбранный вами предмет. Предмет падает в пространстве существа.

Опрокидывающая атака [Trip Attack]. Когда вы поражаете существо броском атаки с использованием оружия или безоружным ударом, то вы можете потратить одну кость превосходства и добавить эту кость к броску урона атаки. Если цель большого размера или меньше, то она должна преуспеть в спасброске Силы или получит состояние лежащий ничком.

Ответный удар [Riposte]. Когда существо промахивается по вам броском рукопашной атаки, то вы можете реакцией потратить одну кость превосходства, чтобы сделать бросок рукопашной атаки оружием или безоружным ударом против существа. Если вы попали, то добавьте кость превосходства к урону атаки.

Отвлекающий удар [Distracting Strike]. Если вы попадаете по существу атакой оружием, то вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы отвлечь существо. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки. Следующий бросок атаки по этой цели любым существом кроме вас совершается с преимуществом, если атака совершается до начала вашего следующего хода.

Парирование [Parry]. Если другое существо наносит вам урон рукопашной атакой, то вы можете реакцией потратить одну кость превосходства, чтобы уменьшить урон на величину, равную броску вашей кости превосходства + ваш модификатор Силы или Ловкости (по вашему выбору).

Подмена [Bait and Switch]. Когда вы в свой ход находитесь в пределах 5 футов от существа, то вы можете потратить одну кость превосходства и поменяться местами с этим существом, при условии, что вы тратите не менее 5 футов перемещения, а существо согласно и не имеет состояния недееспособный. Это перемещение не вызывает провоцированные атаки.

Бросьте кость превосходства. До начала вашего следующего хода вы или другое существо (по вашему выбору) получаете бонус к КД, равный выпавшему числу.

Провоцирующая атака [Goading Attack]. Когда вы попадаете по существу броском атаки, то вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться спровоцировать противника атаковать вас. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки, а цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале цель до конца вашего следующего хода совершает с помехой броски атаки по всем целям, кроме вас.

Сплочение [Rally]. Вы можете в свой ход бонусным действием потратить одну кость превосходства, чтобы поддержать решимость одного из ваших компаньонов. Если вы это совершаете, то выберите компаньона в пределах 30 футов который может видеть или слышать вас. Это существо получает временные хиты, равные броску кости превосходства + половина ваших уровней воина (с округлением вниз).

Тактическая оценка [Tactical Assessment]. Когда вы совершаете проверку Интеллекта (История или Анализ) или Мудрости (Проницательность), то вы можете потратить одну кость превосходства и добавить эту кость к проверке.

Толкающая атака [Pushing Attack]. Когда вы попадаете по существу броском атаки, используя оружие или безоружный удар, то вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться оттолкнуть цель. Добавьте кость превосходства к броску урона этой атаки. Если цель большого размера или меньше, то она должна преуспеть в спасброске Силы или будет отброшена на расстояние до 15 футов от вас.

Точная атака [Precision Attack]. Когда вы промахиваетесь броском атаки, вы можете потратить одну кость превосходства, бросить эту кость и добавить её к броску атаки, что потенциально может привести к попаданию атаки.

Удар командующего [Commander's Strike]. Когда вы выполняете действие атака в свой ход, вы можете заменить одну из ваших атак, чтобы направить одного из ваших компаньонов. Если вы это совершаете, то выберите компаньона, который может видеть или слышать вас, и потратьте одну кость превосходства. Это существо может немедленно совершить реакцией одну атаку оружием, добавив кость превосходства к броску урона этой атаки.

Широкая атака [Sweeping Attack]. Если вы попадаете по существу рукопашной атакой оружием или безоружным ударом, то вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться причинить урон другому существу этой же атакой. Выберите другое существо в пределах 5 футов от первоначальной цели и в пределах вашей досягаемости. Если исходный бросок атаки попадает по второму существу, то оно получает урон, равный броску кости превосходства. Урон будет того же типа, что и для исходной атаки.

Чемпион [Champion]

Стремитесь к физическому совершенству в бою

Чемпион сосредоточен на развитии боевого мастерства в неумолимом стремлении к победе. Чемпионы сочетают строгие тренировки с физическим совершенством, чтобы наносить сокрушительные удары, противостоять опасности и завоёвывать славу. Будь то в спортивных состязаниях или кровавой битве, чемпионы стремятся к лаврам победителя.

Уровень 3: Улучшенный критический удар

Ваши броски атаки оружием и безоружными ударами могут нанести критическое попадание при результате 19 или 20 на к20.

Уровень 3: Выдающийся атлет

Благодаря вашему атлетизму вы получаете преимущество при бросках инициативы и проверках Силы (Атлетика).

Кроме того, сразу после того, как вы наносите критическое попадание, вы можете переместиться на половину своей скорости, не вызывая провоцированные атаки.

Уровень 7: Дополнительный боевой стиль

Вы получаете ещё одну черту боевого стиля по вашему выбору.

Уровень 10: Героический воин

Острые ощущения от битвы ведут вас к победе. Во время боя вы можете дать себе героическое вдохновение, когда начинаете свой ход без него.

Уровень 15: Превосходный критический удар

Ваши броски атаки оружием и безоружные удары теперь могут нанести критическое попадание при броске 18-20 на к20.

Уровень 18: Уцелевший

Вы достигаете вершин стойкости в бою, получая следующие эффекты:

Бросьте вызов смерти. У вас есть преимущество на спасброски от смерти. Более того, когда вы выбрасываете 18-20 в спасброске от смерти, вы получаете эффект, как при выпадении 20.

Героическое объединение. В начале каждого вашего хода вы восстанавливаете хиты, равные 5 + ваш модификатор Телосложения, если вы окровавлены и у вас есть хотя бы 1 хит.



Подкласс Чемпион
Художник: Katerina Ladon
Оригинал



Подкласс Мистический рыцарь
Художник: Hocheol Ryu
Оригинал

Мистический рыцарь [Eldritch Knight]

Поддерживайте боевые навыки с помощью магии

Мистические рыцари сочетают в себе боевое мастерство, присущее всем бойцам, с тщательным изучением магии. Их заклинания дополняют и расширяют их боевые навыки, обеспечивая дополнительную защиту для укрепления их доспехов, а также позволяя им одновременно сражаться со множеством врагов с помощью взрывной магии.

Уровень 3: Использование заклинаний

Вы научились накладывать заклинания. Правила наложения заклинаний см. в главе 7. Ниже подробно описано, как применять эти правила к Мистическому рыцарю.

Заговоры. Вы знаете 2 заговора по вашему выбору из списка заклинаний волшебника (список см. в описании класса волшебник). Рекомендуются: Луч холода и Электрошок.

Каждый раз, когда вы получаете уровень воина, вы можете заменить один из своих заговоров другим заговором по вашему выбору из списка заклинаний волшебника.

При достижении 10 уровня воина, вы изучаете дополнительный заговор по вашему выбору из списка заклинаний волшебника.

Ячейки заклинаний. Таблица «Заклинания Мистического рыцаря» показывает, сколько ячеек заклинаний вы можете использовать для заклинаний 1+ уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Заклинания Мистического рыцаря

Уровень воина	Подг. закл.	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний			
		1	2	3	4
3	3	2	-	-	-
4	4	3	-	-	-
5	4	3	-	-	-
6	4	3	-	-	-
7	5	4	2	-	-
8	6	4	2	-	-
9	6	4	2	-	-
10	7	4	3	-	-
11	8	4	3	-	-
12	8	4	3	-	-
13	9	4	3	2	-
14	10	4	3	2	-
15	10	4	3	2	-
16	11	4	3	3	-
17	11	4	3	3	-
18	11	4	3	3	-
19	12	4	3	3	1
20	13	4	3	3	1

Подготовленные заклинания 1+ уровня. Вы подготавливаете список заклинаний 1+ уровня, которые доступны вам для использования с помощью этого умения. Для начала выберите 3 заклинания 1 уровня из списка заклинаний волшебника. Рекомендуются: Огненные ладони, Прыжок и Щит.

Количество подготовленных заклинаний в вашем списке увеличивается по мере того, как вы получаете уровни воина, как показано в столбце «Подг. закл.» из таблицы «Заклинания Мистического рыцаря».

Каждый раз, когда это число увеличивается, выберите дополнительные заклинания из списка заклинаний волшебника, чтобы количество заклинаний вашего списка соответствовало значению в таблице «Заклинания Мистического рыцаря». Выбранные заклинания должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний. Например, если вы воин 7 уровня, то ваш список подготовленных заклинаний может включать 5 заклинаний волшебника 1 и 2 уровней в любой комбинации.

Изменение подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень воина, вы можете изменить 1 заклинание из своего списка другим заклинанием волшебника, для которого у вас имеется ячейка заклинаний.

Заклинательная характеристика. Интеллект — это ваша заклинательная характеристика для ваших заклинаний волшебника.

Заклинательная фокусировка. В качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний волшебника вы можете использовать магическую фокусировку.

Уровень 3: Военная связь

Вы изучаете ритуал, который создаёт магическую связь между вами и оружием. Вы проводите ритуал в течение 1 часа, который можно сделать во время короткого отдыха. Оружие должно находиться в пределах вашей досягаемости на протяжении всего ритуала, по завершении которого вы касаетесь оружия и создаете связь. Связь теряется, если другой воин связан с оружием или если оружие является магическим предметом, на который настроен кто-то другой. После того, как вы привязали к себе оружие, вы не можете быть обезоружены, пока не станете недееспособным. Если оружие находится на том же плане существования, то вы можете призвать это оружие бонусным действием, заставив его мгновенно телепортироваться в вашу руку.

У вас может быть до двух связанных оружий, но вы можете призвать только одно за раз с помощью бонусного действия. Если вы попытаетесь связать себя с третьим оружием, то вы должны разорвать связь с одним из двух других.

Уровень 7: Боевая магия

Когда вы выполняете действие атака в свой ход, то вы можете заменить одну из атак на применение одного из ваших заговоров волшебника, у которого время применения действие.

Уровень 10: Мистический удар

Вы узнаете, как сделать так, чтобы ваши удары оружием подрывали способность существа противостоять вашим заклинаниям. Когда вы поражаете существо атакой оружием, то это существо получает помеху на следующий спасбросок, который оно делает против заклинания, которое вы разыгрываете до конца вашего следующего хода.

Уровень 15: Волшебный рывок

Когда вы используете Всплеск действий, то вы можете телепортироваться на расстояние до 30 футов в свободное пространство, которое вы можете видеть. Вы можете телепортироваться до или после дополнительного действия.

Уровень 18: Улучшенная боевая магия

Когда вы используете действие атака в свой ход, вы можете заменить две атаки на применение одного из ваших заклинаний волшебника 1 или 2 уровня, время применения которого равно действию.



Подкласс Пси-воин
Художник: Javier Charro
Оригинал

Пси-воин [Psi Warrior]

Усильте физическую мощь психическими силами

Пси-воины пробуждают силу своего разума, чтобы увеличить свою физическую мощь. Они используют эту психическую силу, наполняя своё оружие энергией, атакуя телекинетической энергией и создавая барьеры ментальной силы.

Уровень 3: Психическая сила

В вас скрыт источник психической энергии. Она представлена вашими костями психической энергии, которые подпитывают ваши силы от этого подкласса. Таблица «Кости Пси-воина» показывает размер кости и количество этих костей.

Кости Пси-воина

Уровень воина	Размер кости	Количество
3	к6	4
5	к8	6
9	к8	8
11	к10	8
13	к10	10
17	к12	12

Любые умения в этом подклассе, которые используют кость психической энергии, используют только кости из этого подкласса. Некоторые из ваших способностей расходуют кость психической энергии, как указано в описании способности, и вы не можете использовать силу, если она требует от вас использования кости, когда все ваши кости психической энергии израсходованы.

Вы восстанавливаете одну потраченную кость психической энергии, когда заканчиваете короткий отдых, и вы восстанавливаете их все, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Защитное поле. Когда вы или другое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, получает урон, то вы можете реакцией потратить одну кость психической энергии, уменьшив получаемый урон на выпавшее число + ваш модификатор интеллекта (минимальное уменьшение урона 1), поскольку вы создаёте мгновенный щит телекинетической силы.

Психический удар. Вы можете приводить в движение свое оружие с помощью психической силы. Один раз в каждый свой ход сразу после того, как вы поразили цель в пределах 30 футов от себя атакой и нанесли ей урон оружием, вы можете потратить одну кость психической энергии, бросив её и нанеся цели урон силовым полем, равный выпавшему числу + ваш модификатор Интеллекта.

Телекинетическое передвижение. Вы можете переместить объект или существо своим разумом. Действием магия выберите одну цель, которую вы можете видеть в пределах 30 футов от себя; цель должна быть свободным объектом размера большой или меньше или одним согласным существом, отличным от вас. Вы переносите цель на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть. В качестве альтернативы, если цель — крошечный объект, то вы можете переместить его в руку или из руки. После того, как вы выполните это действие, то вы не сможете сделать это снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых, если только вы не потратите кость психической энергии (действие не требуется), чтобы восстановить его использование.



Воин стоит между союзником и атакой чёрного дракона
Художник: Campbell White
Оригинал

Уровень 7: Адепт-телекинетик

Вы освоили новые способы использования своих телекинетических способностей, подробно описанные ниже.

Пси-прыжок. Бонусным действием вы получаете скорость полёта, равную вашей удвоенной скорости до конца текущего хода. После того, как вы выполните это бонусное действие, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых, если только вы не потратите кость психической энергии (действие не требуется), чтобы восстановить его использование.

Телекинетический толчок. Когда вы наносите урон цели своим психическим ударом, вы можете заставить цель совершить спасбросок Силы (Сл. 8 + ваш модификатор Интеллекта + ваш бонус мастерства). При провале спасброска вы можете наложить состояние лежащий ничком на цель или переместить её на расстояние до 10 футов по горизонтали.

Уровень 10: Защищённый разум

У вас есть сопротивление к урону психической энергией. Более того, если вы начинаете свой ход в состоянии очарованный или испуганный, то вы можете потратить кость психической энергии (действие не требуется) и окончить на себе все эффекты, подвергающие вас этим состояниям.

Уровень 15: Оплот силы

Вы можете оградить себя и других телекинетической силой. Бонусным действием вы можете выбрать существ, включая себя, в пределах 30 футов от себя, до количества существ, равного вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 существо). Каждое из выбранных существ получает укрытие на половину в течение 1 минуты или до тех пор, пока вы не получите состояние недееспособный.

После того, как вы используете это умение, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых, если только вы не потратите кость психической энергии (действие не требуется), чтобы восстановить его использование.

Уровень 18: Мастер телекинеза

У вас всегда подготовленно заклинание Телекинез. С этим умением вы можете использовать его без ячейки заклинания или компонентов и ваша заклинательная характеристика для него — Интеллект. В каждый из ваших ходов, пока вы поддерживаете концентрацию на нём, включая ход, когда вы его накладываете, вы можете совершить бонусным действием одну атаку оружием. После того, как вы используете заклинание с помощью этого умения, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых, если только вы не потратите кость психической энергии (действие не требуется), чтобы восстановить его использование.



Волшебник

Ученый-маг, использующий арканную силу.

Художник: Billy Christian
Оригинал

Особенности волшебника

Основная характеристика	Интеллект
Кость хитов	к6 за каждый уровень волшебника
Хиты	6 + Тел. за 1 уровень 4 + Тел. за каждый уровень выше 1
Владение спасбросками	Интеллект и Мудрость
Владение навыками	Выберите 2: Аркана, История, Проницательность, Анализ, Медицина, Природа или Религия
Владение оружием	Простое оружие
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) 2 кинжала, магическая фокусировка (боевой посох), роба, книга заклинаний, набор учёного и 5 зм; Б) 55 зм

Волшебники посвящают себя тщательному изучению внутреннего устройства магии. Они накладывают заклинания взрывного огня, искрящихся молний, тонкого обмана и поразительных превращений. Их магия способна вызывать чудовищ с других планов бытия, предсказывать будущее или возводить защитные барьеры. Их самые могущественные заклинания могут превращать одно вещество в другое, вызывать метеориты с небес и открывать порталы в другие миры.

Большинство волшебников придерживаются научного подхода к магии. Они изучают её теоретические основы, в частности классификацию заклинаний по школам магии. Известные волшебники, такие как Бигби, Таша, Морденкайнен и Йоланда, на основе своих исследований изобрели культовые заклинания, которые теперь используются по всей мультивселенной.

Некоторые волшебники живут спокойной жизнью и выполняют роли мудрецов или лекторов Другие же предлагают свои услуги в качестве советников, служат в вооруженных силах или занимаются преступной деятельностью и стремятся к власти.

Но соблазн знаний манит даже самых обделённых приключенческим духом волшебников из безопасности их библиотек и лабораторий к заброшенным руинам и потерянным городам. Большинство волшебников считает, что их коллегам из древних цивилизаций были известны секреты магии, утерянные на века. Тем, кто их разгадает, открылся бы путь к магической силе, о которой в нынешнюю эпоху нельзя и мечтать.

Становление волшебником...

Как персонаж 1 уровня

- Получите особенности из таблицы «Особенности волшебника».
- Получите умения волшебника 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения волшебника».

Как мультикласс

- Получите кость хитов из таблицы «Особенности волшебника».
- Получите умения волшебника 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения волшебника». См. правила мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные ячейки заклинаний.

Умения класса волшебник [Wizard]

Как волшебник вы получаете следующие умения класса при достижении указанных уровней волшебника. Эти умения перечислены в таблице «Умения волшебника».

Уровень 1: Использование заклинаний

Как ученик тайной магии вы научились накладывать заклинания. Правила наложения заклинаний описаны в главе 7. Ниже подробно описано, как применять эти правила к заклинаниям волшебника, которые будут перечислены в списке заклинаний волшебника далее в описании класса.

Заговоры. Вы знаете 3 заговора по вашему выбору из списка заклинаний волшебника. Рекомендуются: Свет, Волшебная рука и Луч холода.

Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете заменить 1 из ваших заговоров другим заговором по вашему выбору из списка заклинаний волшебника.

При достижениии 4 и 10 уровней волшебника, вы изучаете дополнительный заговор по вашему выбору из списка заклинаний волшебника, как показано в столбце «Заговоры» из таблицы «Умения волшебника».

Книга заклинаний. Кульминацией вашей магической подготовки стало создание уникального труда: вашей книги заклинаний. Это объект крошечного размера весом 3 фунта, который содержит 100 страниц и может быть прочитан только вами или тем, кто накладывает заклинание Опознание. Вы сами определяете внешний вид и материал книги: например, она может быть позолоченным томом или сборником пергамента, скреплённого бечёвкой.

Книга содержит известные вам заклинания 1+ уровня. Изначально она содержит 6 заклинаний волшебника 1 уровня по вашему выбору. Рекомендуются: Обнаружение магии, Падение пёрышком, Доспехи мага, Волшебная стрела, Усыпление и Волна грома.

Каждый раз, когда вы получаете уровень волшебника после 1, добавьте в свою книгу 2 заклинания на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Каждое из этих заклинаний должно быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний, как показано в таблице «Умения волшебника». Заклинания представляют собой результат регулярно проводимых вами магических исследований.

Ячейки заклинаний. Таблица «Умения волшебника» показывает, сколько ячеек заклинаний вы можете использовать для заклинаний 1+ уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Подготовленные заклинания 1+ уровня. Вы подготавливаете список заклинаний 1+ уровня, которые доступны вам для использования с помощью этого умения. Для начала выберите 4 заклинания из вашей книги заклинаний. Выбранные заклинания должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний.

Количество подготовленных заклинаний в вашем списке увеличивается по мере того, как вы получаете уровни волшебника, как показано в столбце «Подг. закл.» из таблицы «Умения волшебника».

Каждый раз, когда это число увеличивается, выберите дополнительные заклинания из списка заклинаний волшебника, чтобы количество заклинаний вашего списка соответствовало значению в таблице «Умения волшебника». Выбранные заклинания должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний. Например, если вы волшебник 3 уровня,

Умения волшебника

Уровень	БМ	Умения волшебника	Заговоры	Подг. Закл.	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Использование заклинаний, Ритуальный адепт, Магическое восстановление	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Учёный	3	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Подкласс волшебника	3	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Улучшение характеристик	4	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Заучивание заклинаний	4	9	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Умение подкласса	4	10	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	—	4	11	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Улучшение характеристик	4	12	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	—	4	14	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Умение подкласса	5	15	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	—	5	16	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Улучшение характеристик	5	16	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	—	5	17	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Умение подкласса	5	18	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	—	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Улучшение характеристик	5	21	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	—	5	22	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Мастерство заклинателя	5	23	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Эпическая черта	5	24	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Фирменные заклинания	5	25	4	3	3	3	3	2	2	1	1

то ваш список подготовленных заклинаний может включать 6 заклинаний 1 или 2 уровня, выбранных из вашей книги заклинаний в любой комбинации.

Если другое умение волшебника даёт вам всегда подготовленные заклинания, то эти заклинания не учитываются в количестве заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но в остальном они считаются заклинаниями волшебника для вас.

Изменение подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете изменить ваш список подготовленных заклинаний, заменяя любые содержащиеся в нем заклинания теми, что находятся в вашей книге заклинаний.

Заклинательная характеристика. Интеллект — это ваша заклинательная характеристика для ваших заклинаний волшебника.

Заклинательная фокусировка. В качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний волшебника вы можете использовать магическую фокусировку или вашу книгу заклинаний.

Уровень 1: Ритуальный адепт

Вы можете накладывать любое заклинание как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно есть в вашей книге заклинаний. Вам не нужно, чтобы это заклинание было подготовленным, но чтобы наложить его таким образом, вам необходимо читать из книги.

Уровень 1: Магическое восстановление

Вы можете восстанавливать часть вашей магической энергии, изучая свою книгу заклинаний. Когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть использованных ячеек заклинаний. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, который не превышает половину вашего уровня волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть шестого уровня или выше. Например, если вы волшебник 4 уровня, то вы можете восстановить ячейки заклинаний с суммой уровней не больше двух, восстанавливая таким образом одну ячейку заклинаний 2 уровня или две ячейки заклинаний 1 уровня.

Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не завершите продолжительный отдых.

Уровень 2: Учёный

Изучая магию, вы также специализировались в другой области знаний. Выберите один из следующих навыков, которыми вы владеете: Аркана, История, Анализ, Медицина, Природа или Религия. Вы получаете компетентность для выбранного навыка.

Уровень 3: Подкласс волшебника

Вы получаете подкласс волшебника по вашему выбору. Подклассы Оградителя, Прорицателя, Воплотителя и Иллюзиониста описаны после списка заклинаний этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях волшебника. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню волшебника или ниже.



Королева эльфов Йоланда наводит ужас на красного дракона заклинанием Величественное присутствие Йоланды
Художник: Billy Christian
Оригинал

Уровень 4: Улучшение Характеристик

Вы получаете черту Улучшение характеристик (см главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту способность на уровнях волшебника 8, 12 и 16.

Уровень 5: Заучивание заклинаний

Каждый раз, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете просмотреть свою книгу заклинаний и заменить одно из заклинаний волшебника 1+ уровня, которое вы подготовили в рамках своей особенности использования заклинаний, на другое заклинание 1+ уровня из вашей книги.

Уровень 18: Мастерство заклинателя

Вы достигли такого мастерства в отношении некоторых заклинаний, что можете накладывать их неограниченное количество раз. Выберите одно заклинание волшебника 1 уровня и одно заклинание волшебника 2 уровня из вашей книги заклинаний, время накладывания которых «действие». Эти заклинания считаются для вас всегда подготовленными, и вы можете накладывать их, не тратя ячеек заклинаний, при условии, что накладываете эти заклинания без повышения их уровня. Чтобы наложить одно из этих заклинаний на более высоком уровне, вам придется потратить ячейку.

Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете просмотреть свою книгу заклинаний и заменить одно из выбранных заклинаний на другое соответствующее требованиям заклинание того же уровня из книги.

Уровень 19: Эпическая черта

Вы получаете эпическую черту (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется черта Дар восстановления чар.

Уровень 20: Фирменные заклинания

Выберите 2 заклинания волшебника 3 уровня из своей книги заклинаний в качестве ваших фирменных заклинаний. Эти заклинания считаются для вас всегда подготовленными и вы можете по одному разу наложить каждое из них 3 уровнем, не тратя ячейку заклинаний. После этого вы не можете наложить их повторно таким же образом, пока не завершите короткий или продолжительный отдых. Чтобы наложить любое из этих заклинаний более высоким уровнем, вы должны будете потратить ячейку заклинаний.

Расширение и замена книги заклинаний

Заклинания, которые вы добавляете в свою книгу заклинаний, получая уровни, отражают проводимые вами исследования, но во время приключений вы также можете найти другие заклинания и добавить их в книгу. Например, вы можете обнаружить свиток заклинания, содержащий заклинание волшебника, а затем скопировать его в собственную книгу.

Копирование заклинания в книгу. Когда вы находите заклинание волшебника 1+ уровня, вы можете добавить его в свою книгу заклинаний, если оно имеет такой уровень, заклинания которого вы можете подготавливать, и у вас имеется время для его копирования. За каждый уровень заклинания процесс переписывания занимает 2 часа и стоит 50 зм. Затем вы можете подготавливать это заклинание подобно прочим заклинаниям из вашей книги.

Копирование книги. Вы можете копировать заклинание из своей книги заклинаний в другую. Это делается так же как и простое копирование заклинаний, но быстрее, так как вы уже знаете, как накладывать это заклинание. Вам необходимо потратить только по 10 золотых монет и 1 час за каждый уровень копируемого заклинания.

Если вы потеряли свою книгу заклинаний, то вы можете использовать ту же процедуру для переписывания заклинаний, которые у вас подготовлены, в новую книгу заклинаний. Для заполнения оставшейся части книги заклинаний уже придется искать новые заклинания. По этой причине многие волшебники держат при себе запасную книгу заклинаний.



Волшебник Леомунд изучает книгу заклинаний, чтобы подготовить свою магию
Художник: Michele Giorgi
Оригинал

Список заклинаний волшебника

В этом разделе представлен список заклинаний волшебника. Заклинания отсортированы по уровню и алфавиту, а также указана школа магии каждого заклинания. В столбце «Особое» (Специальное) «К» означает, что заклинание требует концентрации, «Р» означает, что это ритуал, а «М» означает, что требуется определённый материальный компонент.

Заклинания 0 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Брызги кислоты	Воплощение	-
Волшебная рука	Вызов	-
Дружба	Очарование	К
Защита от оружия	Ограждение	К
Леденящее прикосновение	Некромантия	-
Луч холода	Воплощение	-
Малая иллюзия	Иллюзия	-
Меткий удар	Прорицание	-
Огненный снаряд	Воплощение	-
Пляшущие огоньки	Воплощение	К
Погребальный звон	Некромантия	-
Починка	Преобразование	-
Раскат грома	Воплощение	-
Расщепление разума	Очарование	-
Свет	Воплощение	-
Сообщение	Преобразование	-
Фокусы	Преобразование	-
Электрошок	Воплощение	-
Элементализм	Преобразование	-
Ядовитые брызги	Некромантия	-

Заклинания 1 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Безмолвный образ	Иллюзия	К
Ведьмин снаряд	Воплощение	К
Волна грома	Воплощение	—
Волшебная стрела	Воплощение	—
Доспехи мага	Ограждение	—
Жуткий смех Таши	Очарование	К
Защита от зла и добра	Ограждение	К, М
Иллюзорные письмена	Иллюзия	Р, М
Ледяной кинжал	Вызов	—
Луч болезни	Некромантия	—
Маскировка	Иллюзия	—
Невидимый слуга	Вызов	Р
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Огненные ладони	Воплощение	—
Опознание	Прорицание	Р, М
Очарование личности	Очарование	—
Падение пёрышком	Преобразование	—
Поиск фамильяра	Вызов	Р,М
Понимание языков	Прорицание	Р
Поспешное отступление	Преобразование	К
Прыжок	Преобразование	—
Псевдожизнь	Некромантия	—
Сверкающие брызги	Иллюзия	—
Сигнал тревоги	Ограждение	Р
Скольжение	Вызов	—
Скороход	Преобразование	—
Тензеров парящий диск	Вызов	Р
Туманное облако	Вызов	К
Усыпление	Очарование	К
Цветной шарик	Воплощение	М
Щит	Ограждение	—

Заклинания 2 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Арканная регенерация	Ограждение	—
Вечный огонь	Воплощение	М
Видение невидимого	Прорицание	—
Внушение	Очарование	К
Волшебные уста	Иллюзия	Р,М
Волшебный замок	Ограждение	М
Воображаемая сила	Иллюзия	К
Гадание	Прорицание	Р,М
Глухота/слепота	Преобразование	—
Дребезги	Воплощение	—
Дыхание дракона	Преобразование	К
Корона безумия	Очарование	К
Левитация	Преобразование	К
Луч слабости	Некромантия	К
Магическое оружие	Преобразование	—
Мельфова кислотная стрела	Воплощение	—
Невидимость	Иллюзия	К
Нетленные останки	Некромантия	Р,М
Нистулова ложная магия	Иллюзия	—
Облако кинжалов	Вызов	К
Обнаружение мыслей	Прорицание	К
Отражения	Иллюзия	—
Палящий луч	Воплощение	—
Паук	Преобразование	К
Паутина	Вызов	К
Поиск объекта	Прорицание	К
Порыв ветра	Воплощение	К
Пронзание разума	Прорицание	К
Пылающий шар	Воплощение	К
Размытый образ	Иллюзия	К
Смена обличья	Преобразование	К
Стук	Преобразование	—
Трюк с верёвкой	Преобразование	—
Туманный шаг	Вызов	—
Тьма	Воплощение	К
Тёмное зрение	Преобразование	—
Увеличение/уменьшение	Преобразование	К
Удержание личности	Очарование	К
Улучшение характеристики	Преобразование	К

Заклинания 3 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Образ	Иллюзия	К
Газообразная форма	Преобразование	К
Гипнотический узор	Иллюзия	К
Замедление	Преобразование	К
Защита от энергии	Ограждение	К
Зловонное облако	Вызов	К
Контрзаклинание	Ограждение	—
Леомундова хижина	Воплощение	Р
Магический круг	Ограждение	М
Мерцание	Преобразование	—
Метель	Вызов	К
Молния	Воплощение	—
Необнаружимость	Ограждение	М
Огненный шар	Воплощение	—
Оживление мертвецов	Некромантия	—
Охранные руны	Ограждение	М
Подводное дыхание	Преобразование	Р
Подсматривание	Прорицание	К, М
Полёт	Преобразование	К
Послание	Прорицание	—
Призрачный скакун	Иллюзия	Р
Призыв духа нежити	Некромантия	К, М
Призыв духа феи	Вызов	К, М
Прикосновение вампира	Некромантия	К
Притворная смерть	Некромантия	Р
Проклятие	Некромантия	К
Разговор с мёртвыми	Некромантия	—
Рассеивание магии	Ограждение	—
Снятие проклятья	Ограждение	—
Ужас	Иллюзия	К
Ускорение	Преобразование	К
Языки	Прорицание	—

Заклинания 4 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Верный пёс Морденкайнена	Вызов	—
Власть над водами	Преобразование	К
Воображаемый убийца	Иллюзия	К
Вызов малых элементалей	Вызов	К
Высшая невидимость	Иллюзия	К
Град	Воплощение	—
Едкий шар	Воплощение	—
Изгнание	Ограждение	К
Изготовление	Преобразование	—
Изменение формы камня	Преобразование	—
Кабинет Морденкайнена	Ограждение	—
Каменная кожа	Преобразование	К, М
Леомундов потайной сундук	Вызов	М
Магический глаз	Прорицание	К
Мираж	Иллюзия	—
Огненный щит	Воплощение	—
Отилюков упругий шар	Ограждение	К
Очарование монстра	Очарование	—
Переносящая дверь	Вызов	—
Поиск существа	Прорицание	К
Полиморф	Преобразование	К
Предсказание	Прорицание	Р, М
Призыв духа аберрации	Вызов	К, М
Призыв духа конструкта	Вызов	К, М
Призыв духа элементаля	Вызов	К, М
Смятение	Очарование	К
Стена огня	Воплощение	К
Усыхание	Некромантия	—
Эвардовы чёрные щупальца	Вызов	К

Заклинания 5 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Величественное присутствие Йоланды	Очарование	К
Вызов элементаля	Вызов	К
Длань Бигби	Воплощение	К
Знание легенд	Прорицание	М
Изменение памяти	Очарование	К
Конус холода	Воплощение	—
Круг силы	Ограждение	К
Круг телепортации	Вызов	М
Ментальная связь Рэри	Прорицание	Р
Наблюдение	Прорицание	К, М
Обет	Очарование	—
Облако смерти	Вызов	К
Оживление вещей	Преобразование	К
Планарные узы	Ограждение	М
Подчинение личности	Очарование	К
Призыв духа дракона	Вызов	К, М
Притворство	Иллюзия	—
Связь с иным планом	Прорицание	Р
Синаптический разряд	Очарование	—
Сияющий шторм Джалларзи	Воплощение	К
Сновидение	Иллюзия	—
Создание прохода	Преобразование	—
Сотворение	Иллюзия	—
Стена камня	Воплощение	К
Стена силы	Воплощение	К
Телекинез	Преобразование	К
Удар стального ветра	Вызов	М
Удержание чудовища	Очарование	К
Фальшивый двойник	Иллюзия	К



Художник: Jane Katsubo
Оригинал

Заклинания 6 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Бурлящий котёл Таши	Вызов	М
Волшебный сосуд	Некромантия	М
Движение почвы	Преобразование	К
Дромиджево появление	Вызов	Р, М
Заданная иллюзия	Иллюзия	М
Истинное зрение	Прорицание	М
Круг смерти	Некромантия	М
Магические врата	Вызов	К
Множественное внушение	Очарование	—
Неудержимая пляска Отто	Очарование	К
Окаменение	Преобразование	К
Отилюков ледяной шар	Воплощение	—
Предосторожность	Ограждение	М
Призыв духа исчадия	Вызов	К, М
Разящее око	Некромантия	К
Распад	Преобразование	—
Солнечный луч	Воплощение	К
Сотворение нежити	Некромантия	М
Стена льда	Воплощение	К
Стражи	Ограждение	М
Сфера неуязвимости	Ограждение	К
Цепная молния	Воплощение	—

Заклинания 7 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Великолепный особняк Морденкайнена	Вызов	М
Замедленный огненный шар	Воплощение	К
Знак	Ограждение	М
Изменение тяготения	Преобразование	К
Изоляция	Преобразование	М
Меч Морденкайнена	Воплощение	К, М
Перст смерти	Некромантия	—
Подобие	Иллюзия	М
Проекция	Иллюзия	К, М
Радужные брызги	Воплощение	—
Силовая клетка	Воплощение	К, М
Таинственный мираж	Иллюзия	—
Телепортация	Вызов	—
Уход в иной план	Вызов	М
Эфирность	Вызов	—

Заклинания 8 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Антипатия/симпатия	Очарование	—
Власть над погодой	Преобразование	К
Воспламеняющаяся туча	Вызов	К
Двойник	Некромантия	М
Демиплан	Вызов	—
Замешательство	Очарование	—
Лабиринт	Вызов	К
Подчинение чудовища	Очарование	К
Поле антимагии	Ограждение	К
Слово силы: ошеломление	Очарование	—
Сокрытие разума	Ограждение	—
Солнечный ожог	Воплощение	—
Телепатия	Прорицание	—

Заклинания 9 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Врата	Вызов	К, М
Желание	Вызов	—
Жуть	Иллюзия	К
Заточение	Ограждение	М
Истинный полиморф	Преобразование	К
Метеоритный дождь	Воплощение	—
Остановка времени	Преобразование	—
Полное превращение	Преобразование	К, М
Предвидение	Прорицание	—
Проекция в астрал	Некромантия	М
Слово силы: смерть	Очарование	—
Радужная стена	Ограждение	—



Подкласс Прорицатель
Художник: Jodie Muir
Оригинал

Подклассы волшебника

Подкласс волшебника — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях волшебника, как указано в подклассе. В этом разделе представлены подклассы Оградитель, Прорицатель, Воплотитель и Иллюзионист.

Прорицатель [Diviner]

Раскройте тайны Мультивселенной

За советом к прорицателю обращаются те, кто жаждет яснее понять прошлое, настоящее и будущее. Являясь прорицателем, вы стремитесь снять покровы пространства, времени и сознания. Вы работаете над освоением заклинаний распознания, удалённого наблюдения, сверхъестественного знания и предвидения.

Уровень 3: Мастер прорицания

Выберите 2 заклинания волшебника из школы прорицания, каждое из которых должно быть не выше 2 уровня, и добавьте их в вашу книгу заклинаний в дополнение к заклинаниям, полученным за 3 уровень волшебника.

Кроме того, каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы также можете добавить в вашу книгу заклинаний 1 заклинание волшебника из школы прорицания. Выбранное заклинание должно быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний.

Уровень 3: Знамение

Ваше сознание начинают посещать проблески будущего. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, сделайте два броска к20 и запишите их результаты. Вы можете заменить любой Тест к20, сделанный вами или существом, которое вы можете видеть, одним из этих бросков предсказания. Вы должны произвести замену до самого броска и можете заменить бросок таким образом только один раз за ход.

Каждый бросок предсказания может быть использован только один раз. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы теряете все неиспользованные броски предсказания.

Уровень 6: Эксперт прорицания

Вы так легко накладываете заклинания школы прорицания, что расходуете лишь малую часть своих магических сил. Когда вы накладываете заклинание школы прорицания, используя ячейку заклинаний 2+ уровня, вы восстанавливаете одну ранее израсходованную ячейку заклинаний. Восстанавливаемая ячейка должна быть ниже уровнем, чем ячейка, которую вы расходуете, и не может быть выше 5 уровня.

Уровень 10: Третий глаз

Вы можете увеличить силу своего восприятия. Бонусным действием выберите один из следующих эффектов, который будет длиться, пока вы не начнете короткий или продолжительный отдых. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Тёмное зрение. Вы получаете тёмное зрение в пределах 120 футов.

Высшее постижение. Вы можете читать на любом языке.

Видение невидимого. Вы можете накладывать заклинание Видение невидимого, не расходуя ячейки заклинаний.

Уровень 14: Великое знамение

Видения в ваших грёзах усиливаются и рисуют вашему разуму более точную картину того, что грядет. Вы совершаете три броска к20 для вашего умения Знамение вместо двух.

Оградитель [Abjurer]

Изгоняйте врагов и защищайте товарищей

Исследуя магию, вы сосредотачиваетесь на заклинаниях блокировки, изгнания или защиты — тех, что позволяют снять пагубный эффект, изгнать злую силу и защитить слабых. К оградителям обращаются, когда возникает необходимость в обряде экзорцизма над губительным духом, когда место нужно защитить от магического шпионажа или когда требуется закрыть портал на иной план. Приключенцы ценят оградителей за ту защиту, которую они могут предоставить от вражеской магии и других видов атак.

Уровень 3: Мастер ограждения

Выберите 2 заклинания волшебника из школы ограждения, каждое из которых должно быть не выше 2 уровня, и добавьте их в вашу книгу заклинаний в дополнение к заклинаниям, полученным за 3 уровень волшебника.

Кроме того, каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы также можете добавить в вашу книгу заклинаний 1 заклинание волшебника из школы ограждения. Выбранное заклинание должно быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний.

Уровень 3: Магическая защита

Вы можете плести вокруг себя магию для защиты. Когда вы накладываете заклинание школы ограждения, используя ячейку заклинаний, вы можете одновременно с этим использовать прядь магии для создания магической защиты, которая будет держаться до окончания продолжительного отдыха. Защита имеет максимальное количество хитов, равное вашему удвоенному уровню волшебника + ваш модификатор Интеллекта. Каждый раз, когда вы получаете урон, вместо вас его получает защита. Если у вас есть любые сопротивления или уязвимости, примените их к урону перед тем, как понижать хиты защиты. Когда урон понижает хиты защиты до 0, то оставшийся после этого урон получаете вы. Пока у защиты остается 0 хитов, она не может поглощать урон, но её магия не исчезает.

Каждый раз, когда вы накладываете заклинание школы ограждения, используя ячейку заклинаний, защита восстанавливает количество хитов, равное удвоенному уровню этой ячейки. Вместо этого вы можете бонусным действием потратить ячейку заклинаний, восстанавливая защите количество хитов, равное удвоенному уровню этой ячейки.

Единожды создав защиту, вы не можете создать её вновь, пока не завершите продолжительный отдых.

Уровень 6: Проекция защиты

Когда видимое вам существо, находящееся в пределах 30 футов от вас, получает урон, вы можете реакцией поглотить этот урон вашей магической защитой. Если урон понижает хиты защиты до 0, то защищаемое существо получает весь оставшийся урон. Если у существа есть любые сопротивления или уязвимости, примените их к урону перед тем, как понижать хиты защиты.

Уровень 10: Разрушитель заклинаний

Заклинания Рассеивание магии и Контрзаклинание считаются для вас всегда подготовленными. Кроме того, вы можете накладывать Рассеивание магии бонусным действием, при этом добавляя к проверке характеристики ваш бонус мастерства.

Когда вы накладываете одно из этих заклинаний, используя ячейку заклинаний, то эта ячейка не расходуется, если ваше заклинание не срабатывает против заклинания-цели.

Уровень 14: Сопротивление заклинаниям

Вы совершаете спасброски от заклинаний с преимуществом. Кроме того, вы получаете сопротивление к урону от заклинаний.



Подкласс Оградитель
Художник: Jane Katsubo
Оригинал



Подкласс Воплотитель
Художник: Caroline Gariba
Оригинал

Воплотитель [Evoker]

Творите взрывные эффекты стихий

Вы сосредоточили свои исследования на магии, которая создает могущественные стихийные эффекты (например, лютый холод, обжигающее пламя, раскатистый гром, трескучие молнии или едкая кислота). Некоторые воплотители находят своё призвание в армии, где служат в качестве артиллеристов, уничтожая вражеские войска издалека. Другие же используют свои силы, чтобы защищать остальных, а некоторых интересует лишь собственная выгода.

Уровень 3: Мастер воплощения

Выберите 2 заклинания волшебника из школы воплощения, каждое из которых должно быть не выше 2 уровня, и добавьте их в вашу книгу заклинаний в дополнение к заклинаниям, полученным за 3 уровень волшебника.

Кроме того, каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы также можете добавить в вашу книгу заклинаний 1 заклинание волшебника из школы воплощения. Выбранное заклинание должно быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний.

Уровень 3: Мощный заговор

Ваши наносящие урон заговоры влияют даже на тех существ, которые избегают основной части эффекта. Когда вы накладываете заговор на существо и промахиваетесь по нему атакой или цель успешно совершает спасбросок против заговора, она получает половину урона от заговора (если таковой имеется), но не подвергается никаким дополнительным эффектам от этого заговора.

Уровень 6: Построение заклинаний

Вы можете создавать относительно безопасные участки внутри зоны действия ваших воплощений. При накладывании заклинания школы воплощения, воздействующего на других видимых вам существ, вы можете выбрать среди них количество, равное 1 + уровень заклинания. Выбранные существа автоматически преуспевают в спасбросках от этого заклинания и не получают урона, если обычно должны получить половину от него при успешном спасброске.

Уровень 10: Усиленное воплощение

Каждый раз, когда вы накладываете заклинание школы воплощения, вы можете добавить свой модификатор Интеллекта к одному из бросков урона этого заклинания.

Уровень 14: Перегрузка

Вы можете увеличивать силу своих заклинаний. Когда вы накладываете наносящее урон заклинание волшебника, используя ячейку заклинаний от 1 до 5 уровня, вы можете причинить им максимальный урон во время хода, на котором его накладываете.

Делая так впервые, вы не страдаете от каких-либо пагубных эффектов. Если вы повторно используете это умение до окончания продолжительного отдыха, то получаете 2к12 урона некротической энергией за каждый уровень используемой ячейки заклинаний сразу же после накладывания заклинания. Этот урон игнорирует иммунитет и сопротивление.

Когда вы снова используете это умение до завершения длительного отдыха, урон некротической энергией увеличивается на 1к12 за каждый уровень заклинания.

Иллюзионист [Illusionist]

Плетите коварные обманные заклинания

Вы специализируетесь на магии, которая ослепляет чувства и одурачивает разум, а создаваемые вами иллюзии заставляют невозможное казаться реальным.

Уровень 3: Мастер иллюзии

Выберите 2 заклинания волшебника из школы иллюзии, каждое из которых должно быть не выше 2 уровня, и добавьте их в вашу книгу заклинаний в дополнение к заклинаниям, полученным за 3 уровень волшебника.

Кроме того, каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы также можете добавить в вашу книгу заклинаний одно заклинание волшебника из школы иллюзии. Выбранное заклинание должно быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний.

Уровень 3: Улучшенные иллюзии

Вы можете накладывать заклинания иллюзии без использования вербального компонента, а если досягаемость накладываемого вами заклинания иллюзии составляет 10+ футов, то эта досягаемость увеличивается на 60 футов.

Вы также обучаетесь заговору Малая иллюзия. Если вам уже известен этот заговор, то вы изучаете любой другой заговор волшебника по своему выбору. Этот заговор не учитывается в общем количестве известных вам заговоров. Вы можете накладывать Малую иллюзию бонусным действием, а также одновременно создавать с её помощью и звук, и изображение.

Уровень 6: Призрачные существа

Заклинания Призыв духа зверя и Призыв духа фей считаются для вас всегда подготовленными. Каждый раз, когда вы накладываете одно из этих заклинаний, вы можете изменить его школу на школу иллюзии, в результате чего призванное существо приобретает призрачный вид. Вы можете накладывать иллюзорную версию каждого заклинания без траты ячейки заклинаний, но накладывание его таким образом уменьшает количество хитов существа вдвое. После накладывания одного из этих заклинаний без траты ячейки, вы должны окончить продолжительный отдых, перед тем как снова наложить это заклинание таким образом.

Уровень 10: Иллюзорная личность

Если существо совершает по вам бросок атаки, вы можете реакцией поместить между собой и атакующим свою иллюзорную копию. Атака автоматически промахивается, после чего иллюзия рассеивается.

После использования данного умения вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, прежде чем сможете воспользоваться им вновь. Вы также можете восстановить его использование, потратив ячейку заклинаний 2+ уровня (действий не требуется).

Уровень 14: Иллюзорная реальность

Вы научились вплетать теневую магию в свои иллюзии, что делает их наполовину реальными. Когда вы накладываете заклинание школы иллюзии, используя ячейку заклинаний, вы можете выбрать любой неодушевленный и немагический предмет, являющийся частью данной иллюзии, и сделать его реальным. Вы можете сделать это в свой ход бонусным действием, пока заклинание ещё действует. Предмет остается реальным в течение 1 минуты, и при этом не может наносить урон или накладывать какие-либо состояния. Например, вы можете создать иллюзию моста через разлом, а затем пересечь его, сделав мост реальным.



Подкласс Иллюзионист
Художник: Polar Engine
Оригинал



Друид

Служитель природы первородной силы.

Художник: Alexander Mokhov
Оригинал

Особенности друида

Основная характеристика	Мудрость
Кость хитов	к8 за каждый уровень друида
Хиты	8 + Тел. за 1 уровень 5 + Тел. каждый за уровень выше 1
Владение спасбросками	Интеллект и Мудрость
Владение навыками	Выберите 2: Аркана, Уход за животными, Проницательность, Медицина, Природа, Внимательность, Религия или Выживание
Владение оружием	Простое оружие
Владение инструментами	Набор травника
Владение доспехами	Лёгкие доспехи и щиты
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) Кожаный доспех, щит, серп, фокусировка друидов (боевой посох), набор путешественника, набор травника и 9 зм; Б) 50 зм

Друиды относятся к древним орденам, которые взывают к силам природы. Используя магию животных, растений и четырёх стихий, друиды исцеляют, превращаются в животных и используют разрушительные силы природы.

Почитая природу превыше всего, отдельные друиды получают свою магию от природы, божеств природы или из того и другого, и они обычно объединяются с другими друидами, чтобы совершать обряды, которые отмечают смену времён года и другие естественные циклы.

Друиды обеспокоены хрупким экологическим балансом, который поддерживает жизнь растений и животных, и необходимостью людей жить в гармонии с природой. Друиды часто охраняют священные места или следят за регионами нетронутой природы, но, когда возникает значительная опасность, друиды принимают более активную роль в качестве приключенцев, которые борются с угрозой.

Становление друидом...

Как персонаж 1 уровня

- Получите особенности в таблице «Особенности друида».
- Получите умения друида 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения друида».

Как мультикласс

- Получите следующие особенности из таблицы «Особенности друида»: кость хитов, владение лёгкими доспехами и щитами.
- Получите умения друида 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения друида». См. правила мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные ячейки заклинаний.

Умения класса друид [Druid]

Как друид вы получаете следующие умения класса при достижении указанных уровней друида. Эти умения перечислены в таблице «Умения друида».

Уровень 1: Использование заклинаний

Вы научились накладывать заклинания, изучая мистические силы природы. Правила наложения заклинаний см. в главе 7. Ниже подробно описано, как применять эти правила к заклинаниям друида, которые будут перечислены в списке заклинаний друида далее в описании класса.

Заговоры. Вы знаете 2 заговора по вашему выбору из списка заклинаний друида. Рекомендуются: Искусство друидов и Сотворение пламени.

Каждый раз, когда вы получаете уровень друида, вы можете заменить 1 из ваших заговоров другим заговором по своему выбору из списка заклинаний друида.

При достижениии 4 и 10 уровней друида, вы изучаете дополнительный заговор по своему выбору из списка заклинаний друида, как показано в столбце «Заговоры» из таблицы «Умения друида».

Ячейки заклинаний. Таблица «Умения друида» показывает, сколько ячеек заклинаний вы можете использовать для заклинаний 1+ уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Подготовленные заклинания 1+ уровня. Вы подготавливаете список заклинаний 1+ уровня, которые доступны вам для использования с помощью этого умения. Для начала выберите 4 заклинания 1 уровня из списка заклинаний друида. Рекомендуются: Дружба с животными, Лечение ран, Огонь фей, Волна грома.

Количество подготовленных заклинаний в вашем списке увеличивается по мере того, как вы получаете уровни друида, как показано в столбце «Подг. закл.» из таблицы «Умения друида».

Каждый раз, когда это число увеличивается, выберите дополнительные заклинания из списка заклинаний друида, чтобы количество заклинаний вашего списка соответствовало значению в таблице «Умения друида». Выбранные заклинания должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний. Например, если вы друид 3 уровня, то ваш список подготовленных заклинаний может включать 6 заклинаний друида 1 и 2 уровней в любой комбинации.

Если другое умение друида даёт вам всегда подготовленные заклинания, то эти заклинания не учитываются в количестве заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но в остальном они считаются заклинаниями друида для вас.

Изменение подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете изменить ваш список подготовленных заклинаний, заменив любые из них другими заклинаниями друида, для которых у вас имеется ячейка заклинаний.

Заклинательная характеристика. Мудрость — это ваша заклинательная характеристика для ваших заклинаний друида.

Заклинательная фокусировка. В качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний друида вы можете использовать фокусировку друидов.

Умения друида

Ур.	БМ	Умения класса	ДФ	Заговоры	Подг. Закл.	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Использование заклинаний, Друидический язык, Первобытный порядок	-	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Дикая форма, Дикий компаньон	2	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Подкласс друида	2	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Улучшение характеристик	2	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Восстановление дикости	2	3	9	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Умение подкласса	3	3	10	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	Стихийная ярость	3	3	11	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Улучшение характеристик	3	3	12	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	3	3	14	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Умение подкласса	3	4	15	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	3	4	16	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Улучшение Характеристик	3	4	16	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Умение подкласса	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	Улучшенная Стихийная ярость	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Улучшение характеристик	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	-	4	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Заклинания зверя	4	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Эпическая черта	4	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Архидруид	4	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Уровень 1: Друидический язык

Вы знаете друидический, тайный язык друидов. Изучая этот древний язык, вы также открыли магию общения с животными; у вас всегда подготовленно заклинание Разговор с животными. Вы можете использовать друидический, чтобы оставлять скрытые сообщения. Вы и другие, кто знает друидический, автоматически замечаете такое сообщение. Другие замечают наличие сообщения с помощью успешной проверки Интеллекта (Анализ) со Сл. 15, но не могут расшифровать его без магии.

Уровень 1: Первобытный порядок

Вы посвятили себя одной из следующих священных ролей по вашему выбору.

Маг. Вы знаете один дополнительный заговор из списка заклинаний друида. Кроме того, ваша мистическая связь с природой даёт вам бонус к проверкам Интеллекта (Аркана или Природа). Бонус равен вашему модификатору Мудрости (минимум +1).

Хранитель. Обученный битве, вы получаете владения воинским оружием и средними доспехами.

Уровень 2: Дикая форма

Сила природы позволяет вам превращаться в животное. Бонусным действием вы превращаетесь в форму зверя (дикая форма), которую вы изучили для этого умения (см. «Известные формы» ниже). Вы остаётесь в этой форме в течение количества часов, равное половине вашего уровня друида, или пока вы снова не используете Дикую форму, не получите состояние недееспособный или не умрёте. Вы также можете выйти из формы раньше бонусным действием.

Количество использований. Вы можете использовать Дикую форму дважды. Вы восстанавливаете одно потраченное использование, когда заканчиваете короткий отдых, и все потраченные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Вы получаете дополнительные использования, когда достигаете определённых уровней друида, как показано в столбце «ДФ» в таблице «Умения друида».

Известные формы. Вы знаете 4 звериные формы для этого умения, выбранные из статблоков зверей, имеющих максимальный ПО 1/4 и не имеющих скорости полёта (см. приложение Б для вариантов статблоков). Рекомендуется: крыса, ездовая лошадь, паук и волк. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете заменить одну из известных вам форм другой подходящей формой.

Когда вы достигаете определённых уровней друида, то количество известных вам форм и максимальный ПО для этих форм увеличиваются, как показано в таблице «Формы зверей». Кроме того, начиная с 8 уровня, вы можете принять форму, которая имеет скорость полёта. При выборе известных форм вы можете использовать Бестиарий или другой источник с подходящими зверьми, если Мастер разрешит вам это сделать.

Формы зверей

Уровень друида	Известно форм	Макс. ПО	Скорость полёта
2	4	1/4	нет
4	6	1/2	нет
8	8	1	да

Правила при смене формы. Находясь в Дикой форме, вы сохраняете свою личность, воспоминания и способность говорить, и применяются следующие правила:

Временные хиты. Когда вы принимаете дикую форму, то вы получаете количество временных хитов, равное вашему уровню друида.

Статблок. Ваш статблок заменяется статблоком зверя, но вы сохраняете тип существа; хиты; кости хитов; показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы; особенности класса; языки и черты. Вы также сохраняете владение навыками и спасбросками и используете для них свой бонус мастерства в дополнение к полученным владениям существа. Если модификатор навыка или спасброска в статблоке зверя выше, чем ваш, то используйте наивысший.

Никаких заклинаний. Вы не можете накладывать заклинания, но изменение формы не нарушает вашу концентрацию или иным образом не мешает наложенному заклинанию.

Объекты. Ваша способность использовать предметы определяется конечностями формы, а не вашими собственными. Кроме того, вы выбираете, падает ли ваше снаряжение в ваше пространство, сольётся с вашей новой формой или будет надето на неё. Надетое снаряжение функционирует как обычно, но мастер решает, практично ли для новой формы носить снаряжение, основываясь на размере и форме существа. Ваше снаряжение не меняет размер или форму, чтобы соответствовать новой форме, и любое снаряжение, которое новая форма не может носить, должно либо упасть на землю, либо слиться с формой. Снаряжение, которое сливается с формой, не оказывает никакого эффекта, пока вы находитесь в этой форме.

Уровень 2: Дикий компаньон

Вы можете призвать духа природы, который принимает форму животного, чтобы помочь вам. Действием магия вы можете потратить ячейку заклинания или использование дикой формы, чтобы наложить заклинание Поиск фамильяра без материальных компонентов.

Когда вы накладываете заклинание таким образом, фамильяр имеет тип существа фея и исчезает, когда вы заканчиваете продолжительный отдых.

Уровень 3: Подкласс друида

Вы получаете подкласс друида по вашему выбору. Подклассы Круг Земли, Круг Луны, Круг Моря и Круг Звёзд подробно изложены после списка заклинаний этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях друида. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню друида или ниже.

Уровень 4: Улучшение характеристик

Вы получаете черту Улучшение характеристик (см главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту способность на уровнях друида 8, 12 и 16.

Уровень 5. Восстановление дикости

Один раз в ваш ход, если у вас не осталось использований Дикой формы, вы можете дать себе одно использование, потратив ячейку заклинания (действие не требуется).

Кроме того, вы можете потратить одно использование Дикой формы (действие не требуется), чтобы дать себе ячейку заклинания 1 уровня, но вы не сможете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Уровень 7: Стихийная ярость

Мощь стихий течёт через вас. Вы получаете один из следующих вариантов по вашему выбору.

Мощные заклинания. Добавьте свой модификатор Мудрости к урону, который вы наносите любым заговором друида.

Дикий удар. Один раз в ваш ход, когда вы попадаете по существу броском атаки, используя оружие или атаку из статблока зверя в Дикой форме, вы можете заставить цель получить дополнительно 1к8 урона холодом, огнём, электричеством или звуком (выберите, когда вы наносите удар).

Уровень 15: Улучшенная стихийная ярость

Выбранный вами вариант Сихийной ярости становится мощнее, как описано ниже.

Мощные заклинания. Когда вы применяете заговор друида с дистанцией 10 футов или больше, то радиус действия заклинания увеличивается на 300 футов.

Дикий удар. Дополнительный урон вашего Дикого удара увеличивается до 2к8.

Уровень 18: Заклинания Зверя

Во время использования Дикой формы вы можете накладывать заклинания в форме зверя, за исключением любого заклинания, которое имеет материальный компонент со стоимостью или которое потребляет материальный компонент.

Уровень 19: Эпическая черта

Вы получаете эпическую черту (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется черта Дар пространственного путешествия.

Уровень 20: Архидруид

Жизненная сила природы постоянно расцветает внутри вас, предоставляя вам следующие эффекты.

Неувядающая Дикая форма. Каждый раз, когда вы бросаете инициативу и у вас не осталось использований Дикой формы, то вы восстанавливаете одно потраченное её использование.

Природный маг. Вы можете преобразовать использования Дикой формы в ячейку заклинания (действие не требуется). Выберите несколько ваших неизрасходованных использований Дикой формы и преобразуйте их в одну ячейку заклинания, при этом каждое использование добавляет 2 уровня заклинания. Например, если вы преобразуете два использования Дикой Формы, вы получите ячейку заклинания 4 уровня. После того, как вы используете это умение, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Долголетие. Первичная магия, которой вы владеете, замедляет ваше старение. За каждые десять лет, которые проходят, ваше тело стареет только на один год.



Друид направляет силу природы своей магией. Художник: Jessica Fong Оригинал

Список заклинаний друида

В этом разделе представлен список заклинаний друида. Заклинания организованы по уровню заклинаний, а затем отсортированы по алфавиту, и перечислена школа магии каждого заклинания. В столбце «Спец.» К означает, что заклинание требует концентрации, Р означает, что это ритуал, а М означает, что требуется определённый материальный компонент.

Заговоры (Заклинания друида 0 уровня)

Заклинание	Школа	Спец.
Дубинка	Преобразование	-
Звёздный огонёк	Воплощение	-
Искусство друидов	Преобразование	-
Починка	Преобразование	-
Раскат грома	Воплощение	-
Сообщение	Преобразование	-
Сопротивление	Ограждение	К
Сотворение пламени	Вызов	-
Терновый кнут	Преобразование	-
Наставление	Прорицание	К
Уход за умирающим	Некромантия	-
Элементализм	Преобразование	-
Ядовитые брызги	Некромантия	-

Заклинания друида 1 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Волна грома	Воплощение	-
Дружба с животными	Очарование	-
Защита от зла и добра	Ограждение	К, М
Ледяной кинжал	Вызов	-
Лечащее слово	Ограждение	-
Лечение ран	Ограждение	-
Обнаружение болезней и яда	Прорицание	К, Р
Обнаружение магии	Прорицание	К,Р
Огонь фей	Воплощение	К
Опутывание	Вызов	К
Очарование личности	Очарование	-
Очищение пищи и питья	Преобразование	Р
Прыжок	Преобразование	-
Разговор с животными	Прорицание	Р
Скороход	Преобразование	-
Сотворение или уничтожение воды	Преобразование	-
Туманное облако	Вызов	К
Чудо-ягоды	Вызов	-

Заклинания друида 2 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Бесследное передвижение	Ограждение	К
Вечный огонь	Воплощение	М
Гадание	Прорицание	Р, М
Горящий клинок	Воплощение	К
Дубовая кожа	Преобразование	-
Животные чувства	Прорицание	К, Р
Защита от яда	Ограждение	-
Лунный луч	Воплощение	К
Малое восстановление	Ограждение	-
Подмога	Ограждение	-
Поиск животных или растений	Прорицание	Р
Поиск ловушек	Прорицание	-
Поиск объекта	Прорицание	К
Порыв ветра	Воплощение	К
Почтовое животное	Очарование	Р
Призыв духа зверя	Вызов	К, М
Пылающий шар	Воплощение	К
Раскалённый металл	Преобразование	К
Тёмное зрение	Преобразование	-
Увеличение/уменьшение	Преобразование	К
Удержание личности	Очарование	К
Улучшение характеристики	Преобразование	К
Шипастая поросль	Преобразование	К

Заклинания друида 3 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Аура живучести	Ограждение	К
Вызов животных	Вызов	К
Дневной свет	Воплощение	-
Защита от энергии	Ограждение	К
Метель	Вызов	К
Низшее воскрешение	Некромантия	М
Подводное дыхание	Преобразование	Р
Призыв духа феи	Вызов	К, М
Призыв молнии	Вызов	К
Притворная смерть	Некромантия	Р
Разговор с растениями	Преобразование	-
Рассеивание магии	Ограждение	-
Рост растений	Преобразование	-
Слияние с камнем	Преобразование	Р
Стена ветра	Воплощение	К
Стихийное оружие	Преобразование	К
Хождение по воде	Преобразование	Р

Заклинания друида 4 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Власть над водами	Преобразование	К
Вызов лесных обитателей	Вызов	К
Вызов малых элементалей	Вызов	К
Гигантское насекомое	Вызов	К
Град	Воплощение	-
Изменение формы камня	Преобразование	-
Источник лунного света	Воплощение	К
Каменная кожа	Преобразование	К, М
Мираж	Иллюзия	-
Огненный щит	Воплощение	-
Очарование монстра	Очарование	-
Подчинение зверя	Очарование	К
Поиск существа	Прорицание	К
Полиморф	Преобразование	К
Предсказание	Прорицание	Р, М
Призыв духа элементаля	Вызов	К, М
Свобода перемещения	Ограждение	-
Смятение	Очарование	К
Стена огня	Воплощение	К
Усыхание	Некромантия	-
Цепкая лоза	Вызов	К

Заклинания друида 5 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Вызов элементаля	Вызов	К
Высшее восстановление	Ограждение	М
Древесный путь	Вызов	К
Заражение	Некромантия	-
Конус холода	Воплощение	-
Множественное лечение ран	Ограждение	-
Наблюдение	Прорицание	К, М
Нашествие насекомых	Вызов	К
Обет	Очарование	-
Общение с природой	Прорицание	Р
Планарные узы	Ограждение	М
Преграда жизни	Ограждение	К
Пробуждение разума	Преобразование	М
Реинкарнация	Некромантия	М
Стена камня	Воплощение	К

Заклинания друида 6 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Вызов феи	Вызов	К
Движение почвы	Преобразование	К
Исцеление	Ограждение	-
Окаменение	Преобразование	К
Пир героев	Вызов	М
Поиск пути	Прорицание	К, М
Путешествие через растения	Вызов	-
Солнечный луч	Воплощение	К
Стена шипов	Вызов	К
Хождение по ветру	Преобразование	-

Заклинания друида 7 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Изменение тяготения	Преобразование	К
Огненная буря	Воплощение	-
Регенерация	Преобразование	-
Знак	Ограждение	М
Таинственный мираж	Иллюзия	-
Уход в иной план	Вызов	М

Заклинания друида 8 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Антипатия/симпатия	Очарование	-
Власть над погодой	Преобразование	К
Воспламеняющаяся туча	Вызов	К
Замешательство	Очарование	-
Землетрясение	Преобразование	К
Превращение в животных	Преобразование	-
Солнечный ожог	Воплощение	-
Цунами	Вызов	К

Заклинания друида 9 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Гроза гнева	Вызов	К
Истинное воскрешение	Некромантия	М
Полное превращение	Преобразование	К, М
Предвидение	Прорицание	-

Подклассы друида

Подкласс друида — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях друида, как указано в подклассе. Друиды образуют свободные объединения, которые они называют кругами. В этом разделе представлены подклассы Круг Земли, Круг Луны, Круг Моря и Круг Звёзд.

Круг Земли [Circle of the Land]

Празднуйте связь с природным миром

Круг Земли состоит из мистиков и мудрецов, которые охраняют древние знания и обряды. Эти друиды встречаются в священных кругах деревьев или стоячих камней, чтобы шептать первобытные тайны на друидском языке. Самые мудрые члены круга председательствуют как главные священники своих общин.

Уровень 3: Заклинания Круга Земли

Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, выберите 1 тип земли: засушливая, арктическая, умеренная или тропическая. Ознакомьтесь с таблицей ниже, которая соответствует выбранному типу. Вы подготавливаете заклинания, перечисленные для вашего уровня друида и ниже.

Засушливая земля

Уровень друида	Заклинания круга
3	Размытый образ, Огненные ладони, Огненный снаряд
5	Огненный шар
7	Усыхание
9	Стена камня

Арктическая земля

Уровень друида	Заклинания круга
3	Туманное облако, Удержание личности, Луч холода
5	Метель
7	Град
9	Конус холода

Умеренная земля

Уровень друида	Заклинания круга
3	Туманный шаг, Электрошок, Усыпление
5	Молния
7	Свобода перемещения
9	Древесный путь

Тропическая земля

Уровень друида	Заклинания круга
3	Брызги кислоты, Луч болезни, Паутина
5	Зловонное облако
7	Полиморф
9	Нашествие насекомых

Уровень 3: Помощь Земли

Действием магия вы можете потратить использование Дикой формы и выбрать точку в пределах 60 футов от себя. Цветы, дающие жизненную силу, и шипы, высасывающие жизнь, на мгновение появляются в сфере радиусом 10 футов с центром в этой точке. Каждое существо по вашему выбору в сфере должно совершить спасбросок Телосложения против вашей Сл. заклинания, получая 2к6 урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Одно существо по вашему выбору в этой области восстанавливает 2к6 хитов. Урон и исцеление увеличиваются на 1к6, когда вы достигаете уровней друида 10 (3к6) и 14 (4к6).

Уровень 6: Естественное восстановление

Вы можете применить одно из заклинаний 1+ уровня, которые вы подготовили с помощью умения Заклинания круга земли, не тратя ячейку заклинания, и вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сделать это снова.

Кроме того, когда вы заканчиваете короткий отдых, то вы можете выбрать израсходованные ячейки заклинаний для восстановления. Ячейки заклинаний могут иметь объединенный уровень, равный или меньше половины вашего уровня друида (округляя вверх), и ни одна из них не может быть 6+ уровня. Например, если вы друид 6 уровня, то вы можете восстановить до трёх уровней ячеек заклинаний. Вы можете восстановить ячейку заклинания 3 уровня, ячейку заклинания 2 и 1 уровня или 3 ячейки заклинания 1 уровня. После восстановления ячеек заклинаний с помощью этого умения вы не сможете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Уровень 10: Защита природы

Вы получаете иммунитет к состоянию отравленный и у вас есть сопротивление к типу урона, связанному с вашим текущим выбором земли в умении Заклинания круга земли, как показано в таблице «Защита природы».

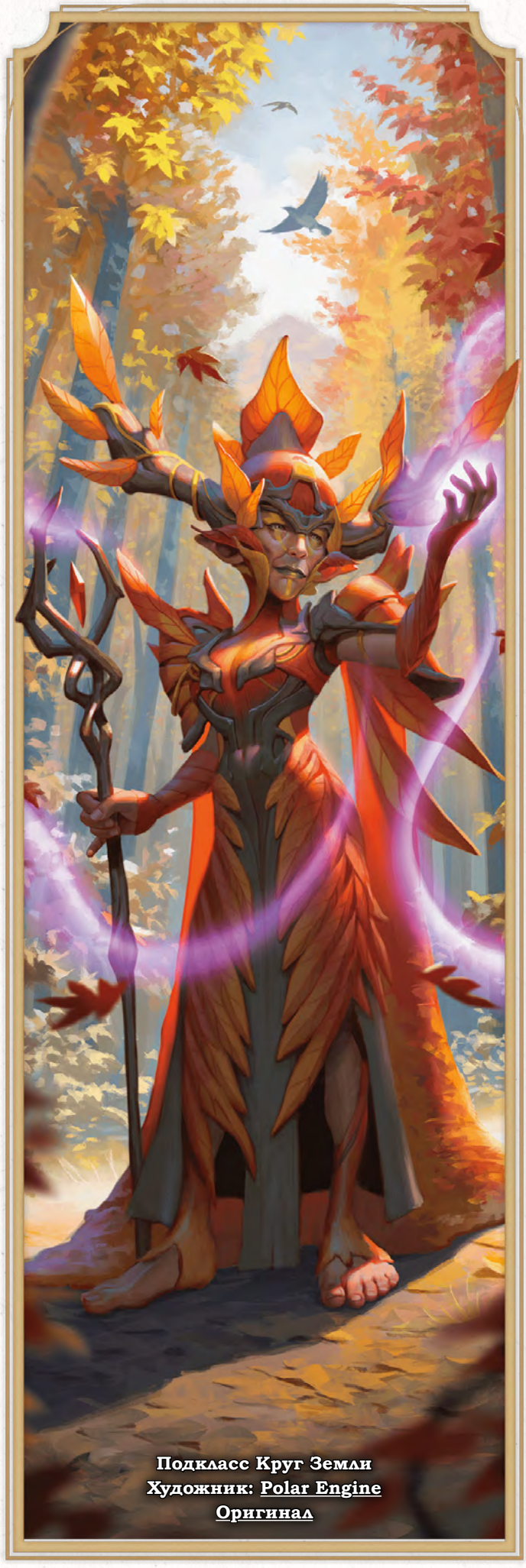
Защита природы

Тип земель	Сопротивление урону
Засушливая	Огнём
Арктическая	Холодом
Умеренная	Электричеством
Тропическая	Ядом

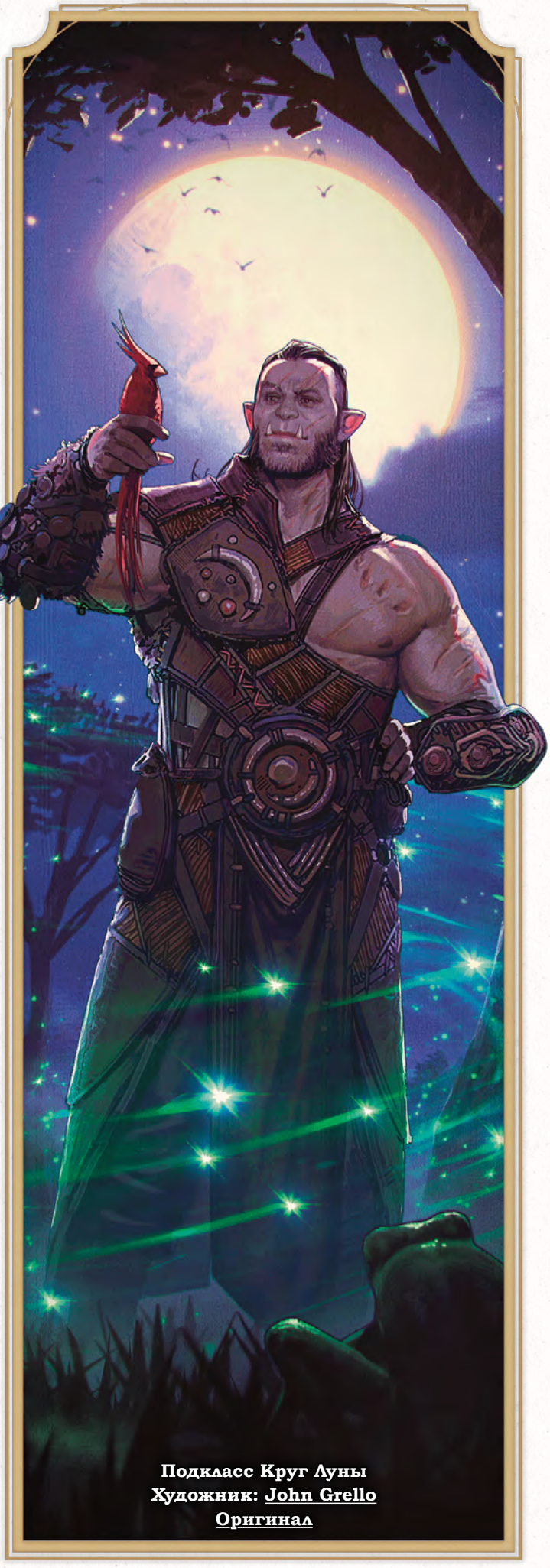
Уровень 14: Природное святилище

Действием магия вы можете потратить использование своей Дикой формы и вызвать появление спектральных деревьев и лоз в 15-футовом кубе на земле в пределах 120 футов от вас. Они остаются там в течение 1 минуты или до тех пор, пока вы не получите состояние недееспособный или не умрёте. Вы и ваши союзники имеете укрытие на половину, находясь в этой области, и ваши союзники находясь в этом кубе получают сопротивление от вашего умения Защита природы.

Бонусным действием вы можете переместить куб на расстояние до 60 футов по земле в пределах 120 футов от вас.



Подкласс Круг Земли
Художник: Polar Engine
Оригинал



Подкласс Круг Луны
Художник: John Grello
Оригинал

Круг луны [Circle of the Moon]

Примите формы животных для охраны природы

Друиды Круга Луны используют лунную магию, чтобы преобразовать себя. Этот орден собирается под луной, чтобы делиться новостями и проводить ритуалы.

Изменчивый, как луна, друид этого круга может бродить ночью как большая кошка, а на следующий день парить над верхушками деревьев как орёл, а затем проламывать подлесок как медведь, чтобы отогнать вторгшегося монстра. Дикая природа у друида в крови.

Уровень 3: Формы круга

Вы можете направлять лунную магию, когда используете Дикую форму, что даёт вам следующие эффекты:

Показатель опасности. Максимальный ПО для формы равен вашему уровню друида, поделённому на 3 (округляется в меньшую сторону).

Класс доспеха. Пока вы находитесь в дикой форме, ваш КД равен 13 + ваш модификатор Мудрости, если эта сумма выше КД зверя.

Временные хиты. Вы получаете количество временных хитов, равное вашему трёхкратному уровню друида.

Уровень 3: Заклинания круга луны

Когда вы достигаете уровня друида, указанного в таблице «Заклинания Круга луны», у вас всегда будут подготовлены перечисленные заклинания.

Кроме того, вы можете использовать заклинания из списка этого умения, находясь в Дикой форме.

Заклинания Круга Луны

Уровень друида	Подготовленные заклинания
3	Лечение ран, Лунный луч, Звёздный огонёк
5	Вызов животных
7	Источник лунного света
9	Множественное лечение ран

Уровень 6: Улучшенные формы круга

В Дикой форме вы получаете следующие эффекты:

Лунное сияние. Каждая из ваших атак в Дикой форме может наносить свой обычный урон или урон излучением. Вы делаете этот выбор каждый раз, когда наносите удар этими атаками.

Повышенная прочность. Вы можете добавить свой модификатор Мудрости к своим спасброскам Телосложения.

Уровень 10: Лунный шаг

Вы магически переносите себя, появляясь в свете лунного света. Бонусным действием вы телепортируетесь на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть, и у вас есть преимущество на следующий бросок атаки, который вы совершите до конца этого хода. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз), и вы восстанавливаете все потраченные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых. Вы также можете восстановить использования этого умения, потратив ячейку заклинания 2+ уровня на каждое использование, которое вы хотите восстановить (действие не требуется).

Уровень 14: Лунная форма

Сила луны наполняет вас, предоставляя вам следующие эффекты:

Улучшенное лунное сияние. Один раз за ход вы можете нанести цели дополнительно 2к10 урона излучением, которую вы поразили атакой в Дикой форме.

Поделиться лунным светом. Каждый раз, когда вы используете Лунный шаг, вы также можете телепортировать одно согласное существо. Это существо должно находиться в пределах 10 футов от вас и вы телепортируете его в незанятое пространство, которое можете видеть в пределах 10 футов от вашего места назначения.

Круг Моря [Circle of the Sea]

Станьте единым с приливами и штормами

Друиды Круга моря черпают силы из бурных океанов и штормов. Некоторые считают себя воплощениями гнева природы, стремясь отомстить тем, кто опустошает природу. Другие ищут мистического единения с природой, настраивая себя на приливы и отливы, следуя за потоками течений и волн и слушая непостижимый шёпот и рёв ветров.

Уровень 3: Заклинания Круга моря

Когда вы достигаете уровня друида, указанного в таблице «Заклинания круга моря», то у вас всегда будут подготовлены перечисленные заклинания.

Заклинания круга моря

Уровень друида	Подготовленные заклинания
3	Туманное облако, Порыв ветра, Луч холода, Дребезги, Волна грома
5	Молния, Подводное дыхание
7	Власть над водами, Град
9	Вызов элементаля, Удержание чудовища

Уровень 3: Гнев моря

Бонусным действием вы можете потратить использование Дикой формы, чтобы проявить 5-футовую эманацию в форме брызг океана, которые окружат вас на 10 минут. Она заканчивается раньше, если вы отмените её (действие не требуется), используете её снова или получите состояние недееспособный.

После того, как вы проявляете эманацию, в последующие ходы вы можете бонусным действием выбрать другое существо, которое вы можете видеть в эманации. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения против вашей Сл. заклинания или получить урон холодом и, если существо размером большое или меньше, то будет отброшено на 15 футов от вас. Чтобы определить этот урон, бросьте количество к6, равное вашему модификатору Мудрости (минимум одну кость).

Уровень 6: Водное родство

Размер эманации, созданной вашим Гневом моря, увеличивается до 10 футов. Кроме того, вы получаете скорость плавания, равную вашей скорости.

Уровень 10: Рождённый бурей

Ваш Гнев моря даёт ещё два эффекта, пока активен, как описано ниже:

Полёт. Вы получаете скорость полёта, равную вашей скорости.

Сопротивление. У вас есть сопротивление к урону холодом, электричеством и звуком.

Уровень 14: Океанический дар

Вместо того, чтобы проявить эманацию Гнева моря вокруг себя, вы можете проявить её вокруг одного согласного существа в пределах 60 футов от вас. Это существо получает все эффекты эманации и использует вашу Сл. спасброска заклинаний и модификатор Мудрости для неё.

Кроме того, вы можете проявить эманацию вокруг другого существа и себя, если вы потратите два использования своей Дикой формы вместо одного при её использовании.



Подкласс Круг Моря
Художник: Riccardo Moscatello
Оригинал



Подкласс Круг Звёзд
Художник: Marcela Medeiros
Оригинал

Круг звёзд [Circle of the Stars]

Используйте секреты, скрытые в созвездиях

Круг звёзд отслеживает небесные узоры с незапамятных времён, открывая секреты, скрытые среди созвездий. Понимая эти секреты, друиды этого круга стремятся использовать силы космоса.

Уровень 3: Звёздная карта

Вы создали звёздную карту в рамках своих небесных исследований. Это крошечный объект и вы можете использовать его как заклинательную фокусировку для ваших заклинаний друида. Вы определяете его форму, бросая кость или выбирая одну из таблицы «Звёздная карта».

Пока карта при вас у вас подготовлены заклинания Наставление и Направляющий снаряд и вы можете использовать Направляющий снаряд, не тратя ячейку заклинания. Вы можете использовать его таким образом количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз), и вы восстанавливаете все израсходованные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Если вы потеряете карту, то вы можете провести 1-часовую церемонию, чтобы магически создать замену. Эту церемонию можно провести во время короткого или продолжительного отдыха. Предыдущая карта уничтожается.

Звёздная карта

1к6	Форма карты
1	Свиток, изображающий созвездия
2	Каменная табличка с просверленными в ней небольшими отверстиями
3	Шкура совомедведя, украшенная звёздными символами
4	Коллекция карт в переплёте из чёрного дерева
5	Кристалл, способный проецировать образы созвездий при попадании света на его грани
6	Стеклянные диски с изображением созвездий

Уровень 3: Звёздная форма

Бонусным действием вы можете потратить использование своего умения Дикая форма, чтобы принять Звёздную форму вместо превращения.

Находясь в Звёздной форме, вы сохраняете все свои игровые показатели, однако ваше тело становится светящимся: ваши суставы мерцают как звёзды, а светящиеся линии соединяют их подобно изображениям на звёздных картах. Эта форма излучает яркий свет в пределах 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Эта форма активна в течение 10 минут. Она заканчивается раньше, если вы получаете состояние недееспособный, умираете или повторно её используете.

Каждый раз, когда вы принимаете звёздную форму, выберите одно из указанных ниже созвездий, которое будет мерцать на вашем теле. Ваш выбор даст вам определённые эффекты, пока вы находитесь в звёздной форме:

Лучник. На вас проявляется созвездие лучника. В момент активации этой формы и впоследствии, вы получаете возможность использовать бонусное действие для совершения дальнобойной атаки заклинанием, направляя светящиеся стрелы в цель, находящуюся в пределах 60 футов от вас. При попадании цель получает 1к8 + ваш модификатор Мудрости урона излучением.

Чаша. На вас проявляется созвездие животворящего кубка. Когда вы накладываете заклинание, которое тратит ячейку заклинания и восстанавливает хиты существа, то вы или другое существо в пределах 30 футов от вас можете восстановить 1к8 + ваш модификатор Мудрости хитов.

Дракон. На вас проявляется созвездие мудрого дракона. Когда вы совершаете проверку Интеллекта или Мудрости, а также когда вы совершаете спасбросок Телосложения для поддержания концентрации на заклинании, вы можете при выпадении на к20 результата 9 и ниже считать, что выпало «10».



Друид в форме волка воет на луну
Художник: John Grello
Оригинал

Уровень 6: Космическое знамение

Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете обратиться к своей карте за знамениями. Когда вы совершаете это, бросьте кость. Пока вы не закончите свой следующий продолжительный отдых, вы получаете возможность использовать особую реакцию в зависимости от выпавшего на кости значения (чётного или нечётного):

Благо (чётное). Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, совершает бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете реакцией бросить к6 и добавить выпавшее число к результату броска/проверки этого существа.

Горе (нечётное). Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, совершает бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете реакцией бросить к6 и вычесть выпавшее число из результата броска/проверки этого существа.

Вы можете использовать эту реакцию количество раз, равное вашему модификатору Мудрости. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Уровень 10: Мерцающие созвездия

Созвездия вашей Звёздной формы улучшаются.

1к8 Лучника и Чаши увеличиваются до 2к8, и пока Дракон активен, вы получаете скорость полёта 20 футов и можете парить.

Кроме того, в начале каждого вашего хода, пока вы находитесь в своей звёздной форме, вы можете менять созвездия, мерцающие на вашем теле.

Уровень 14: Состоящий из звёзд

Пока ваша звёздная форма активна, вы становитесь частично бестелесным, получая сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.



Жрец

Священник творит чудо божественной силы

Художник: Michael Broussard
Оригинал

Особенности жреца

Основная характеристика	Мудрость
Кость хитов	к8 за каждый уровень жреца
Хиты	8 + Тел. за 1 уровень 5 + Тел. каждый за уровень выше 1
Владение спасбросками	Мудрость и Харизма
Владение навыками	Выберите 2: История, Проницательность, Медицина, Убеждение или Религия
Владение оружием	Простое оружие
Владение доспехами	Лёгкие доспехи, средние доспехи и щиты
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) Кольчужная рубаха, щит, булава, священный символ, набор священника и 7 зм; Б) 110 зм

Жрецы черпают силу из сфер богов и используют её, чтобы творить чудеса. Благословлённый божеством, пантеоном или другой бессмертной сущностью, жрец может обратиться к божественной магии Внешних планов (где обитают боги) и направить её, чтобы поддержать людей и сражаться с врагами.

Поскольку их сила — это божественный дар, то жрецы обычно связывают себя с храмами, посвящёнными божеству или другой бессмертной силе, которая открыла для них магию. Использование божественной магии не зависит от специальной подготовки, однако жрецы могут изучать молитвы и обряды, которые помогают им черпать силу из Внешних планов.

Не каждый член храма или святилища является жрецом. Некоторые священники призваны к простой жизни храмового служения, проявляя свою преданность посредством молитв и ритуалов, а не через магию. Многие смертные утверждают, что говорят от имени богов, но немногие могут управлять силой этих богов так, как это делает жрец.

Становление жрецом...

Как персонаж 1 уровня

- Получите особенности в таблице «Особенности жреца».
- Получите умения жреца 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения жреца».

Как мультикласс

- Получите следующие особенности из таблицы «Особенности жреца»: кость хитов, владение лёгкими, средними доспехами и щитами.
- Получите умения жреца 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения жреца». См. правила мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные ячейки заклинаний.

Умения класса жрец [Cleric]

Как жрец вы получаете следующие умения класса при достижении указанных уровней жреца. Эти умения перечислены в таблице «Умения жреца».

Уровень 1: Использование заклинаний

Вы научились накладывать заклинания посредством молитвы и медитации. Правила наложения заклинаний см. в главе 7. Ниже подробно описано, как применять эти правила к заклинаниям жреца, которые будут перечислены в списке заклинаний жреца далее в описании класса.

Заговоры. Вы знаете 3 заговора по вашему выбору из списка заклинаний жреца. Рекомендуются: Наставление, Священное пламя и Чудотворство.

Каждый раз, когда вы получаете уровень жреца, то вы можете заменить 1 из ваших заговоров другим заговором по своему выбору из списка заклинаний жреца.

При достижениии 4 и 10 уровней жреца, вы изучаете дополнительный заговор по вашему выбору из списка заклинаний жреца, как показано в столбце «Заговоры» из таблицы «Умения жреца».

Ячейки заклинаний. Таблица «Умения жреца» показывает, сколько ячеек заклинаний вы можете использовать для заклинаний 1+ уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Подготовленные заклинания 1+ уровня. Вы подготавливаете список заклинаний 1+ уровня, которые доступны вам для использования с помощью этого умения. Для начала выберите 4 заклинания 1 уровня из списка заклинаний жреца. Рекомендуются: Благословение, Лечащее слово, Направляющий снаряд и Щит веры.

Количество подготовленных заклинаний в вашем списке увеличивается по мере того, как вы получаете уровни жреца, как показано в столбце «Подг. закл.» из таблицы «Умения жреца».

Каждый раз, когда это число увеличивается, выберите дополнительные заклинания из списка заклинаний жреца, чтобы количество заклинаний вашего списка соответствовало значению в таблице «Умения жреца». Выбранные заклинания должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний. Например, если вы жрец 3 уровня, то ваш список подготовленных заклинаний может включать 6 заклинаний жреца 1 и 2 уровней в любой комбинации.

Если другое умение жреца даёт вам всегда подготовленные заклинания, то эти заклинания не учитываются в количестве заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но в остальном они считаются заклинаниями жреца для вас.

Изменение подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете изменить ваш список подготовленных заклинаний, заменив любые из них другими заклинаниями жреца, для которых у вас имеется ячейка заклинаний.

Заклинательная характеристика. Мудрость — это ваша заклинательная характеристика для ваших заклинаний жреца.

Заклинательная фокусировка. В качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний жреца вы можете использовать священный символ.

Умения жреца

Ур.	БМ	Умения класса	БК	Заговоры	Подг. Закл.	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Использование заклинаний, Божественный порядок	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Божественный канал	2	3	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Подкласс жреца	2	3	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Улучшение характеристик	2	4	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Испепеление нежити	2	4	9	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Умение подкласса	3	4	10	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	Благословлённые удары	3	4	11	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Улучшение характеристик	3	4	12	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	3	4	14	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Божественное вмешательство	3	5	15	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	3	5	16	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Улучшение характеристик	3	5	16	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Улучшенные Благословлённые удары	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	-	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Улучшение характеристик	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Умение подкласса	3	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6		4	5	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Эпическая черта	4	5	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Великое Божественное вмешательство	4	5	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Уровень 1: Божественный порядок

Вы посвятили себя одной из следующих священных ролей по вашему выбору.

Защитник. Обученный битве, вы получаете владение воинским оружием и тяжелыми доспехами.

Чудотворец. Вы знаете 1 дополнительный заговор из списка заклинаний жреца. Кроме того, ваша мистическая связь с божественным даёт вам бонус к проверкам Интеллекта (Аркана или Религия). Бонус равен вашему модификатору Мудрости (минимум +1).

Уровень 2: Божественный канал

Вы можете направлять божественную энергию непосредственно из Внешних планов для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Божественная искра и Изгнание нежити, каждый из которых описан ниже. Каждый раз, когда вы используете Божественный канал этого класса, вы выбираете, какой эффект Божественного канала этого класса создать. Вы получаете дополнительные варианты эффектов на более высоких уровнях жреца.

Вы можете использовать Божественный канал этого класса дважды. Вы восстанавливаете одно использование, когда заканчиваете короткий отдых. Вы восстанавливаете все использования, когда заканчиваете продолжительный отдых. Вы получаете дополнительные использования, когда достигаете определённых уровней жреца, как показано в столбце «БК» из таблицы «Умения жреца».

Если эффект Божественного канала требует спасброска, то Сл. равна Сл. для спасброска против ваших заклинаний.

Божественная искра. Действием магия вы указываете священным символом на другое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя, и фокусируете на нём божественную энергию. Бросьте 1к8 и добавьте свой модификатор Мудрости. Вы либо восстанавливаете хиты существа, равные этому общему количеству, либо заставляете существо совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон некротической энергией или излучением (по вашему выбору), равный общему результату броска. При успешном спасброске существо получает половину урона (округляется в меньшую сторону).

Вы бросаете дополнительный к8, когда достигаете 7 (2к8), 13 (3к8) и 18 (4к8) уровней жреца.

Изгнание нежити. Действием магия вы демонстрируете священный символ и изгоняете нежить. Каждая нежить по вашему выбору в пределах 30 футов от вас должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо проваливает спасбросок, то на 1 минуту оно получает состояния испуганный и недееспособный. В течение этого времени каждый свой ход оно пытается отойти от вас как можно дальше. Этот эффект заканчивается на существе раньше, если оно получает какой-либо урон, если у вас появляется состояние недееспособный или если вы умираете.

Уровень 3: Подкласс жреца

Вы получаете подкласс жреца по вашему выбору. Подклассы Домен Жизни, Домен Света, Домен Обмана и Домен Войны подробно изложены после списка заклинаний этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях жреца. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню жреца или ниже.

Уровень 4: Улучшение характеристик

Вы получаете черту Улучшение характеристик (см главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту способность на уровнях жреца 8, 12 и 16.

Уровень 5: Испепеление нежити

Каждый раз, когда вы используете Изгнание нежити, вы можете бросить количество к8, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1к8) и сложить результаты бросков вместе. Каждая нежить, которая провалила свой спасбросок против этого использования Изгнания нежити, получит урон излучением, равный общему результату броска. Этот урон не заканчивает эффект изгнания.

Уровень 7: Благословлённые удары

Божественная сила наполняет вас в битве. Вы получаете один из следующих вариантов по вашему выбору (если вы получаете любой из вариантов от подкласса жреца в старых книг до редакции 24 года, то используйте только вариант, который вы выбрали для этого умения).

Божественный удар. Один раз в каждый из ваших ходов, когда вы попадаете по существу броском атаки с использованием оружия, вы можете нанести цели дополнительно 1к8 урона некротической энергией или излучением (по вашему выбору).

Мощный заговор. Добавьте свой модификатор Мудрости к урону, который вы наносите любым заговором жреца.

Уровень 10: Божественное вмешательство

Вы можете призвать своё божество или пантеон, чтобы они вмешались от вашего имени. Действием магия выберите любое заклинание жреца 5 уровня или ниже, которое не требует реакции для сотворения. В рамках этого же действия вы используете это заклинание, не тратя ячейку заклинания и/или не нуждаясь в материальных компонентах. Вы не можете использовать это умение снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Уровень 14: Улучшенные Благословлённые удары

Вариант, который вы выбрали для Благославлённых ударов, становится мощнее.

Божественный удар. Дополнительный урон вашего Божественного удара увеличивается до 2к8.

Мощный заговор. Когда вы накладываете заговор жреца и наносите им урон существу, вы можете даровать жизненную силу себе или другому существу в радиусе 60 футов от себя, предоставляя количество временных хитов, равное вашему удвоенному модификатору Мудрости.

Уровень 19: Эпическая черта

Вы получаете эпическую черту (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется черта Дар судьбы.

Уровень 20: Великое божественное вмешательство

Вы можете призвать ещё более мощное божественное вмешательство. Когда вы используете свою умение Божественное вмешательство, вы можете выбрать заклинание Желание при выборе заклинания. Если вы это совершаете, то вы не можете использовать Божественное вмешательство снова, пока не закончите 2к4 продолжительных отдыха.

Список заклинаний жреца

В этом разделе представлен список заклинаний жреца. Заклинания организованы по уровню заклинания, а затем отсортированы по алфавиту, и указана школа магии каждого заклинания. В столбце «Спец.» (Специальное) К означает, что заклинание требует концентрации, Р означает, что это ритуал, а М означает, что для него требуется определённый материальный компонент.

Заклинания жреца 0 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Наставление	Прорицание	К
Погребальный звон	Некромантия	-
Починка	Преобразование	-
Свет	Воплощение	-
Священное пламя	Воплощение	-
Слово Сияния	Воплощение	-
Сопротивление	Ограждение	К
Уход за умирающим	Некромантия	-
Чудотворство	Преобразование	-

Заклинания жреца 1 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Благословение	Очарование	К, М
Защита от зла и добра	Ограждение	К, М
Лечащее слово	Ограждение	-
Лечение ран	Ограждение	-
Нанесение ран	Некромантия	-
Направляющий снаряд	Воплощение	-
Обнаружение болезней и яда	Прорицание	К, Р
Обнаружение добра и зла	Прорицание	К
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Очищение пищи и питья	Преобразование	Р
Порча	Очарование	К
Приказ	Очарование	-
Сотворение или уничтожение воды	Преобразование	-
Убежище	Ограждение	-
Щит веры	Ограждение	К

Заклинания жреца 2 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Божественное оружие	Воплощение	К
Вечный огонь	Воплощение	М
Гадание	Прорицание	Р,М
Глухота/слепота	Преобразование	-
Защита от яда	Ограждение	-
Малое восстановление	Ограждение	-
Молебен лечения	Ограждение	-
Нетленные останки	Некромантия	Р,М
Область истины	Очарование	-
Охраняющая связь	Ограждение	М
Подмога	Ограждение	-
Поиск ловушек	Прорицание	-
Поиск объекта	Прорицание	К
Тишина	Иллюзия	К,Р
Удержание личности	Очарование	К
Улучшение характеристики	Преобразование	К
Умиротворение	Очарование	К

Заклинания жреца 3 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Аура живучести	Ограждение	К
Дневной свет	Воплощение	-
Духовные стражи	Вызов	К
Защита от энергии	Ограждение	К
Магический круг	Ограждение	М
Маяк надежды	Ограждение	К
Множественное лечащее слово	Ограждение	-
Низшее воскрешение	Некромантия	М
Оживление мертвецов	Некромантия	-
Охранные руны	Ограждение	М
Подсматривание	Прорицание	К,М
Послание	Прорицание	-
Притворная смерть	Некромантия	Р
Проклятие	Некромантия	К
Разговор с мёртвыми	Некромантия	-
Рассеивание магии	Ограждение	-
Слияние с камнем	Преобразование	Р
Снятие проклятья	Ограждение	-
Сотворение пищи и воды	Вызов	-
Хождение по воде	Преобразование	Р
Языки	Прорицание	-

Заклинания жреца 4 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Аура жизни	Ограждение	К
Аура очищения	Ограждение	К
Власть над водами	Преобразование	К
Защита от смерти	Ограждение	-
Изгнание	Ограждение	К
Изменение формы камня	Преобразование	-
Поиск существа	Прорицание	К
Предсказание	Прорицание	Р, М
Свобода перемещения	Ограждение	-
Страж веры	Вызов	-



Священник молится о заклинаниях на день
Художник: Irina Nordsol
Оригинал

Заклинания жреца 5 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Высшее восстановление	Ограждение	М
Заражение	Некромантия	-
Знание легенд	Прорицание	М
Круг силы	Ограждение	К
Множественное лечение ран	Ограждение	-
Наблюдение	Прорицание	К,М
Нашествие насекомых	Вызов	К
Небесный огонь	Воплощение	-
Обет	Очарование	-
Общение	Прорицание	Р
Планарные узы	Ограждение	М
Призыв духа небожителя	Вызов	К,М
Рассеивание добра и зла	Ограждение	К
Святилище	Ограждение	М
Воскрешение	Некромантия	М

Заклинания жреца 6 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Запрет	Ограждение	Р,М
Истинное зрение	Прорицание	М
Исцеление	Ограждение	-
Пир героев	Вызов	М
Планарный союзник	Вызов	-
Поиск пути	Прорицание	К,М
Поражение	Некромантия	-
Слово возврата	Вызов	-
Солнечный луч	Воплощение	К
Сотворение нежити	Некромантия	М
Стена клинков	Воплощение	К

Заклинания жреца 7 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Божественное слово	Воплощение	-
Вызов небожителя	Вызов	К
Высшее воскрешение	Некромантия	М
Огненная буря	Воплощение	-
Регенерация	Преобразование	-
Знак	Ограждение	М
Слово силы: укрепление	Очарование	-
Уход в иной план	Вызов	М
Эфирность	Вызов	-

Заклинания жреца 8 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Аура святости	Ограждение	К,М
Власть над погодой	Преобразование	К
Землетрясение	Преобразование	К
Поле антимагии	Ограждение	К
Солнечный ожог	Воплощение	—

Заклинания жреца 9 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Врата	Вызов	К,М
Истинное воскрешение	Некромантия	М
Множественное исцеление	Ограждение	-
Проекция в астрал	Некромантия	М
Слово силы: исцеление	Очарование	-

Подклассы жреца

Подкласс жреца — это специализация, которая предоставляет вам дополнительные возможности на определённых уровнях жреца, как указано в подклассе. Каждый подкласс жреца назван в честь домена существования, который благоволит Богу, пантеону или религиозному ордену. В этом разделе представлены подклассы домен жизни, домен света, домен обмана и домен войны.



Подкласс Домен Жизни
Художник: Tomas Duchek
Оригинал

Домен жизни [Life Domain]

Успокойте раны мира

Домен жизни фокусируется на положительной энергии, которая помогает поддерживать всю жизнь в Мультивселенной. Жрецы, присягающие этому домену, являются мастерами лечения, использующими жизненную силу для исцеления ран. Само существование зависит от положительной энергии, связанной с этим доменом, поэтому жрец практически любой религии может выбрать его. Этот домен особенно связан с божествами земледелия, богами исцеления или терпения, а также богами дома и общества. Религиозные ордена целителей также стремятся овладеть магией этого домена.

Уровень 3: Апостол жизни

Когда вы накладываете с помощью ячейки заклинание, которое восстанавливает хиты существу, то это существо восстанавливает дополнительные хиты в тот же ход, когда было наложено это заклинание. Дополнительное количество хитов равно 2 + уровень ячейки заклинания.

Уровень 3: Заклинания Домена Жизни

Ваша связь с этим божественным доменом гарантирует, что у вас всегда будут подготовлены определённые заклинания. Когда вы достигнете уровня жреца, указанного в таблице «Заклинания Домена Жизни», то вы всегда будете иметь указанные заклинания подготовленными.

Заклинания Домена Жизни

Уровень жреца	Подготовленные заклинания
3	Подмога, Благословение, Лечение ран, Малое восстановление
5	Множественное лечащее слово, Низшее воскрешение
7	Аура жизни, Защита от смерти
9	Высшее восстановление, Множественное лечение ран

Уровень 3: Сохранение жизни

Действием магия вы демонстрируете свой священный символ и тратите использование вашего Божественного канала, чтобы вызвать целебную энергию, которая может восстановить количество хитов, равное вашему пятикратному уровню жреца. Выберите окровавленных существ в радиусе 30 футов от вас (включая вас) и разделите эти хиты между ними. Эта способность может восстановить хиты существа до половины его максимального количества хитов.

Уровень 6: Благословенный целитель

Заклинания лечения, которые вы используете на других, исцеляют и вас. Сразу после того, как вы накладываете заклинание с тратой ячейки, которое восстанавливает хиты одному или нескольким существам, кроме вас, то вы восстанавливаете хиты, равные 2 + уровень ячейки заклинания.

Уровень 17: Высшее исцеление

Когда вы должны бросить одну или несколько костей, чтобы восстановить хиты существу с помощью заклинания или Божественного канала, не бросайте эти кости для исцеления. Вместо этого используйте максимально возможное число для каждой кости. Например, вместо того, чтобы восстановить 2к6 хитов существу с помощью заклинания, вы восстанавливаете 12.



Подкласс Домен Света
Художник: Jodie Muir
Оригинал

Домен света [Light Domain]

Несите свет, чтобы изгнать тьму

Домен Света проявляет божественную силу, чтобы вызывать ослепляющий огонь и озарение. Жрецы, владеющие этой силой, являются просветлёнными душами, наполненными сиянием и силой проницательного взора своих божеств, призванные изгонять ложь и сжигать тьму.

Домен Света связан с богами истины, бдительности, красоты, проницательности и обновления. Некоторые из этих богов отождествляются с солнцем или воспринимаются, как возничие, направляющие солнце по небу. Другие являются стражами, которые обличают обман. Некоторые являются божествами красоты и артистизма, которые учат, что искусство является средством совершенствования души.

Уровень 3: Заклинания Домена Света

Ваша связь с этим божественным доменом гарантирует, что у вас всегда будут подготовлены определённые заклинания. Когда вы достигнете уровня жреца, указанного в таблице «Заклинания Домена Света», то вы всегда будете иметь указанные заклинания подготовленными.

Заклинания Домена Света

Уровень жреца	Подготовленные заклинания
3	Огненные ладони, Огонь фей, Палящий луч, Видение невидимого
5	Дневной свет, Огненный шар
7	Магический глаз, Стена огня
9	Небесный огонь, Наблюдение

Уровень 3: Сияние рассвета

Действием магия вы демонстрируете свой священный символ и тратите использование вашего Божественного канала, чтобы испустить вспышку света 30-футовой эманации, исходящей от вас. Любая магическая тьма (например, созданная заклинанием Тьма) в этой области рассеивается. Кроме того, каждое существо по вашему выбору в этой области должно совершить спасбросок Телосложения. Если существо проваливает спасбросок, то оно получает 2к10 + ваш уровень жреца урона излучением или половину этого урона при успехе.

Уровень 3: Защищающая вспышка

Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, совершает бросок атаки, то вы можете реакцией наложить помеху на бросок атаки, вызывая вспышку света до того, как атака попадёт или промахнётся.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Уровень 6: Улучшенная вспышка

Вы восстанавливаете все потраченные использования Защищающей вспышки, когда заканчиваете короткий или продолжительный отдых. Кроме того, каждый раз, когда вы используете Защищающую вспышку, вы можете дать тому, на кого была нацелена атака, 2к6 + ваш модификатор Мудрости временных хитов.

Уровень 17: Корона света

Действием магия вы начинаете испускать ауру солнечного света, которая длится 1 минуту или пока вы не отмените её (действие не требуется). Вы испускаете яркий свет в радиусе 60 футов и тусклый свет на дополнительные 30 футов. Ваши враги в ярком свете имеют помеху при спасбросках против вашего Сияния рассвета и любого заклинания, которое наносит урон огнём или излучением.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз), и вы восстанавливаете все потраченные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Домен обмана [Trickery Domain]

Плетите хитрости и нарушайте порядок

Домен обмана предлагает магию обмана, иллюзии и скрытности. Жрецы, владеющие этой магией, являются разрушительной силой в мире, оскорбляя гордость, высмеивая тиранов, освобождая пленников и презирая пустые традиции. Они предпочитают уловки и розыгрыши прямой конфронтации.

Боги обмана — это озорники и подстрекатели, которые постоянно бросают вызов принятому порядку как среди богов, так и среди смертных. Они воплощают силы перемен и социальных потрясений. Они покровители воров, негодяев, шулеров, мятежников и освободителей. Религиозные ордены, действующие тайно, особенно те, которые стремятся подорвать деспотические правительства или иерархии, также используют силу домена обмана.

Уровень 3: Благословение обманщика

Действием магия вы можете выбрать себя или согласное существо в пределах 30 футов от себя, чтобы получить преимущество при проверках Ловкости (Скрытность). Это благословение длится до тех пор, пока вы не закончите продолжительный отдых или не используете эту способность снова.

Уровень 3: Призыв дубликата

Бонусным действием вы можете потратить одно использование Божественного канала, чтобы создать идеальную визуальную иллюзию себя в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя. Иллюзия неосязаема и не занимает своего пространства. Она длится 1 минуту, но заканчивается раньше, если вы её отмените (действие не требуется) или если вы получите состояние недееспособный. Иллюзия двигается и имитирует ваши выражения и жесты. Пока она действует, вы получаете следующие эффекты:

Использование заклинаний. Вы можете произносить заклинания, как будто находитесь в пространстве иллюзии, но вы должны использовать собственные чувства.

Отвлечение. Когда вы и ваша иллюзия находитесь в пределах 5 футов от существа, которое может видеть иллюзию, то вы получаете преимущество на броски атаки против этого существа, благодаря отвлекающей сущности иллюзии для цели.

Движение. Бонусным действием вы можете переместить иллюзию на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть и которое находится в пределах 120 футов от вас.

Уровень 3: Заклинания Домена Обмана

Ваша связь с этим божественным доменом гарантирует, что у вас всегда будут подготовлены определённые заклинания. Когда вы достигнете уровня жреца, указанного в таблице «Заклинания домена обмана», то вы всегда будете иметь указанные заклинания подготовленными.

Заклинания домена обмана

Уровень жреца	Подготовленные заклинания
3	Очарование личности, Маскировка, Невидимость, Бесследное передвижение
5	Гипнотический узор, Необнаружимость
7	Смятение, Переносящая дверь
9	Подчинение личности, Изменение памяти

Уровень 6: Перемещение обманщика

Каждый раз, когда вы совершаете бонусное действие, чтобы создать или переместить иллюзию вашего Призыва дубликата, вы можете телепортироваться, поменявшись местами с иллюзией.

Уровень 17: Улучшенный дубликат

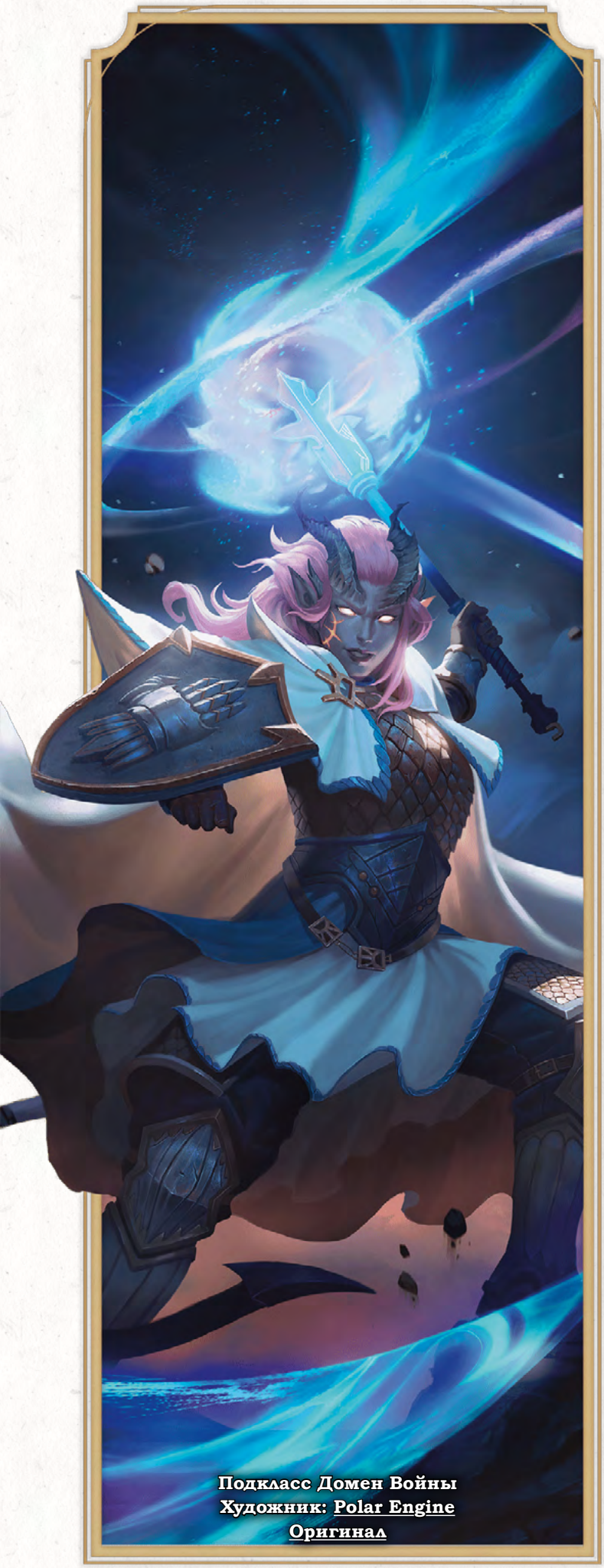
Иллюзия вашего Призыва дубликата стала мощнее следующими способами.

Совместное отвлечение. Когда вы и ваши союзники совершают броски атаки против существа в пределах 5 футов от иллюзии, то броски атаки совершаются с преимуществом.

Исцеление иллюзии. Когда иллюзия заканчивается, то вы или существо по вашему выбору в пределах 5 футов от неё восстанавливаете количество хитов, равное вашему уровню жреца.



Подкласс Домен Обмана
Художник: Polar Engine
Оригинал



Подкласс Домен Войны
Художник: Polar Engine
Оригинал

Домен войны [War Domain]

Вдохновляйте на доблесть и сокрушайте врагов

Война имеет множество проявлений. Она может сделать героев из обычных людей. Она может быть безрассудной и ужасной, с актами жестокости и трусости, затмевающими примеры доблести и храбрости. Жрецы, которые присягают домену войны, преуспевают в сражении, вдохновляя других на добрую битву или превращая акты насилия в молитвы.

Боги Домена Войны наблюдают за воинами и вознаграждают их за их великие деяния. Среди них чемпионы чести и рыцарства, а также боги разрушения и грабежа. Некоторые боги войны занимают более нейтральную позицию, поощряя войну во всех её проявлениях и поддерживая воинов в любых обстоятельствах.

Уровень 3: Направленный Удар

Когда вы или существо в радиусе 30 футов от вас промахивается броском атаки, то вы можете потратить одно использование вашего Божественного канала и дать этому броску атаки бонус +10, что потенциально может привести к попаданию. Когда вы используете эту особенность, чтобы улучшить бросок атаки другого существа, то вам нужно использовать реакцию, чтобы сделать это.

Уровень 3: Заклинания Домена Войны

Ваша связь с этим божественным доменом гарантирует, что у вас всегда будут подготовлены определённые заклинания. Когда вы достигнете уровня жреца, указанного в таблице «Заклинаний домена войны», то вы всегда будете иметь указанные заклинания подготовленными.

Заклинания Домена Войны

Уровень жреца	Подготовленные заклинания
3	Направляющий снаряд, Магическое оружие, Щит веры, Божественное оружие
5	Мантия крестоносца, Духовные стражи
7	Огненный щит, Свобода перемещения
9	Удержание чудовища, Удар стального ветра

Уровень 3: Боевой священник

Бонусным действием вы можете совершить одну атаку оружием или безоружный удар. Вы можете использовать это бонусное действие количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда заканчиваете короткий или продолжительный отдых.

Уровень 6: Благословение бога войны

Вы можете потратить использование своего Божественного канала, чтобы наложить заклинание Щит веры или Божественное оружие вместо того, чтобы тратить ячейку заклинания. Любое из этих заклинаний не требует концентрации, если вы используете его этим умением. Вместо концентрации заклинание длится 1 минуту и заканчивается раньше, если вы снова накладываете это заклинание, получаете состояние недееспособный или умираете.

Уровень 17: Воплощение битвы

Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону.



Колдун

Оккультист, наделённый силой потусторонними пактами.

Художник: Nezt Oss
Оригинал

Особенности колдуна

Основная характеристика	Харизма
Кость хитов	к8 за каждый уровень колдуна
Хиты	8 + Тел. за 1 уровень 5 + Тел. каждый за уровень выше 1
Владение спасбросками	Мудрость и Харизма
Владение навыками	Выберите 2: Аркана, Обман, История, Запугивание, Анализ, Природа или Религия.
Владение оружием	Простое оружие
Владение доспехами	Лёгкие доспехи
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) Кожаный доспех, серп, 2 кинжала, магическая фокусировка (сфера), книга (оккультные знания), набор учёного и 15 зм; Б) 100 зм

Колдуны ищут знания, скрытые в недрах Мультивселенной. Они нередко ищут магическую силу, исследуя запретные книги, прибегая к воззваниям, направленным на призыв существ из иных миров, или разыскивая места силы, где можно ощутить их влияние. В определённый момент каждый колдун заключает обязательный договор с могущественным покровителем. Опираясь на древние знания таких существ как ангелы, архифеи, демоны, дьяволы, карги и чужеродные сущности Дальнего предела, колдуны по крупицам собирают магические секреты, чтобы укрепить свою собственную силу.

Колдуны используют своих покровителей как источник энергии, как средство для достижения магического могущества. Некоторые колдуны уважают, почитают или даже любят своих покровителей; другие служат им без особого энтузиазма; а третьи стремятся уничтожить своих покровителей, пусть и используя силу, которую получили от них.

После заключения договора жажду знаний и могущества колдуна невозможно утолить простым обучением. Многие колдуны проводят свои дни в поисках могущества и глубоких знаний, которые обычно связаны с какими-то приключениями.

Становление колдуном...

Как персонаж 1 уровня

- Получите все особенности, указанные в таблице «Особенности колдуна».
- Получите умения 1 уровня колдуна, перечисленные в таблице «Умения колдуна».

Как мультикласс

- Получите следующие особенности из таблицы «Особенности колдуна»: Кость хитов и владение лёгкими доспехами.
- Получите умения колдуна 1 уровня, перечисленные в таблице «Умения колдуна». Чтобы узнать, сколько ячеек заклинаний вам доступно, обратитесь к правилам мультиклассирования в главе 2.

Умения класса колдуна [Warlock]

Как колдун вы получаете следующие умения класса по достижении указанных уровней. Эти умения перечислены в таблице «Умения колдуна».

Уровень 1: Магия договора

В ходе оккультного ритуала вы заключили договор с таинственной сущностью, чтобы обрести магическую силу. Эта сущность — голос из тени, личность которой непостижима, но её дар для вас вполне осязаем: способность накладывать заклинания. Правила наложения заклинаний см. в главе 7. Ниже подробно описано, как применять эти правила к заклинаниям колдуна, которые будут перечислены в списке заклинаний колдуна далее в описании класса.

Заговоры. Вы знаете 2 заговора по своему выбору из списка заклинаний колдуна. Рекомендуются: Мистический заряд и Фокусы.

Каждый раз, когда вы получаете уровень колдуна, вы можете заменить 1 из ваших заговоров другим заговором по вашему выбору из списка заклинаний колдуна.

При достижениии 4 и 10 уровней колдуна, вы изучаете дополнительный заговор по вашему выбору из списка заклинаний колдуна, как показано в столбце «Заговоры» из таблицы «Умения колдуна».

Ячейки заклинаний. Таблица «Умения колдуна» показывает, сколько ячеек заклинаний вы можете использовать для заклинаний с 1 по 5 уровень. В таблице также указан уровень этих ячеек, все они одного уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки Магии договора, когда завершаете короткий или продолжительный отдых.

Например, если вы колдун 5 уровня, то у вас есть 2 ячейки заклинаний 3 уровня. Чтобы наложить заклинание 1 уровня Ведьмин снаряд, вы должны потратить 1 из этих ячеек, и заклинание наложится, как заклинание 3 уровня.

Подготовленные заклинания 1+ уровня. Вы подготавливаете список заклинаний 1+ уровня, которые доступны вам для использования с помощью этого умения. Для начала выберите 2 заклинания колдуна 1 уровня. Рекомендуются: Очарование личности и Сглаз.

Количество подготовленных заклинаний в вашем списке увеличивается по мере того, как вы получаете уровни колдуна, как показано в колонке «Подг. закл.» таблицы «Умения колдуна».

Каждый раз, когда это число увеличивается, выберите дополнительные заклинания из списка заклинаний колдуна, чтобы количество заклинаний вашего списка соответствовало значению в таблице «Умения колдуна». Выбранные заклинания не должны превышать уровень заклинания, указанный в колонке «Уровень ячейки». Например, когда вы достигаете 6 уровня, то вы изучаете новое заклинание колдуна, которое может быть с 1 по 3 уровень.

Если другое умение колдуна даёт вам всегда подготовленные заклинания, то эти заклинания не учитываются в количестве заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но в остальном они считаются заклинаниями колдуна для вас.

Изменение подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень колдуна, вы можете заменить 1 заклинание из вашего списка другим заклинанием из списка заклинаний колдуна, для которого у вас имеется ячейка заклинаний.

Заклинательная характеристика. Харизма - это ваша заклинательная характеристика для ваших заклинаний колдуна.

Заклинательная фокусировка. В качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний колдуна вы можете использовать магическую фокусировку.

Уровень 1: Таинственные воззвания

Вы обнаружили Таинственные воззвания — частицы запретных знаний, которые наделяют вас постоянными магическими силами или другими знаниями. Вы можете выбрать 1 воззвание на свой выбор, например «Договор гримуара». Воззвания подробно рассмотрены в разделе «Варианты таинственных воззваний» дальше в описании этого класса.

Умения колдуна

Уровень	БМ	Умения класса	Воззвания	Заговоры	Подг. закл.	Кол-во ячеек	Уровень ячеек
1	+2	Таинственные воззвания, Магия договора	1	2	2	1	1
2	+2	Магическая хитрость	3	2	3	2	1
3	+2	Подкласс колдуна	3	2	4	2	2
4	+2	Увеличение характеристик	3	3	5	2	2
5	+3	—	5	3	6	2	3
6	+3	Умения подкласса	5	3	7	2	3
7	+3	—	6	3	8	2	4
8	+3	Увеличение характеристик	6	3	9	2	4
9	+4	Связь с покровителем	7	3	10	2	5
10	+4	Умения подкласса	7	4	10	2	5
11	+4	Таинственный арканум (6 уровень)	7	4	11	3	5
12	+4	Увеличение характеристик	8	4	11	3	5
13	+5	Таинственный арканум (7 уровень)	8	4	12	3	5
14	+5	Умения подкласса	8	4	12	3	5
15	+5	Таинственный арканум (8 уровень)	9	4	13	3	5
16	+5	Увеличение характеристик	9	4	13	3	5
17	+6	Таинственный арканум (9 уровень)	9	4	14	4	5
18	+6	—	10	4	14	4	5
19	+6	Эпическая черта	10	4	15	4	5
20	+6	Таинственный мастер	10	4	15	4	5

Необходимые условия. Если у воззвания есть необходимые условия, то вы должны выполнить их, чтобы изучить воззвание. Например, если для получения воззвания требуется быть колдуном 5+ уровня, то вы сможете выбрать это воззвание, как только достигнете 5 уровня колдуна и выше.

Замена и получение воззваний. Каждый раз, когда вы получаете уровень в классе колдуна, вы можете заменить одно из своих воззваний на другое, для которого вы соответствуете требованиям. Вы не можете заменить воззвание, если оно необходимо для другого воззвания, которое у вас есть.

Когда вы достигаете определённых уровней колдуна, то вы можете получить дополнительные воззвания по своему выбору, как показано в колонке «Воззвания» из таблицы «Умения колдуна».

Вы не можете выбирать одно и то же воззвание более 1 раза, если в его описании не указано иного.

Уровень 2: Магическая хитрость

Вы можете провести эзотерический ритуал, который длится 1 минуту. По его завершении вы восстанавливаете потраченные ячейки заклинаний магии договора, но не больше половины от максимального количества (округлите в большую сторону). После использования этого умения вы не сможете использовать его снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Уровень 3: Подкласс колдуна

Вы выбираете подкласс колдуна по своему усмотрению. Подклассы Покровитель Архифея, Покровитель Небожитель, Покровитель Исчадие и Покровитель Великий древний подробно изложены после списка заклинаний этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях колдуна. В ходе дальнейшего развития вы получаете все умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню колдуна или ниже.

Уровень 4: Увеличение характеристик

Вы получаете черту Улучшение характеристик (см главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту способность на уровнях колдуна 8, 12 и 16.

Уровень 9: Связь с покровителем

Раньше, чтобы связаться со своим покровителем, вам приходилось действовать через посредников. Теперь вы можете связываться с ним напрямую: у вас всегда подготовлено заклинание Связь с иным планом. Благодаря этому умению вы можете наложить заклинание, не расходуя ячейку заклинания, чтобы связаться со своим покровителем, и автоматически преуспеваете в спасброске от этого заклинания.

После того как вы наложили заклинание при помощи этого умения, вы не сможете сделать это снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Уровень 11: Таинственный арканум

Ваш покровитель дарует вам магический секрет, называемый арканумом. Выберите 1 заклинание 6 уровня из списка заклинаний колдуна в качестве арканума.

Вы можете накладывать это заклинание 1 раз, не расходуя ячейку заклинания, и перед тем, как наложить его снова, вы должны завершить продолжительный отдых.

Как указано в таблице «Умения колдуна», вы получаете на свой выбор ещё по одному заклинанию, которое можно наложить таким образом, когда достигаете 13 (заклинание 7 уровня), 15 (заклинание 8 уровня) и 17 (заклинание 9 уровня) уровней колдуна. По завершении продолжительного отдыха вы восстанавливаете все использованные заклинания Таинственного арканума.

Каждый раз, когда вы получаете уровень колдуна, вы можете заменить одно из своих заклинаний арканума другим заклинанием колдуна того же уровня.

Уровень 19: Эпическая черта

Вы получаете эпический черту (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется черта Дар судьбы.

Уровень 20: Таинственный мастер

Когда вы используете своё умение Магическая хитрость, то вы восстанавливаете все потраченные ячейки заклинаний Магии договора.

Варианты таинственных воззваний

Варианты таинственных воззваний приведены в порядке увеличения требуемого уровня, а после в алфавитном порядке.

Договор гримуара [Pact of the Tome]

Переплетая теневые нити между собой, в конце короткого или продолжительного отдыха вы создаёте в своей руке книгу. Эта книга теней (её внешний вид определяете вы) содержит тайную магию, доступную только вам, и позволяет вам получить перечисленные ниже эффекты. Книга исчезает, если вы создаёте новую книгу при помощи этого умения или если вы умираете.

Заговоры и ритуалы. Когда книга появится, то выберите 3 заговора и 2 заклинания 1 уровня с меткой «ритуал». Заклинания могут быть из списка заклинаний любого класса, и это должны быть заклинания, которые у вас ещё не подготовлены. Пока книга находится рядом с вами, то выбранные заклинания считаются подготовленными и действуют как заклинания колдуна.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать книгу в качестве заклинательной фокусировки.

Договор клинка [Pact of the Blade]

Вы можете бонусным действием создать оружие договора в своей руке (простое или воинское рукопашное оружие по своему выбору) или создать связь с магическим оружием, которое держите; вы не можете создать связь с магическим оружием, если кто-то другой настроен на него или другой колдун связан с ним. Пока связь не закончится, вы владеете этим оружием и можете использовать его в качестве заклинательной фокусировки.

При атаке этим оружием вы можете использовать свой модификатор Харизмы для бросков атаки и урона, а не Силу или Ловкость; также вы можете изменить тип урона наносимый оружием на некротическую энергию, психическую энергию или излучение, вместо обычного.

Ваша связь с оружием прерывается, если вы снова используете бонусное действие применяя это умение, если оружие находится на расстоянии более 5 футов от вас в течение 1 минуты или более, или если вы умираете. Созданное оружие исчезает, когда связь прекращается.

Договор цепи [Pact of the Chain]

Вы знаете заклинание Поиск фамильяра и можете накладывать его действием магия, не расходуя ячейку заклинания.

Когда вы накладываете заклинание, вы можете выбрать одну из обычных форм для вашего фамильяра, либо одну из особых форм: Бес, Псевдодракон, Квазит, Скелет, Слаад головастик, Сфинкс чудес, Спрайт или Ядовитая змея (блок статистики фамильяра см. в приложении Б).

Кроме того, когда вы совершаете действие атака, то вы можете вместо одной своей атаки позволить своему фамильяру совершить одну за счёт его реакции.

Доспехи теней [Armor of Shadows]

Вы можете накладывать на себя Доспехи мага, не тратя ячейку заклинания.

Мистический разум [Eldritch Mind]

Вы совершаете с преимуществом спасброски Телосложения для поддержания концентрации.

Дьявольский взгляд [Devil's Sight]

Требования: уровень колдуна 2+

Вы можете нормально видеть в тусклом свете и тьме, как магической, так и немагической, на расстоянии 120 футов.

Маска многих лиц [Mask of Many Faces]

Требования: уровень колдуна 2+

Вы можете накладывать заклинание Маскировка, не тратя ячейку заклинания.

Мощь исчадия [Fiendish Vigor]

Требования: уровень колдуна 2+

Вы можете наложить на себя заклинание Псевдожизнь, не тратя ячейку заклинания. Если вы накладываете заклинание при помощи этого умения, то вы не бросаете кости для определения количества временных хитов; вы автоматически получаете максимальное значение хитов с кости.

Мучительный взрыв [Agonizing Blast]

Требования: уровень колдуна 2+, заговор колдуна наносящий урон

Выберите один из известных вам заговоров колдуна, который наносит урон. Вы можете добавить свой модификатор Харизмы к урону от этого заклинания.

Многократное применение. Вы можете выбрать это воззвание более 1 раза. Каждый раз выбирайте другой заговор подходящий по условиям.

Мистическое копьё [Eldritch Spear]

Требования: уровень колдуна 2+, заговор колдуна наносящий урон

Выберите 1 из известных вам заговоров колдуна, который наносит урон и имеет дистанцию 10+ футов. Когда вы накладываете это заклинание, то его дистанция увеличивается на количество футов, равное 30-кратному уровню колдуна.

Многократное применение. Вы можете выбрать это воззвание более 1 раза. Каждый раз выбирайте другой заговор подходящий по условиям.

Отталкивающий заряд [Repelling Blast]

Требования: уровень колдуна 2+, заговор колдуна, наносящий урон при броске атаки

Выберите один из известных вам заговоров колдуна, который требует броска атаки. Если вы попадаете этим заклинанием в существо большого размера или меньше, то вы можете оттолкнуть его от себя на расстояние до 10 футов.

Многократное применение. Вы можете выбрать это воззвание более 1 раза. Каждый раз выбирайте другой заговор подходящий по условиям.

Потусторонний прыжок [Otherworldly Leap]

Требования: уровень колдуна 2+

Вы можете накладывать на себя заклинание Прыжок, не тратя ячейку заклинания.

Туманные видения [Misty Visions]

Требования: уровень колдуна 2+

Вы можете накладывать заклинание Безмолвный образ, не тратя ячейку заклинания.

Уроки первородных [Lessons of the First Ones]

Требования: уровень колдуна 2+.

Вам открылось знание, полученное от древней сущности Мультивселенной, позволяющее вам получить одну черту происхождения по вашему выбору (см. главу 5).

Многократное применение. Вы можете выбрать это воззвание более 1 раза. Каждый раз выбирайте другую черту происхождения.

Взор двух умов [Gaze of Two Minds]

Требования: уровень колдуна 5+

Бонусным действием вы можете прикоснуться к согласному существу и до конца своего следующего хода воспринимать всё его чувствами. Пока существо находится на том же плане существования, что и вы, вы можете в последующие ходы бонусным действием продлевать эту связь до конца своего следующего хода. Связь прерывается, если вы не поддерживаете её таким образом.

При восприятии чувствами другого существа, вы получаете все эффекты от особых чувств, которыми обладает это существо, и можете накладывать заклинания, как если бы вы находились в своём пространстве или пространстве этого существа, если вы оба находитесь в пределах 60 футов друг от друга.

Восходящий шаг [Ascendant Step]

Требования: уровень колдуна 5+

Вы можете накладывать на себя заклинание Левитация, не тратя ячейку заклинания.

Дар глубин [Gift of the Depths]

Требования: уровень колдуна 5+

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

Вы также можете один раз наложить заклинание Подводное дыхание, не расходуя ячейку заклинания. Вы восстанавливаете это умение, когда завершаете продолжительный отдых.

Дар мастера цепи [Investment of the Chain Master]

Требования: уровень колдуна 5+, воззвание Договор цепи.

Когда вы накладываете заклинание Поиск фамильяра, вы наделяете призванного фамильяра частичкой своей мистической силы, даруя существу следующие эффекты.

Воздушный или водный. Фамильяр получает либо скорость полёта, либо скорость плавания (на ваш выбор), равную 40 футам.

Быстрая атака. Бонусным действием вы можете приказать своему фамильяру совершить действие атака.

Урон некротической энергией или излучением. Каждый раз, когда фамильяр наносит дробящий, колющий или рубящий урон, вы можете указать, что вместо этого он наносит урон некротической энергией или излучением.

Сл. спасброска ваших заклинаний. Если фамильяр заставляет существо совершить спасбросок, то его Сл. равна Сл. спасброска ваших заклинаний.

Сопротивление. Когда фамильяр получает урон, вы можете реакцией даровать ему сопротивление к этому урону.

Жаждущий клинок [Thirsting Blade]

Требования: уровень колдуна 5+, воззвание договор клинка

Вы можете получить умение Дополнительная атака для своего оружия договора. Благодаря этому умению вы можете атаковать 2 раза вместо одного, когда вы совершаете действие атака в свой ход.

Мастер бесчисленных обликов [Master of Myriad Forms]

Требования: уровень колдуна 5+

Вы можете накладывать заклинание Смена обличья, не тратя ячейку заклинания.

Мистическая кара [Eldritch Smite]

Требования: уровень колдуна 5+, воззвание Договор клинка

Один раз в ход, когда вы попадаете по существу своим оружием договора, то вы можете потратить ячейку заклинания магии договора, чтобы нанести цели дополнительно 1к8 урона силовым полем, + ещё 1к8 за каждый уровень ячейки заклинания, и также наложить на цель состояние лежащий ничком, если её размер огромный или меньше.

Один среди теней [One with Shadows]

Требования: уровень колдуна 5+

Когда вы находитесь в области тусклого света или в тьме, вы можете наложить на себя заклинание Невидимость без траты ячейки заклинания.

Могильный шёпот [Whispers of the Grave]

Требования: уровень колдуна 7+

Вы можете накладывать заклинание Разговор с мёртвыми, не тратя ячейку заклинания.

Видения далёких королевств [Visions of Distant Realms]

Требования: уровень колдуна 9+

Вы можете накладывать заклинание Магический глаз, не тратя ячейку заклинания.

Дар защитников [Gift of the Protectors]

Требования: уровень колдуна 9+, воззвание Договор гримуара

При призыве книги теней в ней появляется новая страница. С вашего разрешения существо может действием написать своё имя на странице, которая может содержать количество имён, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 имя).

Когда хиты любого существа, чье имя записано на странице, должны опуститься до 0 и при этом оно не умирает сразу, то вместо этого хиты существа магическим образом опускаются до 1. Если этот эффект срабатывает, то ни одно существо снова не сможет получить этот эффект, пока вы не завершите продолжительный отдых.

Действием магия вы можете стереть имя на странице, прикоснувшись к ней.

Пьющий жизнь [Lifedrinker]

Требования: уровень колдуна 9+, воззвание Договор клинка

Раз в ход, когда вы попадаете по существу своим оружием, вы можете нанести ему дополнительно 1к6 урона некротической энергией, психической энергией или излучением (на ваш выбор), а также потратить одну из своих костей хитов, чтобы бросить её и восстановить количество хитов, равное броску + ваш модификатор Телосложения (минимум 1 хит).

Пожирающий клинок [Devouring Blade]

Требования: уровень колдуна 12+, воззвание Жаждущий клинок.

Дополнительная атака от воззвания Жаждущий клинок позволяет совершить две дополнительные атаки, вместо одной.

Ведьмачий взор [Witch Sight]

Требования: уровень колдуна 15+

Вы получаете истинное зрение с дальностью 30 футов.

Список заклинаний колдуна

В этом разделе представлен список заклинаний колдуна. Заклинания упорядочены по уровням, затем расположены в алфавитном порядке, и для каждого заклинания указана школа магии. В колонке «Особое» К означает, что заклинание требует Концентрации, Р - что это ритуал, а М - что для него требуется определённый материальный компонент.

Заклинания колдуна 0 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Волшебная рука	Вызов	—
Дружба	Очарование	К
Защита от оружия	Ограждение	К
Леденящее прикосновение	Некромантия	—
Малая иллюзия	Иллюзия	—
Меткий удар	Прорицание	—
Мистический заряд	Воплощение	—
Погребальный звон	Некромантия	—
Раскат грома	Воплощение	—
Расщепление разума	Очарование	—
Фокусы	Преобразование	—
Ядовитые брызги	Некромантия	—

Заклинания колдуна 1 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Адское возмездие	Воплощение	—
Ведьмин снаряд	Воплощение	К
Доспех Агатиса	Ограждение	—
Жуткий смех Таши	Очарование	К
Защита от зла и добра	Ограждение	К, М
Иллюзорные письмена	Иллюзия	Р, М
Невидимый слуга	Вызов	Р
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Очарование личности	Очарование	—
Понимание языков	Прорицание	Р
Порча	Очарование	К
Поспешное отступление	Преобразование	К
Разговор с животными	Прорицание	Р
Руки Хадара	Вызов	—
Сглаз	Очарование	К

Заклинания колдуна 2 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Внушение	Очарование	К
Корона безумия	Очарование	К
Луч слабости	Некромантия	К
Невидимость	Иллюзия	К
Облако кинжалов	Вызов	К
Отражения	Иллюзия	—
Паук	Преобразование	К
Пронзание разума	Прорицание	К
Речь златоуста	Очарование	К
Туманный шаг	Вызов	—
Тьма	Вызов	К
Удержание личности	Очарование	К

Заклинания колдуна 3 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Газообразная форма	Преобразование	К
Гипнотический узор	Иллюзия	К
Голод Хадара	Вызов	К
Контрзаклинание	Ограждение	—
Магический круг	Ограждение	М
Образ	Иллюзия	К
Полёт	Преобразование	К
Призыв духа нежити	Некромантия	К, М
Призыв духа феи	Вызов	К, М
Прикосновение вампира	Некромантия	К
Рассеивание магии	Ограждение	—
Снятие проклятья	Ограждение	—
Ужас	Иллюзия	К
Языки	Прорицание	—

Заклинания колдуна 4 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Изгнание	Ограждение	К
Мираж	Иллюзия	—
Очарование монстра	Очарование	—
Переносящая дверь	Вызов	—
Призыв духа аберрации	Вызов	К, М
Усыхание	Некромантия	—

Заклинания колдуна 5 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Круг телепортации	Вызов	М
Наблюдение	Прорицание	К, М
Планарные узы	Ограждение	М
Связь с иным планом	Прорицание	Р
Синаптический разряд	Очарование	—
Сияющий шторм Джал-ларзи	Вопрощение	К
Сновидение	Иллюзия	—
Удержание чудовища	Очарование	К
Фальшивый двойник	Иллюзия	К

Заклинания колдуна 6 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Бурлящий котёл Таши	Вызов	М
Истинное зрение	Прорицание	М
Круг смерти	Некромантия	М
Магические врата	Вызов	К
Призыв духа исчадия	Вызов	К, М
Разящее око	Некромантия	К
Сотворение нежити	Некромантия	М

Заклинания колдуна 7 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Перст смерти	Некромантия	—
Силовая клетка	Воплощение	К, М
Уход в иной план	Вызов	М
Эфирность	Вызов	—

Заклинания колдуна 8 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Демиплан	Вызов	—
Замешательство	Очарование	—
Находчивость	Очарование	—
Подчинение чудовища	Очарование	К
Слово силы: ошеломление	Очарование	—

Заклинания колдуна 9 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Врата	Вызов	К, М
Жуть	Иллюзия	К
Заточение	Ограждение	М
Истинный полиморф	Преобразование	К
Предвидение	Прорицание	—
Проекция в астрал	Некромантия	М
Слово силы: смерть	Очарование	—

Подклассы колдуна

Подкласс колдуна - это специализация, открывающая доступ к определённым умениям на некоторых уровнях колдуна, как указано в подклассе. В этом разделе описаны подклассы Покровитель архифея, Покровитель небожитель, Покровитель Исчадие и Покровитель Великий Древний.

Покровитель Архифея [Archfey Patron]

Заключите сделку с капризной феей

Ваш договор опирается на силу Страны фей. Выбрав этот подкласс, вы заключаете договор с архифеей, например, с Морозным Принцем, Королевой Воздуха и Тьмы - правительницей Сумеречного Двора, Титанией из Летнего двора или древней каргой. Или же вы можете прибегнуть к помощи целого спектра фей, сплетая паутину покровительств и одолжений. Кем бы они ни были, ваш покровитель часто бывает непостижимым и причудливым.

Уровень 3: Заклинания архифеи

Магия вашего покровителя гарантирует, что у вас всегда будут готовы определённые заклинания; когда вы достигнете необходимого уровня колдуна, как указано в таблице «Заклинания архифеи», у вас всегда будут подготовлены следующие заклинания.

Заклинания архифеи

Уровень колдуна	Заклинания
3	Умиротворение, Огонь фей, Туманный шаг, Воображаемая сила, Усыпление
5	Мерцание, Рост растений
7	Подчинение зверя, Высшая невидимость
9	Подчинение личности, Притворство

Уровень 3: Шаги фей

Ваш покровитель дарует вам умение перемещаться между планами. Вы можете накладывать заклинание Туманный шаг, не расходуя ячейку заклинания, количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 раз), а по окончании продолжительного отдыха вы восстанавливаете все использованные заряды умения.

Кроме того, каждый раз, когда вы накладываете это заклинание, вы можете выбрать один из следующих дополнительных эффектов.

Бодрящий шаг. Сразу после телепортации вы или одно существо, которое вы можете видеть в пределах 10 футов от вас, получает 1к10 временных хитов.

Дразнящий шаг. Существа в пределах 5 футов от покинутого вами пространства должны преуспеть в спасброске Мудрости против Сл. спасброска от ваших заклинания, иначе будут совершать с помехой броски атаки против других существ, кроме вас, до начала вашего следующего хода.

Уровень 6: Туманный побег

Вы можете наложить Туманный шаг реакцией в ответ на полученный урон.

Помимо этого, следующие эффекты становятся одними из ваших вариантов шагов фей.

Исчезающий шаг. Вы получаете состояние невидимый до начала вашего следующего хода или пока не совершите бросок атаки, нанесёте урон или примените заклинание.

Ужасающий шаг. Существа в пределах 5 футов от покинутого вами пространства или пространства, в котором вы появляетесь (на ваш выбор), должны преуспеть в спасброске Мудрости против Сл. спасброска от ваших заклинаний или получить 2к10 урона психической энергией.



Подкласс Покровитель Архифея
Художник: Erion Makuo
Оригинал



Подкласс Покровитель Небожитель
Художник: Ekaterina Burmak
Оригинал

Уровень 10: Чарующая защита

Ваш покровитель обучает вас, как защитить свой разум и тело. Вы получаете иммунитет к состоянию очарованный.

Помимо этого, сразу после того, как существо, которое вы можете видеть, совершает по вам атаку, вы можете использовать реакцию, чтобы уменьшить получаемый урон вдвое (округляя вниз), и можете заставить атакующего сделать спасбросок Мудрости против Сл. спасброска от ваших заклинаний. При провале атакующий получает урон психической энергией, равный полученному вами урону. После того, как вы использовали эту реакцию, вы не сможете использовать её снова пока не завершите продолжительный отдых, если только вы не расходуете ячейку заклинания Магии договора (действие не требуется), чтобы снова использовать реакцию.

Уровень 14: Завораживающая магия

Ваш покровитель дарует вам умение переплетать свою магию с телепортацией. Сразу после того, как вы накладываете заклинание школы очарования или иллюзии, используя действие и ячейку заклинания, вы можете наложить заклинание Туманный шаг в рамках того же действия и без затраты ячейки заклинания.

Покровитель Небожитель [Celestial Patron]

Используйте силу небес

Ваш договор опирается на Верхние планы, царства вечного блаженства. Вы можете заключить соглашение с эмпиреем, коатлем, сфинксом, единорогом или другой небесной сущностью. Или же вы можете обратиться к множеству подобных существ, чтобы достичь целей, совпадающих с их целями. Заключённый вами договор позволяет вам почувствовать толику священного света, озаряющего мультивселенную.

Уровень 3: Заклинания небожителей

Магия вашего покровителя гарантирует, что у вас всегда будут подготовлены определённые заклинания; когда вы достигнете необходимого уровня колдуна, как указано в таблице «Заклинания небожителей», у вас всегда будут подготовлены следующие заклинания.

Заклинания небожителей

Уровень колдуна	Заклинания
3	Подмога, Лечение ран, Направляющий снаряд, Малое восстановление, Свет, Священное пламя
5	Дневной свет, Низшее воскрешение
7	Страж веры, Стена огня
9	Высшее восстановление, Призыв духа небожителя

Уровень 3: Лечащий свет

Вы получаете умение направлять небесную энергию для лечения ран. У вас есть набор костей к6, который вы тратите, чтобы подпитывать это лечение. Количество костей равно 1 + ваш уровень колдуна.

Бонусным действием вы можете вылечить одно существо, которое вы можете видеть в 60 футах, потратив кости из вашего набора. Максимальное количество костей, которые вы можете потратить единовременно, равно вашему модификатору Харизмы (минимум 1 кость). Бросьте кости, которые вы тратите, сложите их значения и восстанавливайте количество хитов, равное полученному значению. Вы восстанавливаете все потраченные кости после окончания продолжительного отдыха.

Уровень 6: Сияющая душа

Ваша связь с покровителем позволяет вам служить проводником сияющей энергии. Вы получаете сопротивление к урону излучением. Раз в ход, когда наложенное вами заклинание наносит урон излучением или огнём, вы можете добавить свой модификатор Харизмы к урону этого заклинания против одной цели заклинания.

Уровень 10: Небесная стойкость

Вы получаете временные хиты каждый раз, когда используете своё умение Магическая хитрость или завершаете короткий или продолжительный отдых. Эти временные хиты равны вашему уровню колдуна + ваш модификатор Харизмы. Помимо этого, выберите до пяти существ, которых вы можете видеть, когда получаете эти хиты. Эти существа получают временные хиты, равные половине вашего уровня колдуна плюс модификатор Харизмы.

Уровень 14: Жгучее возмездие

Если вы или ваш союзник в пределах 60 футов от вас должны совершить спасбросок от смерти, вы можете высвободить сияющую энергию, чтобы спасти существо. Существо восстанавливает количество хитов, равное половине его максимума хитов, и может снять с себя состояние лежащий ничком. Каждое существо по вашему выбору, находящееся в пределах 30 футов от существа, получает урон излучением, равный 2к8 + ваш модификатор Харизмы, и каждое из них получает состояние ослеплённый до конца текущего хода.

Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно до завершения продолжительного отдыха.

Покровитель Исчадие [Fiend Patron]

Заключите сделку с Нижними планами

В вашем договоре фигурируют Нижние планы, царства вечных мук. Вы можете заключить договор с повелителем демонов, таким как Демогоргон или Оркус, с архидьяволом, таким как Асмодей, или с особенно могущественным исчадием, балором, юголотом или ночной каргой. Цели таких покровителей - зло: развращение или уничтожение всего сущего, в конечном счёте включая вас, и ваш путь определяется тем, насколько вы будете стремиться противостоять этим целям.

Уровень 3: Благословение темнейшего

Когда вы опускаете хиты противника до 0, то вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Харизмы + ваш уровень колдуна (минимум 1 временный хит). Вы также получаете этот эффект, если кто-то другой опускает хиты противника в пределах 10 футов от вас до 0.

Уровень 3: Заклинания исчадия

Магия вашего покровителя гарантирует, что у вас всегда будут подготовлены определённые заклинания; когда вы достигнете уровня колдуна, указанного в таблице «Заклинания исчадия», у вас всегда будут подготовлены указанные заклинания.

Заклинания исчадия

Уровень колдуна	Заклинания
3	Огненные ладони, Приказ, Палящий луч, Внушение
5	Огненный шар, Зловонное облако
7	Огненный щит, Стена огня
9	Обет, Нашествие насекомых



Художник: Wayne England
Оригинал



Подкласс Покровитель Исчадие
Художник: Jodie Muir
Оригинал

Уровень 6: Удача темнейшего

Вы можете воззвать к своему зловещему покровителю, чтобы изменить судьбу в свою пользу. Когда вы совершаете проверку характеристики или спасбросок, то вы можете использовать это умение, чтобы добавить 1к10 к своему броску.

Вы можете так сделать после основного броска, но до того, как его эффект вступит в силу. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 раз), но не более одного раза за бросок. Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда оканчиваете продолжительный отдых.

Уровень 10: Устойчивость исчадия

Выберите один тип урона, кроме силового поля, когда заканчиваете короткий или продолжительный отдых. Вы получаете сопротивление к этому виду урона, пока не выберете другой при помощи этого умения.

Уровень 14: Полёт через ад

Раз в ход, когда вы попадаете по существу атакой, вы можете попытаться мгновенно перенести цель сквозь нижние планы. Цель должна преуспеть в спасброске Харизмы против Сл. спасброска ваших заклинаний, иначе цель исчезает и проносится через кошмарный ландшафт. Цель получает 8к10 урона психической энергией, если она не исчадие, и получает состояние недееспособный до конца вашего следующего хода, после чего возвращается в пространство, которое ранее занимала, или в ближайшее незанятое пространство.

Как только вы используете это умение, вы не сможете использовать его снова пока не окончите продолжительный отдых, если только вы не расходуете ячейку Магии договора (действие не требуется), чтобы восстановить его использование.

Покровитель Великий древний [Great Old One Patron]

Познайте тайны непостижимых существ

Выбрав этот подкласс, вы можете связать себя с непостижимым существом из Дальнего предела или древним богом - таким, как Тариздун, Скованный Бог; Заргон, Возвращающий; Хадар, Тёмный Голод; или Великий Ктулху. Или вы можете воззвать к нескольким сущностям, не связывая себя с одной. Мотивы этих существ непостижимы, а Великий древний может быть безразличен к вашему существованию. Но секреты, которые вы узнали, всё же позволяют вам черпать из него чужеродную магию.

Уровень 3: Пробужденный разум

Вы можете установить телепатическую связь между своим разумом и разумом другого существа. Бонусным действием выберите 1 существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя. Вы и выбранное существо можете общаться друг с другом телепатически, пока находитесь в пределах нескольких миль друг от друга, равных вашему модификатору Харизмы (минимум 1 миля). Для того чтобы понять друг друга, каждый из вас должен мысленно использовать язык, который знает другой.

Телепатическая связь длится количество минут, равных вашему уровню колдуна. Она оканчивается раньше, если вы используете это умение для связи с другим существом.

Уровень 3: Заклинания Великого Древнего

Магия вашего покровителя гарантирует, что у вас всегда будут подготовлены определённые заклинания; когда вы достигнете уровня колдуна, указанного в таблице «Заклинания Великого древнего», у вас всегда будут подготовлены указанные заклинания.

Заклинания Великого древнего

Уровень колдуна	Заклинания
3	Обнаружение мыслей, Диссонирующий шёпот, Воображаемая сила, Жуткий смех Таши
5	Подсматривание, Голод Хадара
7	Смятение, Призыв духа аберрации
9	Изменение памяти, Телекинез

Уровень 3: Психические заклинания

Когда вы накладываете заклинание колдуна, наносящее урон, вы можете изменить тип урона на психическую энергию. Помимо этого, когда вы накладываете заклинание колдуна, школы очарования или иллюзии, то вы можете сделать это без вербальных и/или соматических компонентов.

Уровень 6: Воин провидец

Когда вы устанавливаете телепатическую связь с существом, используя свой Пробуждённый разум, вы можете вынудить это существо совершить спасбросок Мудрости против Сл. спасброска ваших заклинаний. При провале существо получает помеху на броски атаки против вас, а вы получаете преимущество на броски атаки против этого существа на время действия связи.

Как только вы используете это умение, вы не сможете использовать его снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых, если только вы не израсходуете ячейку Магии договора (действие не требуется), чтобы восстановить его использование.

Уровень 10: Мистический сглаз

Ваш чужеродный покровитель дарует вам могущественное проклятье. У вас всегда подготовлено заклинание Сглаз. Когда вы накладываете Сглаз и выбираете характеристику, то цель также получает помеху на спасброски выбранной характеристики на время действия заклинания.

Уровень 10: Ментальный щит

Ваши мысли не могут быть прочитаны телепатически или иным способом, если только вы сами этого не разрешите. У вас также есть сопротивление к урону психической энергией, и каждый раз, когда существо наносит вам урон психической энергией, это существо получает столько же урона, сколько и вы.

Уровень 14: Создать трэлла

Когда вы накладываете заклинание Призыв духа аберрации, то вы можете изменить его так, чтобы оно не требовало концентрации. В этом случае длительность заклинания становится равной 1 минуте, а аберрация получает количество временных хитов, равное вашему уровню колдуна плюс ваш модификатор Харизмы.

Помимо этого, каждый ход, когда аберрация впервые попадает по существу, находящемуся под действием вашего Сглаза, то наносит цели дополнительный урон психической энергией, равный бонусу урона от этого заклинания.



Подкласс Покровитель Великий древний
Художник: Magali Villeneuve
Оригинал



Монах

Мастер боевых искусств со сверъестественным духом.

Художник: Joshua Raphael
Оригинал

Особенности монаха

Основная характеристика	Ловкость и Мудрость
Кость хитов	к8 за каждый уровень монаха
Хиты	8 + Тел. за 1 уровень 5 + Тел. каждый за уровень выше 1
Владение спасбросками	Сила и Ловкость
Владение навыками	Выберите 2: Акробатика, Атлетика, История, Проницательность, Религия или Скрытность
Владение оружием	Простое оружие; воинское оружие, обладающее свойством лёгкое
Владение инструментами	Выберите инструменты ремесленника или музыкальный инструмент (см. главу 6)
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) Копьё, 5 кинжалов, инструменты ремесленника или музыкальный инструмент, владение которыми вы выбрали ранее, набор путешественника и 11 зм; Б) 50 зм

Монахи практикуют строгую боевую подготовку и ментальную дисциплину, чтобы привести себя в гармонию со вселенной и сосредоточить свой внутренний потенциал силы. Разные монахи по-разному понимают эту силу: как дыхание, энергию, жизненную силу, эссенцию или «я». Независимо от того, используется ли эта сила для демонстрации боевого мастерства или для более утончённого проявления защиты и скорости, она наполняет всё, что делает монах.

Монахи концентрируют свою внутреннюю силу для создания необычных, даже сверхъестественных эффектов. Они проявляют невероятную скорость и силу в своих атаках, с использованием оружия или без него. В руках монаха даже самое простое оружие может стать совершенным орудием боевого мастерства.

Многие монахи считают, что упорядоченная жизнь в условиях аскетического уединения помогает им развить физическую и умственную сосредоточенность, необходимую для овладения своей силой. Другие монахи верят, что погружение в кипучую суматоху жизни помогает укрепить их решимость и дисциплину.

Монахи, как правило, рассматривают приключения как испытания для своего физического и умственного развития. Они движимы желанием осуществить большую миссию, чем просто убивать монстров и грабить сокровища; они стремятся превратиться в живое оружие.

Становление монахом

Как персонаж 1 уровня

- Получите особенности из таблицы «Особенности монаха».
- Получите умения монаха 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения монаха».

Как мультикласс

- Получите кость хитов из таблицы «Особенности монаха».
- Получите умения монаха 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения монаха».

Умения класса монах [Monk]

Как монах вы получаете следующие умения класса при достижении указанных уровней монаха. Эти умения перечислены в таблице «Умения монаха».

Уровень 1: Боевые искусства

Благодаря практике в боевых искусствах вы владеете стилями боя, в которых используются безоружные удары и удары монашеским оружием, а именно:

- Простое рукопашное оружие
- Воинское рукопашное оружие со свойством лёгкое

Вы получаете следующие эффекты, если вы безоружны или используете только монашеское оружие и вы не носите доспехи или щит:

Бонусный безоружный удар. Вы можете бонусным действием совершить безоружный удар.

Кость боевых искусств. Вы можете бросить 1к6 вместо обычного урона от вашего безоружного удара или от монашеского оружия. Эта кость меняется по мере повышения уровня монаха, как показано в колонке «Боевые искусства» в таблице «Умения монаха».

Ловкие атаки. Вы можете использовать свой модификатор Ловкости вместо модификатора Силы для бросков атаки и урона от безоружных ударов и монашеского оружия. Кроме того, когда вы используете захват или толчок при нанесении безоружного удара, вы можете использовать свой модификатор Ловкости вместо вашего модификатора Силы для определения сложности спасброска.

Уровень 1: Защита без доспехов

Пока вы не носите доспех или щит, ваш базовый КД равен 10 + ваши модификаторы Ловкости и Мудрости.

Уровень 2: Дух монаха

Ваша сосредоточенность и боевые навыки позволяют вам найти в себе источник необычайной энергии. Эта энергия представлена очками духа. Ваш уровень монаха определяет количество имеющихся у вас очков, как показано в столбце «Очки духа» в таблице «Умения монаха».

Вы можете использовать эти очки, чтобы улучшить или усилить определённые умения монаха. Вы знаете 3 таких умения: Шквал ударов, Терпеливая оборона и Поступь ветра, каждая из которых описана ниже.

Когда вы расходуете очки духа, то они будут недоступны до тех пор, пока вы не закончите короткий или продолжительный отдых, в конце которого вы восстановите все свои потраченные очки духа.

Для некоторых умений, использующих очки духа, требуется, чтобы ваша цель сделала спасбросок. Сл. спасброска равна 8 + ваш модификатор Мудрости + ваш бонус мастерства.

Шквал ударов. Вы можете потратить 1 очко духа для нанесения двух безоружных ударов бонусным действием.

Терпеливая оборона. Вы можете использовать действие отход бонусным действием. Альтернативно вы можете использовать 1 очко духа, чтобы одновременно использовать отход и уклонение бонусным действием.

Поступь ветра. Вы можете использовать действие рывок бонусным действием. Альтернативно вы можете потратить 1 очко духа, чтобы одновременно использовать действия отход и рывок бонусным действием, а расстояние прыжка в этот ход удваивается.

Умения монаха

Уровень	БМ	Умения класса	Кость боевых искусств	Очки духа	Движение без доспехов
1	+2	Боевые искуства, Защита без доспехов	1к6	-	-
2	+2	Дух монаха, Движение без доспехов, Необычный метаболизм	1к6	2	+10 фт.
3	+2	Отражение атак, Подкласс монаха	1к6	3	+10 фт.
4	+2	Улучшение характеристик, Медленное падение	1к6	4	+10 фт.
5	+3	Дополнительная Атака, Ошеломляющий удар	1к8	5	+10 фт.
6	+3	Усиленные удары, Умение подкласса	1к8	6	+15 фт.
7	+3	Уклонение	1к8	7	+15 фт.
8	+3	Улучшение характеристик	1к8	8	+15 фт.
9	+4	Акробатическое движение	1к8	9	+15 фт.
10	+4	Высший дух, Самовосстановление	1к8	10	+20 фт.
11	+4	Умение подкласса	1к10	11	+20 фт.
12	+4	Улучшение характеристик	1к10	12	+20 фт.
13	+5	Отражение энергии	1к10	13	+20 фт.
14	+5	Дисциплина выживания	1к10	14	+25 фт.
15	+5	Идеальный дух	1к10	15	+25 фт.
16	+5	Улучшение характеристик	1к10	16	+25 фт.
17	+6	Умение подкласса	1к12	17	+25 фт.
18	+6	Превосходная защита	1к12	18	+30 фт.
19	+6	Эпическая черта	1к12	19	+30 фт.
20	+6	Тело и разум	1к12	20	+30 фт.

Уровень 2: Движение без доспехов

Ваша скорость увеличивается на 10 футов, пока вы без доспехов или щита. Этот бонус увеличивается, когда вы достигаете определённого уровня монаха, как показано в столбце «Движение без доспехов» из таблицы «Умения монаха».

Уровень 2. Необычный метаболизм

Когда вы совершаете бросок инициативы, вы можете восстановить все потраченные очки духа. Когда вы совершаете это, бросьте свою Кость боевых искусств и восстановите количество хитов равное вашему уровню монаха + выпавшее число. После того, как вы воспользуетесь этим умением, вы не сможете использовать его снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Уровень 3: Отражение атак

Когда атака попадает по вам и вы получаете дробящий, колющий или режущий урон, вы можете реакцией уменьшить урон, наносимый вам этой атакой. Уменьшение равно 1к10 + ваши модификатор Ловкости + уровень монаха.

Если вы уменьшите урон до 0, то вы можете потратить 1 очко духа, чтобы перенаправить часть силы атаки. Если вы совершаете это, то выберите существо, которое вы можете видеть в пределах 5 футов от себя, если атака была рукопашной, или существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от себя и которое не находится за полным укрытием, если атака была дальнобойной. Это существо должно успешно совершить спасбросок Ловкости или при провале получит урон, равный двум броскам вашей Кости боевых искусств + ваш модификатор Ловкости. Урон такого же типа, что и урон атаки, вызвавшей эту реакцию.

Уровень 3: Подкласс монаха

Вы получаете подкласс монаха по вашему выбору. Подклассы Мастер Милосердия, Мастер Тени, Мастер Стихий и Мастер Открытой ладони подробно изложены после умений этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях монаха. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню монаха или ниже.

Уровень 4: Улучшение характеристик

Вы получаете черту Улучшение характеристик (см главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту способность на уровнях монаха 8, 12 и 16.

Уровень 4: Медленное падение

Вы можете реакцией уменьшить любой получаемый вами урон от падения на величину, равную вашему уровню монаха, умноженному на 5.

Уровень 5: Дополнительная атака

Вы можете атаковать 2 раза вместо одного, когда вы совершаете действие атака в свой ход.

Уровень 5: Ошеломляющий удар

Один раз за ход, когда вы попадаете по существу монашеским оружием или безоружным ударом, вы можете потратить 1 очко духа, чтобы нанести Ошеломляющий удар. Цель должна совершить спасбросок Телосложения. При провале цель получает состояние ошеломлённый до начала вашего следующего хода. При успехе скорость цели уменьшается вдвое до начала вашего следующего хода и следующий бросок атаки по цели совершается с преимуществом.

Уровень 6: Усиленные удары

Каждый раз, когда вы наносите урон безоружным ударом, вы можете выбрать тип урона: урон силовым полем или обычный тип урона атаки.

Уровень 7: Уклонение

Когда вы подвергаетесь эффекту, который позволяет вам сделать спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вы вместо этого не получаете урон, если успешно проходите спасбросок, и получаете только половину урона, если проваливаете его.

Вы не получаете эффекта этой способности, если находитесь в состоянии недееспособный.

Уровень 9: Акробатическое движение

Пока вы не носите доспех или щит, вы получаете возможность перемещаться по вертикальным поверхностям и по жидкостям в свой ход, не падая во время движения.

Уровень 10: Высший дух

Ваши Шквал ударов, Терпеливая оборона и Поступь ветра получают следующие эффекты:

Шквал ударов. Вы можете потратить 1 очко духа, чтобы использовать Шквал ударов и сделать 3 безоружных удара вместо двух.

Терпеливая оборона. Когда вы тратите очко духа для использования Терпеливой обороны, вы получаете количество временных хитов, равное 2 броскам вашей кости боевых искусств.

Поступь ветра. Когда вы тратите очко духа для использования Поступи ветра, вы можете выбрать согласное существо в пределах 5 футов от вас, размером большой или меньше. Вы перемещаете существо с собой до конца вашего хода. Движение существа не вызывает провоцированных атак.

Уровень 10: Самовосстановление

С помощью силы воли вы можете снять с себя одно из следующих состояний в конце каждого своего хода: очарованный, испуганный или отравленный.

Кроме того, вы не получаете степени истощения при отказе от еды и питья.

Уровень 13: Отражение энергии

Теперь вы можете использовать свою способность Отражение атак против атак, которые наносят любой тип урона, а не только дробящий, колющий или рубящий.

Уровень 14: Дисциплина выживания

Ваша физическая и умственная дисциплина обеспечивает вам владение всеми спасбросками.

Кроме того, каждый раз, когда вы совершаете спасбросок и проваливаете его, вы можете потратить 1 очко духа, чтобы перебросить результат, но вы обязаны использовать новый результат.

Уровень 15: Идеальный дух

Когда вы совершаете бросок инициативы и не используете Необычный метаболизм, вы восстанавливаете потраченные очки духа до 4, если у вас их 3 или меньше.

Уровень 18: Превосходная защита

В начале вашего хода вы можете потратить 3 очка духа, чтобы стать частично невосприимчивым на 1 минуту или до тех пор, пока у вас не появится состояние недееспособный.

В течение этого времени вы получаете сопротивление ко всему урону, кроме урона силовым полем.

Уровень 19: Эпическая черта

Вы получаете эпическую черту (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется черта Дар непреодолимого нападения.

Уровень 20: Тело и разум

Вы развили свое тело и разум до новых высот. Ваши показатели Ловкости и Мудрости увеличиваются на 4, с максимумом 25.



Подкласс Мастер Милосердия
Художник: Olivier Bernard
Оригинал

Подклассы монаха

Подкласс монаха — это специализация, которая предоставляет вам особенности на определённых уровнях, как указано в подклассе. В этом разделе представлены подклассы Мастер Милосердия, Мастер Тени, Мастер Стихий и Мастер Открытой ладони.

Мастер Милосердия [Warrior of Mercy]

Манипулируйте силами жизни и смерти

Мастера Милосердия манипулируют жизненной силой других. Эти монахи — странствующие целители, но они быстро обрывают жизни своих врагов. Они часто носят маски, представляя себя безликими носителями силы жизни и смерти.

Уровень 3: Повреждающая рука

Один раз за ход, когда вы попадаете по существу безоружным ударом и наносите урон, вы можете потратить 1 очко духа, чтобы нанести дополнительный урон некротической энергией, равный одному броску вашей кости боевых искусств + ваш модификатор Мудрости.

Уровень 3: Исцеляющая рука

Действием магия, вы можете потратить 1 очко духа, чтобы прикоснуться к существу и восстановить количество хитов, равное броску вашей Кости боевых искусств + ваш модификатор Мудрости.

Когда вы используете Шквал ударов, вы можете заменить один из безоружных ударов использованием этого умения без траты очков духа для исцеления.

Уровень 3: Орудия милосердия

Вы получаете владение навыками Внимательность и Медицина, а также владение Набором травника.

Уровень 6: Прикосновение Целителя

Ваша Повреждающая рука и Исцеляющая рука улучшаются, как указано ниже.

Повреждающая рука. Когда вы используете Повреждающую руку на существе, вы также можете наложить на это существо состояние отравленный до конца вашего следующего хода.

Исцеляющая рука. Когда вы используете Исцеляющую руку, вы также можете снять одно из следующих состояний с существа, которое вы исцеляете: ослеплённый, оглохший, парализованный, отравленный или ошеломлённый.

Уровень 11: Шквал исцеления и повреждения

Когда вы используете Шквал ударов, вы можете заменить каждый из безоружных ударов на использование Исцеляющей руки без траты очков духа для исцеления.

Кроме того, когда вы совершаете безоружный удар Шквалом ударов и наносите урон, вы можете использовать Повреждающую руку в этой атаке без затрат очков духа для Повреждающей руки. Вы по прежнему можете использовать Повреждающую руку только один раз за ход.

Вы можете использовать эти эффекты общее количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

Уровень 17: Рука абсолютного милосердия

Ваше мастерство в управлении жизненной энергией открывает дверь к абсолютному милосердию. Действием магия вы можете прикоснуться к телу существа, которое умерло в течение предыдущих 24 часов, и потратить 5 очков духа. Затем существо возвращается к жизни с количеством хитов, равным 4к10 + ваш модификатор Мудрости. Если существо умерло с любым из следующих состояний, то оно возрождается без них: ослеплённый, оглохший, парализованный, отравленный и ошеломлённый.

После того как вы используете эту способность, вы не можете использовать её снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Мастер Тени [Warrior of Shadow]

Используйте силу тени для скрытности и уловок

Мастера Тени практикуют скрытность и уловки, используя силу царства Теней. Они чувствуют себя во тьме, как дома, способны окутывать себя мраком для сокрытия, прыгать из тени в тень и принимать призрачную форму.

Уровень 3: Искусства тени

Вы научились черпать силу из царства Теней, получая следующие эффекты:

Тьма. Вы можете потратить 1 очко духа, чтобы наложить заклинание Тьма без компонентов. Вы можете видеть в пределах области заклинания, когда накладываете его с помощью этой особенности. Пока заклинание действует, вы можете перемещать эту область тьмы на расстояние в пределах 60 футов от себя в начале каждого своего хода.

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

Теневые образы. Вы знаете заклинание Малая иллюзия. Мудрость является вашей заклинательной характеристикой для этого заклинания.

Уровень 6: Шаг тени

Находясь полностью в тускло освещённой местности или тьме, вы можете бонусным действием телепортироваться на расстояние до 60 футов в незанятое пространство, которое вы видите и которое также находится в тускло освещённой местности или тьме. Затем вы получаете преимущество на следующую рукопашную атаку до конца текущего хода.

Уровень 11: Улучшенный Шаг тени

Вы можете использовать свою связь с царством Теней, чтобы усилить свою телепортацию. Когда вы используете свой Шаг тени, вы можете потратить 1 очко духа, чтобы игнорировать требование о начале или окончании телепортации в тускло освещённой местности или тьме. Частью этого бонусного действия вы можете совершить безоружный удар сразу после телепортации.

Уровень 17: Плащ теней

Действием магия, находясь полностью в тускло освещённой местности или тьме, вы можете потратить 3 очка духа, чтобы окутать себя тенями на 1 минуту, до тех пор пока вы не получите состояние недееспособный или пока не закончите свой ход в ярком свете. Пока вы окутаны этими тенями, вы получаете следующие эффекты:

Невидимость. Вы находитесь в состоянии невидимый.

Частично бестелесный. Вы можете проходить через занятые пространства так, как если бы они были труднопроходимой местностью. Если вы заканчиваете свой ход в таком пространстве, то вы перемещаетесь в последнее незанятое пространство, в котором находились.

Теневой удар. Вы можете использовать свой Шквал ударов без траты очков духа.



Подкласс Мастер Тени
Художник: Nathaniel Himawan
Оригинал



Подкласс Мастер Стихий
Художник: Katerina Ladon
Оригинал

Мастер Стихий [Warrior of the Elements]

Используйте удары и всплески стихийной силы

Мастера Стихий черпают силу из Элементальных планов. Используя свой сверхъестественный дух, эти Монахи на мгновение укрощают энергию Элементального хаоса, чтобы усилить себя как в бою, так и вне его.

Уровень 3: Стихийная гармония

В начале вашего хода вы можете потратить 1 очко духа, чтобы наделить себя стихийной энергией. Эта энергия сохраняется на 10 минут или до тех пор, пока у вас не будет состояния недееспособный. Вы получаете следующие эффекты, пока эта способность активна:

Дальность. Когда вы совершаете безоружный удар, ваша досягаемость увеличивается на 10 футов, так как стихийная энергия исходит от вас.

Стихийные удары. Каждый раз, когда вы попадаете безоружным ударом, вы можете заменить обычный тип урона одним из следующих по вашему выбору: кислотный, холодный, огненный, электрический или звуковой. Когда вы наносите один из этих типов урона, вы также можете заставить цель совершить спасбросок Силы. При провале спасброска вы можете переместить цель на расстояние до 10 футов к себе или от себя, используя завихрения стихийной энергии вокруг неё.

Уровень 3: Манипуляция стихией

Вы знаете заклинание Элементализм. Мудрость является вашей заклинательной характеристикой для этого заклинания.

Уровень 6: Стихийный всплеск

Действием магия вы можете потратить 2 очка духа, чтобы вызвать всплеск стихийной энергии в сфере радиусом 20 футов с центром в точке в пределах 120 футов от вас. Выберите тип урона: кислотный, холодный, огненный, электрический или звуковой. Каждое существо в сфере должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получит урон выбранного типа, равный трём броскам вашей Кости боевых искусств. При успехе существо получает половину этого урона.

Уровень 11: Поступь стихии

Пока ваша Стихийная гармония активна, у вас также есть скорость полёта и скорость плавания, равные вашей обычной скорости.

Уровень 17: Стихийное воплощение

Пока ваша Стихийная гармония активна, вы также получаете следующие эффекты:

Сопротивление урону. Вы получаете сопротивление к одному из следующих типов урона по вашему выбору: кислотный, холодный, огненный, электрический или звуковой. В начале каждого вашего хода вы можете изменить этот выбор.

Разрушительный шаг. Когда вы используете Поступь ветра, ваша скорость увеличивается на 20 футов до конца вашего хода. На протяжении этого времени любое существо на ваш выбор получает урон, равный одному броску вашей Кости боевых искусств, когда вы входите в пространство в пределах 5 футов от него. Тип урона выбирается вами: кислотный, холодный, огненный, электрический или звуковой. Существо может получить этот урон только один раз за ход.

Усиленные Удары. Один раз в каждый ваш ход вы можете нанести дополнительный урон цели, равный одному броску вашей Кости боевых искусств, когда попадаете по ней безоружным ударом. Дополнительный урон будет того же типа, что и урон от этого удара.

Мастер Открытой ладони [Warrior of the Open Hand]

Мастер техник безоружного боя

Мастера Открытой ладони — эксперты безоружного боя. Они изучают техники, чтобы толкать и сбивать с ног своих противников, а также манипулировать своей энергией для защиты от урона.

Уровень 3: Техника Открытой ладони

Каждый раз, когда вы попадаете по существу атакой от Шквала ударов, вы можете наложить один из следующих эффектов на цель атаки:

Спутать. Цель не может совершать провоцированные атаки до начала своего следующего хода.

Оттолкнуть. Цель должна совершить спасбросок Силы или её оттолкнёт от вас на расстояние до 15 футов.

Сбить с ног. Цель должна совершить спасбросок Ловкости или получит состояние лежащий ничком.

Уровень 6: Целостность тела

Вы получаете способность исцелять себя. Бонусным действием вы можете бросить свою Кость боевых искусств. Вы восстанавливаете количество хитов, равное результату броска + ваш модификатор Мудрости (минимум 1 хит).

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

Уровень 11: Быстрый шаг

Когда вы совершаете бонусное действие, не являющееся Поступью ветра, вы также можете немедленно использовать Поступь ветра после этого бонусного действия.

Уровень 17: Дрожащая ладонь

Вы получаете способность создавать смертельные вибрации в теле существа. Когда вы попадаете по существу безоружным ударом, вы можете потратить 4 очка духа, чтобы начать эти незаметные вибрации, которые продолжаются в течение числа дней, равного вашему уровню монаха. Вибрации безвредны, если вы не совершаете действие, чтобы их остановить. Альтернативно, когда вы совершаете действие атака в свой ход, вы можете отказаться от одной из атак, чтобы остановить вибрации. Чтобы остановить их, вы и цель должны находиться на одном плане.

Когда вы останавливаете вибрации, цель должна совершить спасбросок Телосложения, получая 10к12 урона силовым полем при провале или половину этого урона при успехе.

Вы можете держать одновременно только одно существо под действием Дрожащей ладони. Вы можете прекратить вибрации без вреда (действие не требуется).



Подкласс Мастер Открытой ладони
Художник: Katerina Ladon
Оригинал



Паладин

Преданный священным клятвам воин.

Художник: Michael Broussard
Оригинал

Особенности паладина

Основная характеристика	Сила и Харизма
Кость хитов	к10 за каждый уровень паладина
Хиты	10 + Тел. за 1 уровень 6 + Тел. каждый за уровень выше 1
Владение спасбросками	Мудрость и Харизма
Владение навыками	Выберите 2: Атлетика, Проницательность, Запугивание, Медицина, Убеждение или Религия
Владение оружием	Простое и воинское оружие
Владение доспехами	Лёгкие, средние и тяжелые доспехи и щиты
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) Кольчуга, щит, длинный меч, 6 метательных копий, священный символ, набор священника и 9 зм; Б) 150 зм

Паладинов объединяет их клятва противостоять силам разрушения. Она обладает великой силой, принесённая или перед алтарём бога, или на священной поляне перед духами природы, или в минуту отчаяния и горя, когда единственными свидетелями стали мертвецы. Это источник могущества, который превращает набожного воина в благословенного героя.

Паладины тренируются годами, чтобы обучиться навыкам боя, осваивая владение различными видами оружия и доспехов. Тем не менее, их воинские навыки вторичны по сравнению с магической силой, которой они обладают: силой исцелять больных и раненых, карать врагов, защищать беспомощных и тех, кто сражается на их стороне.

Практически по определению жизнь паладина полна приключений, ведь каждый паладин находится на передовой всеобъемлющей борьбы против сил разрушения. Воины и так редкость в армиях мира, но ещё меньше тех, кто достоин назвать себя паладином. Услышав зов, эти благословлённые герои оставляют свои прежние занятия, вооружаются и готовят свою магию.

Становление паладином...

Как персонаж 1 уровня

- Получите особенности в таблице «Особенности паладина».
- Получите умения паладина 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения паладина».

Как мультикласс

- Получите следующие особенности из таблицы «Особенности паладина»: кость хитов, владение воинским оружием, владение лёгкими и средними доспехами и щитами.
- Получите умения паладина 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения паладина». См. правила мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные ячейки заклинаний.

Умения класса паладин [Paladin]

Как паладин вы получаете следующие умения класса при достижении указанных уровней паладина. Эти умения перечислены в таблице «Умения паладина».

Уровень 1: Возложение рук

Ваше благословенное касание может лечить раны. У вас есть запас целительной силы, который восстанавливается после завершения продолжительного отдыха. При помощи этого запаса вы можете восстанавливать количество хитов, равное уровню паладина, умноженному на 5.

Бонусным действием вы можете коснуться существа (в том числе себя) и направить часть запаса целительной силы на восстановление хитов этому существу, вплоть максимума оставшихся в запасе очков.

Альтернативно вы можете потратить 5 хитов из вашего запаса целительной силы для снятия с цели состояния отравленный; альтернативный эффект не восстанавливает хиты существу.

Уровень 1: Использование заклинаний

Вы научились накладывать заклинания через молитвы и медитацию. Правила наложения заклинаний см. в главе 7. Ниже подробно описано, как применять эти правила к заклинаниям паладина, которые будут перечислены в списке заклинаний паладина далее в описании класса.

Ячейки заклинаний. Таблица «Умения паладина» показывает, сколько ячеек заклинаний вы можете использовать для заклинаний 1+ уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Подготовленные заклинания 1+ уровня. Вы подготавливаете список заклинаний 1+ уровня, которые доступны вам для использования с помощью этого умения. Для начала выберите 2 заклинания 1 уровня из списка заклинаний паладина. Рекомендуются: Палящая кара и Героизм.

Количество подготовленных заклинаний в вашем списке увеличивается по мере того, как вы получаете уровни паладина, как указано в столбце «Подг. закл.» из таблицы «Умения паладина».

Каждый раз, когда это число увеличивается, выберите дополнительные заклинания из списка заклинаний паладина, чтобы количество заклинаний вашего списка соответствовало значению в таблице «Умения паладина». Выбранные заклинания должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний. Например, если вы паладин 5 уровня, то ваш список подготовленных заклинаний может включать 6 заклинаний паладина 1 и 2 уровней в любой комбинации.

Если другое умение паладина даёт вам всегда подготовленные заклинания, то эти заклинания не учитываются в количестве заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но в остальном они считаются заклинаниями паладина для вас.

Изменение подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете изменить 1 заклинание из вашего списка на другое заклинание из списка заклинаний паладина, для которого у вас имеется ячейка заклинания.

Заклинательная характеристика. Харизма — это ваша заклинательная характеристика для ваших заклинаний паладина.

Заклинательная фокусировка. В качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний паладина вы можете использовать священный символ.

Уровень 1: Оружейные приёмы

Ваша тренировка с оружием позволяет вам использовать оружейные приёмы 2 типов оружия, которым вы владеете, такими как длинный меч и метательные копья.

Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете поменять выбранные типы оружия. Например, вы могли бы начать использовать приёмы алебард и цепов.

Умения паладина

Уровень	БМ	Умения класса	Бож. канал	Подг. закл.	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний				
					1	2	3	4	5
1	+2	Возложение рук, Использование заклинаний, Оружейные приёмы	—	2	2	—	—	—	—
2	+2	Боевой стиль, Удар паладина	—	3	2	—	—	—	—
3	+2	Божественный канал, Подкласс паладина	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Улучшение характеристик	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Дополнительная атака, Верный скакун	2	6	4	2	—	—	—
6	+3	Аура защиты	2	6	4	2	—	—	—
7	+3	Умение подкласса	2	7	4	3	—	—	—
8	+3	Улучшение характеристик	2	7	4	3	—	—	—
9	+4	Изгнание врагов	2	9	4	3	2	—	—
10	+4	Аура отваги	2	9	4	3	2	—	—
11	+4	Сияющие удары	3	10	4	3	3	—	—
12	+4	Улучшение характеристик	3	10	4	3	3	—	—
13	+5	-	3	11	4	3	3	1	—
14	+5	Исцеляющее прикосновение	3	11	4	3	3	1	—
15	+5	Умение подкласса	3	12	4	3	3	2	—
16	+5	Улучшение характеристик	3	12	4	3	3	2	—
17	+6	-	3	14	4	3	3	3	1
18	+6	Расширение ауры	3	14	4	3	3	3	1
19	+6	Эпическая черта	3	15	4	3	3	3	2
20	+6	Умение подкласса	3	15	4	3	3	3	2

Уровень 2: Боевой стиль

Вы получаете черту боевого стиля по вашему выбору (см. главу 5). Вместо выбора одной из доступных черт, можете выбрать вариант ниже.

Благословлённый воин. Вы изучаете 2 заговора жреца на свой выбор (см. описание класса жрец для списка заклинаний жреца). Рекомендуются: Наставление и Священное пламя. Выбранные заговоры считаются заклинаниями паладина для вас и харизма будет заклинательной характеристикой для них. Когда вы получаете уровень паладина, вы можете заменить один из заговоров на другой заговор жреца.

Уровень 2: Удар паладина

У вас всегда подготовлено заклинание Божественная кара. Вы можете использовать его без траты ячейки заклинаний, но вам надо завершить продолжительный отдых прежде чем вы сможете использовать его таким образом снова.

Уровень 3: Божественный канал

Вы можете направлять божественную энергию непосредственно из внешних планов для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с 1 таким эффектом: Божественное чувство, описанным ниже. Другие умения паладина дают дополнительные эффекты божественного канала. Когда вы используете божественный канал, вы выбираете какой эффект создать.

Вы можете использовать Божественный канал этого класса дважды. Вы восстанавливаете 1 использование, когда заканчиваете короткий отдых. Вы восстанавливаете все использования, когда заканчиваете продолжительный отдых. Вы получаете дополнительные использования, когда достигаете 11 уровня паладина.

Если эффект Божественного канала требует спасброска, то Сл. равна Сл. для спасброска против ваших заклинаний.

Божественное чувство. Бонусным действием вы можете открыть своё сознание, чтобы обнаружить небожителей, исчадий и нежить. В течение следующих 10 минут или до того, как вы получите состояние недееспособный, вы знаете местоположение любого существа этих типов в радиусе 60 футов от вас, а также тип существа. В пределах этого же радиуса вы также обнаруживаете присутствие любого места или объекта, который был освящён или осквернён, как при действии заклинания Святилище.

Уровень 3: Подкласс паладина

Вы получаете подкласс паладина по вашему выбору. Подклассы Клятвы Преданности, Клятвы Славы, Клятвы Древних и Клятвы Мести подробно изложены после списка заклинаний этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях паладина. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню паладина или ниже.

Уровень 4: Улучшение характеристик

Вы получаете черту Улучшение характеристик (см главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту способность на уровнях паладина 8, 12 и 16.

Уровень 5: Дополнительная атака

Вы можете атаковать 2 раза вместо одного, когда вы совершаете действие атака в свой ход.

Уровень 5: Верный скакун

Вы можете призвать на помощь потустороннего скакуна. У вас всегда подготовлено заклинание Поиск скакуна.

Вы также можете 1 раз сотворить это заклинание, не расходуя ячейку заклинания, и снова получить такую возможность после завершения продолжительного отдыха.

Нарушение клятвы

Паладин стремится придерживаться высочайших стандартов поведения, но даже самые преданные могут ошибаться. Иногда паладин нарушает свою клятву.

Паладин, который нарушил клятву, обычно стремится к искуплению, проводя всю ночь в бдении в знак раскаяния или постясь. После обряда прощения паладин начинает с чистого листа.

Если ваш паладин сознательно и без раскаяния нарушает свою клятву, то обсудите это с вашим Мастером. Возможно, вашему паладину стоит выбрать другой подкласс или даже отказаться от этого класса и выбрать другой.

Уровень 6: Аура защиты

Вы излучаете защитную невидимую ауру 10-футовой эманации, исходящей от вас. Аура неактивна, если вы находитесь в состоянии недееспособный.

Вы и дружественные существа в пределах ауры получаете бонус к спасброску, равный вашему модификатору Харизмы (минимальный бонус +1).

Если рядом находится другой паладин, то существо может получать пользу только от одной Ауры защиты за раз; существо само выбирает, от какой ауры получать защиту.

Уровень 9: Изгнание врагов

Действием магия вы можете потратить одно использование Божественного канала от паладина, чтобы поразить врагов благоговением. Демонстрируя свой священный символ или оружие, вы можете выбрать количество существ, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 существо), которых вы видите в пределах 60 футов от себя. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости или получить состояние испуганный на 1 минуту или до получения любого урона. Пока существо находится в состоянии испуганный от этого умения, оно может совершать только 1 из следующих вариантов в свой ход: перемещение, действие или бонусное действие.

Уровень 10: Аура отваги

Вы и ваши союзники получаете иммунитет к состоянию испуганный, находясь в вашей Ауре защиты. Если испуганный союзник входит в эманацию, то это состояние не оказывает на него эффекта, пока он находится в пределах эманации.

Уровень 11: Сияющие удары

Ваши удары теперь обладают сверхъестественной силой. Когда вы попадаете по цели броском атаки с использованием рукопашного оружия или безоружным ударом, цель получает дополнительно 1к8 урона излучением.

Уровень 14: Исцеляющее прикосновение

Когда вы используете Возложение рук на существе, вы также можете снять одно или несколько из следующих состояний: ослеплённый, очарованный, оглохший, испуганный, парализованный или ошеломлённый. Для каждого состояния, которое вы снимаете, вам нужно потратить 5 хитов из запаса наложения рук; это действие не восстанавливают хиты существу.

Уровень 18: Расширение ауры

Ваша Аура защиты теперь равна 30-футовой эманации.

Уровень 19: Эпическая черта

Вы получаете эпическую черту (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется черта Дар истинного зрения.

Список заклинаний паладина

Этот раздел представляет список заклинаний паладина. Заклинания организованы по уровням и отсортированы в алфавитном порядке, при этом указана школа магии каждого заклинания. В колонке «Особое»: К означает, что заклинание требует Концентрации, Р — что это Ритуал, а М — что для него требуется определённый Материальный компонент.

Заклинания 1 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Благословение	Очарование	К, М
Божественная кара	Воплощение	—
Божественное благоволение	Преобразование	—
Вызов на дуэль	Очарование	К
Героизм	Очарование	К
Гневная кара	Некромантия	—
Громовая кара	Воплощение	—
Защита от зла и добра	Ограждение	К, М
Лечение ран	Ограждение	—
Обнаружение добра и зла	Прорицание	К
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Обнаружение болезней и яда	Прорицание	К, Р
Очищение пищи и питья	Преобразование	Р
Палящая кара	Воплощение	—
Приказ	Очарование	—
Щит веры	Ограждение	К

Заклинания 2 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Защита от яда	Ограждение	—
Магическое оружие	Преобразование	—
Малое восстановление	Ограждение	—
Молебен лечения	Ограждение	—
Нетленные останки	Некромантия	Р, М
Область истины	Очарование	—
Охраняющая связь	Ограждение	М
Подмога	Ограждение	—
Поиск объекта	Прорицание	К
Поиск скакуна	Вызов	—
Сияющая кара	Преобразование	К

Заклинания 3 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Аура живучести	Ограждение	К
Ослепляющая кара	Воплощение	—
Сотворение пищи и воды	Вызов	—
Мантия крестоносца	Преобразование	К
Дневной свет	Воплощение	—
Рассеивание магии	Ограждение	—
Стихийное оружие	Преобразование	К
Магический круг	Ограждение	М
Снятие проклятья	Ограждение	—
Низшее воскрешение	Некромантия	М

Заклинания 4 уровня

Закланание	Школа	Особое
Аура жизни	Ограждение	К
Аура очищения	Ограждение	К
Изгнание	Ограждение	К
Защита от смерти	Ограждение	—
Поиск существа	Прорицание	К
Оглушающая кара	Очарование	—

Заклинания 5 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Воскрешение	Некромантия	М
Высшее восстановление	Ограждение	М
Изгоняющая кара	Вызов	К
Круг силы	Ограждение	К
Обет	Очарование	—
Призыв духа небожителя	Вызов	К, М
Разрушительная волна	Воплощение	—
Рассеивание добра и зла	Ограждение	К

Подклассы паладина

Подкласс паладина — это специализация, которая предоставляет вам умения на определённых уровнях паладина, как указано в подклассе. В этом разделе представлены подклассы Клятвы Преданности, Клятвы Славы, Клятвы Древних и Клятвы Мести.

Каждый из этих подклассов представляет собой свод клятв, которые паладин начинает принимать при вступлении в класс. Последняя клятва, принимаемая на 3 уровне, является кульминацией обучения паладина. Некоторые персонажи этого класса не считают себя истинными паладинами, пока не достигнут 3 уровня и не дадут эту клятву. Для других же принесение клятвы — это формальность, официальное подтверждение того, что уже было в их сердцах.



Подкласс Клятва Преданности
Художник: Katerina Ladon
Оригинал

Клятва Преданности [Oath of Devotion]

Поддерживайте идеалы справедливости и порядка

Клятва Преданности связывает паладинов с идеалами справедливости и порядка. Эти паладины подходят под идеал рыцаря в сияющих доспехах. Они придерживаются высочайших стандартов поведения и некоторые (к лучшему или худшему) предъявляют те же требования к остальному миру.

Многие из тех, кто приносит эту клятву, преданы богам закона и добра и используют заповеди своих богов как мерило личной преданности. Другие почитают ангелов как свои идеалы и встраивают образы ангельских крыльев в свои шлемы или гербы.

Паладины Преданности следуют этим заповедям:

- Пусть ваши слова будут вашими обещаниями.
- Защищайте слабых и не бойтесь действовать.
- Пусть ваши благородные поступки будут примером.

Уровень 3: Заклинания Преданности

Магия вашей клятвы гарантирует, что у вас всегда будут наготове определённые заклинания. Когда вы достигаете уровня паладина, указанного в таблице «Заклинания Клятвы Преданности», эти заклинания у вас всегда подготовлены.

Заклинания Клятвы Преданности

Уровень паладина	Заклинания
3	Защита от зла и добра, Щит веры
5	Подмога, Область истины
9	Маяк надежды, Рассеивание магии
13	Свобода перемещения, Страж веры
17	Общение, Небесный огонь

Уровень 3: Священное оружие

Во время действия атака вы можете потратить одно использование вашего Божественного канала, чтобы наделить 1 рукопашное оружие, которое вы держите, божественной энергией. На протяжении 10 минут или до тех пор, пока вы не используете это умение снова, вы добавляете ваш модификатор Харизмы к броскам атаки с этим оружием (минимальный бонус +1), и каждый раз, когда вы попадаете с его помощью, вы наносите обычный урон или урон излучением.

Также оружие излучает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов.

Вы можете завершить этот эффект досрочно (не требует действия). Эффект также прекращается, если вы перестанете держать оружие.

Уровень 7: Аура преданности

Вы и дружественные вам существа получаете иммунитет к состоянию очарованный пока находитесь в вашей Ауре защиты. Если очарованный союзник входит в ауру, то это состояние не оказывает на него эффекта, пока он находится там.

Уровень 15: Защитная кара

Ваш магическая кара теперь излучает защитную энергию. Каждый раз, когда вы используете заклинание Божественная кара, вы и ваши союзники получаете укрытие на половину в пределах вашей Ауры защиты. Аура сохраняет это свойство до начала вашего следующего хода.

Уровень 20: Священный нимб

Бонусным действием вы можете наделить вашу Ауру защиты священной силой, предоставляя следующие эффекты на 10 минут или до тех пор, пока вы не закончите эффект (действие не требуется). После использования этого умения вы не можете использовать его снова до завершения продолжительного отдыха. Вы также можете восстановить его использование, потратив ячейку заклинания 5 уровня (действие не требуется).

Священная защита. Вы получаете преимущество на любой спасбросок от исчадья или нежити.

Урон излучением. Каждый раз, когда враг начинает свой ход в ауре, это существо получает урон излучением, равный вашему модификатору Харизмы + ваш бонус мастерства.

Солнечный свет. Аура наполняется ярким светом, который является солнечным.

Клятва Славы [Oath of Glory]

Стремитесь к вершинам героизма

Паладины, принявшие Клятву славы, верят, что они и их спутники предназначены достичь славы через героические поступки. Они усердно тренируются и вдохновляют своих соратников, чтобы все были готовы, когда судьба позовёт.

Паладины Славы следуют этим заповедям:

- Старайтесь быть известны своими деяниями.
- Встречайте трудности с мужеством.
- Вдохновляйте других стремиться к славе.

Уровень 3: Вдохновляющий удар

Сразу после того, как вы используете заклинание Божественная кара, вы можете потратить 1 использование вашего Божественного канала и распределить временные хиты среди существ на ваш выбор в пределах 30 футов от вас, включая вас. Общее количество временных хитов равно 2к8 + ваш уровень паладина и распределяется между выбранными существами по вашему усмотрению.

Уровень 3: Заклинания Славы

Магия вашей клятвы гарантирует, что у вас всегда будут наготове определённые заклинания. Когда вы достигаете уровня паладина, указанного в таблице «Заклинания Клятвы Славы», эти заклинания у вас всегда подготовлены.

Заклинания Клятвы Славы

Уровень паладина	Заклинания
3	Направляющий снаряд, Героизм
5	Улучшение характеристики, Магическое оружие
9	Ускорение, Защита от энергии
13	Принуждение, Свобода перемещения
17	Знание легенд, Величественное присутствие Йоланды

Уровень 3: Несравненный атлет

Бонусным действием вы можете потратить 1 использование вашего Божественного канала, чтобы усилить свои атлетические способности. В течение 1 часа вы получаете преимущество на проверки Силы (Атлетика) и Ловкости (Акробатика), а также расстояние ваших прыжков в длинну и высоту увеличивается на 10 футов (это дополнительное расстояние требует движения как обычно).

Уровень 7: Аура рвения

Ваша скорость увеличивается на 10 футов.

Кроме того, каждый раз, когда союзник входит в вашу Ауру защиты в первый раз в ход или начинает свой ход в ней, скорость союзника увеличивается на 10 футов до конца его следующего хода.

Уровень 15: Славная защита

Вы можете превратить защиту в стремительный удар. Когда по вам или другому существу, которое вы видите в пределах 10 футов от вас, попадают броском атаки, вы можете реакцией предоставить бонус к КД цели против этой атаки, что может привести к промаху. Бонус равен вашему модификатору Харизмы (минимум +1). Если атака не удалась, то вы можете совершить 1 атаку оружием против атакующего частью этой реакции, если атакующий находится в пределах досягаемости вашего оружия.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 раз), и вы восстанавливаете все израсходованные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

Уровень 20: Живая легенда

Вы можете вдохновить себя легендами (правдивыми или преувеличенными) о ваших великих делах. Бонусным действием вы получаете следующие эффекты на 10 минут. После использования этого умения вы не можете использовать его снова до завершения продолжительного отдыха. Вы также можете восстановить его использование, потратив ячейку заклинания 5 уровня (действие не требуется).

Харизматичность. Вы наделены богоподобным обаянием и получаете преимущество на все проверки Харизмы.

Переброс спасброска. Если вы провалили спасбросок, то вы можете реакцией перебросить кость. Вы должны использовать новый результат.

Безошибочный удар. Один раз в каждый ваш ход, когда вы совершаете бросок атаки оружием и промахиваетесь, вы можете сделать так, чтобы эта атака попала вместо промаха.



Подкласс Клятва Славы
Художник: Polar Engine
Оригинал



Подкласс Клятва Древних
Художник: Polar Engine
Оригинал

Клятва Древних [Oath of the Ancients]

Сохраняйте жизнь и свет в мире

Клятва древних так же стара, как первые эльфы. Паладины, принявшие эту клятву, почитают свет; они любят прекрасные и дарующие жизнь вещи больше, чем какие-либо принципы чести, мужества и справедливости. Они часто украшают свои доспехи и одежду изображениями природы (листьев, рогов или цветов) чтобы отразить свою приверженность к сохранению жизни и света.

Паладины Древних следуют этим заповедям:

- Разжигайте свет надежды.
- Защищайте жизнь.
- Восторгайтесь искусством и смехом.

Уровень 3: Гнев природы

Действием магия вы можете потратить 1 использование вашего Божественного канала, чтобы вызвать призрачные лозы вокруг существ находящихся рядом. Каждое выбранное вами существо, которое вы видите в пределах 15 футов от себя, должно преуспеть в спасброске Силы или получить состояние опутанный на 1 минуту. Опутанное существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Уровень 3: Заклинания клятвы древних

Магия вашей клятвы гарантирует, что у вас всегда будут наготове определённые заклинания. Когда вы достигаете уровня паладина, указанного в таблице «Заклинания клятвы Древних», эти заклинания у вас всегда подготовлены.

Заклинания клятвы Древних

Уровень паладина	Заклинания
3	Опутывающий удар, Разговор с животными
5	Туманный шаг, Лунный луч
9	Рост растений, Защита от энергии
13	Град, Каменная кожа
17	Общение с природой, Древесный путь

Уровень 7: Аура опеки

Древняя магия настолько сильно влияет на вас, что образует таинственное защитное поле, ослабляющее энергию из-за пределов Материального плана. Вы и ваши союзники получаете сопротивление к урону некротической энергией, психической энергией и излучением, находясь в вашей Ауре защиты.

Уровень 15: Бессмертный страж

Когда ваши хиты снижаются до 0 и вы не умираете сразу, вы можете вместо этого остаться с 1 хитом и восстановить количество хитов, равное вашим уровням паладина, умноженным на 3. После использования этого умения вы не можете использовать его снова до завершения продолжительного отдыха.

Кроме того, вы не можете подвергаться магическому старению и перестаёте стареть внешне.

Уровень 20: Древний чемпион

Бонусным действием вы можете наделить вашу Ауру защиты древней силой, предоставляя следующие эффекты на 1 минуту или до тех пор, пока вы не закончите эффект (действие не требуется). После использования этого умения вы не можете использовать его снова до завершения продолжительного отдыха. Вы также можете восстановить его использование, потратив ячейку заклинания 5 уровня (действие не требуется).

Снижение сопротивления. Противники в ауре имеют помеху на спасброски против ваших заклинаний и вариантов Божественного канала.

Регенерация. В начале каждого своего хода вы восстанавливаете 10 хитов.

Мгновенные заклинания. Каждый раз, когда вы накладываете заклинание паладина, которое накладывается за действие, вы можете вместо этого сотворить его бонусным действием.

Клятва Мести [Oath of Vengeance]

Наказывайте злодеев любой ценой

Клятва мести — это торжественное обязательство наказать тех, кто совершил тяжкие злодеяния. Когда армии истребляют беззащитных деревенских жителей, когда тиран пренебрегает волей богов, когда гильдия воров становится слишком жестокой, когда дракон разоряет окрестности — в такие времена появляются паладины, которые приносят клятву мести, чтобы установить, что правильно, а что ошибочно.

Паладины Мести следуют этим заповедям:

- Никакой пощады злу.
- Боритесь с несправедливостью и её причинами.
- Помогайте пострадавшим от несправедливости.

Уровень 3: Заклинания клятвы мести

Магия вашей клятвы гарантирует, что у вас всегда будут наготове определённые заклинания. Когда вы достигаете уровня паладина, указанного в таблице «Заклинания Клятвы Мести», эти заклинания у вас всегда подготовлены.

Заклинания Клятвы Мести

Уровень паладина	Заклинания
3	Порча, Метка охотника
5	Удержание личности, Туманный шаг
9	Ускорение, Защита от энергии
13	Изгнание, Переносящая дверь
17	Удержание чудовища, Наблюдение

Уровень 3: Обет вражды

Во время действия атака вы можете потратить 1 использование вашего Божественного канала, чтобы произнести Обет вражды против существа, которое вы видите в пределах 30 футов от себя. Вы получаете преимущество на броски атаки против этого существа на 1 минуту или до тех пор, пока не используете это умение снова.

Если хиты существа опускаются до 0 хитов до окончания умения, то вы можете перенести его на другое существо в пределах 30 футов от себя (действие не требуется).

Уровень 7: Неумолимый мститель

Ваша сверхъестественная концентрация помогает вам помешать врагу сбежать. Когда вы попадаете по существу провоцированной атакой, вы можете уменьшить его скорость до 0 до конца текущего хода. Затем вы можете переместиться на расстояние до половины своей скорости в рамках этой же реакции. Это перемещение не провоцирует атаки.

Уровень 15: Душа мести

Сразу после того, как существо под действием вашего Обета вражды попадает или промахивается по вам броском атаки, вы можете реакцией совершить рукопашную атаку по этому существу, если оно находится в пределах досягаемости.

Уровень 20: Ангел возмездия

Бонусным действием вы получаете следующие эффекты на 10 минут или до тех пор, пока не закончите их (действие не требуется). После использования этого умения вы не можете использовать его снова до завершения продолжительного отдыха. Вы также можете восстановить его использование, потратив ячейку заклинания 5 уровня (действие не требуется).

Полёт. У вас вырастают призрачные крылья на спине, вы получаете скорость полёта 60 футов и можете парить в воздухе.

Пугающая аура. Каждый раз, когда противник начинает свой ход в вашей Ауре защиты, это существо должно преуспеть в спасброске Мудрости или получить состояние испуганный на 1 минуту или до тех пор, пока не получит урон. Броски атаки против этого испуганного существа совершаются с преимуществом.



Подкласс Клятва Мести
Художник: Iqnatius Budi
Оригинал



Плут

Ловкий эксперт в скрытности и уловках.

Художник: Aurore Folny
Оригинал

Особенности плута

Основная характеристика	Ловкость
Кость хитов	к8 за каждый уровень плута
Хиты	8 + Тел. за 1 уровень 5 + Тел. каждый за уровень выше 1
Владение спасбросками	Интеллект и Ловкость
Владение навыками	Выберите 4: Акробатика, Атлетика, Обман, Проницательность, Запугивание, Анализ, Внимательность, Убеждение, Ловкость рук или Скрытность
Владение оружием	Простое оружие; воинское оружие со свойством фехтовальное или лёгкое
Владение инструментами	Воровские инструменты
Владение доспехами	Лёгкие доспехи
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) Кожаный доспех, 2 кинжала, короткий меч, короткий лук, 20 стрел, колчан, воровские инструменты, набор взломщика и 8 зм; Б) 100 зм

Плуты полагаются на хитрость, скрытность и уязвимые места врагов, чтобы взять верх в любой ситуации. Они могут выбраться почти из любой передряги, а некоторые даже обучаются магическим трюкам в дополнение к остальным способностям. Многие плуты сосредотачиваются на скрытности и обмане, в то время как другие совершенствуют навыки, помогающие им в подземельях, такие как лазание, вскрытие замков, поиск и обезвреживание ловушек.

В бою плуты предпочитают коварную атаку, а не грубую силу. Они скорее совершат один меткий выпад, нежели будут выматывать противника чередой ударов.

Путь некоторых плутов начинался с преступности, в то время как другие боролись с нею, полагаясь на свою хитрость. Как бы плут не относился к законам, ни одному заурядному преступнику или блюстителю порядка не сравниться с величайшими плутами в искусстве быть незаметными.

Становление плутом...

Как персонаж 1 уровня

- Получите особенности из таблицы «Особенности плута».
- Получите умения плута 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения плута».

Как мультикласс

- Получите следующие особенности из таблицы «Особенности плута»: кость хитов, владение одним навыком на выбор из списка навыков плута, владение воровскими инструментами и лёгкими доспехами.
- Получите умения плута 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения плута».

Умения класса плут [Rogue]

Как плут вы получаете следующие умения класса при достижении указанных уровней плута. Эти умения перечислены в таблице «Умения плута».

Уровень 1: Компетентность

Вы получаете компетентность для 2 навыков на выбор из тех, которыми вы владеете. Рекомендуется выбрать Ловкость рук и Скрытность, если вы ими владеете.

На 6 уровне плута вы получаете компетентность для ещё 2 навыков на выбор из тех, которыми вы владеете.

Уровень 1: Скрытая атака

Вы знаете как ударить противника исподтишка, пока он отвлечён. Один раз в ход вы можете нанести дополнительно 1к6 урона одному существу, по которому вы попали атакой, совершённой с преимуществом. Атака должна использовать дальнобойное оружие или оружие со свойством фехтовальное. Тип дополнительного урона совпадает с типом урона используемого оружия.

Вам не нужно иметь преимущество при броске атаки, если в пределах 5 футов от цели находится по крайней мере 1 ваш союзник. Этот союзник не должен быть в состоянии недееспособный и у вас не должно быть помехи для этого броска атаки.

Дополнительный урон увеличивается с получением уровней плута, как показано в столбце «Скрытая атака» из таблицы «Умения плута».

Уровень 1: Воровской жаргон

Вы обучились различным языкам в общинах, где промышляли своими плутовскими талантами. Вы знаете Воровской жаргон и ещё один язык на выбор из таблицы языков в главе 2.

Уровень 1: Оружейные приёмы

Ваша тренировка с оружием позволяет вам использовать оружейные приёмы 2 типов оружия, из тех которыми вы владеете. Например для кинжалов и коротких луков.

Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете поменять типы оружия. Например, вы можете перейти на использование оружейных приёмов скимитаров и коротких мечей.

Уровень 2: Хитрое действие

Ваша сообразительность и ловкость позволяют двигаться и действовать быстро. В свой ход бонусным действием вы можете совершить 1 из следующих действий: рывок, отход или засада.

Уровень 3: Подкласс плута

Вы получаете подкласс плута по вашему выбору. Подклассы Мистический ловкач, Убийца, Клинок души и Вор подробно изложены после умений этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях плута. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню плута или ниже.

Уровень 3: Точное прицеливание

Бонусным действием вы можете дать себе преимущество на следующий бросок атаки в текущий ход. Вы можете использовать это бонусное действие только если в этот ход вы не двигались и после использования этого умения ваша скорость будет равна 0 до конца текущего хода.

Умения плута

Уровень	БМ	Умения класса	Скрытая атака
1	+2	Компетентность, Скрытая атака, Воровской жаргон, Оружейные приёмы	1к6
2	+2	Хитрое действие	1к6
3	+2	Подкласс плута, Точное прицеливание	2к6
4	+2	Увеличение характеристик	2к6
5	+3	Хитрый удар, Невероятное уклонение	3к6
6	+3	Компетентность	3к6
7	+3	Увёртливость, Надёжный талант	4к6
8	+3	Увеличение характеристик	4к6
9	+4	Умение подкласса	5к6
10	+4	Увеличение характеристик	5к6
11	+4	Улучшенный хитрый удар	6к6
12	+4	Увеличение характеристик	6к6
13	+5	Умение подкласса	7к6
14	+5	Коварные удары	7к6
15	+5	Скользкий ум	8к6
16	+5	Увеличение характеристик	8к6
17	+6	Умение подкласса	9к6
18	+6	Неуловимый	9к6
19	+6	Эпическая черта	10к6
20	+6	Удача	10к6

Уровень 4: Улучшение характеристик

Вы получаете черту Улучшение характеристик (см главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту способность на уровнях плута 8, 10, 12 и 16.

Уровень 5: Хитрый удар

Вы открываете для себя хитрые способы использования Скрытой атаки. Когда вы наносите урон от скрытой атаки, то можете добавить к нему 1 из следующих эффектов Хитрого удара. Использование каждого эффекта стоит определённого количества костей — чтобы наложить эффект, вы должны отказаться от указанного количества костей урона, наносимого Скрытой атакой. Вы убираете кость перед броском, и эффект срабатывает сразу после нанесения урона атакой. Например, если вы добавляете эффект Отравить, то для просчёта урона от скрытой атаки вы бросаете на 1к6 меньше.

Если эффект Хитрого удара требует совершить спасбросок, то его Сл. равна 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш бонус мастерства.

Отравить (стоимость: 1к6). Вы наносите усиленный ядом удар, вынуждая цель совершить спасбросок Телосложения. Если спасбросок провален, то цель получает состояние отравленный на 1 минуту. В конце каждого своего хода отравленная цель повторяет спасбросок и в случае успеха эффект заканчивается.

Чтобы использовать этот эффект, вы должны иметь при себе набор отравителя.

Повалить (стоимость: 1к6). Если цель является существом размера большой или меньше, то она должна совершить спасбросок Ловкости, получая состояние лежащий ничком в случае провала.

Отступить (стоимость: 1к6). Сразу после атаки вы можете переместиться вплоть до половины своей скорости, не провоцируя атак.

Уровень 5: Невероятное уклонение

Когда нападающий, которого вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете реакцией уменьшить вдвое урон (округляя к меньшему), наносимый вам этой атакой.

Уровень 7: Увёртливость

Вы можете ловко отскочить в сторону от некоторых угроз. Когда вы попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы не получаете урона вовсе, если спасбросок был успешен, и только половину урона, если он был провален. Вы не можете использовать это умение в состоянии недееспособный.

Уровень 7: Надежный талант

Каждый раз, когда вы совершаете проверку характеристики, которая использует одно из ваших владений инструментом или навыком, то при выпадении на к20 результата 9 или ниже вы можете считать, что выпало 10.

Уровень 11: Улучшенный хитрый удар

Вы можете использовать до двух эффектов Хитрого удара при нанесении урона от Скрытой атаки, отказавшись от костей для каждого эффекта.

Уровень 14: Коварные удары

Вы отточили новые способы коварного использования вашей Скрытой атаки. Теперь в число опций вашего Хитрого удара входят следующие эффекты.

Оглушить (стоимость: 2к6). Цель должна сделать спасбросок Телосложения. В случае провала в её следующий ходу ей доступно лишь одно из следующего: перемещение, действие или бонусное действие.

Вырубить (стоимость: 6к6). Цель должна совершить спасбросок Телосложения. В случае провала она получает состояние бессознательный длительностью в 1 минуту или до тех пор, пока не получит урон. Цель в состоянии бессознательный повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, избавляясь от эффекта на себе при успехе.

Ослепить (стоимость: 3к6). Цель должна совершить спасбросок Ловкости. В случае провала она получает состояние ослеплённый до конца её следующего хода.

Уровень 15: Скользкий ум

Ваш хитрый разум чрезвычайно сложно контролировать. Вы получаете владение спасбросками Мудрости и Харизмы.

Уровень 18: Неуловимый

Вы настолько увёртливы, что противнику крайне редко удаётся взять над вами верх. Никакие броски атаки по вам не могут получить преимущество, пока вы не находитесь в состоянии недееспособный.

Уровень 19: Эпическая черта

Вы получаете эпическую черту (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется черта Дар духа ночи.

Уровень 20: Удача

Вы получаете изумительный дар преуспевать, когда это вам необходимо. Если вы провалили Тест к20, то вы можете изменить полученный результат на «20».

Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.



Художник: Billy Christian
Оригинал



Подкласс Мистический ловкач
Художник: Nathaniel Himawan
Оригинал

Подклассы плута

Подкласс Плута — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях Плута, как указано в подклассе. В этом разделе представлены подклассы Мистический ловкач, Убийца, Клинок души и Вор.

Мистический ловкач [Arcane Trickster]

Усильте скрытность с помощью заклинаний

Некоторые плуты усиливают свои прекрасно отточенные навыки скрытности и ловкости магией, делая магические приёмы подспорьем для своего ремесла. Одни Мистические ловкачи используют свои таланты для воровства и грабежа, другие же — потехи ради.

Уровень 3: Использование заклинаний

Вы научились накладывать заклинания. Правила наложения заклинаний см. в главе 7. Ниже подробно описано, как применять эти правила к Мистическому ловкачу.

Заговоры. Вы знаете 3 заговора: Волшебная рука и 2 других заговора по вашему выбору из списка заклинаний волшебника (список см. в описании класса волшебник). Рекомендуются: Расщепление разума и Малая иллюзия.

Каждый раз, когда вы получаете уровень плута, вы можете заменить 1 из ваших заговоров (кроме заговора Волшебная рука) другим заговором по вашему выбору из списка заклинаний волшебника.

По достижении 10 уровня плута вы изучаете дополнительный заговор по вашему выбору из списка заклинаний волшебника.

Ячейки заклинаний. Таблица «Заклинания Мистического ловкача» показывает, сколько ячеек заклинаний вы можете использовать для заклинаний 1+ уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Подготовленные заклинания 1+ уровня. Вы подготавливаете список заклинаний 1+ уровня, которые доступны вам для использования с помощью этого умения. Для начала выберите 3 заклинания 1 уровня из списка заклинаний волшебника. Рекомендуются: Очарование личности, Маскировка и Туманное облако.

Количество подготовленных заклинаний в вашем списке увеличивается по мере того, как вы получаете уровни плута, как показано в столбце «Подг. закл.» из таблицы «Заклинания Мистического ловкача».

Каждый раз, когда это число увеличивается, выберите дополнительные заклинания из списка заклинаний волшебника, чтобы количество заклинаний вашего списка соответствовало значению в таблице «Заклинания Мистического ловкача». Выбранные заклинания должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейки заклинаний. Например, если вы плут 7 уровня, то ваш список подготовленных заклинаний может включать 5 заклинаний волшебника 1 или 2 уровня в любой комбинации.

Изменение подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень плута, вы можете заменить 1 заклинание из вашего списка на другое заклинание из списка заклинаний волшебника, для которого у вас имеется ячейка заклинаний.

Заклинательная характеристика. Интеллект — это ваша заклинательная характеристика для ваших заклинаний волшебника.

Заклинательная фокусировка. В качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний волшебника вы можете использовать магическую фокусировку.

Заклинания Мистического ловкача

Уровень плута	Подг. закл.	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний			
		1	2	3	4
3	3	2	-	-	-
4	4	3	-	-	-
5	4	3	-	-	-
6	4	3	-	-	-
7	5	4	2	-	-
8	6	4	2	-	-
9	6	4	2	-	-
10	7	4	3	-	-
11	8	4	3	-	-
12	8	4	3	-	-
13	9	4	3	2	-
14	10	4	3	2	-
15	10	4	3	2	-
16	11	4	3	3	-
17	11	4	3	3	-
18	11	4	3	3	-
19	12	4	3	3	1
20	13	4	3	3	1

Уровень 3: Ловкая Волшебная рука

Когда вы накладываете заклинание Волшебная рука, можете сделать это бонусным действием, а также дать призрачной руке состояние невидимый. Вы можете управлять рукой бонусным действием и совершать с её помощью проверки Ловкости (Ловкость рук).

Уровень 9: Магическая засада

Если вы накладываете заклинание на существо, имея при этом состояние невидимый, то это существо совершает с помехой спасброски от этого заклинания в текущий ход.

Уровень 13: Многогранный ловкач

Вы получаете возможность отвлекать цели своей Волшебной рукой. Когда вы используете на существе вариант Повалить от вашего Хитрого удара, то вы можете также использовать этот же вариант на другом существе в пределах 5 футов от призрачной руки.

Уровень 17: Вор заклинаний

Вы получаете способность магически воровать у другого заклинателя знания о том, как накладывать заклинание.

Сразу после накладывания заклинания существом, целью которого являетесь вы или же если вы попали в область действия этого заклинания, вы можете реакцией заставить существо совершить спасбросок Интеллекта (Сл. равна вашей Сл. спасброска заклинания). Если спасбросок провален, то вы отменяете эффект заклинания на себе, и крадёте знание об этом заклинании, если оно как минимум 1 уровня и вы можете накладывать заклинания этого уровня (оно не обязательно должно быть заклинанием волшебника). Это заклинание считается для вас подготовленным в течение следующих 8 часов, а существо, у которого вы его украли, не может накладывать это заклинание, пока не пройдёт 8 часов.

Украв заклинание с помощью этой способности, вы не можете использовать её повторно до окончания продолжительного отдыха.



Художник: Bryan Sola
Оригинал



Подкласс Убийца
Художник: Iqnatius Budi
Оригинал

Убийца [Assassin]

Упражняйтесь в мрачном искусстве смерти

Обучение убийцы сосредоточено на использовании скрытности, яда и маскировки, чтобы устранять врагов со смертельной эффективностью. Хотя некоторые плуты, избравшие этот путь, являются наёмными убийцами, шпионами или охотниками за головами. Возможности этого подкласса одинаково полезны для приключенцев, сталкивающихся с различными чудовищными врагами.

Уровень 3: Ликвидация

Вы искусно устраиваете засады, что даёт вам следующие эффекты.

Инициатива. Вы получаете преимущество на броски инициативы.

Неожиданные удары. В течение первого раунда каждого сражения вы получаете преимущество к броскам атаки против любого существа, которое ещё не совершило ход. Если в течение этого раунда вы попадаете скрытой атакой по любой цели, то она получает дополнительный урон того же типа, что наносит используемое оружие, равный вашему уровню плута.

Уровень 3: Инструменты убийцы

Вы получаете набор для маскировки и набор отравителя, а также владение ими.

Уровень 9: Мастер проникновения

Вы — эксперт в области следующих техник, которые помогают вам при проникновении.

Виртуозное подражание. Вы можете безошибочно подражать речи и/или почерку другого человека, если потратили на его изучение не менее 1 часа.

Прицеливание на ходу. Ваша скорость не уменьшается до 0 при использовании Точного прицеливания.

Уровень 13: Отравленное оружие

Когда вы используете вариант Отравить от вашего Хитрого удара, то цель также получает 2к6 урона ядом, при каждом провале спасбросока от этого варианта. Этот урон игнорирует сопротивление урону ядом.

Уровень 17: Смертельный удар

Когда вы попадаете по цели скрытой атакой в первом раунде боя, то она должна совершить спасбросок Телосложения (Сл. 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш бонус мастерства). Проваленный спасбросок означает удвоение урона от вашей атаки по этой цели.

Вор [Thief]

Охотьтесь за сокровищами, как заправский приключенец

Ваше ремесло можно описать, как смесь деятельности взломщика, исследователя и охотника за сокровищами. Иначе говоря, вы — эталонный приключенец. Помимо улучшения ловкости и скрытности, вы приобретаете навыки, которые пригодятся во время изучения руин, а также извлечения максимальной выгоды из найденных в них магических предметов.

Уровень 3: Быстрые руки

Бонусным действием вы можете совершить одно из следующих действий:

Ловкость рук. Сделайте проверку Ловкости (Ловкость рук), чтобы взломать замок, обезвредить ловушку с помощью воровских инструментов или чтобы обшарить чей-то карман.

Использовать предмет. Совершите действие использование или магия, чтобы использовать магический предмет, требующий такого действия.

Уровень 3: Форточник

Вы обучены способам пробраться в особенно труднодоступные места, что даёт вам следующие эффекты.

Верхолаз. Ваша скорость лазания становится равна вашей скорости передвижения.

Прыгун. Вы можете определять расстояние своего прыжка с помощью Ловкости вместо Силы.

Уровень 9: Превосходная скрытность

Вы получаете следующий вариант Хитрого удара.

Атака исподтишка (стоимость: 1к6). Если у вас есть состояние невидимый, полученное от действия засада, то эта атака не снимает с вас это состояние, если вы заканчиваете ход за укрытием на три четверти или полным укрытием.

Уровень 13: Использование маг. предметов

Вы научились извлекать максимальную выгоду из магических предметов, получая следующие эффекты.

Настройка. Вы можете настроиться на 4 и менее магических предмета одновременно.

Заряды. Всякий раз, когда вы используете свойство магического предмета, которое расходует заряды, бросьте 1к6. Результат 6 позволяет вам использовать свойство, не расходуя зарядов.

Свитки. Вы можете использовать любой свиток заклинаний, применяя Интеллект в качестве заклинательной характеристики. Если заклинание является заговором или заклинанием 1 уровня, то вы можете наложить его без дополнительных проверок. Если свиток содержит заклинание более высокого уровня, то вы должны сначала успешно выполнить проверку Интеллекта (Аркана) с Сл. 10 + уровень заклинания. В случае успеха вы накладываете заклинание из свитка, а при провале свиток уничтожается.

Уровень 17: Воровские рефлексы

Вы — эксперт в области устройства засад и быстрого ухода от опасности. Вы можете совершить 2 хода во время первого раунда любого сражения. Совершите первый ход согласно своей нормальной инициативе, а второй ход с инициативой на 10 меньше.



Подкласс Вор
Художник: Jodie Muir
Оригинал



Подкласс Клинок души
Художник: Yuhong Ding
Оригинал

Клинок души [Soulknife]

Разите врагов психическими клинками

Клинок души поражает врагов силой разума, прорезая как физические, так и психические барьеры. Эти плуты обнаруживают в себе психическую силу и направляют её в интересах своей плутовской деятельности. Ваши психические способности Клинка души, возможно, преследовали вас с детства, раскрывая весь свой потенциал только когда вы испытывали стресс во время приключений. А возможно, разыскав орден адептов-экстрасенсов, вы потратили годы на изучение того, как проявлять свою силу.

Уровень 3: Психическая сила

В вас сокрыт источник психической энергии. Он представлен в виде костей психической энергии, которые питают определенные силы, предоставленные вам этим подклассом. Таблица «Кости энергии Клинка души» показывает количество и значение доступных вам костей на определённых уровнях плута.

Кости энергии Клинка души

Уровень плута	Значение кости	Количество
3	к6	4
5	к8	6
9	к8	8
11	к10	8
13	к10	10
17	к12	12

Все черты этого подкласса, требующие использования костей психической энергии могут использовать только кости, полученные от этого подкласса. Некоторые из ваших сил расходуют кости психической энергии так, как указано в описании силы. Вы не можете использовать способности, если все ваши кости психической энергии израсходованы.

Вы восстанавливаете 1 израсходованную кость психической энергии по окончании короткого отдыха и все израсходованные кости по окончании продолжительного отдыха.

Пси-усиленная сноровка. Если вы проваливаете проверку характеристики, используя навык или инструмент, которым вы владеете, то вы можете совершить бросок кости психической энергии и добавить результат к значению, полученному при проверке, потенциально обращая провал в успех. Вы расходуете кость только в том случае, если бросок становится успешным.

Психический шепот. Вы можете установить телепатическую связь между собой и другими. Действием магия выберите 1 или нескольких существ (вплоть до вашего бонуса мастерства), которых вы можете видеть, после чего бросьте кость психической энергии. Результат броска определяет то, в течение скольких часов выбранные существа могут телепатически общаться с вами, а вы с ними. Чтобы отправлять или получать сообщения (действий не требуется), вы и другие существа должны находиться в пределах 1 мили друг от друга. Существо может оборвать телепатическую связь в любой момент (действий не требуется).

Каждый раз, когда вы впервые используете эту способность после окончания продолжительного отдыха, вы не расходуете кость психической энергии. Во всех остальных случаях, когда вы используете способность, ваша кость расходуется.

Уровень 3: Психические клинки

Вы способны создавать мерцающие клинки психической энергии. Каждый раз, когда вы совершаете действие атака или наносите провоцированную атаку, в свободной руке вы можете создать психический клинок и совершить атаку им. Этот магический клинок обладает следующими характеристиками:

Категория оружия: простое рукопашное оружие

Урон: 1к6 психической энергией + модификатор характеристики, использованной для броска атаки

Свойства: Фехтовальное, Метательное (дальность 60/120)

Приём: Подавление (вы можете использовать этот приём и он не входит в число приёмов, которые вы можете использовать с помощью умения Оружейные приёмы)

Клинок мгновенно исчезает после атаки, вне зависимости от того, попали вы по цели или промахнулись, а также не оставляет следов, если наносит урон.

После того, как вы атаковали клинком в свой ход, вы можете бонусным действием в этот же ход совершить рукопашную или дальнобойную атаку вторым психическим клинком, если при этом ваша другая рука свободна для его создания. Урон этой дополнительной атаки равен 1к4 вместо 1к6.

Уровень 9: Клинки души

Теперь при использовании ваших психических клинков вам доступны следующие силы:

Самонаводящиеся удары. Если вы совершаете бросок атаки, используя свои психические клинки, и промахиваетесь по цели, то вы можете совершить бросок одной кости психической энергии и добавить результат к броску атаки. Если благодаря этому атака попадает, то ваша кость психической энергии расходуется.

Психическая телепортация. Бонусным действием вы создаёте психический клинок, расходуете кость психической энергии и бросаете её, после чего метаете клинок в видимое вами незанятое пространство на количество футов, не превышающее 10-кратный результат броска кости психической энергии. Затем вы телепортируетесь в это пространство, а клинок исчезает.

Уровень 13: Психическая завеса

Вы можете сплести завесу из психических помех и укрыться за ней. Действием магия вы получаете состояние невидимый на 1 час или до тех пор, пока самостоятельно не окончите этот эффект (действие не требуется). Эта невидимость заканчивается раньше, если вы наносите существу урон или заставляете его совершить спасбросок.

Использовав это умение, вы не сможете сделать это вновь, пока не закончите продолжительный отдых или не потратите кость психической энергии (действий не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

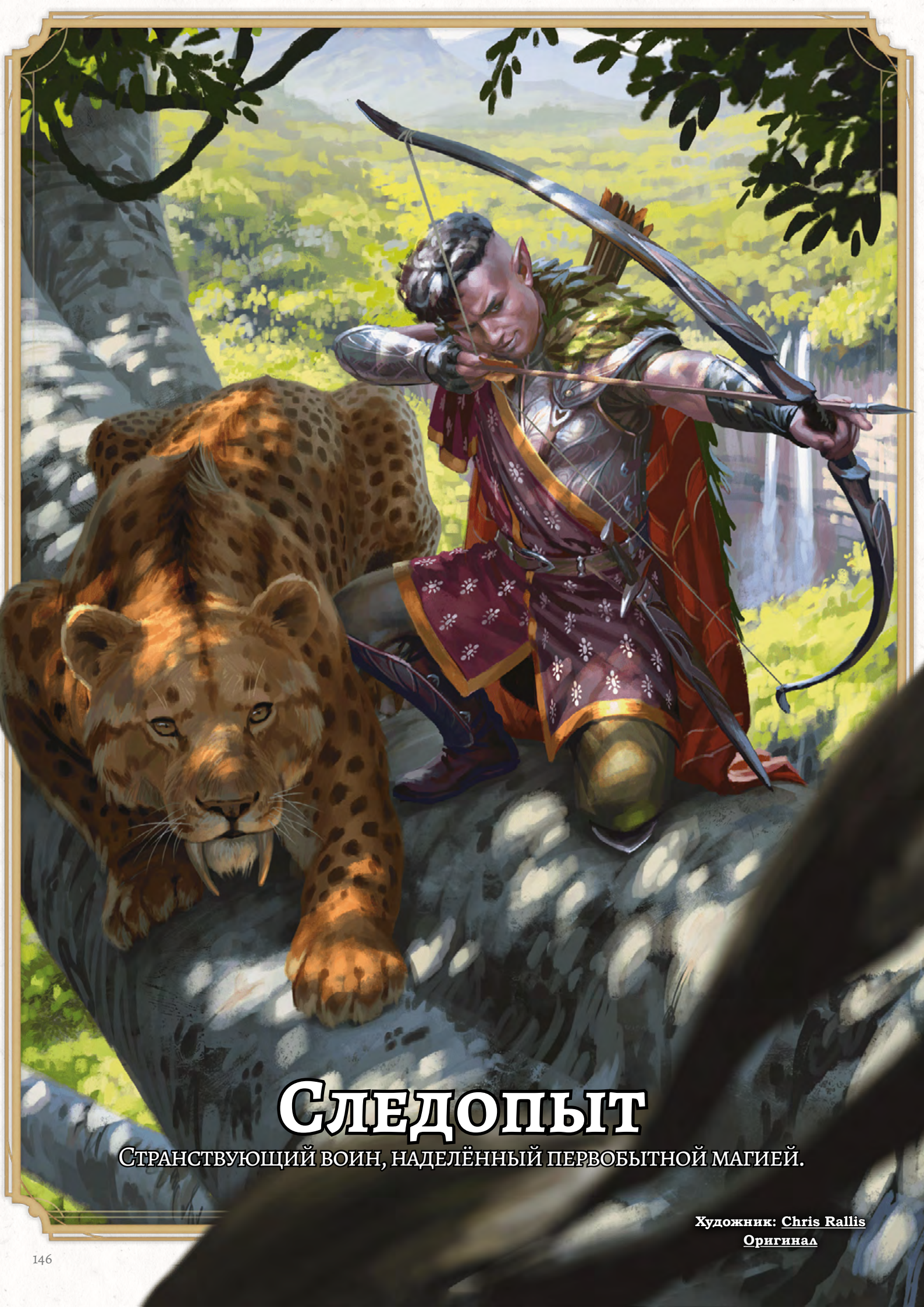
Уровень 17: Раздирание разума

Своими психическими клинками вы можете рассечь разум существа. Когда вы используете свои психические клинки, чтобы нанести урон от Скрытой атаки существу, вы можете заставить это существо совершить спасбросок Мудрости (Сл. 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш бонус мастерства). Если существо проваливает спасбросок, то оно получает состояние ошеломлённый на 1 минуту. Ошеломлённое существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая действие эффекта на себе при успехе.

Использовав это умение, вы не сможете сделать это вновь, пока не закончите продолжительный отдых или не потратите 3 кости психической энергии (действий не требуется), чтобы восстановить использование этой способности.



Художник: Evyn Fong
Оригинал



Следопыт

Странствующий воин, наделённый первобытной магией.

Художник: Chris Rallis
Оригинал

Особенности следопыта

Основная характеристика	Ловкость и Мудрость
Кость хитов	к10 за каждый уровень следопыта
Хиты	10 + Тел. за 1 уровень 6 + Тел. каждый за уровень выше 1
Владение спасбросками	Сила и Ловкость
Владение навыками	Выберите 3: Уход за животными, Атлетика, Проницательность, Анализ, Природа, Внимательность, Скрытность или Выживание
Владение оружием	Простое и воинское оружие
Владение доспехами	Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) Проклёпанная кожа, скимитар, короткий меч, длинный лук, 20 стрел, колчан, фокусировка друидов (веточка омелы), набор путешественника и 7 зм; Б) 150 зм

Вдали от суеты городов, в дебрях беспутных лесов и на просторах необъятных равнин следопыты несут свой вечный дозор. Следопыты учатся выслеживать добычу, подобно хищнику, скрытно передвигаясь по дикой местности и прячась среди зарослей и завалов.

Благодаря своей связи с природой следопыты также могут творить заклинания, используя её первобытную мощь. Следопыт оттачивает свои таланты и магию со смертельным упорством, стремясь защитить мир от разорения чудовищами и тиранами.

Становление следопытом...

Как персонаж 1 уровня

- Получите особенности из таблицы «Особенности следопыта».
- Получите умения следопыта 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения следопыта».

Как мультикласс

- Получите следующие особенности из таблицы «Особенности следопыта»: кость хитов, владение воинским оружием, лёгкими и средними доспехами и щитами, владение одним навыком на выбор из списка навыков следопыта.
- Получите умения следопыта 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения следопыта». См. правила мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные ячейки заклинаний.

Умения класса следопыт [Ranger]

Как следопыт вы получаете следующие умения класса при достижении указанных уровней следопыта. Эти умения перечислены в таблице «Умения следопыта».

Уровень 1: Использование заклинаний

Вы научились использовать магическую сущность природы для наложения заклинаний. Правила наложения заклинаний см. в главе 7. Ниже подробно описано, как применять эти правила к заклинаниям следопыта, которые будут перечислены в списке заклинаний следопыта далее в описании класса.

Ячейки заклинаний. Таблица «Умения следопыта» показывает, сколько ячеек заклинаний вы можете использовать для заклинаний 1+ уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Подготовленные заклинания 1+ уровня. Вы подготавливаете список заклинаний 1+ уровня, которые доступны вам для использования с помощью этого умения. Для начала выберите 2 заклинания 1 уровня из списка заклинаний следопыта. Рекомендуются: Лечение ран и Опутывающий удар.

Количество подготовленных заклинаний в вашем списке увеличивается по мере того, как вы получаете уровни следопыта, как показано в столбце «Подг. закл.» из таблицы «Умения следопыта».

Каждый раз, когда это число увеличивается, выберите дополнительные заклинания из списка заклинаний следопыта, чтобы количество заклинаний вашего списка соответствовало значению в таблице «Умения следопыта». Выбранные заклинания должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний. Например, если вы следопыт 5 уровня, то ваш список подготовленных заклинаний может включать 6 заклинаний следопыта 1 или 2 уровня в любой комбинации.

Если другое умение следопыта даёт вам всегда подготовленные заклинания, то эти заклинания не учитываются в количестве заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но в остальном они считаются заклинаниями следопыта для вас.

Изменение подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете изменить 1 заклинание из вашего списка на другое заклинание из списка заклинаний следопыта, для которого у вас имеется ячейка заклинаний.

Заклинательная характеристика. Мудрость — это ваша заклинательная характеристика для ваших заклинаний следопыта.

Заклинательная фокусировка. В качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний следопыта вы можете использовать фокусировку друидов.

Уровень 1: Избранный враг

У вас всегда подготовлено заклинание Метка охотника. Вы можете наложить его дважды без траты ячейки заклинания и восстанавливаете все потраченные использования этого умения после завершения продолжительного отдыха.

Количество раз, которое вы можете сотворить заклинание без траты ячейки, увеличивается при достижении определённых уровней следопыта, как показано в столбце «Избранный враг» из таблицы «Умения следопыта».

Уровень 1: Оружейные приёмы

Ваша тренировка с оружием позволяет вам использовать оружейные приёмы 2 типов оружия из тех, которыми вы владеете, по вашему выбору. Например, длинных луков и коротких мечей. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете поменять типы оружия. Например, вы можете перейти на использование оружейных приёмов скимитаров и длинных мечей.

Уровень 2: Искусный исследователь

Ваши путешествия наделили вас следующими эффектами:

Компетентность. Выберите одно из ваших владений навыком, для которого у вас нет компетентности. Вы получаете компетентность для этого навыка.

Языки. Вы обучаетесь 2 языкам на выбор из таблиц языков в главе 2.

Умения следопыта

Уровень	БМ	Умения класса	Избранный враг	Подг. закл.	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний				
					1	2	3	4	5
1	+2	Использование заклинаний, Избранный Враг, Оружейные приёмы	2	2	2	-	-	-	-
2	+2	Искусный исследователь, Боевой стиль	2	3	2	-	-	-	-
3	+2	Подкласс следопыта	2	4	3	-	-	-	-
4	+2	Увеличение характеристик	2	5	3	-	-	-	-
5	+3	Дополнительная атака	3	6	4	2	-	-	-
6	+3	Скиталец	3	6	4	3	-	-	-
7	+3	Умение подкласса	3	7	4	3	-	-	-
8	+3	Увеличение характеристик	3	7	4	3	-	-	-
9	+4	Компетентность	4	9	4	3	2	-	-
10	+4	Неутомимый	4	9	4	3	2	-	-
11	+4	Умение подкласса	4	10	4	3	3	-	-
12	+4	Увеличение характеристик	4	10	4	3	3	-	-
13	+5	Беспощадный охотник	5	11	4	3	3	1	-
14	+5	Природная завеса	5	11	4	3	3	1	-
15	+5	Умение подкласса	5	12	4	3	3	2	-
16	+5	Увеличение характеристик	5	12	4	3	3	2	-
17	+6	Меткий охотник	6	14	4	3	3	3	1
18	+6	Дикие чувства	6	14	4	3	3	3	1
19	+6	Эпическая черта	6	15	4	3	3	3	2
20	+6	Убийца врагов	6	15	4	3	3	3	2

Уровень 2: Боевой Стиль

Вы получаете черту боевого стиля по вашему выбору (см. главу 5). Вместо выбора одной из доступных черт, можете выбрать вариант ниже.

Воин-друид. Вы обучаетесь 2 заговорам друида на ваш выбор (список заклинаний друида находится в описании класса друид). Рекомендуется выбрать Наставление и Звёздный огонёк. Выбранные заговоры для вас считаются заклинаниями следопыта, и для их сотворения используется Мудрость. Каждый раз, когда вы получаете уровень следопыта, вы можете заменить 1 из этих заговоров другим заговором друида.

Уровень 3: Подкласс следопыта

Вы получаете подкласс следопыта по вашему выбору. Подклассы Повелителя зверей, Фейского странника, Сумрачного охотника и Охотника подробно изложены после списка заклинаний этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях следопыта. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню следопыта или ниже.

Уровень 4: Улучшение характеристик

Вы получаете черту Улучшение характеристик (см главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту способность на уровнях следопыта 8, 12 и 16.

Уровень 5: Дополнительная атака

Вы можете атаковать 2 раза вместо одного, когда вы совершаете действие атака в свой ход.

Уровень 6: Скиталец

Ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов, если вы не носите тяжёлый доспех. Вы также получаете скорость лазания и плавания, равную вашей скорости передвижения.

Уровень 9: Компетентность

Выберите 2 из ваших владений навыком, для которых у вас нет компетентности. Вы получаете компетентность для этих навыков.

Уровень 10: Неутомимый

Отныне в путешествиях вас поддерживают первобытные силы, предоставляя следующие эфекты:

Временные хиты. Действием магия вы можете дать себе количество временных хитов, равное 1к8 + ваш модификатор Мудрости (минимум 1 хит). Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Снижение истощения. После завершения каждого короткого отдыха ваша степень состояния истощённый (при наличии) уменьшается на 1.

Уровень 13: Беспощадный охотник

Получение урона не прерывает вашу концентрацию при использовании Метки охотника.

Уровень 14: Природная завеса

Вы обращаетесь к духам природы, чтобы они скрыли вас при помощи магии. Бонусным действием, вы можете дать себе состояние невидимый до конца вашего следующего хода.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Уровень 17: Меткий охотник

Вы получаете преимущество при бросках атаки против существа, которое в данный момент отмечено вашей Меткой охотника.

Уровень 18: Дикие чувства

Ваша связь с силами природы предоставляет вам слепое зрение в радиусе 30 футов.

Уровень 19: Эпическая черта

Вы получаете эпическую черту (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется черта Дар пространственного путешествия.

Уровень 20: Убийца врагов

Кость урона, наносимого вашей Меткой охотника, становится равна к10 вместо к6.

Список заклинаний следопыта

В этом разделе представлен список заклинаний следопыта. Заклинания отсортированы по уровню и алфавиту, а также указана школа магии каждого заклинания. В столбце «Спец.» (Специальное) К означает, что заклинание требует концентрации, Р означает, что это ритуал, а М означает, что требуется определённый материальный компонент.

Заклинания следопыта 1 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Град шипов	Вызов	-
Дружба с животными	Очарование	-
Лечение ран	Ограждение	-
Метка охотника	Прорицание	К
Обнаружение болезней и яда	Прорицание	К, Р
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Опутывание	Вызов	К
Опутывающий удар	Вызов	К
Прыжок	Преобразование	-
Разговор с животными	Прорицание	Р
Сигнал тревоги	Ограждение	Р
Скороход	Преобразование	-
Туманное облако	Вызов	К
Чудо-ягоды	Вызов	-

Заклинания следопыта 2 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Бесследное передвижение	Ограждение	К
Дубовая кожа	Преобразование	-
Животные чувства	Прорицание	К, Р
Завеса стрел	Преобразование	-
Защита от яда	Ограждение	-
Магическое оружие	Преобразование	-
Малое восстановление	Ограждение	-
Подмога	Ограждение	-
Поиск животных или растений	Прорицание	Р
Поиск ловушек	Прорицание	-
Поиск объекта	Прорицание	К
Порыв ветра	Воплощение	К
Почтовое животное	Очарование	Р
Призыв духа зверя	Вызов	К, М
Тёмное зрение	Преобразование	-
Тишина	Иллюзия	К, Р
Улучшение характеристики	Преобразование	К
Шипастая поросль	Преобразование	К

Заклинания следопыта 3 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Низшее воскрешение	Некромантия	М
Вызов животных	Вызов	К
Вызов шквала снарядов	Вызов	-
Дневной свет	Воплощение	-
Защита от энергии	Ограждение	К
Стрела-молния	Преобразование	-
Необнаружимость	Ограждение	М
Подводное дыхание	Преобразование	Р
Призыв духа феи	Вызов	К, М
Разговор с растениями	Преобразование	-
Рассеивание магии	Ограждение	-
Рост растений	Преобразование	-
Слияние с камнем	Преобразование	Р
Стена ветра	Воплощение	К
Стихийное оружие	Преобразование	К
Хождение по воде	Преобразование	Р

Заклинания следопыта 4 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Вызов лесных обитателей	Вызов	К
Каменная кожа	Преобразование	К, М
Подчинение зверя	Очарование	К
Поиск существа	Прорицание	К
Призыв духа элементаля	Вызов	К, М
Свобода перемещения	Ограждение	-
Цепкая лоза	Вызов	К

Заклинания следопыта 5 уровня

Заклинание	Школа	Спец
Быстрый колчан	Преобразование	К, М
Вызов залпа	Вызов	-
Высшее восстановление	Ограждение	М
Древесный путь	Вызов	К
Общение с природой	Прорицание	Р
Удар стального ветра	Вызов	М



Подкласс Повелитель зверей
Художник: Alditha Siregar
Оригинал

Подклассы следопыта

Подкласс следопыта — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях следопыта, как указано в подклассе. В этом разделе представлены подклассы Повелитель зверей, Фейский странник, Сумрачный охотник и Охотник.

Повелитель зверей [Beast Master]

Свяжите себя с первобытным зверем

Используя первобытную магию и глубокую связь с миром природы, Повелитель зверей устанавливает мистические узы с особым животным.

Уровень 3: Первобытный спутник

Вы магически призываете первобытного зверя, берущего силу из вашей связи с природой. Выберите его статблок: Наземный зверь, Морской зверь или Небесный зверь. Вы также выбираете тип животного из подходящих для избранного статблока. Какой бы статблок вы ни выбрали, зверь носит первобытную метку, указывающую на его мистическое происхождение.

Зверь дружественен к вам и вашим спутникам и подчиняется вашим командам. Он также исчезает, если вы умираете.

Зверь в бою. В бою зверь действует в ваш ход. Он может перемещаться и использовать реакции самостоятельно, но единственное доступное ему действие — уклонение, если вы не потратите бонусное действие в свой ход, приказывая ему совершить одно из действий из его стаблока или любое другое действие. Когда вы совершаете действие атака, вы также можете потратить одну из ваших атак, приказывая зверю совершить действие Удар зверя. Если вы недееспособны, то зверь может совершать 1 любое действие, не ограничиваясь уклонением.

Восстановление или замена зверя. В течение часа после смерти зверя вы можете действием магия коснуться его и потратить ячейку заклинания 1 уровня или выше. Через минуту зверь возвращается к жизни с полными хитами.

Каждый раз, когда вы завершаете продолжительный отдых, вы можете призвать другого первобытного зверя. Новый зверь появляется в свободном пространстве в пределах 5 футов от вас, и вы выбираете его статблок и внешность. Если у вас уже есть первобытный зверь, призванный этой способностью, то при появлении нового он исчезает.

Уровень 7: Исключительная дрессировка

Когда вы бонусным действием приказываете своему первобытному спутнику совершить действие, то вы также можете приказать ему совершить действие рывок, отход, уклонение или помощь, используя его бонусное действие.

Кроме того, каждый раз, когда зверь попадает броском атаки и наносит урон, то он может нанести урон силовым полем, либо свой обычный тип урона по вашему выбору.

Уровень 11: Звериная ярость

Когда вы приказываете своему зверю использовать действие Удар зверя, то он может совершить его дважды.

Кроме того, когда зверь впервые в каждый ход попадает по существу под действием вашей Метки охотника, то он наносит дополнительный урон силовым полем, равный бонусному урону этого заклинания.

Уровень 15: Общие заклинания

Когда вы накладываете заклинание, направленное на себя, то вы также можете распространить его эффект на первобытного спутника, если он находится в пределах 30 футов от вас.

Морской зверь

Средний зверь, без мировоззрения

КД 13 + ваш модификатор Мудрости

Хиты 5 + пятикратный уровень следопыта (количество костей хитов [к8] зверя равно вашему уровню следопыта)

Скорость 5 фт., плавая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	16	+3	+3	**Вын**	13	+1	+1
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	11	+0	+0

Чувства тёмное зрение 90 фт., ПВ 12

Языки понимает языки, которые знает призыватель

ПО — (0 опыта, БМ равен вашему БМ)

Особенности

Амфибия. Зверь может дышать и на суше, и под водой.

Первичная связь. Вы можете добавить свой бонус мастерства к любой проверке характеристик или спасброску, которые совершает зверь.

Действия

Удар Зверя. *Рукопашная атака:* бонус к попаданию равен вашему модификатору заклинательной атаки, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1к6 + 2 + ваш модификатор Мудрости дробящего или колющего урона (выберите тип, когда призываете зверя). Цель также получает состояние схваченный (Сл. высвобождения равна Сл. спасброска ваших заклинаний).

Небесный зверь

Маленький зверь, без мировоззрения

КД 13 + ваш модификатор Мудрости

Хиты 4 + четырёхкратный уровень следопыта (количество костей хитов [к6] зверя равно вашему уровню следопыта)

Скорость 10 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	14	+2	+3	**Вын**	15	+2	+2
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	11	+0	+0

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки понимает языки, которые знает призыватель

ПО — (0 опыта, БМ равен вашему БМ)

Особенности

Облет. Зверь не провоцирует атаки, когда вылетает из зоны досягаемости врага.

Первичная связь. Вы можете добавить свой бонус мастерства к любой проверке характеристик или спасброску, которые совершает зверь.

Действия

Удар Зверя. *Рукопашная атака:* бонус к попаданию равен вашему модификатору заклинательной атаки, досягаемость 5 фт. Попадание: 1к4 + 3 + ваш модификатор Мудрости рубящего урона.

Наземный зверь

Средний зверь, без мировоззрения

КД 13 + ваш модификатор Мудрости

Хиты 5 + пятикратный уровень следопыта (количество костей хитов [к8] зверя равно вашему уровню следопыта)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	14	+2	+2	**Вын**	15	+2	+2
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	11	+0	+0

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки понимает языки, которые знает призыватель

ПО — (0 опыта, БМ равен вашему БМ)

Особенности

Первичная связь. Вы можете добавить свой бонус мастерства к любой проверке характеристик или спасброску, которые совершает зверь.

Действия

Удар Зверя. *Рукопашная атака:* бонус к попаданию равен вашему модификатору заклинательной атаки, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1к8 + 2 + ваш модификатор Мудрости дробящего, колющего или рубящего урона (выберите тип, когда призываете зверя).

Если перед броском атаки зверь продвинулся к цели не менее чем на 20 футов по прямой, то цель получает дополнительно 1к6 урона того же типа; если цель является существом большого размера или менее, то она также получает состояние лежащий ничком.



Подкласс Фейский странник
Художник: John Grello
Оригинал

Фейский странник [Fey Wanderer]

Сражайтесь с весельем и яростью фей

Благодаря дару архифеи или преобразившему вас месту в Стране фей, вас окружает фейская таинственность. Как бы вы ни приобрели свою магию фей, теперь вы — Фейский странник. Ваш радостный смех осветляет сердца угнетенных, а ваше воинское мастерство наводит ужас на врагов, ибо веселье фей велико, а их ярость — ужасна.

Уровень 3: Ужасающие удары

Вы можете усилить удары своего оружия с помощью ошеломляющей магии, черпаемой из мрачных лощин Страны фей. Когда вы поражаете существо оружием, то вы можете нанести цели дополнительно 1к4 урона психической энергией, но цель может получить этот дополнительный урон только один раз в ход. Дополнительный урон увеличивается до 1к6, когда вы достигаете 11 уровня следопыта.

Уровень 3: Заклинания Фейского странника

Когда вы достигнете уровня следопыта, указанного в таблице «Заклинания Фейского странника», то перечисленные заклинания будут всегда считаться для вас подготовленными.

Вы также обладаете благословением фей. Выберите его из таблицы «Дары фей» или определите случайным образом.

Заклинания Фейского странника

Уровень следопыта	Подготовленные заклинания
3	Очарование личности
5	Туманный шаг
9	Призыв духа феи
13	Переносящая дверь
17	Фальшивый двойник

Дары фей

1к6	Дар
1	Пока вы совершаете короткий или продолжительный отдых, вокруг вас порхают иллюзорные бабочки.
2	С приходом рассвета в ваших волосах распускаются цветы.
3	От вас исходит едва уловимый запах корицы, лаванды, мускатного ореха либо другой успокаивающей травы или специи.
4	Ваша тень танцует, пока никто не смотрит прямо на неё.
5	У вас прорастают рога (например, оленьи).
6	Ваша кожа и волосы меняют цвет с каждым рассветом.

Уровень 3: Потусторонние чары

Когда вы совершаете проверку Харизмы, вы получаете к ней бонус, равный вашему модификатору Мудрости (минимум +1).

Кроме того, вы приобретаете владение одним из следующих навыков по вашему выбору: Обман, Выступление или Убеждение.

Уровень 7: Обворожительная уловка

Магия Страны Фей охраняет ваш разум. Вы совершаете с преимуществом спасброски от состояний очарованный или испуганный.

Кроме того, если вы или существо, которое вы видите в пределах 120 футов от вас, преуспеете в спасброске от состояний очарованный или испуганный, то вы можете использовать свою реакцию, чтобы заставить другое существо, которое вы видите в пределах 120 футов от вас, совершить спасбросок Мудрости со Сл. спасброска ваших заклинаний. Если спасбросок провален, то цель становится очарованной или испуганной вами (по вашему выбору) на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, избавляясь от эффекта на себе при успешном спасброске.

Уровень 11: Фейская подмога

Вы можете накладывать заклинание Призыв духа феи без материального компонента. Вы также способны единожды наложить его без ячейки заклинания и сможете сделать это снова, когда закончите продолжительный отдых.

Каждый раз, когда вы начинаете накладывать это заклинание, вы можете изменить его так, чтобы оно не требовало концентрации. Если вы решите так сделать, то его продолжительность составляет 1 минуту.

Уровень 15: Туманный странник

Вы можете накладывать заклинание Туманный шаг, не тратя ячейки заклинания. Вы можете сделать это количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз), и вы восстанавливаете все израсходованные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Кроме того, всякий раз, когда вы накладываете заклинание туманный шаг, вы можете взять с собой одно согласное существо, которое видите в пределах 5 футов от вас. Это существо телепортируется в любое свободное пространство по вашему выбору в пределах 5 футов от вашего места назначения.



Художник: Mike Pape
Оригинал



Подкласс Сумрачный охотник
Художник: Polar Engine
Оригинал

Сумрачный охотник [Gloom Stalker]

Используйте магию теней в борьбе с врагами

Сумрачные охотники ощущают себя как дома даже в самых тёмных местах. Они орудуют магией Царства теней, направляя её против врагов, что рыщут во мраке.

Уровень 3: Угроза из засады

Вы овладели мастерством создания опасных засад, получая следующие эффекты:

Прыжок из засады. В начале вашего первого хода в каждом бою ваша скорость увеличивается на 10 футов до конца этого хода.

Ужасающий удар. Когда вы совершаете атаку оружием по существу и попадаете, то можете дополнительно нанести ему 2к6 урона психической энергией. Вы можете использовать это преимущество только раз в ход и количество использований равно вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все израсходованные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Бонус к инициативе. Совершая бросок инициативы, вы можете добавить к нему значение вашего модификатора Мудрости.

Уровень 3: Заклинания Сумрачного охотника

Когда вы достигнете уровня следопыта, указанного в таблице «Заклинания Сумрачного охотника», перечисленные заклинания будут всегда считаться для вас подготовленными.

Заклинания Сумрачного охотника

Уровень следопыта	Подготовленные заклинания
3	Маскировка
5	Трюк с верёвкой
9	Ужас
13	Высшая невидимость
17	Притворство

Уровень 3: Теневой взор

Вы получаете тёмное зрение с радиусом 60 футов. Если на момент получения этой черты вы уже имеете тёмное зрение, то его досягаемость увеличивается на 60 футов.

Вы также сведущи в уклонении от существ, которые полагаются на тёмное зрение. Находясь во тьме, вы находитесь в состоянии невидимый для любого существа, полагающегося на тёмное зрение, чтобы увидеть вас в этой тьме.

Уровень 7: Железный разум

Вы отточили технику сопротивления воздействующим на разум силам. Вы получаете владение спасбросками Мудрости. Если вы уже им владеете, то вместо этого вы получаете владение спасброском Интеллекта или Харизмы (на ваш выбор).

Уровень 11: Напор охотника

Урон психической энергией вашего Ужасающего удара становится равным 2к8. Кроме того, когда вы используете эффект Ужасающий удар вашего умения Угроза из засады, то вы можете наложить один из следующих дополнительных эффектов:

Внезапный удар. Вы можете совершить ещё одну атаку тем же оружием против другого существа, находящегося в пределах 5 футов от первоначальной цели и в пределах досягаемости оружия.

Массовый ужас. Цель и каждое существо в пределах 10 футов от неё должны сделать спасбросок Мудрости против Сл. спасброска ваших заклинаний. Если спасбросок провален, то существо получает состояние испуганный до начала вашего следующего хода.

Уровень 15: Теневое уклонение

Каждый раз, когда существо совершает атаку против вас, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы наложить на него помеху. Независимо от того, попадает атака или нет, вы можете телепортироваться на расстояние до 30 футов в незанятое и видимое вами пространство.

Охотник [Hunter]

Оберегайте людей и природу от разрушения

Вы преследуете добычу на любой местности, используя свои способности Охотника, чтобы защитить природу и людей от сил, которые стремятся их уничтожить.

Уровень 3: Знания охотника

Вы можете призвать силы природы, чтобы выявить определённые сильные и слабые стороны вашей добычи. Пока существо отмечено вашей Меткой охотника, вы знаете, есть ли у него иммунитеты, сопротивления или уязвимости, а также какие они.

Уровень 3: Добыча охотника

Вы получаете одно из следующих умений на выбор. Каждый раз, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых, вы можете заменить выбранное умение другим.

Убийца колоссов. Ваше упорство может повергнуть самых стойких врагов. Если вы попадаете по существу атакой оружием и его хиты ниже максимума, то это оружие наносит ему дополнительно 1к8 урона. Вы можете нанести этот дополнительный урон только 1 раз в ход.

Сокрушитель орд. Один раз в каждый свой ход, когда вы совершаете атаку оружием, вы можете совершить ещё одну атаку тем же оружием по другому существу, находящемуся в пределах досягаемости вашего оружия и в пределах 5 футов от первичной цели, если это существо ещё не было атаковано вами в этот ход.

Уровень 7: Оборонительная тактика

Вы получаете одно из следующих умений на выбор. Каждый раз, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых, вы можете заменить выбранное умение другим.

Побег от орды. Провоцированные атаки по вам совершаются с помехой.

Защита от мультиатаки. Если существо попадает по вам атакой, то оно получает помеху на все свои последующие атаки по вам в этот ход.

Уровень 11: Улучшенная добыча охотника

Один раз за ход, когда вы наносите урон существу, отмеченному вашей Меткой охотника, вы также можете нанести дополнительный урон от этого заклинания другому существу, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от первого существа.

Уровень 15: Улучшенная защита охотника

Когда вы получаете урон, то вы можете реакцией дать себе сопротивление к этому урону и любому другому урону того же типа до конца текущего хода.



Подкласс Охотник
Художник: Katerina Ladon
Оригинал



Чародей

Блистательный маг с врождённой магией.

Художник: Evyn Fong
Оригинал

Особенности чародея

Основная характеристика	Харизма
Кость хитов	к6 за каждый уровень чародея
Хиты	6 + Тел. за 1 уровень 4 + Тел. каждый за уровень выше 1
Владение спасбросками	Телосложение и Харизма
Владение навыками	Выберите 2: Аркана, Обман, Проницательность, Запугивание, Убеждение или Религия
Владение оружием	Простое оружие
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) Копьё, 2 кинжала, магическая фокусировка (кристалл), набор исследователя подземелий и 28 зм; Б) 50 зм

Чародеи управляют врождённой магией, впечатанной в их сущности. Некоторые чародеи не могут назвать источник своей силы, в то время как другие связывают её со странными событиями в их личной или семейной истории. Благословение дракона или дриады при рождении ребёнка или удар молнии с ясного неба могут стать причиной дара чародея. Также причиной может стать дар божества, воздействие необычной магии другого плана или взгляд в тайны мироздания. Каков бы ни был источник, результатом является неизгладимый след на чародее — бурлящая магия, которая может передаваться через поколения.

Чародеи не учатся магии; сырая, кипящая сила магии является частью их самих. Основное искусство чародея заключается в том, чтобы научиться управлять и направлять эту врождённую магию, открывая для себя новые, поразительные способы высвобождения своей силы. По мере того как чародеи овладевают своей врождённой магией, они становятся всё более связанными с её источником, развивая уникальные способности, отражающие её происхождение.

Чародеи редки. В некоторых семейных линиях появляется ровно один чародей в каждом поколении, но чаще всего таланты к чародейству возникают случайно. Люди, обладающие этой магической силой, вскоре понимают, что она не хочет оставаться в тени. Магия чародея жаждет, чтобы её применили.

Становление чародеем...

Как персонаж 1 уровня

- Получите особенности в таблице «Особенности чародея».
- Получите умения чародея 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения чародея».

Как мультикласс

- Получите кости хитов из таблицы «Особенности чародея».
- Получите умения чародея 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения чародея». См. правила мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные ячейки заклинаний.

Умения класса чародей [Sorcerer]

Как чародей вы получаете следующие умения класса при достижении указанных уровней чародея. Эти умения перечислены в таблице «Умения чародея».

Уровень 1: Использование заклинаний

Вы можете накладывать заклинания, используя свою врожденную магию. Правила наложения заклинаний см. в главе 7. Ниже подробно описано, как применять эти правила к заклинаниям чародея, которые будут перечислены в списке заклинаний чародея далее в описании класса.

Заговоры. Вы знаете 4 заговора по вашему выбору из списка заклинаний чародея. Рекомендуются: Свет, Фокусы, Электрошок и Чародейская вспышка.

Каждый раз, когда вы получаете уровень чародея, вы можете заменить 1 из ваших заговоров другим заговором по вашему выбору из списка заклинаний чародея.

При достижении 4 и 10 уровней чародея, вы изучаете дополнительный заговор по вашему выбору из списка заклинаний чародея, как показано в столбце «Заговоры» из таблицы «Умения чародея».

Ячейки заклинаний. Таблица «Умения чародея» показывает, сколько ячеек заклинаний вы можете использовать для заклинаний 1+ уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Подготовленные заклинания 1+ уровня. Вы подготавливаете список заклинаний 1+ уровня, которые доступны вам для использования с помощью этого умения. Для начала выберите 2 заклинания 1 уровня из списка заклинаний чародея. Рекомендуются: Огненные ладони и Обнаружение магии.

Количество подготовленных заклинаний в вашем списке увеличивается по мере того, как вы получаете уровни чародея, как показано в столбце «Подг. закл.» из таблицы «Умения чародея».

Каждый раз, когда это число увеличивается, выберите дополнительные заклинания из списка заклинаний чародея, чтобы количество заклинаний вашего списка соответствовало значению в таблице «Умения чародея». Выбранные заклинания должны быть того уровня, для которых у вас есть ячейка заклинаний. Например, если вы чародей 3 уровня, то ваш список подготовленных заклинаний может включать 6 заклинаний чародея 1 и 2 уровней в любой комбинации.

Если другое умение чародея даёт вам всегда подготовленные заклинания, то эти заклинания не учитываются в количестве заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но в остальном они считаются заклинаниями чародея для вас.

Изменение подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень чародея, вы можете изменить 1 заклинание из вашего списка на другое заклинание из списка заклинаний чародея, для которых у вас имеется ячейка заклинаний.

Заклинательная характеристика. Харизма — это ваша заклинательная характеристика для ваших заклинаний чародея.

Заклинательная фокусировка. В качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний чародея вы можете использовать магическую фокусировку.

Умения чародея

Уровень	БМ	Умения чародея	Очки чародейства	Заговоры	Подг. Закл.	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Использование заклинаний, Врождённое чародейство	—	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Источник магии, Метамагия	2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Подкласс чародея	3	4	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Улучшение характеристик	4	5	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Восстановление магии	5	5	9	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Умение подкласса	6	5	10	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	Воплощённая магия	7	5	11	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Улучшение характеристик	8	5	12	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	—	9	5	14	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Метамагия	10	6	15	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	—	11	6	16	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Улучшение характеристик	12	6	16	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	—	13	6	17	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Умение подкласса	14	6	17	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	—	15	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Улучшение характеристик	16	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Метамагия	17	6	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Умение подкласса	18	6	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Эпическая черта	19	6	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Апофеоз магии	20	6	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Уровень 1: Врождённое чародейство

Событие в вашем прошлом оставило неизгладимый след, наполнив вас бурлящей магией. Бонусным действием вы можете выпустить эту магию на 1 минуту, во время которой вы получаете следующие эффекты:

- Сл. спасброска ваших заклинаний чародея увеличивается на 1.
- Вы получаете преимущество на броски атаки заклинаний чародея, которые вы накладываете.

Вы можете использовать эту способность дважды и восстанавливаете все использованные её применения после продолжительного отдыха.

Уровень 2: Источник магии

Вы можете воспользоваться источником магии внутри себя. Этот источник представлен единицами чародейства, которые позволяют вам создавать различные магические эффекты.

У вас есть 2 очка чародейства, и вы получаете больше по мере повышения уровня, как указано в колонке «Очки чародейства» из таблицы «Умения чародея». Вы не можете иметь больше очков чародейства, чем указано в таблице для вашего уровня. Вы восстанавливаете все потраченные очки чародейства после продолжительного отдыха.

Вы можете использовать свои очки чародейства для активации следующих опций, а также других особенностей, таких как Метамагия, которые требуют траты очков.

Преобразование ячеек заклинаний в единицы чародейства. Вы можете потратить ячейку заклинания, чтобы получить количество очков чародейства, равное уровню ячейки (действие не требуется).

Создание ячеек заклинаний. Бонусным действием вы можете преобразовать неиспользованные очки чародейства в 1 ячейку заклинания. Таблица «Создание ячеек заклинаний» показывает стоимость создания ячейки заклинания определённого уровня и минимальный уровень чародея, который вам нужен, чтобы создать ячейку. Вы не можете создать ячейку заклинания выше 5 уровня.

Любая ячейка заклинания, созданная с помощью этой особенности, исчезает, когда вы завершаете продолжительный отдых.

Создание ячеек заклинаний

Уровень ячейки заклинания	Стоимость очков чародейства	Минимальный уровень чародея
1	2	2
2	3	3
3	5	5
4	6	7
5	7	9

Уровень 2: Метамагия

Поскольку ваша магия исходит изнутри, вы можете изменять свои заклинания, чтобы они соответствовали вашим нуждам. Вы получаете 2 варианта метамагии на ваш выбор из раздела «Варианты метамагии», который описан позже в этом классе. Вы используете выбранные варианты для временной модификации заклинаний, которые накладываете. Чтобы использовать вариант, вы должны потратить количество очков чародейства, которое он требует.

Вы можете использовать только 1 вариант метамагии на заклинание при его наложении, если иное не указано в одном из этих вариантов.

Каждый раз, когда вы получаете уровень чародея, вы можете заменить 1 из своих вариантов метамагии на тот, который вам неизвестен. Вы получаете ещё 2 варианта на 10 уровне чародея и ещё два на 17 уровне чародея.

Уровень 3: Подкласс чародея

Вы получаете подкласс чародея по вашему выбору. Подклассы Аберрантный разум, Заводная душа, Драконья кровь и Дикая магия подробно изложены после списка заклинаний этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях чародея. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню чародея или ниже.

Уровень 4: Улучшение характеристик

Вы получаете черту Улучшение характеристик (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту черту на уровнях чародея 8, 12 и 16.

Уровень 5: Восстановление магии

Когда вы завершаете короткий отдых, вы можете восстановить потраченные очки чародейства, но не больше числа, равного половине вашего уровня чародея (округляя в меньшую сторону). После использования этого умения, вы не можете его использовать снова до завершения продолжительного отдыха.

Уровень 7: Воплощённая магия

Если у вас не осталось использования Врождённого чародейства, то вы можете потратить 2 единицы чародейства, чтобы активировать Врождённое чародейство бонусным действием.

Кроме того, пока ваше умение Врождённое чародейство активно, вы можете применять до 2 вариантов вашей метамагии на каждое накладываемое вами заклинание.

Уровень 19: Эпическая черта

Вы получаете эпическую черту (см. главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется черта Дар пространственного путешествия.

Уровень 20: Апофеоз магии

Пока ваше умение Врождённое чародейство активно вы можете использовать 1 вариант метамагии в каждый свой ход без траты единиц чародейства.



Художник: Julia Metzger
Оригинал

Варианты метамагии

Следующие варианты доступны для вашего умения Метамагия. Эти варианты указаны в алфавитном порядке.

Аккуратное заклинание [Careful Spell]

Стоимость: 1 очко чародейства

Когда вы накладываете заклинание, которое вынуждает других существ совершить спасбросок, вы можете защитить некоторых из них от магического воздействия. Для этого потратьте 1 очко чародейства и выберите существ в количестве, равном вашему модификатору Харизмы (минимум 1 существо). Указанные существа автоматически преуспевают в спасброске от данного заклинания и не получают урона вовсе, если бы получали половину урона при успешном спасброске.

Далёкое заклинание [Distant Spell]

Стоимость: 1 очко чародейства

При накладывании заклинания, дистанция которого 5 футов и более, вы можете потратить 1 очко чародейства, чтобы удвоить это расстояние. При накладывании заклинания с дистанцией «Касание», вы можете потратить 1 очко чародейства, чтобы увеличить это расстояние до 30 футов.

Ищущее заклинание [Seeking Spell]

Стоимость: 1 очко чародейства

Если вы совершили бросок атаки для заклинания и промахнулись, то вы можете потратить 1 очко чародейства, чтобы перебросить к20, и должны использовать результат нового броска.

Вы можете использовать Ищущее заклинание, даже если уже использовали другой вариант Метамагии во время произнесения заклинания.

Непреодолимое заклинание [Heightened Spell]

Стоимость: 2 очка чародейства

Когда вы накладываете заклинание, которое вынуждает существо совершить спасбросок для защиты от его эффектов, вы можете потратить 2 очка чародейства, чтобы одна из целей заклинания совершала спасброски от этого заклинания с помехой.

Неуловимое заклинание [Subtle Spell]

Стоимость: 1 очко чародейства

Во время накладывания заклинания вы можете потратить 1 очко чародейства, чтобы сотворить его без вербальных, соматических и материальных компонентов, за исключением материальных компонентов, которые расходуются заклинанием, или которые имеют цену, указанную в заклинании.

Преобразованное заклинание [Transmuted Spell]

Стоимость: 1 очко чародейства

Когда вы накладываете заклинание, которое наносит тип урона из нижеперечисленных, вы можете потратить 1 очко чародейства, чтобы изменить этот тип урона на: кислотный, холодный, огненный, электрический, ядовитый или звуковой.

Продлённое заклинание [Extended Spell]

Стоимость: 1 очко чародейства

При накладывании заклинания с длительностью 1 минута или более, вы можете потратить 1 очко чародейства, чтобы удвоить это время, вплоть до максимального в 24 часа.

Если данное заклинание требует концентрации, то вы получаете преимущество на любой спасбросок, который вы совершаете для поддержания концентрации.

Удвоенное заклинание [Twinned Spell]

Стоимость: 1 очко чародейства

Когда вы накладываете заклинание, такое как, например, Очарование личности, которое может нацелиться на ещё одно существо, если будет наложено с использованием ячейки более высокого уровня, вы можете потратить 1 очко чародейства, чтобы увеличить эффективный уровень заклинания на 1.

Усиленное заклинание [Empowered Spell]

Стоимость: 1 очко чародейства

При совершении броска урона от заклинания вы можете потратить 1 очко чародейства, чтобы перебросить несколько костей урона, вплоть до количества, равного вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы должны использовать новое выпавшее значение.

Вы можете использовать Усиленное заклинание, даже если уже использовали другой вариант Метамагии во время произнесения заклинания.

Ускоренное заклинание [Quickened Spell]

Стоимость: 2 очка чародейства

Когда вы накладываете заклинание с длительностью наложения «1 действие», вы можете потратить 2 очка чародейства, чтобы изменить время наложения на «Бонусное действие» для этого наложения. Вы не можете изменять заклинания таким образом, если уже наложили заклинание 1+ уровня в текущем ходу, а также вы не можете накладывать заклинания 1+ уровня в этот ход после изменения заклинания описанным образом.

Список заклинаний чародея

В этом разделе представлен список заклинаний чародея. Заклинания упорядочены по уровню заклинаний, расположены в алфавитном порядке, и для каждого заклинания указана школа магии. В колонке «Особое» К означает, что заклинание требует Концентрации, Р - что это Ритуал, а М - что для него требуется определённый материальный компонент.

Заклинания 0 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Брызги кислоты	Воплощение	-
Волшебная рука	Вызов	-
Дружба	Очарование	К
Защита от оружия	Ограждение	К
Леденящее прикосновение	Некромантия	-
Луч холода	Воплощение	-
Малая иллюзия	Иллюзия	-
Меткий удар	Прорицание	-
Огненный снаряд	Воплощение	-
Пляшущие огоньки	Иллюзия	К
Починка	Преобразование	-
Раскат грома	Воплощение	-
Расщепление разума	Очарование	-
Свет	Воплощение	-
Сообщение	Преобразование	-
Фокусы	Преобразование	-
Чародейская вспышка	Воплощение	-
Электрошок	Воплощение	-
Элементализм	Преобразование	-
Ядовитые брызги	Некромантия	-

Заклинания 1 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Безмолвный образ	Иллюзия	К
Ведьмин снаряд	Воплощение	К
Волна грома	Воплощение	-
Волшебная стрела	Воплощение	-
Доспехи мага	Ограждение	-
Ледяной кинжал	Вызов	-
Луч болезни	Некромантия	-
Маскировка	Иллюзия	-
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Огненные ладони	Воплощение	-
Очарование личности	Очарование	-
Падение пёрышком	Преобразование	-
Понимание языков	Прорицание	Р
Поспешное отступление	Преобразование	К
Прыжок	Преобразование	-
Псевдожизнь	Некромантия	-
Сверкающие брызги	Иллюзия	-
Скольжение	Вызов	-
Туманное облако	Вызов	К
Усыпление	Очарование	К
Цветной шарик	Воплощение	М
Щит	Ограждение	-

Заклинания 2 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Видение невидимого	Прорицание	-
Внушение	Очарование	К
Воображаемая сила	Иллюзия	К
Глухота/слепота	Преобразование	-
Горящий клинок	Воплощение	К
Дребезги	Воплощение	-
Дыхание дракона	Преобразование	К
Корона безумия	Очарование	К
Левитация	Преобразование	К
Арканная регенерация	Ограждение	-
Магическое оружие	Преобразование	-
Невидимость	Иллюзия	К
Облако кинжалов	Вызов	К
Обнаружение мыслей	Прорицание	К
Стук	Преобразование	-
Отражения	Иллюзия	-
Палящий луч	Воплощение	-
Паук	Преобразование	К
Паутина	Вызов	К
Порыв ветра	Воплощение	К
Пронзание разума	Прорицание	К
Пылающий шар	Воплощение	К
Размытый образ	Иллюзия	К
Смена обличья	Преобразование	К
Тёмное зрение	Преобразование	-
Туманный шаг	Вызов	-
Тьма	Воплощение	К
Увеличение/уменьшение	Преобразование	К
Удержание личности	Очарование	К
Улучшение характеристики	Преобразование	К

Заклинания 3 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Газообразная форма	Преобразование	К
Гипнотический узор	Иллюзия	К
Дневной свет	Воплощение	-
Замедление	Преобразование	К
Защита от энергии	Ограждение	К
Зловонное облако	Вызов	К
Контрзаклинание	Ограждение	-
Мерцание	Преобразование	-
Метель	Вызов	К
Молния	Воплощение	-
Образ	Иллюзия	К
Огненный шар	Воплощение	-
Подводное дыхание	Преобразование	Р
Подсматривание	Прорицание	К, М
Полёт	Преобразование	К
Прикосновение вампира	Некромантия	К
Рассеивание магии	Ограждение	-
Ужас	Иллюзия	К
Ускорение	Преобразование	К
Хождение по воде	Преобразование	Р
Языки	Прорицание	-

Заклинания 4 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Высшая невидимость	Иллюзия	К
Град	Воплощение	-
Едкий шар	Воплощение	-
Изгнание	Ограждение	К
Каменная кожа	Преобразование	К, М
Огненный щит	Воплощение	-
Очарование монстра	Очарование	-
Переносящая дверь	Вызов	-
Подчинение зверя	Очарование	К
Полиморф	Преобразование	К
Смятение	Очарование	К
Стена огня	Воплощение	К
Усыхание	Некромантия	-

Заклинания 5 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Длань Бигби	Воплощение	К
Конус холода	Воплощение	-
Круг телепортации	Вызов	М
Нашествие насекомых	Вызов	К
Облако смерти	Вызов	К
Оживление вещей	Преобразование	К
Подчинение личности	Очарование	К
Притворство	Иллюзия	-
Синаптический разряд	Очарование	-
Сотворение	Иллюзия	-
Стена камня	Воплощение	К
Телекинез	Преобразование	К
Удержание чудовища	Очарование	К

Заклинания 6 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Движение почвы	Преобразование	К
Истинное зрение	Прорицание	М
Круг смерти	Некромантия	М
Магические врата	Вызов	К
Множественное внушение	Очарование	-
Окаменение	Преобразование	К
Отилюков ледяной шар	Воплощение	-
Цепная молния	Воплощение	-
Разящее око	Некромантия	К
Распад	Преобразование	-
Солнечный луч	Воплощение	К
Сфера неуязвимости	Ограждение	К

Заклинания 7 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Замедленный огненный шар	Воплощение	К
Изменение тяготения	Преобразование	К
Огненная буря	Воплощение	-
Перст смерти	Некромантия	-
Радужные брызги	Воплощение	-
Телепортация	Вызов	-
Уход в иной план	Вызов	М
Эфирность	Вызов	-

Заклинания 8 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Воспламеняющаяся туча	Вызов	К
Демиплан	Вызов	-
Землетрясение	Преобразование	К
Подчинение чудовища	Очарование	К
Слово силы: ошеломление	Очарование	-
Солнечный ожог	Воплощение	-

Заклинания 9 уровня

Заклинание	Школа	Особое
Врата	Вызов	К, М
Желание	Вызов	-
Метеоритный дождь	Воплощение	-
Остановка времени	Преобразование	-
Слово силы: смерть	Очарование	-

Подклассы чародея

Подкласс чародея - это специализация, открывающая доступ к определённым умениям на определённых уровнях чародея, как указано в подклассе. В этом разделе представлены Аберрантный разум, Заводная душа, Драконья кровь и Дикая магия.

Аберрантный разум [Aberrant Sorcery]

Овладейте неестественной психической силой

Чужеродное влияние оплело своими щупальцами ваш разум, даруя вам психическую силу. Теперь вы можете касаться разумов других существ с помощью этой силы и изменять мир вокруг себя. Будет ли эта сила сиять в вас, как маяк надежды для других? Или вы станете источником ужаса для тех, кто почувствует укол вашего разума?

Возможно психические ветра из Астрального плана принесли вам психическую энергию, или вы подверглись воздействию искажённого влияния Дальнего предела. Альтернативно — вам имплантировали головастика свежевателя разума, но ваша трансформация в иллитида так и не произошла; теперь психические силы головастика ваши. Как бы вы ни приобрели эту силу, ваш разум пылает ею.

Уровень 3: Психические заклинания

При достижении уровней чародея, указанных в таблице «Психические заклинания», вы всегда имеете подготовленными нижеописанные заклинания.

Психические заклинания

Уровень чародея	Заклинания
3	Расщепление разума, Руки Хадара, Диссонирующий шёпот, Умиротворение, Обнаружение мыслей
5	Голод Хадара, Послание
7	Эвардовы чёрные щупальца, Призыв духа аберрации
9	Ментальная связь Рэри, Телекинез

Уровень 3: Телепатическая речь

Вы можете установить телепатическую связь между своим разумом и разумом другого существа. Бонусным действием выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. Вы и выбранное существо можете телепатически говорить друг с другом, пока находитесь в пределах количества миль друг от друга, равному вашему модификатору Харизмы (минимум 1 миля). Чтобы вы могли понимать друг друга, каждый из вас должен мысленно говорить на языке, знакомом другому.

Телепатическая связь длится в течение количества минут, равному вашему уровню чародея. Она заканчивается раньше, если вы используете это умение, чтобы сформировать связь с другим существом.

Уровень 6: Психическая защита

Вы получаете сопротивление к урону психической энергией и совершаете с преимуществом спасброски от состояний очарованный или испуганный, чтобы избежать или завершить эти состояния.



Подкласс Аберрантный разум
Художник: Iqnatius Budi
Оригинал

Уровень 6: Психическое чародейство

Когда вы накладываете любое заклинание 1+ уровня из списка «Психические заклинания», вы можете накладывать его, потратив ячейку заклинания как обычно, или потратив количество единиц чародейства, равное уровню заклинания.

Если вы накладываете заклинание, используя единицы чародейства, то оно не требует вербальных, соматических и материальных компонентов, кроме тех материальных, что расходуются заклинанием или имеют стоимость.

Уровень 14: Откровение во плоти

Вы можете высвободить аберрантную истину, скрытую внутри вас. Бонусным действием вы можете потратить 1 или более единиц чародейства, чтобы волшебным образом преобразовать своё тело на 10 минут. За каждую потраченную единицу чародейства вы можете получить 1 из следующих свойств по вашему выбору, действие которых длится до окончания трансформации:

Видеть невидимое. Вы можете увидеть любое существо в состоянии невидимый в радиусе 60 футов, если оно не находится за полным укрытием. Ваши глаза также становятся чёрными или превращаются в извивающиеся сенсорные отростки.

Блестящий полёт. Вы получаете скорость полёта, равную вашей скорости ходьбы, и можете парить. Когда вы летите, ваша кожа блестит от слизи или сияет неестественным светом.

Водная адаптация. Вы получаете скорость плавания, равную удвоенной скорости ходьбы, и можете дышать под водой. Кроме того, из вашей шеи вырастают жабры, либо они выходят веером из-за ваших ушей, ваши пальцы становятся перепончатыми или у вас вырастают извивающиеся реснички.

Червеобразное движение. Ваше тело, вместе с любым снаряжением, которое вы носите или несёте, становится скользким и податливым. Вы можете проходить через любое узкое пространство до 1 дюйма без протискивания и можете потратить 5 футов передвижения, чтобы избежать немагических пут или состояния схваченный.

Уровень 18: Искажающий взрыв

Вы можете высвободить искривляющую пространство аномалию. Действием магия вы можете телепортироваться в незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах 120 футов. Сразу же после того, как вы исчезнете, каждое существо в пределах 30 футов от места, где вы находились, должно совершить спасбросок Силы против Сл. вашего спасброска заклинаний. В случае провала существо получает 3к10 урона силовым полем и притягивается по прямой к месту, где вы находились, останавливаясь в незанятом пространстве как можно ближе к вашей прежней позиции. В случае успеха существо получает только половину урона.

Единожды использовав это умение, вы не можете воспользоваться им вновь, пока не завершите продолжительный отдых, либо не потратите 5 очков чародейства (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

Заводная душа [Clockwork Sorcery]

Направляйте космические силы порядка

Космическая сила порядка наполнила вас магией. Эта сила проистекает из Механуса или подобного ему царства — плана существования, сформированного исключительно соображениями эффективности, как у часового механизма. Вы или кто-то из вашего рода могли быть вовлечены в махинации модронов — существ порядка, населяющих Механус. Возможно, кто-то из ваших предков даже принимал участие в Великом марше модронов. Каким бы ни был источник мощи внутри вас, сила порядка может показаться странной другим, но для вас это часть огромной и славной системы.

Уровень 3: Заводная магия

При достижении уровней чародея, указанных в таблице «Заводная магия», вы всегда имеете подготовленными нижеописанные заклинания.

Заводная магия

Уровень чародея	Заклинания
3	Сигнал тревоги, Защита от зла и добра, Подмога, Малое восстановление
5	Рассеивание магии, Защита от энергии
7	Свобода перемещения, Призыв духа конструкта
9	Высшее восстановление, Стена силы

Кроме того, обратитесь к таблице «Проявления порядка» и выберите или случайным образом определите способ проявления вашей связи с порядком в момент накладывания любого из ваших заклинаний чародея.

Проявления порядка

1к6	Проявление
1	Позади вас парят призрачные шестерёнки.
2	В ваших глазах вращаются стрелки часов.
3	Ваша кожа сияет медным блеском.
4	Ваше тело покрывают парящие уравнения и геометрические объекты.
5	Ваша заклинательная фокусировка временно принимает форму крошечного часового механизма.
6	Вы и те, на кого воздействует ваша магия, слышат тиканье механизмов или звон часов.

Уровень 3: Восстановление баланса

Ваша связь с планом абсолютного порядка позволяет сгладить моменты хаоса. Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас, собирается совершить бросок к20 с преимуществом или помехой, вы можете заставить его совершить этот бросок без преимущества и помехи, использовав реакцию.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Уровень 6: Бастион закона

Вы можете подключиться к великому уравнению существования, чтобы наделить существо мерцающим щитом порядка.

Действием магия вы можете потратить от 1 до 5 очков чародейства, чтобы создать магическую защиту вокруг себя или другого существа, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас.

Щит представлен количеством костей к8, равным количеству единиц чародейства, потраченных на его создание. Когда охраняемое существо получает урон, оно может потратить некоторое количество этих костей, уменьшив получаемый урон на результат броска потраченных костей.

Защита длится до тех пор, пока вы не окончите продолжительный отдых или пока вы не используете это умение снова.

Уровень 14: Медитация порядка

Вы получаете возможность настроить своё сознание на бесконечные вычисления Механуса. Бонусным действием вы можете войти в это состояние на 1 минуту. В течение этого времени броски атаки против вас не могут совершаться с преимуществом, и всякий раз, когда вы совершаете Тест к20, вы можете рассматривать бросок 9 или ниже на к20 как 10.

Единожды использовав это умение, вы не можете воспользоваться им вновь, пока не завершите продолжительный отдых, либо не потратите 5 очков чародейства (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

Уровень 18: Заводная кавалькада

Вы на мгновение призываете духов порядка, чтобы устранить беспорядок вокруг вас. Действием магия вы призываете духов в 30-футовом кубе с центром на вас. Духи выглядят как модроны или другие конструкты по вашему выбору. Духи неосязаемы и неуязвимы, и они создают нижеперечисленные эффекты внутри куба, прежде чем исчезнуть. Единожды использовав это умение, вы не можете воспользоваться им вновь, пока не завершите продолжительный отдых, либо не потратите 7 очков чародейства (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

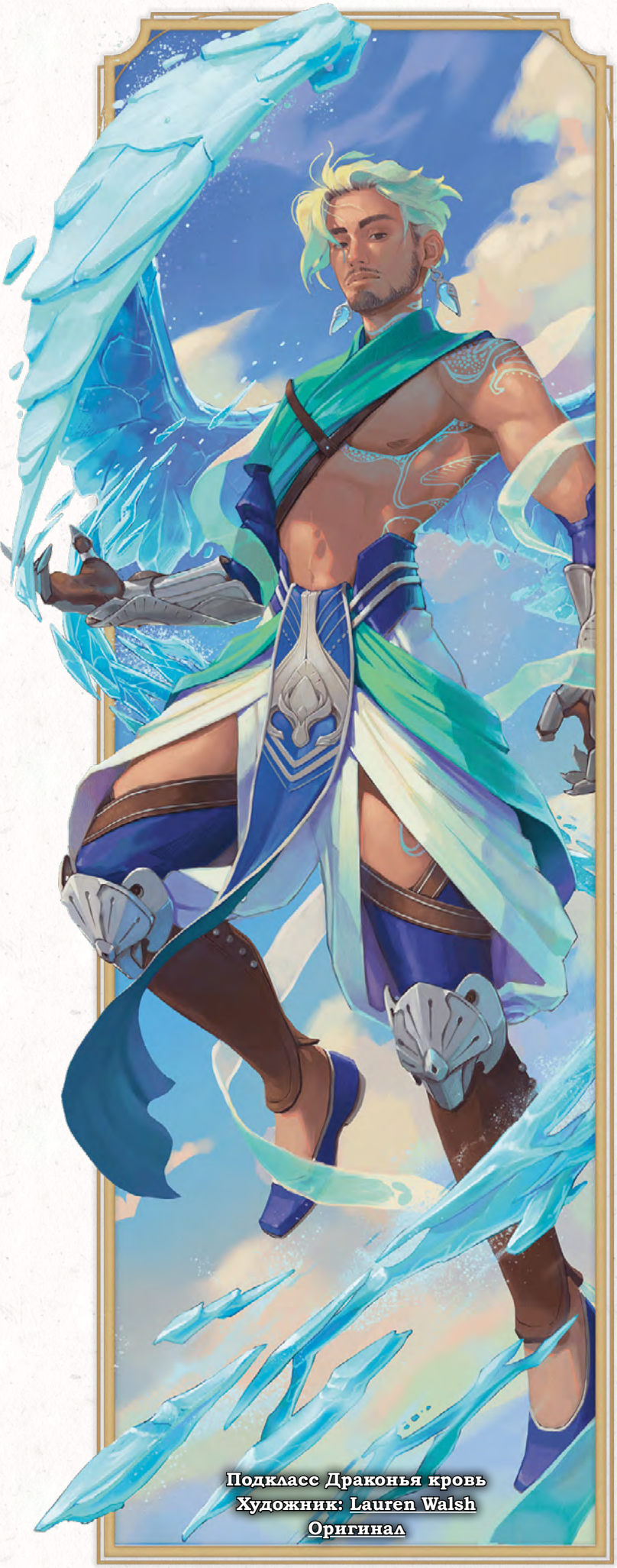
Лечение. Духи восстанавливают до 100 хитов, распределённых по вашему выбору между любым количеством существ по вашему выбору в кубе.

Починка. Любые повреждённые объекты, полностью находящиеся в кубе, мгновенно ремонтируются.

Развеивание. На выбранных вами существах и объектах в кубе заканчиваются эффекты всех заклинаний 6 уровня и ниже.



Подкласс Заводная душа
Художник: Olivier Bernard
Оригинал



Подкласс Драконья кровь
Художник: Lauren Walsh
Оригинал

Драконья кровь [Draconic Sorcery]

Дышите магией драконов

Ваша врождённая магия берёт своё начало от дара драконов. Возможно, древний дракон, столкнувшийся со смертью, завещал часть своей магической силы вам или вашему предку. Быть может, вы впитали магию из места, наполненного силой драконов. Или вы держали в руках нечто ценное из сокровищницы дракона, что было пропитано его силой. А может ваш предок и есть дракон.

Уровень 3: Драконья устойчивость

Магия, струящаяся через ваше тело, проявляет физические черты вашего драконьего дара. Максимум ваших хитов увеличивается на 3, а также увеличивается на 1, когда вы получаете другие уровни чародея.

К тому же часть вашего тела покрыта чешуёй, похожей на драконью. Пока вы не носите доспехов, ваш КД равен 10 + ваш модификатор Ловкости + ваш модификатор Харизмы.

Уровень 3: Драконьи заклинания

При достижении уровней чародея, указанных в таблице «Драконьи заклинания», вы всегда имеете подготовленными нижеописанные заклинания.

Драконьи Заклинания

Уровень чародея	Заклинания
3	Приказ, Цветной шарик, Смена обличья, Дыхание дракона
5	Ужас, Полёт
7	Магический глаз, Очарование монстра
9	Знание легенд, Призыв духа дракона

Уровень 6: Родство со стихией

Ваша драконья магия имеет сходство с типом урона, связанным с драконами. Выберите один из типов: кислотный, холодный, огненный, электрический или ядовитый.

Вы получаете сопротивление к данному типу урона, а также, когда вы накладываете заклинание, наносящее урон этого вида, вы можете добавить модификатор Харизмы к 1 броску урона этого заклинания.

Уровень 14: Крылья дракона

Бонусным действием вы можете вызвать появление драконьих крыльев на своей спине. Крылья существуют на протяжении 1 часа или пока вы не развеете их (действие не требуется). На данное время у вас есть скорость полёта 60 футов.

Единожды использовав это умение, вы не можете воспользоваться им вновь, пока не завершите продолжительный отдых, либо не потратите 3 очка чародейства (действие не требуется), чтобы восстановить использование этого умения.

Уровень 18: Дракон-компаньон

Вы можете наложить заклинание Призыв духа дракона без материальных компонентов. Также вы можете единожды наложить его без использования ячейки заклинания, восстанавливая способность наложения заклинания таким образом по завершении продолжительного отдыха.

Когда вы начинаете накладывать заклинание, то можете изменить его таким образом, чтобы оно не требовало концентрации. Если вы изменяете его, то длительность заклинания становится равной 1 минуте от этого наложения.

Дикая магия [Wild Magic Sorcery]

Высвободите хаотическую магию

Ваша внутренняя магия проистекает от диких сил хаоса, лежащих в основе мироздания. Вы, или ваш предок, возможно, подверглись воздействию сырой магии, например, через межпланарный портал, ведущий в Лимбо или Стихийные планы. Быть может, вы были благословлены феей или отмечены демоном. Или ваша магия может быть случайностью вашего рождения, без какой-либо причины. Вне зависимости от её происхождения, хаотическая магия бурлит внутри вас, готовая вырваться наружу.

Уровень 3: Волна дикой магии

Ваше чародейство может высвободить волны необузданной магии. Один раз в ход вы можете бросить 1к20 сразу же после наложения заклинания Чародея, использовавшего ячейку заклинания. Если бросок кости равен «20», то бросьте кости по таблице «Волна дикой магии» для создания магического эффекта.

Если магический эффект - заклинание, то он слишком дикий, чтобы быть подверженным вашей Метамагии.

Уровень 3: Поток хаоса

Вы можете манипулировать силами хаоса, чтобы получить преимущество для одного Теста к20 до совершения броска. Сделав это, вы должны наложить заклинание чародея, используя ячейку заклинания, или завершить продолжительный отдых, чтобы использовать это умение вновь.

Если вы накладываете заклинание чародея, используя ячейку заклинания до завершения продолжительного отдыха, то вы автоматически совершаете бросок костей по таблице «Волна дикой магии».

Уровень 6: Подчинение удачи

Вы получаете возможность менять судьбу с помощью дикой магии. Когда другое существо, видимое вами, совершает Тест к20, вы можете реакцией потратить 1 очко чародейства и бросить 1к4. Результат броска станет бонусом или штрафом (на ваш выбор) к броску существа.

Уровень 14: Контролируемый хаос

Вы получаете толику контроля над волнами дикой магии. Каждый раз, когда вы совершаете бросок по таблице дикой магии, вы можете совершить два броска и использовать любой из них.

Уровень 18: Укрощённая Волна

Немедленно после наложения заклинания чародея, использующего ячейку заклинания, вы можете воссоздать эффект по вашему выбору из таблицы «Волна дикой магии» вместо броска костей. Вы можете выбрать любой эффект из таблицы, за исключением последней строки. Если выбранный эффект включает в себя бросок костей, то его необходимо совершить.

Единожды использовав это умение, вы не можете воспользоваться им вновь, пока не завершите продолжительный отдых.



Подкласс Дикая магия
Художник: Ekaterina Burmak
Оригинал

Волна дикой магии

1к100	Эффект
01-04	Совершайте бросок по этой таблице в начале каждого своего хода в течение следующей минуты, игнорируя результат «01–04».
05-08	Дружественно настроенное к вам существо появляется в случайном незанятом месте в пределах 60 футов от вас. Существо под контролем Мастера и исчезает 1 минуту спустя. Бросьте 1к4, чтобы определить существо: 1. Модрон дуодрон; 2. Фламф; 3. Модрон монодрон; 4. Единорог. Используйте статблоки существ из Бестиария.
09-12	В течение следующей минуты вы восстанавливаете по 5 хитов в начале каждого своего хода.
13-16	Существа получают помеху к спасброскам от следующего заклинания, требующего совершить спасбросок, которое вы сотворите в течение минуты.
17-20	Вы подвергаетесь эффекту, который длится в течение 1 минуты, если в описании не указано иначе. Бросьте 1к8 для определения эффекта: 1. Вы окружены тихой неземной музыкой, которую можете слышать только вы и существа в радиусе 5 футов от вас; 2. Ваш размер увеличивается на одну категорию; 3. Вы отращиваете длинную бороду из перьев, которая остаётся до момента, пока вы не чихнёте, после чего перья разлетаются с вашего лица и исчезают; 4. Вы должны кричать, когда говорите; 5. Иллюзорные бабочки порхают в воздухе в пределах 10 футов от вас; 6. Глаз появляется на вашем лбу, даруя вам преимущество на проверки Мудрости (Внимательность); 7. Розовые пузыри вылетают из вашего рта, когда вы говорите; 8. Ваша кожа приобретает яркий оттенок синего на 24 часа или пока эффект не будет окончен заклинанием Снятие проклятья.
21-24	В течение следующей минуты все ваши заклинания со временем накладывания «1 действие» накладываются бонусным действием.
25-28	Вы перемещаетесь на Астральный план до конца своего следующего хода, после чего вы вернётесь в пространство, ранее занимаемое, или ближайшее свободное пространство, если это пространство занято.
29-32	В течение минуты следующее наложение заклинания, наносящего урон, не использует бросок костей. Вместо этого используйте максимально возможное число для каждой кости урона.
33-36	Вы получаете сопротивление ко всему урону в течение следующей минуты.
37-40	Вы превращаетесь в горшок с цветами до начала вашего следующего хода. Будучи растением, вы получаете состояние недееспособный и уязвимость ко всеми типам уронам. Если ваши хиты опускаются до 0, то ваш горшок раскалывается и вы возвращаетесь в свою форму.
41-44	В течение следующей минуты вы можете в каждый ваш ход бонусным действием телепортироваться на расстояние до 20 футов.
45-48	Вы и до 3 существ на ваш выбор в пределах 30 футов от вас получают состояние невидимый на 1 минуту. Состояние прекращается, если существо совершает бросок атаки, наносит урон или накладывает заклинание.
49-52	В течение следующей минуты рядом с вами парит призрачный щит, предоставляющий бонус +2 к КД и иммунитет к заклинанию Волшебная стрела.
53-56	Вы можете совершить 1 дополнительное действие в этот ход.
57-60	Вы накладываете случайное заклинание. Если заклинание обычно требует концентрации, то в данном случае - не требует; заклинание действует всю свою длительность. Бросьте 1к10 для определения заклинания: 1. Смятение; 2. Огненный шар; 3. Туманное облако; 4. Полёт (накладывается на случайное существо в радиусе 60 футов от вас); 5. Скольжение; 6. Левитация (накладывается на себя); 7. Волшебная стрела (накладывается как заклинание 5 уровня); 8. Отражения; 9. Полиморф (накладывается на себя), и если вы провалили спасбросок, то обращаетесь в Козла (см. приложение Б); 10. Видение невидимого.
61-64	В течение следующей минуты все легковоспламеняющиеся немагические предметы, не надетые и не переносимые другим существом, которых вы касаетесь, получают 1к4 урона огнём и загораются.

1к100	Эффект
65-68	Если вы погибнете в течение следующего часа, то мгновенно вернётесь к жизни, как если бы вас воскресили заклинанием Реинкарнация.
69-72	Вы получаете состояние испуганный до конца своего следующего хода. Мастер определяет источник вашего страха.
73-76	Вы телепортируетесь на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое видите.
77-80	Случайное существо в пределах 60 футов от вас получает состояние отравленный на 1к4 часа.
81-84	Вы в течение минуты излучаете яркий свет в радиусе 30 футов. Все существа, оканчивающие ход в пределах 5 футов от вас получают состояние ослеплённый до конца своего следующего хода.
85-88	До 3 существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, получают 1к10 урона некротической энергией. Вы восстанавливаете хиты, равные сумме нанесённого урона.
89-92	До 3 существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, получают 4к10 урона электричеством.
93-96	Вы и все существа в пределах 30 футов от вас получаете на 1 минуту уязвимость к колющему урону.
97-00	Бросьте 1к6: 1. Вы восстанавливаете 2к10 хитов. 2. Один союзник по вашему выбору в пределах 300 футов восстанавливает 2к10 хитов. 3. Вы восстанавливаете самую низкоуровневую потраченную ячейку заклинания. 4. Один союзник по вашему выбору в пределах 300 футов восстанавливает самую низкоуровневую потраченную ячейку заклинания. 5. Вы восстанавливаете все потраченные единицы чародейства. 6. Все эффекты строки «17-20» воздействуют на вас одновременно.



Чародейка Делина манипулирует дикой магией, чтобы создавать непредсказуемые чудеса.
Художник: Wisnu Tan
Оригинал



Даже гнев белого дракона не может остудить этих героев Забытых королевств: Лаэраль Сильверхенд, Дриззт До'Урден и Ваджра Сафар.
Художник: Chris Rallis
Оригинал

Глава 4: Происхождение персонажей

Эта глава описывает 2 составляющие происхождения приключенца: предысторию и вид (расу). Эти элементы вместе отражают предыдущий опыт вашего персонажа и происхождение до того, как он выбрал путь приключений и освоил возможности класса (описано в главе 3).

Компоненты происхождения

Каждая часть происхождения вашего персонажа отражает аспекты его жизни и обстоятельства, которые привели его на путь приключений.

Если вы выбираете предысторию или вид из старой книги, то обратитесь к боковой панели «Предыстории и виды из прошлых книг» во главе 2, чтобы узнать, как использовать их с опциями из этой книги.

Предыстории персонажей

Предыстория вашего персонажа — это набор характеристик, описывающие место и занятие, которые сыграли ключевую роль до того, как ваш персонаж отправился на поиски приключений.

Каждая предыстория включает краткое описание того, каким могло быть прошлое вашего персонажа. Вы можете изменять детали этого описания по своему усмотрению.

Элементы предыстории

Предыстория включает следующие элементы:

Значения характеристик. В предыстории перечислены 3 ваши характеристики персонажа. Увеличьте одну из них на 2, а другую на 1; или увеличьте каждую из 3 на 1.

Черта. Предыстория даёт вам определённую черту из категории происхождения.

Владение навыками. Предыстория даёт вашему персонажу владение 2 определёнными навыками.

Владение инструментом. Каждая предыстория даёт персонажу владение 1 инструментом - либо конкретным инструментом, либо одним из инструментов ремесленника на выбор.

Снаряжение. Каждая предыстория предлагает вам выбор между определённым набором снаряжения и 50 зм.

Виды (расы) персонажей

Когда вы выбираете вид вашего персонажа, вы определяете, будет ли ваш персонаж человеком или представителем фантастического вида, такого как драконорождённый или гном.

Народы мультивселенной D&D происходят из разных миров и включают множество разумных существ. Вид персонажа игрока — это набор игровых умений, которые приключенец получает, будучи одним из этих существ.

Некоторые виды происходят из одного мира, плана существования или от одного бога, в то время как другие виды впервые появились сразу в нескольких измерениях. Независимо от происхождения вида, его представители распространились по мультивселенной и внесли вклад во множество различных культур.

Большинство представителей видов живут около 80 лет, за исключением случаев, указанных в тексте о виде в этой главе. Независимо от продолжительности жизни, все представители видов достигают физической зрелости примерно в одном и том же возрасте. Ваш персонаж может быть любого возраста в пределах нормальной продолжительности жизни его вида.

Элементы вида

Вид включает в себя следующие элементы.

Тип существа. Вид персонажа определяет тип существа персонажа, который описан в глоссарии правил. Каждый вид в этой главе является гуманоидом; доступные негуманоидные виды представлены в других книгах D&D.

Размер. Вид вашего персонажа определяет его размер. Индивидуумы внутри вида могут иметь широкий диапазон роста, и некоторые виды включают в себя такое разнообразие, что вы можете выбрать, будет ли ваш персонаж размером маленький или средний.

Скорость. Вид вашего персонажа определяет его скорость.

Особые умения. Каждый вид даёт персонажу особые умения — уникальные характеристики, основанные на физиологии или магической природе вида. Когда вы выбираете вид, ваш персонаж получает все особые умения, указанные для него. Некоторые умения предполагают выбор из нескольких вариантов.

Описания предысторий

В этом разделе представлено 16 предысторий в алфавитном порядке:

- Артист
- Благородный
- Моряк
- Мудрец
- Отшельник
- Писарь
- Послушник
- Преступник
- Путешественник
- Ремесленник
- Солдат
- Стражник
- Странник
- Торговец
- Фермер
- Шарлатан



Художник: Kenny Vo
Оригинал

Артист [Entertainer]

Характеристики:
Сила, Ловкость, Харизма
Черта: Музыкант
Навыки: Акробатика, Выступление
Владение инструментами:
1 музыкальный инструмент на ваш выбор
Снаряжение: Выберите А или Б:
А) Музыкальный инструмент (тот, что вы выбрали выше), 2 костюма, стальное зеркало, духи, одежда путешественника, 11 зм;
Б) 50 зм.

Вы провели большую часть своей юности, следуя за передвижными ярмарками и карнавалами, подрабатывая музыкантом и акробатом в обмен на уроки. Возможно, вы научились ходить по канату, играть на лютне в особом стиле или декламировать поэзию с безупречной дикцией. По сей день вы наслаждаетесь аплодисментами и жаждете блистать на сцене.



Художник: Noor Rahman
Оригинал

Благородный [Noble]

Характеристики:
Сила, Интеллект, Харизма
Черта: Одарённый
Навыки: История, Убеждение
Владение инструментами:
1 игровой набор на ваш выбор
Снаряжение: Выберите А или Б:
А) Парадная одежда, игровой набор (тот, что был выбран выше), духи, 29 зм;
Б) 50 зм.

Вы были воспитаны в замке, окружённые богатством, властью и привилегиями. Ваша семья состоит из мелких аристократов, которые позаботились о том, чтобы вы получили первоклассное образование, часть которого вы ценили, а часть ненавидели. Время в замке, которое вы провели, наблюдая за своей семьёй при дворе, многому научило вас в вопросах лидерства.

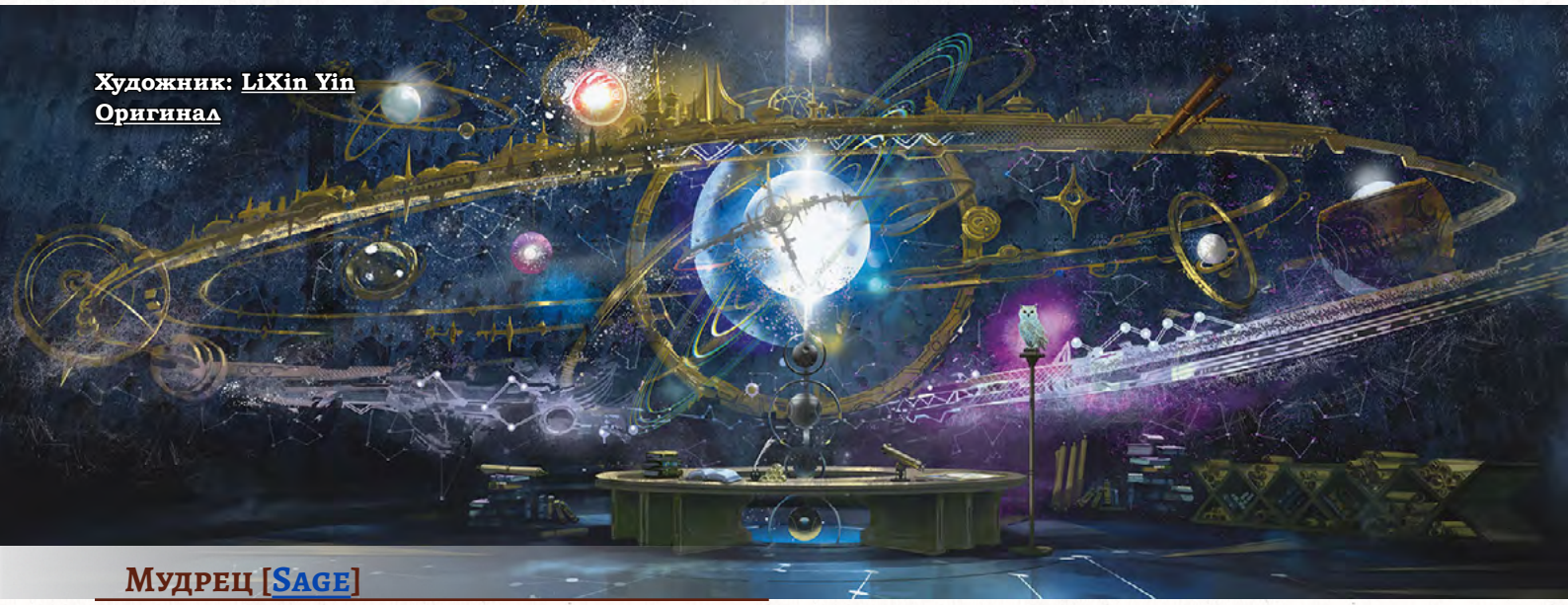


Художник: Noor Rahman
Оригинал

Моряк [Sailor]

Характеристики:
Сила, Ловкость, Мудрость
Черта: Драчун
Навыки: Акробатика, Внимательность
Владение инструментами:
Инструменты навигатора
Снаряжение: Выберите А или Б:
А) Кинжал, инструменты навигатора, верёвка, одежда путешественника, 20 зм;
Б) 50 зм.

Вы жили мореплаванием, ветер дул вам в спину, а палубы качались у вас под ногами. Вы сидели на барных стульях в портах, которых уже и не вспомнить, пережили могучие штормы и обменивались историями с теми, кто живёт под водой.



Художник: LiXin Yin
Оригинал

Мудрец [Sage]

Характеристики:
Телосложение, Интеллект, Мудрость
Черта: Посвящённый в магию (Волшебник)
Навыки: Аркана, История
Владение инструментами:
Инструменты каллиграфа
Снаряжение: Выберите А или Б:
А) Боевой посох, книга (история), инструменты каллиграфа, роба, пергамент (8 листов), 8 зм;
Б) 50 зм.

Вы провели годы своего становления, путешествуя между поместьями и монастырями, выполняя различные случайные работы и услуги в обмен на доступ к их библиотекам. Вы провели много долгих вечеров, уткнувшись носом в книги и свитки, изучая знания о мультивселенной (даже основы магии), и ваш разум жаждет большего.

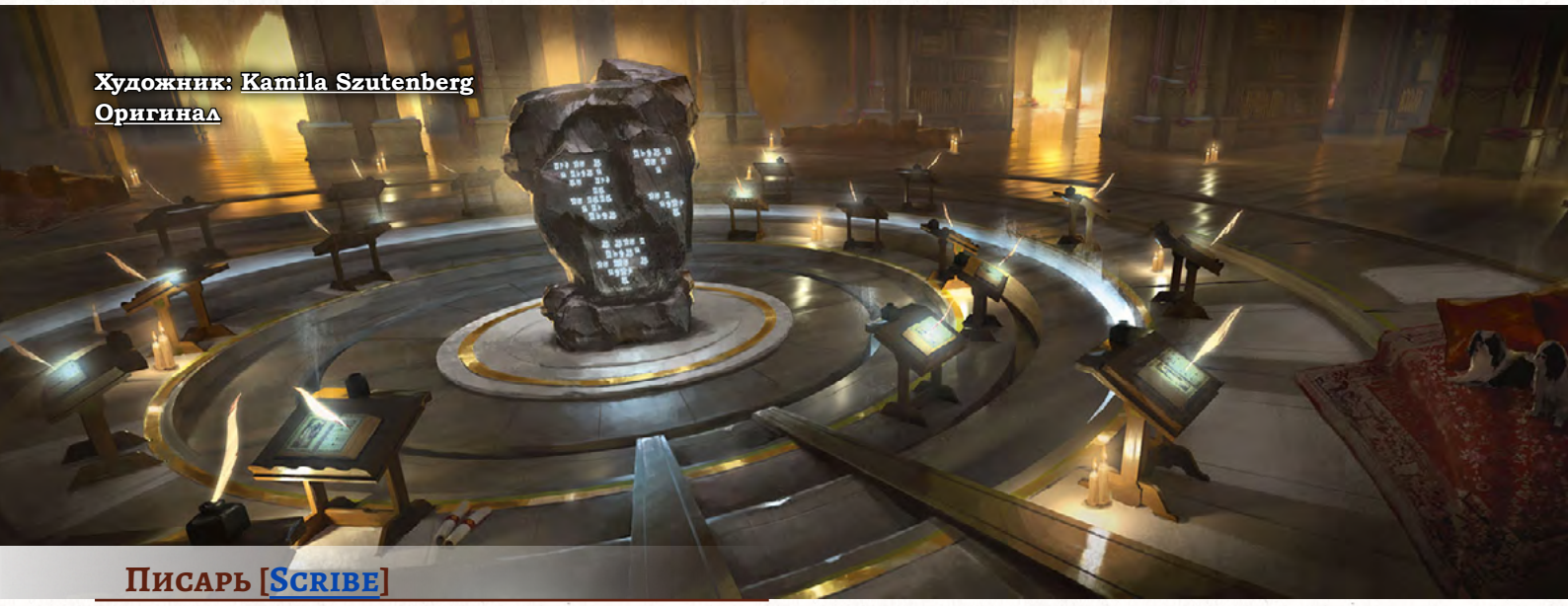


Художник: Pedro H. Cardoso
Оригинал

Отшельник [Hermit]

Характеристики:
Телосложение, Мудрость, Харизма
Черта: Лекарь
Навыки: Медицина, Религия
Владение инструментами:
Набор травника
Снаряжение: Выберите А или Б:
А) Боевой посох, спальник, лампа, масло (3 фляги), книга (философия), одежда путешественника, набор травника, 16 зм;
Б) 50 зм.

Вы провели свои ранние годы в уединении в хижине или монастыре, расположенном далеко за окраиной ближайшего поселения. В те дни вашими единственными компаньонами были лесные существа, и те, кто время от времени приходил с новостями из внешнего мира и припасами. Тишина и уединение позволяли вам проводить много часов, размышляя о тайнах мироздания.



Художник: Kamila Szutenberg
Оригинал

Писарь [Scribe]

Характеристики:
Ловкость, Интеллект, Мудрость
Черта: Одарённый
Навыки: Анализ, Внимательность
Владение инструментами:
Инструменты каллиграфа
Снаряжение: Выберите А или Б:
А) Инструменты каллиграфа, парадная одежда, лампа, масло (3 фляги), пергамент (12 листов), 23 зм;
Б) 50 зм.

Вы провели годы взросления в скриптории, монастыре, посвящённом сохранению знаний, или в правительственном учреждении, где научились писать чётким почерком и создавать изящные тексты. Возможно, вы писали правительственные документы или переписывали тома литературы. Возможно, вы умеете писать стихи, рассказы или проводить научные исследования. В первую очередь вы внимательны к деталям, что помогает вам не допускать ошибок в копируемых и создаваемых документах.



Художник: Titus Lunter
Оригинал

Послушник [Acolyte]

Характеристики:
Интеллект, Мудрость, Харизма
Черта: Посвящённый в магию (Жрец)
Навыки: Проницательность, Религия
Владение инструментами:
Инструменты каллиграфа
Снаряжение: Выберите А или Б:
А) Инструменты каллиграфа, книга (молитвенник), священный символ, пергамент (10 листов), роба, 8 зм;
Б) 50 зм.

Вы посвятили себя служению в городском храме или в уединённой священной роще. Там вы совершали священные обряды в честь бога или пантеона. Вы служили у священника и изучали религию. Благодаря наставлениям вашего священника и вашей собственной преданности вы также научились направлять толику божественной силы на служение вашему месту поклонения и людям, которые там молились.

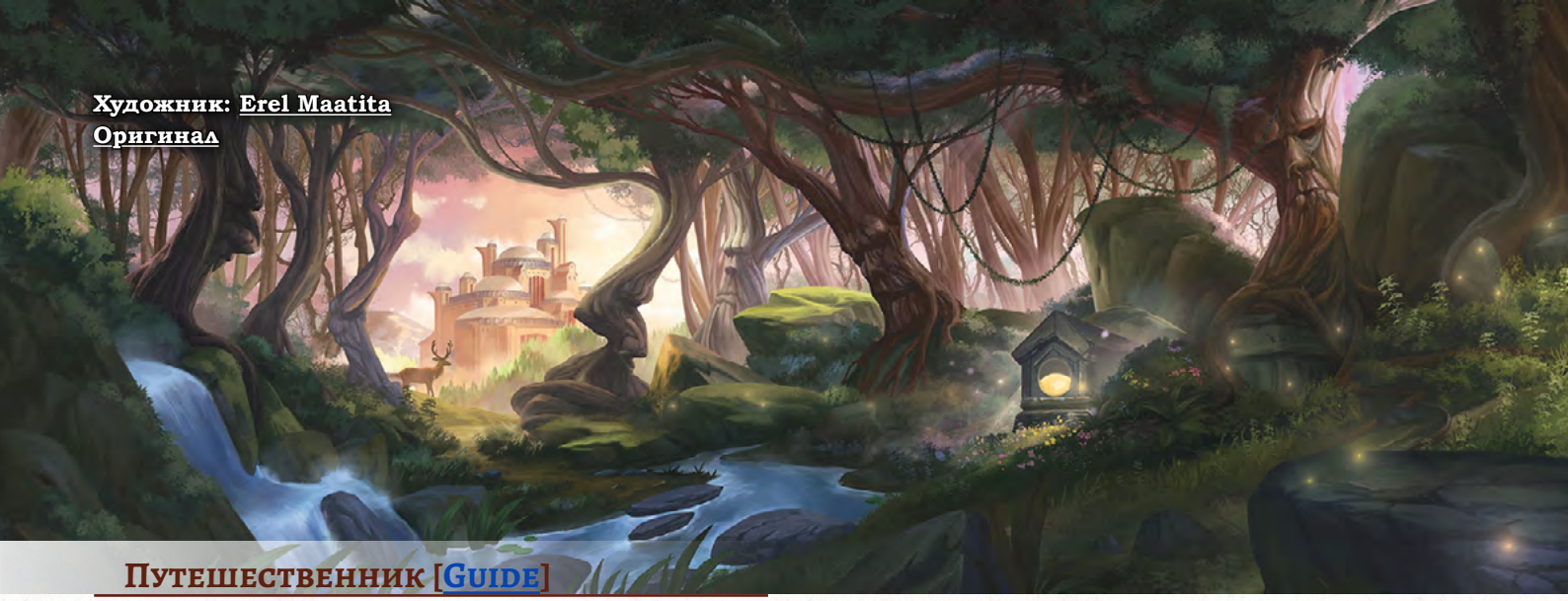


Художник: Noor Rahman
Оригинал

Преступник [Criminal]

Характеристики:
Ловкость, Телосложение, Интеллект
Черта: Бдительный
Навыки: Ловкость рук, Скрытность
Владение инструментами:
Воровские инструменты
Снаряжение: Выберите А или Б:
А) 2 кинжала, воровские инструменты, лом, 2 сумки, одежда путешественника, 16 зм;
Б) 50 зм.

Вы научились зарабатывать деньги в тёмных переулках, подрезая кошельки или грабя магазины. Возможно, вы были частью небольшой банды преступников, которые присматривали друг за другом. Или, может быть, вы были одиноким волком, защищающимся от местной гильдии воров и более старых и грозных преступников.



Художник: Erel Maatita
Оригинал

Путешественник [Guide]

Характеристики:
Ловкость, Телосложение, Мудрость
Черта: Посвящённый в магию (Друид)
Навыки: Скрытность, Выживание
Владение инструментами:
Инструменты картографа
Снаряжение: Выберите А или Б:
А) Короткий лук, 20 стрел, инструменты картографа, спальник, колчан, палатка, одежда путешественника, 3 зм;
Б) 50 зм.

Вы достигли совершеннолетия на открытом воздухе, вдали от заселённых земель. Ваш дом везде, где вы решили развернуть свой спальник. В дикой местности столько чудес (странные монстры, нетронутые леса и ручьи, заросшие руины великих залов, по которым когда-то ходили великаны) и вы научились постоять за себя во время их исследования. Время от времени вы служили проводником дружелюбным служителям природы, которые были достаточно любезны, чтобы научить вас основам использования магии дикой природы.



Художник: Luca Bancone
Оригинал

Ремесленник [Artisan]

Характеристики:
Сила, Ловкость, Интеллект
Черта: Ремесленник
Навыки: Анализ, Убеждение
Владение инструментами:
1 из инструментов ремесленника на ваш выбор
Снаряжение: Выберите А или Б:
А) Инструменты ремесленника (выбранный вами выше), 2 сумки, одежда путешественника, 32 зм;
Б) 50 зм.

Вы начали мыть полы и драить прилавки в мастерской ремесленника за несколько медяков в день, как только стали достаточно сильным, чтобы нести ведро. Когда вы, наконец, стали достаточно взрослым, чтобы стать учеником, вы научились создавать свои собственные простые поделки, а также научились умасливать требовательных клиентов. Ваша профессия также привила вам чуткость к деталям.

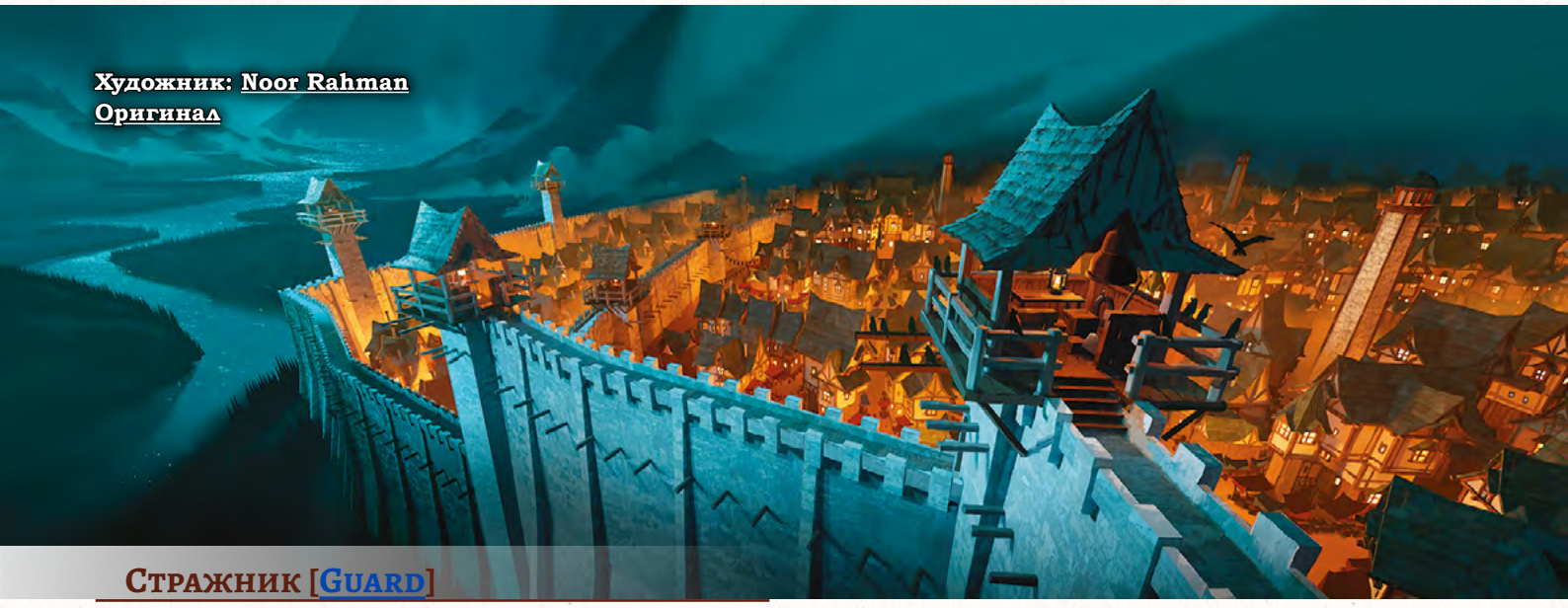


Художник: Fabia Sans
Оригинал

Солдат [Soldier]

Характеристики:
Сила, Ловкость, Телосложение
Черта: Дикий атакующий
Навыки: Атлетика, Запугивание
Владение инструментами:
1 игровой набор на ваш выбор
Снаряжение: Выберите А или Б:
А) Копьё, короткий лук, 20 стрел, игровой набор (выбранный выше), комплект целителя, колчан, одежда путешественника, 14 зм;
Б) 50 зм.

Вы начали обучаться сражению в таком раннем возрасте, что у вас осталось лишь несколько драгоценных воспоминаний о том, какой была жизнь до того, как вы взяли в руки оружие. Битва у вас в крови. Иногда вы ловите себя на том, что рефлекторно выполняете основные боевые упражнения, которым научились в юности. В конце концов, вы применяете это обучение на поле боя, защищая королевство, ведя войну.



Художник: Noor Rahman
Оригинал

Стражник [Guard]

Характеристики:
Сила, Интеллект, Мудрость
Черта: Бдительный
Навыки: Атлетика, Внимательность
Владение инструментами:
1 игровой набор на ваш выбор
Снаряжение: Выберите А или Б:
А) Копьё, лёгкий арбалет, 20 болтов, игровой набор (тот, что был выбран выше), закрытый фонарь, канделы, колчан, одежда путешественника, 12 зм;
Б) 50 зм.

Ваши ноги начинают ныть, когда вы вспоминаете бесчисленные часы, которые вы провели на своём посту в башне. Вас учили смотреть одним глазом за стену, высматривая мародёров, выныривающих из близлежащего леса, а другим глазом в город, выискивая карманников и нарушителей спокойствия.



Художник: Jonas De Ro
Оригинал

Странник [Wayfarer]

Характеристики:
Ловкость, Мудрость, Харизма
Черта: Везунчик
Навыки: Проницательность, Скрытность
Владение инструментами:
Воровские инструменты
Снаряжение: Выберите А или Б:
А) 2 кинжала, воровские инструменты, игровой набор (любой), спальник, 2 сумки, одежда путешественника, 16 зм;
Б) 50 зм.

Вы выросли на улицах, в окружении таких же отбросов на обочине жизни, некоторые из которых были друзьями, другие - соперниками. Вы спали, где могли, и выполняли случайную работу за еду. Временами, когда голод становился невыносимым, вы прибегали к воровству. Тем не менее, вы никогда не теряли своей гордости и никогда не оставляли надежды. Судьба ещё не закончила с вами.



Художник: Kamila Szutenberg
Оригинал

Торговец [Merchant]

Характеристики:
Телосложение, Интеллект, Харизма
Черта: Везунчик
Навыки: Уход за животными, Убеждение
Владение инструментами:
Инструменты навигатора
Снаряжение: Выберите А или Б:
А) Инструменты навигатора, 2 сумки, одежда путешественника, 22 зм;
Б) 50 зм.

Вы были подмастерьем у погонщика корованов или лавочника, изучая основы торговли. Вы много путешествовали и зарабатывали на жизнь, покупая и продавая сырьё, необходимое ремесленникам для занятий своей работой, или готовые работы таких ремесленников. Вы могли перевозить товары из одного места в другое (на корабле, в повозке или караваном) или покупать их у странствующих торговцев и продавать в своей собственной лавке.



Художник: Kenny Vo
Оригинал

Фермер [Farmer]

Характеристики: Сила, Телосложение, Мудрость
Черта: Крепкий
Навыки: Уход за животными, Природа
Владение инструментами:
Инструменты плотника
Снаряжение: Выберите А или Б:
А) Серп, инструменты плотника, комплект целителя, железный горшок, лопата, одежда путешественника, 30 зм;
Б) 50 зм.

Вы выросли близко к земле. Годы ухода за животными и возделывания земли наградили вас терпением и крепким здоровьем. Вы высоко цените щедрость природы и уважаете её гнев.



Художник: Luca Bancone
Оригинал

Шарлатан [Charlatan]

Характеристики:
Ловкость, Телосложение, Харизма
Черта: Одарённый
Навыки: Обман, Ловкость рук
Владение инструментами:
Набор для фальсификации
Снаряжение: Выберите А или Б:
А) Набор для фальсификации, костюм, парадная одежда, 15 зм;
Б) 50 зм.

С тех пор как вы достигли возраста, чтобы вам продали эль, у вас уже была любимая табуретка в каждой таверне в пределах 10 миль от того места, где вы родились. Путешествуя от одного питейного заведения к другому, вы научились наживаться на несчастных, которые искали утешительную ложь. Возможно, вы торговец поддельными зельями или строите из себя дворянина, используя поддельную родословную.

Описание видов

В этом разделе представлены 10 видов: аасимар, гном, голиаф, дварф, драконорождённый, орк, полурослик, человек, тифлинг и эльф.

Аасимар [Aasimar]

Аасимары — это смертные, которые несут искру Верхних планов в своих душах. Будь то потомки ангельских существ или те, кто был наделён небесной силой, они могут разжечь эту искру, чтобы принести свет, исцеление и ярость небес.

Аасимары могут появляться в любом поселении смертных. Они похожи на своих родителей, но живут до 160 лет и имеют черты, намекающие на их небесное происхождение, такие как веснушки с металлическим блеском, светящиеся глаза, нимб или цвет кожи, как у ангелов (серебряный, опалово-зелёный или медно-красный). Эти черты начинают проявляться постепенно, становясь очевидными, когда аасимар учится полностью раскрывать свою небесную природу.

Особенности аасимара

Тип существа: Гуманоид

Размер: Средний (около 4–7 футов в высоту) или маленький (около 2–4 футов в высоту), выбирается при создании персонажа.

Скорость: 30 футов

Как аасимар, вы обладаете следующими умениями:

Небесное сопротивление. У вас есть сопротивление урону некротической энергией и урону излучением.

Тёмное зрение. У вас есть тёмное зрение в пределах 60 футов.

Исцеляющие руки. Действием магия вы можете коснуться существа и бросить к4 в количестве, равном вашему бонусу мастерства. Существо восстанавливает количество хитов, равное сумме броска. Вы не сможете вновь воспользоваться этим умением пока не закончите продолжительный отдых.

Носитель света. Вы знаете заговор Свет, для него вашей заклинательной характеристикой является Харизма.

Откровение Небес. Когда вы достигаете 3 уровня персонажа, вы можете трансформироваться бонусным действием, используя 1 из следующих опций (выбирайте опцию во время трансформации). Превращение длится 1 минуту или до тех пор, пока вы не завершите его (действие не требуется). После превращения вы не можете сделать это снова до окончания продолжительного отдыха.

1 раз в каждый из ваших ходов, до окончания превращения, вы можете нанести дополнительный урон 1 цели, когда наносите ей урон атакой или заклинанием. Дополнительный урон равен вашему бонусу мастерства и тип этого урона либо некротический для Савана смерти, либо излучение для Небесных крыльев и Сияющей души.

Вот варианты превращений:

- **Небесные крылья.** Пара спектральных крыльев временно вырастают у вас за спиной. До окончания превращения ваша скорость полёта равна вашей обычной скорости перемещения.
- **Сияющая душа.** Ослепительный свет временно излучается из ваших глаз и рта. На протяжении действия вы излучаете яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в радиусе ещё 10 футов, и в конце каждого вашего хода каждое существо в радиусе 10 футов от вас получает урон излучением, равный вашему бонусу мастерства.
- **Саван смерти.** Ваши глаза на короткое время превращаются в озёра тьмы и из спины на время вырастают призрачные крылья. Существа в радиусе 10 футов от вас, кроме ваших союзников, должны успешно совершить спасбросок Харизмы (Сл. = 8 + ваш модификатор Харизмы + ваш бонус мастерства), иначе они получают состояние испуганный до конца вашего следующего хода.



Художник: Aldo Domínguez
Оригинал

Гном [Gnome]

Гномы – это волшебные существа, созданные богами изобретений, иллюзий и подземной жизни. Первые гномы редко встречались с другими народами из-за своей скрытной натуры и склонности жить в лесах и норах. Несмотря на малый рост, они компенсировали это умом, сбивая хищников с толку ловушками и лабиринтами туннелей. Они также научились магии от богов, таких как Гарл Златоблеск, Бэрван Дикий Странник и Баравар Теневой Плащ, которые навещали их в облике смертных. Эта магия в конечном итоге привела к возникновению родословных лесных и скальных гномов.

Гномы – это миниатюрные существа с большими глазами и заострёнными ушами, которые живут около 425 лет. Многие гномы любят ощущение крыши над головой, даже если эта «крыша» – не более чем шляпа.

Особенности гномов

Тип существа: Гуманоид

Размер: Маленький (около 3-4 футов в высоту)

Скорость: 30 футов

Как гном, вы обладаете следующими умениями:

Тёмное зрение. У вас есть тёмное зрение в пределах 60 футов.

Гномья хитрость. Вы получаете преимущество на спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы.

Гномье происхождение. Вы принадлежите к родословной, которая наделяет вас сверхъестественными способностями. Выберите 1 из следующих вариантов; вне зависимости от вашего выбора, Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей заклинательной характеристикой для заклинаний, которые вы используете с помощью этой особенности (выберите характеристику при выборе родословной):

- **Лесной гном.** Вы знаете заговор Малая иллюзия. Вы также всегда имеете подготовленное заклинание Разговор с животными. Вы можете накладывать его без траты ячейки заклинаний количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все использованные применения после завершения продолжительного отдыха. Вы также можете использовать любые ячейки заклинаний, чтобы накладывать это заклинание.
- **Скальный гном.** Вы знаете заговоры Починка и Фокусы. Кроме того, вы можете потратить 10 минут на наложение заклинания Фокусы, чтобы создать крошечное механическое устройство (КД 5, 1 хит), такое как игрушка, зажигалка или музыкальная шкатулка. При создании устройства вы определяете его функцию, выбирая один из эффектов заклинания Фокусы; устройство производит этот эффект каждый раз, когда вы или другое существо выполняет бонусное действие, чтобы активировать его касанием. Если выбранный эффект имеет опции, то вы выбираете 1 из них для устройства при его создании. Например, если вы выбрали эффект зажигания-угасания, то вы определяете, будет ли устройство зажигать или тушить огонь; устройство не может делать и то, и другое. Вы можете иметь до 3 таких устройств одновременно и каждое из них разваливается через 8 часов после создания или когда вы разбираете его прикосновением с помощью действия использование.



Художник: Eric Belisle
Оригинал

Голиаф [Goliath]

Громадные и внушительные, голиафы — это далёкие потомки великанов. Каждый голиаф носит в себе дары первых великанов — дары, которые проявляются в различных сверхъестественных благословениях, включая способность быстро увеличиваться и временно достигать размеров своих предков великанов.

Голиафы имеют физические характеристики, напоминающие их предков, великанов. Например, некоторые голиафы выглядят, как каменные великаны, в то время другие напоминают огненных великанов. Независимо от того, с какими великанами они связаны, голиафы проложили свой собственный путь в мультивселенной (свободные от внутренних конфликтов, которые веками терзали род великанов) и стремятся к вершинам, превышающим те, что достигли их предки.

Особенности голиафа

Тип существа: Гуманоид

Размер: Средний (около 7-8 футов в высоту)

Скорость: 35 футов

Как голиаф, вы обладаете следующими умениями:

Великанье происхождение. Вы являетесь потомком великанов. Выберите 1 из следующих благословений — сверхъестественный дар вашего происхождения; вы можете использовать выбранное благословение количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все использованные применения после завершения продолжительного отдыха:

- **Облачный шаг (облачный великан).** Бонусным действием вы можете магически телепортироваться на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое вы видите.
- **Огненный ожог (огненный великан).** Когда вы попадаете по цели броском атаки и наносите ей урон, то вы можете дополнительно нанести этой цели 1к10 урона огнём.
- **Морозный холод (ледяной великан).** Когда вы попадаете по цели броском атаки и наносите ей урон, то вы можете дополнительно нанести этой цели 1к6 урона холодом и снизить её скорость на 10 футов до начала вашего следующего хода.
- **Холмовой толчок (холмовой великан).** Когда вы попадаете по существу размера большой или меньше броском атаки и наносите ему урон, то вы можете наложить на эту цель состояние лежащий ничком.
- **Выносливость камня (каменный великан).** Когда вы получаете урон, то вы можете использовать свою реакцию, чтобы бросить 1к12. Добавьте ваш модификатор Телосложения к выпавшему числу и уменьшите полученный урон на результат.
- **Штормовой Гром (Штормовой великан).** Когда вы получаете урон от существа, находящегося в пределах 60 футов от вас, то вы можете использовать реакцию, чтобы нанести этому существу 1к8 урона звуком.

Большая форма. Начиная с 5 уровня, вы можете бонусным действием увеличить свой размер до большого, если находитесь в достаточно большом пространстве. Это превращение длится 10 минут или до тех пор, пока вы не прекратите его (не требует действия). На этот период вы получаете преимущество на проверки Силы и ваша скорость увеличивается на 10 футов. После использования этой особенности вы не можете использовать её снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Мощное телосложение. Вы получаете преимущество на спасброски, чтобы избавиться от состояния схваченный. Вы также считаетесь существом на 1 размер больше при определении вашей грузоподъемности.



Художник: Hinchel Or
Оригинал

Дварф [Dwarf]

Дварфы были созданы из земли в древние времена божеством кузнечного дела. В разных мирах его называют по-разному — Морадин, Реоркс и так далее. Этот бог наделил дварфов способностью к работе с камнем и металлом, а также склонностью к жизни под землей. Он также сделал их стойкими, как горы, с продолжительностью жизни около 350 лет.

Коренастые и зачастую бородатые, первые дварфы вырезали города и крепости в горных склонах и под землёй. Их древнейшие легенды рассказывают о сражениях с монстрами, обитающими на вершинах гор и в Подземье, будь то исполинские гиганты или подземные чудовища. Вдохновленные этими историями, дварфы любой культуры часто поют о доблестных подвигах, особенно о том, как малые побеждают великих.

В некоторых мирах мультивселенной первые поселения дварфов были построены в холмах или горах, и семьи, ведущие своё происхождение от этих поселений, называют себя холмовыми или горными дварфами соответственно. В сеттингах Грейхок и Сага о копье существуют такие сообщества.

Особенности дварфов

Тип существа: Гуманоид
Размер: Средний (около 4-5 футов в высоту)
Скорость: 30 футов

Как дварф, вы обладаете следующими умениями:

Тёмное зрение. У вас есть тёмное зрение в пределах 120 футов.

Дварфийская стойкость. Вы обладаете сопротивлением к урону ядом. Кроме того, вы получаете преимущество на спасброски, которые вы совершаете, чтобы избежать или прекратить состояние отравлен.

Дварфийская выдержка. Ваш максимальный запас хитов увеличивается на 1 и дополнительно на 1 каждый раз, когда вы получаете новый уровень.

Знание камня. Бонусным действием вы можете получить чувство вибрации в пределах 60 футов на 10 минут. Вы должны находиться на каменной поверхности или касаться её, чтобы пользоваться этим Чувством вибрации. Камень может быть как природным, так и обработанным.

Вы можете использовать это бонусное действие количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и вы восстанавливаете все израсходованные использования после продолжительного отдыха.



Художник: Mike Pape
Оригинал



Художник: David Auden Nash
Оригинал

Драконорождённый [Dragonborn]

Предки драконорождённых вылупились из яиц хроматических и металлических драконов. Согласно одной легенде, эти яйца были благословлены драконьими богами Бахамутом и Тиамат, которые хотели населить мультивселенную существами, созданными по их образу и подобию. Другая история утверждает, что драконы создали первых драконорождённых без благословения богов. Как бы то ни было, драконорождённые обрели своё место на Материальном плане.

Драконорождённые выглядят как бескрылые, двуногие драконы, покрытые чешуей, с яркими глазами, крепким телосложением и рогами на голове, а их окраска и другие особенности напоминают их драконьих предков.

Особенности драконорождённого

Тип существа: Гуманоид

Размер: Средний (около 5-7 футов ростом)

Скорость: 30 футов

Как драконорождённый, вы обладаете следующими умениями:

Наследие драконов. Ваша родословная восходит к дракону прародителю. Выберите тип дракона из таблицы «Драконьи предки». Ваш выбор влияет на умения Дыхание дракона и Сопротивление к урону, а также на ваш внешний вид.

Драконьи предки

Дракон	Тип урона	Дракон	Тип урона
Чёрный	Кислота	Золотой	Огонь
Синий	Молния	Зелёный	Яд
Латунный	Огонь	Красный	Огонь
Бронзовый	Молния	Серебряный	Холод
Медный	Кислота	Белый	Холод

Дыхание дракона. Когда вы совершаете действие атака в свой ход, то вы можете заменить одну из ваших атак на выдох магической энергией в виде либо 15-футового конуса, либо 30-футовой линии шириной 5 футов (форму выбираете каждый раз). Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости (Сл. 8 + ваш модификатор Телосложения + ваш бонус мастерства). При провале существо получает 1к10 урона типа, который определеляется вашим умением Наследие драконов. При успешном спасброске существо получает половину урона. Этот урон увеличивается на 1к10, когда вы достигаете 5 уровня (2к10), 11 уровня (3к10) и 17 уровня (4к10).

Вы можете использовать это Дыхание дракона количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения продолжительного отдыха.

Сопротивление урону. У вас есть сопротивление к типу урона, определяемому вашим умением Наследие драконов.

Тёмное зрение. У вас есть тёмное зрение в пределах 60 футов.

Драконий полёт. Когда вы достигаете 5 уровня, то вы можете направить драконью магию, чтобы получить временную способность к полёту. Бонусным действием вы можете вырастить на спине призрачные крылья, которые существуют в течение 10 минут или до тех пор, пока вы не уберёте их (не требует действия) или не получите состояние недееспособен. В течение этого времени ваша скорость полёта равна вашей обычной скорости. Ваши крылья выглядят так же, как энергия вашего Дыхания дракона. После использования этого свойства вы не можете использовать его снова до завершения продолжительного отдыха.



Художник: Mike Pape
Оригинал

Орк [Orc]

Орки связывают своё происхождение с Груумшем, могущественным богом, который бродил по бескрайним просторам Материального плана. Груумш наделил своих детей дарами, чтобы они могли путешествовать по огромным равнинам, обширным пещерам и бурным морям и противостоять монстрам, скрывающимся там. Даже когда орки начинают поклоняться другим богам, они сохраняют дары Груумша: выносливость, решимость и способность видеть в тьме.

В среднем орки высокие и широкоплечие. У них серая кожа, заострённые уши и выдающиеся нижние клыки, похожие на маленькие бивни. Молодым оркам в некоторых мирах рассказывают истории о великих путешествиях и испытаниях их предков. Вдохновлённые этими историями, многие орки задаются вопросом, когда Груумш призовёт их совершить героические подвиги древности и окажутся ли они достойны его благосклонности. Другие орки предпочитают оставить старые истории в прошлом и найти свой собственный путь.

Особенности орка

Тип существа: Гуманоид
Размер: Средний (около 6-7 футов в высоту)
Скорость: 30 футов

Как орк, вы обладаете следующими умениями:

Всплеск адреналина. Вы можете совершить бонусным действием действие рывок. Когда вы это совершаете, вы получаете временные хиты в количестве, равном вашему бонусу мастерства.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все потраченные использования после короткого или продолжительного отдыха.

Тёмное зрение. У вас есть тёмное зрение в пределах 120 футов.

Непоколебимая стойкость. Если ваши хиты опустились до нуля, но вы при этом не убиты, то ваши хиты вместо этого опускаются до 1. Вы не можете использовать эту способность снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Полурослик [Halfling]

Полурослики находятся под покровительством богов, ценящих жизнь, дом и семейный очаг, поэтому они стремятся к спокойным сельским местам, где семья и община помогают формировать их жизнь. Тем не менее, многие полурослики обладают смелым и авантюрным духом, который ведёт их в путешествия, давая возможность исследовать большой мир и находить новых друзей на этом пути. Их размер, сопоставимый с размером человеческого ребенка, позволяет им незаметно проходить через толпу и пробираться через узкие пространства.

Любой, кто проводил время рядом с полуросликами, особенно с полуросликами-приключенцами, наверняка становился свидетелем легендарного «везения полуросликов» в действии. Когда полурослик оказывается в смертельной опасности, то кажется, что неведомая сила вмешивается и помогает ему. Многие полурослики верят в силу удачи и приписывают этот необычный дар одному или нескольким своим благожелательным богам, включая Йондаллу, Брандобариса и Чармалейн. Возможно, этот дар также способствует их долгожительству (около 150 лет).

Сообщества полуросликов бывают самых разных видов. На каждый укромный уголок, спрятанный в нетронутой части мира, найдётся преступный синдикат, как, например, клан Боромар из сеттинга Эберрон, или местная банда полуросликов, как в сеттинге Тёмное солнце.

Полурослики, которые предпочитают жить под землёй, иногда называются коренастыми или стойкими полуросликами. Кочевые полурослики, а также те, кто живет среди людей и других высоких народов, иногда называются легконогими или высокорослыми полуросликами.

Особенности Полуросликов

Тип существа: Гуманоид
Размер: Малый (около 2-3 футов в высоту)
Скорость: 30 футов

Как полурослик, вы обладаете следующими умениями:

Храбрый. Вы получаете преимущество на спасброски, которые вы совершаете, чтобы избежать или прекратить состояние испуганный.

Проворство полуросликов. Вы можете двигаться через пространство любого существа, размер которого больше вашего, но не можете остановиться в том же пространстве.

Везучий. Когда вы выбрасываете 1 на кости при выполнении Теста к20, то вы можете перебросить кость и должны использовать новый результат.

Естественная скрытность. Вы можете совершить действие засада, даже если вы скрыты только существом, которое хотя бы на 1 размер больше вас.



Художник: Jane Katsubo
Оригинал

Человек [Human]

Встречающиеся по всей мультивселенной, люди столь же разнообразны, сколь многочисленны, и они стремятся достичь как можно большего за отведённые им годы. Их амбиции и изобретательность вызывают восхищение, уважение и страх во многих мирах.

Люди разнообразны внешне, как и жители Земли, и у них множество богов. Учёные спорят о происхождении человечества, но одно из самых ранних известных скоплений людей, как говорят, произошло из Сигила. Это торообразный город в центре мультивселенной, где родился общий язык. Оттуда люди могли распространиться по всем уголкам мультивселенной, неся с собой космополитизм Города дверей.

Художник: Wayne England
Оригинал



Особенности человека

Тип существа: Гуманоид

Размер: Средний (около 4-7 футов) или маленький (около 2-4 футов), выбирается при выборе этого вида.

Скорость: 30 футов

Как человек, вы обладаете следующими умениями:

Находчивость. Вы получаете героическое вдохновение каждый раз после продолжительного отдыха.

Умелость. Вы получаете владение 1 навыком на ваш выбор.

Универсальность. Вы получаете черту происхождения на ваш выбор (см. главу 5). Рекомендуется выбрать черту Одарённый.

Художник: Zuzanna Wuzyk
Оригинал



Художник: Clint Cearley
Оригинал



Тифлинг [Tiefling]

Тифлинги либо рождаются на Нижних планах, либо имеют предков исчадий оттуда. Тифлинг связан кровью с дьяволом, демоном или другим злобным существом. Эта связь с Нижними планами — зловещее наследие тифлинга, которое обещает силу, но не влияет на моральные устои тифлинга.

Тифлинг сам решает, принять или отвергнуть своё зловещее наследие. Описания 3 наследий приведены ниже.

Наследие бездны

Энтропия Бездны, хаос Пандемониума и отчаяние Карцери влекут тифлингов, у которых есть наследие Бездны. Рога, шерсть, клыки и необычные запахи — обычные физические черты таких тифлингов, большинство из которых имеют в своих жилах кровь демонов.

Хтоническое наследие

Тифлинги с хтоническим наследием ощущают не только притяжение Карцери, но и жадность Геенны и мрак Гадеса. Некоторые из этих тифлингов выглядят как живые мертвецы. Другие обладают неземной красотой суккуба или имеют физические черты, общие с ночной каргой, юголотом или другим зловещим существом с Нейтрально-Злым происхождением.

Инфернальное наследие

Инфернальное наследие связывает тифлингов не только с Геенной, но и с Девятью преисподними и яростными полями битв Ахерона. Рога, шипы, хвосты, золотые глаза и слабый запах серы или дыма — обычные физические черты таких тифлингов, большинство из которых ведут своё происхождение от дьяволов.



Инфернальный тифлинг, хтонический тифлинг и тифлинг бездны
Художник: John Grello
Оригинал

Особенности тифлинга

Тип существа: Гуманоид

Размер: Средний (около 4-7 футов в высоту) или Маленький (около 3-4 футов в высоту), выбирается при выборе этого вида

Скорость: 30 футов

Как тифлинг вы обладаете следующими умениями:

Тёмное зрение. У вас есть тёмное зрение в пределах 60 футов.

Происхождение исчадия. Вы принадлежите к родословной, которая наделяет вас сверхъестественными способностями. Выберите происхождение из таблицы «Происхождение исчадия». Вы получаете бонус 1 уровня этой родословной.

Когда вы достигаете 3 и 5 уровня персонажа, вы изучаете заклинание более высокого уровня, как указано в таблице. Это заклинание всегда подготовлено у вас. Вы можете 1 раз наложить его без траты ячейки заклинаний и вы восстанавливаете эту возможность после завершения продолжительного отдыха. Вы также можете наложить это заклинание, используя любые доступные вам ячейки заклинаний соответствующего уровня.

Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей заклинательной характеристикой для заклинаний, которые вы используете с помощью этой особенности (выберите характеристику при выборе родословной).

Потустороннее присутствие. Вы знаете заговор Чудотворство. Выбранная вами заклинательная характеристика для умения Происхождение исчадия является заклинательной характеристикой для заговора Чудотворство от умения Потустороннее присутствие.

Происхождение исчадия

Происхождение	Уровень 1	Уровень 3	Уровень 5
Бездны	У вас есть сопротивление к урону ядом. Вы также знаете заговор Ядовитые брызги.	Луч болезни	Удержание личности
Хтоническое	У вас есть сопротивление к урону некротической энергией. Вы также знаете заговор Леденящее прикосновение.	Псевдожизнь	Луч слабости
Инфернальное	У вас есть сопротивление к урону огнём. Вы также знаете заговор Огненный снаряд.	Адское возмездие	Тьма



Художник: Clint Cearley
Оригинал

Эльф [Elf]

Созданные богом Кореллоном, первые эльфы могли менять свои формы по своему желанию. Они утратили эту способность, когда Кореллон проклял их за сговор с божеством Лолс, которая пыталась, но не смогла узурпировать власть Кореллона. Когда Лолс была низвергнута в Бездну, большинство эльфов отвергли её и заслужили прощение Кореллона, но то, что Кореллон у них отнял, было утрачено навсегда.

Потеряв способность изменять форму по своему желанию, эльфы отступили в Страну фей, где их печаль только усилилась под влиянием этого плана. Со временем любопытство привело многих из них к исследованию других измерений, включая миры Материального плана. Эльфы обладают заострёнными ушами и не имеют растительности на лице и теле. Они живут около 750 лет и не спят, а вместо этого входят в транс, когда нуждаются в отдыхе. В этом состоянии они остаются осведомлёнными о своём окружении, погружаясь в воспоминания и медитации.

Окружающая среда постепенно трансформирует эльфов, если они живут в ней более тысячи лет, и наделяет их определённой магией. Дроу, высшие эльфы и лесные эльфы — примеры эльфов, подвергшихся таким изменениям.

Дроу

Дроу обычно обитают в Подземье и были им изменены. Некоторые дроу, как отдельные индивиды, так и целые сообщества, избегают Подземья, но всё же сохраняют его магию. Например, в сеттинге Эберрон дроу живут в тропических лесах и циклопических руинах на континенте Ксен'дрик.

Высшие эльфы

Высшие эльфы пропитаны магией пересечения между Страной фей и Материальным планом. В некоторых мирах высшие эльфы называют себя другими именами. Например, в сеттинге Забытых Королевств они называют себя солнечными или лунными эльфами, в сеттинге Саги о копье — Сильванести и Квалинести, а в сеттинге Эберрон — Аэрени.

Лесные эльфы

Лесные эльфы несут в себе магию первобытных лесов. Они известны под многими другими именами: дикие эльфы, зелёные эльфы и лесные эльфы. Гругачи — это скрытные лесные эльфы сеттинга Грейхок, а Кагонести и Терннадал — лесные эльфы сеттингов Сага о копье и Эберрон соответственно.



Художник: Mike Pape
Оригинал



Корабль отплывает из города, построенного высшими эльфами.
Художник: Jedd Chevrier
Оригинал

Особенности Эльфа

Тип существа: Гуманоид
Размер: Средний (около 5-6 футов в высоту)
Скорость: 30 футов

Как эльф, вы обладаете следующими умениями:

Тёмное зрение. У вас есть тёмное зрение в пределах 60 футов.

Происхождения эльфов. Вы принадлежите к родословной, которая наделяет вас сверхъестественными способностями. Выберите происхождение из таблицы «Происхождения эльфов». Вы получаете бонус 1 уровня этой родословной.

Когда вы достигаете 3 и 5 уровня персонажа, то вы изучаете заклинание более высокого уровня, как указано в таблице. У вас всегда подготовлено это заклинание. Вы можете 1 раз наложить его без траты ячейки заклинаний и вы восстанавливаете эту возможность после завершения продолжительного отдыха. Вы также можете наложить это заклинание, используя любые доступные вам ячейки заклинаний соответствующего уровня.

Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей заклинательной характеристикой для заклинаний, которые вы используете с помощью этой особенности (выберите характеристику при выборе родословной).

Наследие фей. Вы получаете преимущество на спасброски, которые совершаете, чтобы избежать или прекратить состояние Очарованный.

Обострённые чувства. Вы получаете владение 1 навыком на выбор из списка: Проницательность, Внимательность или Выживание.

Транс. Вам не нужно спать и магия не может вас усыпить. Вы можете завершить продолжительный отдых за 4 часа, если проводите эти часы в состоянии транса, во время которого сохраняете сознание.

Происхождения эльфов

Происхождение	Уровень 1	Уровень 3	Уровень 5
Дроу	Дальность вашего тёмного зрения увеличивается до 120 футов. Вы также знаете заговор Пляшущие огоньки.	Огонь фей	Тьма
Высший эльф	Вы знаете заговор Фокусы. Когда вы завершаете продолжительный отдых, то вы можете заменить этот заговор на другой из списка заклинаний волшебника.	Обнаружение магии	Туманный шаг
Лесной эльф	Ваша скорость увеличивается до 35 футов. Вы также знаете заговор Искусство друидов.	Скороход	Бесследное передвижение



Близнецы Уэзермэй-Фоксгроув, Дженнифер и Лори, вместе с детективами Алаником Рэем и Артуром Седжвиком сражаются, чтобы спастись от ужасов замка Равенлофт.
Художник: Zoltán Boros
Оригинал

Глава 5: Черты

Эта глава предлагает коллекцию черт, которые являются особыми умениями, не привязанными к классу персонажа. Черта представляет собой умение или область экспертных знаний, которая даёт персонажу особые возможности. Она отражает обучение, опыт и способности, выходящие за рамки того, что даёт класс.

Следующие разделы описывают составляющие черт и перечисляют различные варианты черт, разделённые на категории.

Ваша предыстория даёт вам черту и на определённых уровнях ваш класс даёт вам черту Улучшение характеристик или возможность выбора другой черты, для которой вы соответствуете требованиям.

Каким бы способом вы ни получили черту, вы можете взять её только 1 раз, если в её описании не указано иное.

Описания черт

Черты этой главы организованы по категориям (черты происхождения, общая черты, черты боевого стиля или эпические черты) и перечислены в алфавитном порядке в каждой категории.

Отдельно все черты перечислены списком по категориям и по алфавиту в конце этого раздела. Если черту можно взять более 1 раза, то в этой таблице после её названия стоит звёздочка.

Составляющие черт

Описание черты содержит следующие части, которые представлены после названия черты:

Категория. Черта принадлежит к категории, которая указана в черте. Если вам необходимо выбрать черту из определённой категории (например, категории происхождения), то эта категория должна быть указана под названием черты. Если вам сказано выбрать черту и категория не указана, то вы можете выбрать любую категорию.

Предварительное условие. Чтобы взять черту, вы должны соответствовать всем предварительным требованиям, указанным в её описании, если только какая либо особенность не позволяет вам взять черту без этого условия. Если предварительное условие включает класс, то у вас должен быть как минимум 1 уровень в этом классе, чтобы взять черту.

Эффекты. Эффекты черты подробно описаны после любых перечисленных предварительных условий. Если у вас есть черта, то вы получаете её эффекты.

Повторяемость. Черту можно взять только 1 раз, если в её описании не указано иное в подразделе «Повторяемость».

Название	Категория	Стр.
Бдительный	Черты происхождения	194
Везунчик		
Дикий атакующий		
Драчун		
Крепкий		
Лекарь		
Музыкант		
Одарённый		
Посвящённый в магию*		
Ремесленник		195
Адепт стихий*	Общие черты	
Актёр		
Атлет		
Боевой заклинатель		
Борец		
Верховой боец		196
Владение воинским оружием		
Воодушевляющий лидер		
Затронутый тенью		
Затронутый феями		
Знаток лёгких доспехов		
Знаток средних доспехов		
Знаток тяжёлых доспехов		
Использование двух оружий		197
Крушитель		
Мастер большого оружия		
Мастер древкового оружия		
Мастер оружия		
Мастер средних доспехов		
Мастер тяжёлых доспехов		
Мастер щитов		198
Меткий заклинатель		
Меткий стрелок		
Наблюдательный		
Налётчик		
Оборонительный дуэлянт		
Острый ум		
Отравитель		199
Подвижный		
Пронзатель		
Проныра		
Ритуальный заклинатель		
Рубака		
Стойкий		
Страж		200
Телекинетик		
Телепат		
Убийца магов		
Улучшение характеристик*		
Устойчивый		
Шеф-повар		
Эксперт в арбалетах		201
Эксперт в навыке		
Дуэлянт	Черты боевого стиля	
Защита		
Оборона		
Перехват		
Сражение большим оружием		
Сражение вслепую		
Сражение голыми руками		
Сражение двумя оружиями		
Сражение метательным оружием		
Стрельба из лука		
Дар боевой доблести	Эпические черты	202
Дар восстановления		
Дар восстановления чар		
Дар духа ночи		
Дар истинного зрения		
Дар навыка		
Дар непреодолимого нападения		
Дар пространственного путешествия		203
Дар скорости		
Дар стойкости		
Дар судьбы		
Дар устойчивости к энергиям		

**Эту черту можно взять больше 1 раза.*

Черты происхождения

Бдительный [Alert]
Черта происхождения

Вы получаете следующие эффекты:

Владение инициативой. Когда вы совершаете бросок инициативы, то вы можете добавить к броску свой бонус мастерства.

Обмен инициативами. Сразу после того, как вы совершили бросок инициативы, вы можете обменять свою инициативу на инициативу 1 согласного союзника в том же бою. Вы не можете совершить этот обмен, если вы или союзник недееспособны.

Везунчик [Lucky]
Черта происхождения

Вы получаете следующие эффекты:

Очки удачи. У вас есть количество очков удачи, равное вашему бонусу мастерства и вы можете тратить их на нижеперечисленные эффекты. Вы восполняете потраченные очки удачи, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Преимущество. Когда вы бросаете к20 для Теста к20, вы можете потратить 1 очко удачи, чтобы дать себе преимущество на этот бросок.

Помеха. Когда существо бросает к20 для броска атаки по вам, вы можете потратить 1 очко удачи, чтобы дать ему помеху на этот бросок.

Дикий атакующий [Savage Attacker]
Черта происхождения

Вы тренировались наносить особенно разрушительные удары. 1 раз в ход, когда вы попадаете по цели оружием, вы можете дважды бросить кости урона этого оружия и использовать любой из бросков.

Драчун [Tavern Brawler]
Черта происхождения

Вы получаете следующие эффекты:

Усиленный безоружный удар. Когда вы попадаете безоружным ударом и наносите урон, вы можете нанести дробящий урон, равный 1к4 + ваш модификатор Силы, вместо обычного урона от безоружных ударов.

Переброс урона. Каждый раз, когда вы бросаете кость урона для своего безоружного удара, вы можете перебросить кость, если выпало 1, и вы должны использовать новый результат.

Импровизированное оружие. Вы получаете владение импровизированным оружием.

Оттолкнуть. Когда вы поражаете существо безоружным ударом в рамках действия атака в свой ход, вы можете нанести урон цели, а также оттолкнуть её на 5 футов. Вы можете использовать этот эффект только 1 раз за ход.

Крепкий [Tough]
Черта происхождения

Максимум ваших хитов увеличивается на количество, равное удвоенному уровню вашего персонажа, на котором вы взяли эту черту. Каждый раз, когда вы впоследствии будете получать уровень, максимум ваших хитов будет дополнительно увеличиваться на 2.



Художник: Wayne England
Оригинал



Художник: Wayne England
Оригинал

Лекарь [Healer]
Черта происхождения

Вы получаете следующие эффекты:

Боевой медик. Вы можете действием потратить одно использование комплекта целителя, чтобы позаботиться о существе в пределах 5 футов от вас. Это существо может потратить 1 из своих костей хитов и затем вы бросить эту кость. Существо восстанавливает количество хитов, равное броску + ваш бонус мастерства.

Перебросы исцеления. Каждый раз, когда вы бросаете кость, чтобы определить количество хитов, которые вы восстанавливаете с помощью заклинания или с помощью эффекта Боевой медик, и на броске выпадает «1», вы можете повторно бросить кость и вы должны использовать новый результат.

Музыкант [Musician]
Черта происхождения

Вы получаете следующие эффекты:

Владение инструментами. Вы получаете навыки владения 3 музыкальными инструментами на ваш выбор.

Вдохновляющая песня. Когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых, вы можете сыграть песню на музыкальном инструменте, которым владеете, и дать героическое вдохновение союзникам, которые услышат эту песню. Количество союзников, на которых вы можете повлиять таким образом, равно вашему бонусу мастерства.

Одарённый [Skilled]
Черта происхождения

Вы получаете владение 3 любыми навыками или инструментами на ваш выбор.

Повторяемая. Вы можете выбирать эту черту больше 1 раза.

Посвящённый в магию [Magic Initiate]
Черта происхождения

Вы получаете следующие эффекты:

Два заговора. Вы изучаете 2 заговора по вашему выбору из списка заклинаний жреца, друида или волшебника. Интеллект, Мудрость или Харизма — это ваша заклинательная характеристика для этих заклинаний (выбирайте, когда берете эту черту).

Заклинание 1 уровня. Выберите 1 заклинание 1 уровня из того же списка заклинаний, который вы выбрали для заговоров. Это заклинание теперь всегда у вас подготовлено. Вы можете использовать его 1 раз без траты ячейки заклинаний и вы восстанавливаете возможность использовать его таким образом, когда заканчиваете продолжительный отдых. Вы также можете использовать это заклинание, используя любые имеющиеся у вас ячейки заклинаний.

Смена заклинания. Каждый раз, когда вы получаете новый уровень, вы можете заменить 1 из заклинаний, которое вы выбрали в этой черте, другим заклинанием того же уровня из выбранного списка заклинаний.

Повторяемая. Вы можете выбирать эту черту больше 1 раза, но вы должны каждый раз выбирать другой список заклинаний.

Ремесленник [Crafter]

Черта происхождения

Вы получаете следующие эффекты:

Владение инструментами. Вы получаете навыки владения 3 инструментами ремесленника из таблицы «Быстрое создание».

Скидка. Каждый раз, когда вы покупаете немагический предмет, вы получаете на него скидку 20%.

Быстрое создание. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете создать 1 предмет снаряжения из таблицы «Быстрое создание» с помощью инструмента, которым владеете, и который у вас есть сейчас. Предмет продержится до следующего продолжительного отдыха, в конце него предмет разваливается.

Быстрое создание

Инструменты...	Создаваемое снаряжение
Плотника	Лестница, факел
Кожевнника	Футляр для арбалетных болтов, футляр для карт и свитков, сумка
Каменщика	Блок и лебёдка
Гончара	Кувшин, лампа
Кузнеца	Мелкие шарики, ведро, калтропы, крюк-кошка, железный горшок
Ремонтника	Колокольчик, лопата, трутница
Ткача	Корзина, верёвка, сеть, палатка
Резчика по дереву	Боевой посох, дубина, палица

Общие черты

Адепт стихий [Elemental Adept]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+, умение Использование заклинаний или Магия договора

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, максимум до 20.

Мастерство владения энергией. Выберите 1 из следующих типов урона: кислотный, холодный, огненный, электрический или звуковой. Накладываемые вами заклинания игнорируют сопротивление выбранному типу урона. Кроме того, когда вы определяете урон для наложенного вами заклинания, причиняющего урон этого типа, вы можете считать любую 1 на костях урона как 2.

Повторяемая. Вы можете выбирать эту черту больше 2 раза, но каждый раз вы должны выбирать другой тип урона для Мастерства владения энергией.

Актёр [Actor]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+, Харизма 13+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Харизмы на 1, максимум до 20.

Перевоплощение. Пока вы замаскированы под вымышленное или реальное лицо, вы получаете преимущество в проверках Харизмы (Обман или Выступление), для убеждения других, что вы и есть это лицо.

Подражание. Вы можете подражать звукам других существ, включая речь. Существо, которое слышит ваше подражание, должно преуспеть в проверке Мудрость (Проницательность), чтобы определить подделку (Сл. 8 + ваш модификатор Харизмы + ваш бонус мастерства).

Атлет [Athlete]

Общая черта

Необходимые условия:

Уровень 4+, Сила или Ловкость 13+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы или Ловкости на 1, максимум до 20.

Скорость лазания. Вы получаете скорость лазания, равную вашей скорости.

Вскочить. Когда вы имеете состояние лежащий ничком, вы можете встать, потратив только 5 футов перемещения.

Прыжки. Вы можете выполнить прыжок в длину или в высоту с разбега, переместившись перед этим только на 5 футов.

Боевой заклинатель [War Caster]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+, умение Использование заклинаний или Магия договора

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, максимум до 20.

Концентрация. У вас есть преимущество при спасбросках Телосложения, которые вы совершаете, чтобы сохранить концентрацию.

Заклинание реакцией. Когда существо вызывает у вас провоцированную атаку, перемещаясь за пределы вашей досягаемости, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы наложить заклинание на это существо, вместо того, чтобы совершать провоцированную атаку. Заклинание должно иметь время наложения «1 действие» и должно быть нацелено только на это существо.

Соматические компоненты. Вы можете выполнять соматические компоненты заклинаний, даже если у вас есть оружие или щит в 1 или 2 руках.

Борец [Grappler]

Общая черта

Необходимые условия:

Уровень 4+, Сила или Ловкость 13+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы или Ловкости на 1, максимум до 20.

Удар и захват. Когда вы попадаете по существу безоружным ударом частью действия атака в ваш ход, вы можете одновременно использовать эффект Урон и Захват. Вы можете использовать это умение только 1 раз за ход.

Преимущество в атаке. Вы получаете преимущество при бросках атаки против существа, схваченного вами.

Быстрый в бою. Ваша скорость не уменьшается на половину, когда вы перемещаете существо, схваченное вами, при условии, что оно вашего размера или меньше.

Верховой боец [Mounted Combatant]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы, Ловкости или Мудрости на 1, максимум до 20.

Удар наездника. Находясь на верховом животном, вы получаете преимущество на броски атаки по любому существу не на верховом животном в пределах 5 футов от вашего верхового животного и по крайней мере на 1 размер меньше его.

Прыжок в сторону. Если ваше верховое животное подвергается эффекту, который позволяет ему совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, то вместо этого оно не получает никакого урона при успехе и получает только половину урона при провале. Чтобы ваше верховое животное получило этот эффект, вы должны быть верхом на нём, и ни один из вас не должен иметь состояние недееспособный.

Вираж. Когда вы верхом, вы можете перенаправить на себя атаку, которая попала в вашего скакуна, но только если у вас нет состояния недееспособный.

Владение воинским оружием [Martial Weapon Training]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы или Ловкости на 1, максимум до 20.

Обучение оружием. Вы получаете владение воинским оружием.

Воодушевляющий лидер [Inspiring Leader]

Общая черта

Необходимые условия:
Уровень 4+, Мудрость или Харизма 13+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Мудрости или Харизмы на 1, максимум до 20.

Воодушевляющее выступление. Когда вы завершаете короткий или продолжительный отдых, вы можете выступить с вдохновляющей речью, песней или танцем. Когда вы это совершаете, выберите до 6 союзников (в число которых можете входить и вы сами) в пределах 30 футов от вас, которые видели это выступление. Каждое выбранное существо получает временные хиты, равные уровню вашего персонажа + ваш модификатор характеристики, которую вы повысили этой чертой.

Затронутый тенью [Shadow-Touched]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Ваше взаимодействие с магией Царства теней изменило вас, даровав вам следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, максимум до 20.

Магия тени. Выберите 1 заклинание 1 уровня из школы иллюзии или некромантии. У вас всегда подготовлено это заклинание и заклинание Невидимость. Вы можете накладывать каждое из этих заклинаний без траты ячеек заклинаний. После того, как вы наложили любое из этих заклинаний подобным образом, вам необходимо закончить продолжительный отдых, чтобы накладывать это заклинание подобным образом вновь. Вы также можете накладывать эти заклинания, используя любые ячейки заклинаний, которые у вас есть. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является та, которую вы увеличили данной чертой.



Затронутый феями [Fey-Touched]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Ваше взаимодействие с магией Страны фей изменило вас, даровав вам следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, максимум до 20.

Магия фей. Выберите 1 заклинание 1 уровня из школы прорицания или очарования. У вас всегда подготовлено это заклинание и заклинание Туманный шаг. Вы можете накладывать каждое из этих заклинаний без траты ячеек заклинаний. Как только вы наложите любое из этих заклинаний подобным образом, то вам необходимо закончить продолжительный отдых, чтобы наложить это заклинание подобным образом вновь. Вы также можете накладывать эти заклинания, используя любые ячейки заклинаний, которые у вас есть. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является та, которую вы увеличили данной чертой.

Знаток лёгких доспехов [Lightly Armored]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы или Ловкости на 1, максимум до 20.

Обучение доспехам. Вы получаете владение лёгкими доспехами и щитами.

Знаток средних доспехов [Moderately Armored]

Общая черта

Необходимые условия:
Уровень 4+, владение лёгкими доспехами

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы или Ловкости на 1, максимум до 20.

Обучение доспехам. Вы получаете владение средними доспехами.

Знаток тяжёлых доспехов [Heavily Armored]

Общая черта

Необходимые условия:
Уровень 4+, владение средними доспехами

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Телосложения или Силы на 1, максимум до 20.

Обучение доспехам. Вы получаете владение тяжёлыми доспехами.

Использование двух оружий [Dual Wielder]

Общая черта

Необходимые условия:
Уровень 4+, Сила или Ловкость 13+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы или Ловкости на 1, максимум до 20.

Улучшенное использование двух оружий. Когда вы совершаете действие атака в ваш ход и атакуете оружием со свойством лёгкое, вы можете позднее в этот же ход совершить 1 дополнительную атаку бонусным действием другим рукопашным оружием, не имеющим свойство двуручное. Вы не добавляете свой модификатор характеристики к урону этой дополнительной атаки, если только он не отрицательный.

Быстрое извлечение. Вы можете вынимать и убирать 2 оружия, не имеющих свойство двуручное, когда обычно вы могли бы вынуть или убрать только 1.

Крушитель [Crusher]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы или Телосложения на 1, максимум до 20.

Отбросить. 1 раз в ход, когда вы попадаете по существу атакой и наносите дробящий урон, вы можете переместить его на 5 футов в свободное пространство при условии, что цель больше вас не более чем на 1 размер.

Улучшенный критический удар. Когда вы наносите критический удар, наносящий дробящий урон существу, то броски атаки по этому существу получают преимущество до начала вашего следующего хода.

Мастер большого оружия [Great Weapon Master]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+, Сила 13+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы на 1, максимум до 20.

Мастерство тяжёлого оружия. Когда вы попадаете по существу оружием со свойством тяжёлое частью действия атака в ваш ход, то вы можете нанести этим оружием дополнительный урон цели. Дополнительный урон равен вашему бонусу мастерства.

Рассечение. Сразу же после того, как вы оружием ближнего боя нанесёте критическое попадание или уменьшите хиты существа до 0, вы можете совершить 1 атаку тем же оружием бонусным действием.

Мастер древкового оружия [Polearm Master]

Общая черта

Необходимые условия:
Уровень 4+, Сила или Ловкость 13+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы или Ловкости на 1, максимум до 20.

Удар древком. Сразу же после того, как вы совершите действие атака и атакуете боевым посохом, копьём или оружием со свойствами тяжёлое и досягаемость, вы можете бонусным действием совершить рукопашную атаку противоположным концом оружия. Оружие наносит дробящий урон, и кость урона оружием для этой атаки равна к4.

Ответный удар. Пока вы держите в руках боевой посох, копьё или оружие со свойствами тяжёлое и досягаемость, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы совершить 1 рукопашную атаку по существу, которое входит в зону досягаемости, которую вы имеете с этим оружием.



Художник: Wayne England
Оригинал

Мастер оружия [Weapon Master]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы или Ловкости на 1, максимум до 20.

Оружейные приёмы. Ваше обучение оружием позволяет вам использовать оружейный приём 1 типа простого или воинского оружия по вашему выбору, если вы им владеете. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете сменить тип оружия на другой подходящий тип.

Мастер средних доспехов [Medium Armor Master]

Общая черта

Необходимые условия:
Уровень 4+, владение средними доспехами

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы или Ловкости на 1, максимум до 20.

Ловкая защита. Пока вы носите средние доспехи, то вы можете прибавить 3, а не 2, к вашему КД, если ваш показатель Ловкости 16 или выше.

Мастер тяжёлых доспехов [Heavy Armor Master]

Общая черта

Необходимые условия:
Уровень 4+, владение тяжелыми доспехами

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Телосложения или Силы на 1, максимум до 20.

Уменьшение урона. Если по вам попадают атакой, пока вы носите тяжёлый доспех, то любой колющий, режущий и дробящий урон от этой атаки уменьшается на величину, равную вашему бонусу мастерства.

Мастер щитов [Shield Master]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+, владение щитами

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы на 1, максимум до 20.

Удар щитом. Если вы атакуете существо в пределах 5 футов частью действия атака и попадаете рукопашным оружием, то вы можете немедленно ударить цель своим щитом, если он экипирован, заставляя цель совершить спасбросок Силы (Сл. 8 + ваш модификатор Силы + ваш бонус мастерства). При провале вы либо отталкиваете цель на 5 футов от себя, либо цель получает статус Лежащий ничком (на ваш выбор). Вы можете использовать это умение только 1 раз в каждый из ваших ходов.

Выставить щит. Если вы подвергаетесь действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости для получения половины урона, то вы можете использовать реакцию, чтобы не получить никакого урона, если вы преуспели в спасброске и держите щит.

Меткий заклинатель [Spell Sniper]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+, способность Использование заклинаний или Магия договора

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, максимум до 20.

Обход укрытия. Ваши броски атаки заклинаниями игнорируют укрытие на половину и укрытие на три четверти.

Заклинание в упор. Нахождение в пределах 5 футов от противника не накладывает помеху на ваши броски атаки заклинаниями.

Увеличенная дальность. Когда вы произносите заклинание, которое имеет дистанцию не менее 10 футов и требует от вас совершить бросок атаки, то вы можете увеличить дистанцию заклинания на 60 футов.

Меткий стрелок [Sharpshooter]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+, Ловкость 13+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Ловкости на 1, максимум до 20.

Обход укрытия. Ваши дальнобойные атаки оружием игнорируют укрытие на половину и укрытие на три четверти.

Стрельба в упор. Нахождение в пределах 5 футов от врага не накладывает помеху на ваши атаки дальнобойным оружием.

Дальние выстрелы. Совершение атаки в пределах максимальной дистанции не вызывает помеху к броску атаки дальнобойным оружием.



Художник: Wayne England
Оригинал

Наблюдательный [Observant]

Общая черта

Необходимые условия:
Уровень 4+, Интеллект или Мудрость 13+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Интеллекта или Мудрости на 1, максимум до 20.

Наблюдательность. Выберите 1 из следующих навыков: Проницательность, Анализ или Внимательность. Если вы не владеете выбранным навыком, то вы получаете владение им, а если вы уже владеете им, то получаете компетентность в нём.

Быстрый поиск. Вы можете совершить действие поиск бонусным действием.

Налётчик [Charger]

Общая черта

Необходимые условия:
Уровень 4+, Сила или Ловкость 13+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы или Ловкости на 1, максимум до 20.

Улучшенный рывок. Когда вы совершаете действие рывок, ваша скорость увеличивается на 10 футов для этого действия.

Атака с разбега. Если вы перемещаетесь хотя бы на 10 футов по прямой линии к цели непосредственно перед тем, как нанести по ней рукопашную атаку действием атака, то выберите 1 из следующих эффектов: добавьте 1к8 к броску урона атаки или толкните цель на расстояние до 10 футов от вас, при условии, что цель не более чем на 1 размер больше вас. Вы можете использовать это умение только 1 раз в каждый свой ход.

Оборонительный дуэлянт [Defensive Duelist]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+, Ловкость 13+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Ловкости на 1, максимум до 20.

Парирование. Если вы держите оружие со свойством фехтовальное и другое существо попадает по вам рукопашной атакой, то вы можете использовать вашу реакцию, чтобы добавить ваш бонус мастерства к КД, что может привести к промаху этой атаки. Вы получаете этот бонус к КД против рукопашных атак до начала вашего следующего хода.

Острый ум [Keen Mind]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+, Интеллект 13+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Интеллекта на 1, максимум до 20.

Знания. Выберите 1 из следующих навыков: Аркана, История, Анализ, Природа, или Религия. Если у вас нет владения выбранным навыком, то вы получаете владение в нём, а если у вас уже есть владенее в нём, то вы получаете компетентность в нём.

Быстрое изучение. Вы можете совершить действие изучение бонусным действием.

Отравитель [Poisoner]
Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Ловкости или Интеллекта на 1, максимум до 20.

Сильный яд. Когда вы совершаете бросок урона для нанесения урона ядом, он игнорирует сопротивление урону ядом.

Приготовить яд. Вы получаете владение инструментами отравителя. За 1 час работы с помощью инструментов отравителя, расходуя материалы на 50 зм, вы можете создать количество доз яда, равное вашему бонусу мастерства. Вы можете нанести дозу яда на оружие или боеприпас бонусным действием. После нанесения яд сохраняет свою эффективность в течение 1 минуты или до тех пор, пока вы не попадёте отравленным предметом, в зависимости от того, что произойдёт раньше. Когда существо получает урон от отравленного предмета, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения (СЛ 8 + ваш модификатор характеристики, увеличенной этой чертой + ваш бонус мастерства), иначе получит 2к8 урона ядом и получит состояние отравлен до конца вашего следующего хода.

Подвижный [Speedy]
Общая черта

Необходимые условия:
Уровень 4+, Ловкость или Телосложение 13+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Ловкости или Телосложения на 1, максимум до 20.

Увеличение скорости. Ваша скорость увеличивается на 10 футов.

Рывок по труднопроходимой местности. Когда вы выполняете действие рывок в ваш ход, то труднопроходимая местность не будет стоить вам дополнительного движения до конца этого хода.

Проворное движение. Провоцированные атаки совершаются по вам с помехой.

Пронзатель [Piercer]
Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы или Ловкости на 1, максимум до 20.

Укол. 1 раз в ход, когда вы попадаете по существу атакой и наносите колющий урон, вы можете перебросить одну из костей урона, и должны использовать новый результат.

Улучшенный критический удар. Когда вы наносите критический удар, наносящий колющий урон существу, вы можете бросить одну дополнительную кость урона, когда определяете дополнительный колющий урон, который получает цель.

Проныра [Skulker]
Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+, Ловкость 13+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Ловкости на 1, максимум до 20.

Слепое зрение. Вы обладаете слепым зрением с дистанцией 10 футов.

Туман войны. Используя отвлекающие факторы в бою, вы получаете преимущество при любой проверке Ловкости (Скрытность), которую вы совершаете частью действия засада во время боя.

Снайпер. Если вы совершаете бросок атаки, находясь в засаде, и промахиваетесь, то этот бросок атаки не выдает вашу позицию.



Ритуальный заклинатель [Ritual Caster]
Общая черта

Необходимые условия:
Уровень 4+, Интеллект, Мудрость или Харизма 13+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, максимум до 20.

Ритуальные заклинания. Выберите количество заклинаний 1 уровня со свойством ритуал, равное вашему бонусу мастерства. Эти заклинания всегда у вас подготовлены и вы можете использовать их с помощью любых имеющихся у вас ячеек заклинаний. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является та, которую вы увеличили данной чертой. Каждый раз когда ваш бонус мастерства увеличивается, вы можете добавить дополнительное заклинание 1 уровня со свойством ритуал к тем заклинаниям, которые у вас всегда подготовлены благодаря этой черте.

Быстрый ритуал. С помощью этой черты вы можете накладывать ритуальное заклинание, которое у вас подготовлено, используя его обычное время наложения, а не увеличенное время для ритуала. Для этого не требуется ячейка заклинания. Как только вы наложите заклинание таким образом, вы не сможете использовать этот эффект снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Рубака [Slasher]
Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы или Ловкости на 1, максимум до 20.

Подрезание. 1 раз в ход, когда вы попадаете по существу атакой и наносите рубящий урон, вы можете уменьшить скорость этого существа на 10 футов до начала вашего следующего хода.

Улучшенная критическая атака. Когда вы наносите критический удар, наносящий рубящий урон существу, оно получает помеху на броски атаки до начала вашего следующего хода.

Стойкий [Durable]
Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Телосложения на 1, максимум до 20.

Бросить вызов смерти. У вас есть преимущество на спасброски от смерти.

Быстрое восстановление. Бонусным действием вы можете потратить 1 из своих костей хитов, бросить кость и восстановить количество хитов, равное выпавшему числу.

Страж [Sentinel]

Общая черта

Необходимые условия:
Уровень 4+, Сила или Ловкость 13+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы или Ловкости на 1, максимум до 20.

Защитник. Сразу же после того, как существо в пределах 5 футов от вас совершает действие отход или попадает атакой не по вам, то вы можете совершить провоцированную атаку по этому существу.

Стоять. Когда вы попадаете по существу провоцированной атакой, то скорость этого существа становится равной 0 до конца текущего хода.

Телекинетик [Telekinetic]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, максимум до 20.

Малый телекинез. Вы узнаёте заговор Волшебная рука. Вы можете использовать его без вербальных или соматических компонентов и можете делать волшебную руку невидимой. Если вы уже знаете этот заговор, то его дистанция увеличивается на 30 футов, когда вы его накладываете. Заклинательной характеристикой этого заклинания является та, которую вы увеличили данной чертой.

Телекинетический толчок. Бонусным действием вы можете попытаться телекинетически толкнуть 1 существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов. Когда вы это совершаете, то цель должна преуспеть в спасброске Силы (Сл. 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор характеристики, которую вы увеличили данной чертой), иначе она будет перемещена на 5 футов к вам или от вас.

Телепат [Telepathic]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, максимум до 20.

Телепатическое общение. Вы можете телепатически общаться с любым существом, которое можете видеть в пределах 60 футов. Ваши телепатические сообщения произносятся на языке, который вы знаете, и существо понимает вас, если оно знает этот язык. Ваше общение не даёт существу возможность отвечать вам телепатически.

Обнаружение мыслей. У вас всегда подготовлено заклинание Обнаружение мыслей. Вы можете наложить его без использования ячеек заклинания или компонентов и вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете наложить его снова подобным образом. Вы также можете накладывать это заклинание, используя ячейки подходящего уровня. Заклинательной характеристикой этого заклинания является та, которую вы увеличили данной чертой.

Убийца магов [Mage Slayer]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Силы или Ловкости на 1, максимум до 20.

Разрушение концентрации. Когда вы наносите урон существу, которое концентрируется, оно получает помеху на спасбросок для сохранения концентрации.

Защищённый разум. Если вы провалите спасбросок Интеллекта, Мудрости или Харизмы, то вы можете превратить результат в успех. Как только вы используете это умение, вы не можете сделать это снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Улучшение характеристик [Ability Score Improvement]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Увеличьте 1 показатель характеристики по вашему выбору на 2 или увеличьте 2 показателя характеристики по вашему выбору на 1. Вы не можете увеличить показатель характеристики выше 20 с помощью этой черты.

Повторяемая. Вы можете выбирать эту черту больше 1 раза.

Устойчивый [Resilient]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Выберите 1 характеристику, в которой у вас нет владения спасброском. Увеличьте свой показатель выбранной характеристики на 1, максимум до 20.

Владение спасброском. Вы получаете владение спасброском в выбранной характеристике.

Шеф-повар [Chef]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Телосложения или Мудрости на 1, максимум до 20.

Инструменты повара. Вы получаете владение инструментами повара, если вы ими ещё не владеете.

Восполняющая пища. Частью короткого отдыха вы можете приготовить особую еду при условии, что у вас есть ингредиенты и инструменты повара под рукой. Вы можете приготовить достаточно пищи для количества существ, равного 4 + ваш бонус мастерства. В конце короткого отдыха любое существо, которое съедает эту пищу и тратит 1 или несколько костей хитов, чтобы восстановить хиты, дополнительно восстанавливает 1к8 хитов.

Подкрепляющие угощения. За 1 час работы или по окончании продолжительного отдыха вы можете заготовить количество угощений, равное вашему бонусу мастерства, если у вас есть ингредиенты и инструменты повара под рукой. Эти особые угощения съедобны в течение 8 часов после приготовления. Существо может бонусным действием съесть 1 из этих угощений, чтобы получить количество временных хитов, равное вашему бонусу мастерства.

Эксперт в арбалетах [Crossbow Expert]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+, Ловкость 13+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Ловкости на 1, максимум до 20.

Игнорирование перезарядки. Вы игнорируете свойство перезарядка для ручного арбалета, тяжёлого арбалета и лёгкого арбалета (далее в этой черте будем называть их всех “арбалетами”). Если вы держите 1 из них, то можете зарядить его боеприпасом даже если у вас нет свободной руки.

Стрельба в упор. Нахождение в пределах 5 футов от врага не накладывает помеху на ваши броски атаки арбалетом.

Использование двух оружий. Когда вы совершаете дополнительную атаку благодаря свойству оружия лёгкое, вы можете добавить ваш модификатор характеристики к урону от дополнительной атаки, если эта атака была произведена из арбалета со свойством лёгкое и вы ещё не добавили этот модификатор к урону.

Эксперт в навыке [Skill Expert]

Общая черта

Необходимые условия: Уровень 4+

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте показатель 1 вашей характеристики по выбору на 1, максимум до 20.

Владение навыком. Вы получаете владение 1 навыком на ваш выбор.

Компетентность. Выберите 1 навык, которым вы владеете, но не имеете в нем компетентности. Вы получаете компетентность в этом навыке.

Черты боевых стилей

Дуэлянт [Dueling]

Черта боевого стиля

Требование: Умение Боевой стиль

Когда вы держите рукопашное оружие в 1 руке и не держите других оружий, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

Защита [Protection]

Черта боевого стиля

Требование: Умение Боевой стиль

Когда существо, которое вы видите, атакует цель в пределах 5 футов от вас (кроме вас), вы можете использовать реакцию, чтобы помешать своим щитом, если вы его держите. Вы накладываете помеху на бросок атаки, который вызвал срабатывание этого умения, и на все последующие броски атаки против цели до начала вашего следующего хода, если остаётесь в пределах 5 футов от цели.

Оборона [Defense]

Черта боевого стиля

Требование: Умение Боевой стиль

Когда вы носите лёгкий, средний или тяжёлый доспех, вы получаете бонус +1 к КД.

Перехват [Interception]

Черта боевого стиля

Требование: Умение Боевой стиль

Когда существо, которое вы видите, атакует другое существо в пределах 5 футов от вас, вы можете использовать реакцию, чтобы уменьшить урон, нанесённый цели, на 1к10 + ваш бонус мастерства. Вы должны держать щит или простое или воинское оружие, чтобы использовать эту реакцию.

Сражение большим оружием [Great Weapon Fighting]

Черта боевого стиля

Требование: Умение Боевой стиль

Когда вы бросаете урон за атаку, которую вы совершаете с использованием рукопашного оружия, которое держите 2 руками, вы можете считать 1 или 2 на кости урона как 3. Оружие должно обладать свойством двуручное или универсальное, чтобы получить этот эффект.

Сражение вслепую [Blind Fighting]

Черта боевого стиля

Требование: Умение Боевой стиль

Вы получаете слепое зрение с дистанцией 10 футов.

Сражение голыми руками [Unarmed Fighting]

Черта боевого стиля

Требование: Умение Боевой стиль

Когда вы попадаете по цели с помощью вашего безоружного удара и наносите урон, вы можете нанести дробящий урон в размере 1к6 + ваш модификатор Силы вместо обычного урона от безоружного удара. Если вы не держите никакое оружие или щит, когда совершаете бросок атаки, кость 1к6 становится 1к8.

В начале каждого вашего хода вы можете нанести 1к4 дробящего урона одному существу, которое вы схватили.

Сражение двумя оружиями [Two-Weapon Fighting]

Черта боевого стиля

Требование: Умение Боевой стиль

Когда вы совершаете дополнительную атаку в результате использования оружия со свойством лёгкое, вы можете добавить ваш модификатор характеристики к урону этой атаки, если вы ещё не добавляли его к урону.

Сражение метательным оружием [Thrown Weapon Fighting]

Черта боевого стиля

Требование: Умение Боевой стиль

Когда вы попадаете по цели с помощью дальнобойной атаки, используя оружие со свойством метательное, вы получаете бонус +2 к броску урона.

Стрельба из лука [Archery]

Черта боевого стиля

Требование: Умение Боевой стиль

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки, которые вы совершаете с использованием дальнобойного оружия.



Художник: Wayne England
Оригинал

Эпические черты

Дар боевой доблести [Boon of Combat Prowess]

Эпическая черта

Требование: 19+ уровень

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте показатель 1 вашей характеристики по выбору на 1, максимум до 30.

Безупречная точность. Когда вы промахиваетесь по цели, вы можете вместо этого попасть по ней. Использовать этот эффект можно только 1 раз до начала вашего следующего хода.

Дар восстановления [Boon of Recovery]

Эпическая черта

Требование: 19+ уровень

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте показатель 1 вашей характеристики по выбору на 1, максимум до 30.

Последний рубеж. Когда ваши хиты должны быть снижены до 0, вы можете опустить их до 1 хита вместо этого и восстановить количество хитов, равное половине вашего максимума хитов. После использования этого эффекта вы не можете использовать его снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Восстановление жизненных сил. У вас есть резерв из десяти к10. Вы можете использовать кости из резерва бонусным действием, бросить эти кости и восстановить количество хитов, равное сумме бросков. Вы восстанавливаете все использованные кости из резерва после завершения продолжительного отдыха.

Дар восстановления чар [Boon of Spell Recall]

Эпическая черта

Требование: 19+ уровень, умение Использование заклинаний или Магия договора

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1, максимум до 30.

Свободное Заклинание. Когда вы накладываете заклинание, используя ячейку заклинания 1-4 уровня, бросьте к4. Если выпавшее число совпадает с уровнем ячейки, то ячейка не расходуется.

Дар духа ночи [Boon of the Night Spirit]

Эпическая черта

Требование: 19+ уровень

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте показатель 1 вашей характеристики по выбору на 1, максимум до 30.

Слияние с тенями. Находясь в тусклом свете или тьме, вы можете дать себе состояние невидимый бонусным действием. Состояние заканчивается сразу после того, как вы совершаете действие, бонусное действие или реакцию.

Теневая форма. Находясь в тусклом свете или тьме вы получаете сопротивление всему урону, кроме психической энергией и излучением.



Художник: Wayne England
Оригинал

Дар истинного зрения [Boon of Truesight]

Эпическая черта

Требование: 19+ уровень

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте показатель 1 вашей характеристики по выбору на 1, максимум до 30.

Истинное зрение. Вы получаете истинное зрение с дистанцией 60 футов.

Дар навыка [Boon of Skill]

Эпическая черта

Требование: 19+ уровень

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте показатель 1 вашей характеристики по выбору на 1, максимум до 30.

Всесторонний мастер. Вы получаете владение всеми навыками.

Компетентность. Выберите 1 навык, в котором у вас нет компетентности. Вы получаете компетентность в этом навыке.

Дар непреодолимого нападения [Boon of Irresistible Offense]

Эпическая черта

Требование: 19+ уровень

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте ваш показатель Ловкости или Силы на 1, максимум до 30.

Преодоление защиты. Дробящий, колющий и рубящий урон, который вы наносите, всегда игнорирует сопротивление.

Преодолевающий удар. Когда вы выбрасываете 20 на к20 для броска атаки, то вы можете нанести дополнительный урон цели, равный значению характеристики, увеличенной этим даром. Тип дополнительного урона соответствует типу атаки.



Художник: Wayne England
Оригинал

Дар пространственного путешествия [Boon of Dimensional Travel]

Эпическая черта

Требование: 19+ уровень

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте показатель 1 вашей характеристики по выбору на 1, максимум до 30.

Скачок сквозь пространство. Сразу после того, как вы совершаете действие атака или действие магия, вы можете телепортироваться на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое вы видите.

Дар скорости [Boon of Speed]

Эпическая черта

Требование: 19+ уровень

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте показатель 1 вашей характеристики по выбору на 1, максимум до 30.

Мастер изворотливости. Бонусным действием вы можете совершить действие отход, которое также снимает с вас состояние схваченный.

Скорость. Ваша скорость увеличивается на 30 футов.

Дар стойкости [Boon of Fortitude]

Эпическая черта

Требование: 19+ уровень

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте показатель 1 вашей характеристики по выбору на 1, максимум до 30.

Укреплённое здоровье. Ваш максимум хитов увеличивается на 40. Кроме того, всякий раз, когда вы восстанавливаете хиты, вы можете восстановить дополнительные хиты, равные вашему модификатору Телосложения. После восстановления этих дополнительных хитов вы не можете делать это снова до начала вашего следующего хода.

Дар судьбы [Boon of Fate]

Эпическая черта

Требование: 19+ уровень

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте показатель 1 вашей характеристики по выбору на 1, максимум до 30.

Улучшение судьбы. Когда вы или другое существо в пределах 60 футов от вас успешно проходит или проваливает Тест к20, то вы можете бросить 2к4 и применить сумму как бонус или штраф к броску к20. После использования этого эффекта вы не можете использовать его снова, пока не совершите бросок инициативы или не закончите короткий или продолжительный отдых.

Дар устойчивости к энергиям [Boon of Energy Resistance]

Эпическая черта

Требование: 19+ уровень

Вы получаете следующие эффекты:

Повышение характеристики. Увеличьте показатель 1 вашей характеристики по выбору на 1, максимум до 30.

Устойчивость к энергиям. Вы получаете сопротивление к 2 из следующих типов урона на ваш выбор: кислотный, холодный, огненный, электрический, некротический, ядовитый, психической энергией, излучением или звуковой. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете изменить свой выбор.

Перенаправление энергии. Когда вы получаете урон одного из типов, выбранных для эффекта Устойчивость к энергиям, вы можете использовать реакцию, чтобы направить урон того же типа на другое существо, которое вы видите в пределах 60 футов от вас и которое не находится за полным укрытием. Если вы это совершаете, то это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости (Сл. 8 + ваш модификатор Телосложения + ваш бонус мастерства) или получить урон, равный 2к12 + ваш модификатор Телосложения.



Преданность паладина своему делу проявляется, как магическая сила.
Художник: Julia Metzger
Оригинал



В небесах Эберрона изобретательница Ви и её Фиксеры спасаются от Лорда Лезвий и падающего в зелёном огне воздушного корабля.
Художник: Caio Monteiro
Оригинал

Глава 6: Снаряжение

Правильное снаряжение может стать решающим фактором между успехом и провалом для приключенцев. Эта глава содержит правила и цены на оружие, доспехи и другие виды снаряжения, которые персонажи могут приобрести или найти. Мастер решает, есть ли в магазине нужный предмет и доступен ли он по указанной цене.

Монеты

Персонажи часто находят монеты во время своих приключений и могут тратить их в лавках, тавернах и других заведениях. Монеты бывают разных номиналов в зависимости от относительной стоимости их материала. В таблице «Ценность монет» перечислены монеты и их стоимость относительно золотых. Например, 100 медных монет равны 1 золотому.

Одна монета весит примерно треть унции, так что 50 монет весят 1 фнт.

Ценность монет

Монета	Стоимость в зм
Медная монета (мм)	1/100
Серебряная монета (см)	1/10
Электрумовая монета (эм)	1/2
Золотая монета (зм)	1
Платиновая монета (пм)	10

Оружие

Таблица «Оружие» в этом разделе показывает основные типы оружия в игре. В таблице указаны стоимость и вес каждого оружия, а также следующие детали:

Категория. Каждое оружие относится к 1 из категорий: простое или воинское. Владение оружием обычно связано с 1 из этих категорий. Например, вы можете владеть простым оружием.

Рукопашное или дальнобойное. Оружие классифицируется как рукопашное или дальнобойное. Рукопашное оружие используется для атаки цели в пределах 5 футов, в то время как дальнобойное оружие используется для атаки на большем расстоянии.

Урон. В таблице указано количество урона, которое наносит оружие при попадании по цели, а также тип этого урона.

Свойства. Любые свойства, которые имеет оружие, указаны в колонке «Свойства» из таблицы «Оружие». Каждое свойство описано в разделе Свойства.

Приём. У каждого оружия есть оружейный приём, который описан в разделе Оружейные приёмы далее в этой главе. Чтобы использовать этот приём, вы должны обладать умением, позволяющим его использовать.

Продажа снаряжения

Снаряжение можно продать за половину его цены. Однако, торговые товары и ценности, такие как драгоценные камни и произведения искусства, сохраняют свою полную цену на рынке. В Руководстве Мастера приведены цены на магические предметы.

Владение оружием

Любой может использовать оружие, но чтобы добавить бонус мастерства к броску атаки, нужно владеть этим оружием. Особенности персонажа игрока могут давать владение оружием. Монстр владеет любым оружием, указанным в его статблоке.

Свойства

Ниже приведены определения свойств, указанных в столбце «Свойства» из таблицы «Оружие».

Боеприпасы [Ammunition]

Вы можете использовать оружие со свойством боеприпасы для дальнобойной атаки только в том случае, если у вас есть боеприпасы для выстрела. Тип требуемых боеприпасов указан вместе с дальностью оружия. Каждая атака расходует 1 боеприпас. Доставание боеприпасов является частью атаки (вам нужна свободная рука, чтобы зарядить одноручное оружие). После боя вы можете потратить 1 минуту, чтобы вернуть половину использованных боеприпасов (округляя в меньшую сторону); остальные теряются.

Фехтовальное [Finesse]

При атаке оружием со свойством фехтовальное вы можете использовать модификатор Силы или Ловкости для бросков атаки и урона. Вы должны использовать один и тот же модификатор для обоих бросков.

Тяжёлое [Heavy]

Вы совершаете атаки с помехой при использовании тяжёлого оружия, если это рукопашное оружие и ваш показатель Силы меньше 13 или если это дальнобойное оружие и ваш показатель Ловкости меньше 13.

Лёгкое [Light]

Когда вы совершаете действие атака в ваш ход и атакуете лёгким оружием, вы можете совершить 1 дополнительную атаку бонусным действием в тот же ход. Эта дополнительная атака должна быть выполнена другим лёгким оружием и вы не добавляете модификатор характеристики к урону для дополнительной атаки, если только этот модификатор не отрицательный. Например, вы можете атаковать коротким мечом в одной руке и кинжалом в другой, используя действие атака и бонусное действие, но вы не добавляете модификатор Силы или Ловкости к броску урона от атаки бонусным действием, если этот модификатор не отрицательный.

Перезарядка [Loading]

Вы можете выстрелить только 1 снарядом из оружия со свойством перезарядка, когда вы используете действие, бонусное действие или реакцию для стрельбы из него, независимо от того, сколько атак вы обычно можете совершить.

Дистанция [Range]

Дальнобойное оружие имеет диапазон, указанный в скобках после свойства боеприпасы или метательное. Дистанция указана 2 числами. Первое — это нормальная дистанция оружия в футах, а второе — максимальная дистанция. При атаке по цели за пределами нормальной дистанции у вас есть помеха на бросок атаки. Вы не можете атаковать цель за пределами максимальной дистанции.

Досягаемость [Reach]

Оружие с досягаемостью добавляет 5 футов к вашей досягаемости, когда вы атакуете этим оружием, а также при определении вашей досягаемости для провоцированных атак с этим оружием.

Метательное [Thrown]

Если оружие имеет свойство метательное, то вы можете бросить это оружие, чтобы совершить дальнобойную атаку, и вы можете достать это оружие частью атаки. Если оружие является рукопашным, то используйте тот же модификатор характеристики для бросков атаки и урона, который вы используете для рукопашной атаки этим оружием.

Двуручное [Two-Handed]

Двуручное оружие требует использования 2 рук, когда вы атакуете им.

Универсальное [Versatile]

Универсальное оружие можно использовать 1 или 2 руками. Значение урона в скобках указывается вместе с этим свойством. Оружие наносит этот урон, когда используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Импровизированное оружие

Если вы используете предмет (такой как ножка стола, сковорода или бутылка) в качестве импровизированного оружия, то смотрите раздел Импровизированное оружие в глоссарии правил. Также смотрите этот раздел, если вы используете оружие необычным образом, например, применяете дальнобойное оружие для рукопашной атаки.

Оружейные приёмы

Каждое оружие обладает приёмом, который может быть использован только персонажем, обладающим умением (например, Оружейные приёмы), которое разблокирует этот приём для персонажа. Приёмы определяются следующим образом.

Прорубание [Cleave]

Если вы попадаете по существу с помощью рукопашной атаки этим оружием, то вы можете совершить рукопашную атаку этим оружием против второго существа в пределах 5 футов от первого, которое также находится в пределах вашей досягаемости. При попадании второе существо получает урон от оружия, но вы не добавляете ваш модификатор характеристики к этому урону, если только этот модификатор не отрицательный. Вы можете совершать эту дополнительную атаку только 1 раз за ход.

Задевание [Graze]

Если ваш бросок атаки этим оружием не попал по существу, то вы можете нанести этому существу урон, равный модификатору характеристики, который вы использовали для совершения атаки. Этот урон такого же типа, как и урон, наносимый оружием, и его можно увеличить только путем увеличения модификатора характеристики.

Выпад [Nick]

Когда вы совершаете дополнительную атаку оружием, представленную свойством лёгкое, то вы можете сделать её частью действия атака, а не бонусным действием. Вы можете совершать эту дополнительную атаку от оружия со свойством лёгкое только 1 раз за ход.

Толкание [Push]

Если вы попадаете по существу этим оружием, то вы можете оттолкнуть существо на расстояние до 10 футов от себя, если оно размера большой или меньше.

Изнурение [Sap]

Если вы попадаете по существу этим оружием, то у этого существа будет помеха на его следующую атаку до начала вашего следующего хода.

Замедление [Slow]

Если вы попадаете по существу этим оружием и наносите ему урон, то вы можете уменьшить его скорость на 10 футов до начала вашего следующего хода. Если существо получает удар более 1 раза от оружия с этим свойством, то уменьшение скорости не превышает 10 футов.

Опрокидывание [Topple]

Если вы попадаете по существу этим оружием, то вы можете заставить его совершить спасбросок Телосложения (Сл. 8 + ваш модификатор характеристики, использованный для совершения атаки + ваш бонус мастерства). При провале существо получает состояние лежащий ничком.

Подавление [Vex]

Если вы попадаете по существу этим оружием и наносите ему урон, то вы получаете преимущество на следующую атаку против этого существа до конца вашего следующего хода.

Оружие

Название	Урон	Свойства	Приём	Вес	Цена
Простое рукопашное оружие					
Дубинка [Club]	1к4 дробящий	Лёгкое	Замедление	2 фнт.	1 см
Кинжал [Dagger]	1к4 колющий	Фехтовальное, лёгкое, метательное (дистанция 20/60)	Выпад	1 фнт.	2 зм
Палица [Greatclub]	1к8 дробящий	Двуручное	Толкание	10 фнт.	2 см
Ручной топор [Handaxe]	1к6 рубящий	Лёгкое, метательное (дистанция 20/60)	Подавление	2 фнт.	5 зм
Метательное копьё [Javelin]	1к6 колющий	Метательное (дистанция 30/120)	Замедление	2 фнт.	5 см
Лёгкий молот [Light Hammer]	1к4 дробящий	Лёгкое, метательное (дистанция 20/60)	Выпад	2 фнт.	2 зм
Булава [Mace]	1к6 дробящий	—	Изнурение	4 фнт.	5 зм
Боевой посох [Quarterstaff]	1к6 дробящий	Универсальное (1к8)	Опрокидывание	4 фнт.	2 см
Серп [Sickle]	1к4 рубящий	Лёгкое	Выпад	2 фнт.	1 зм
Копьё [Spear]	1к6 колющий	Метательное (дистанция 20/60), универсальное (1к8)	Изнурение	3 фнт.	1 зм
Простое дальнобойное оружие					
Дротик [Dart]	1к4 колющий	Фехтовальное, метательное (дальность 20/60)	Подавление	1/4 фнт.	5 мм
Лёгкий арбалет [Light Crossbow]	1к8 колющий	Боеприпасы (дистанция 80/320, болт), перезарядка, двуручное	Замедление	5 фнт.	25 зм
Короткий лук [Shortbow]	1к6 колющий	Боеприпасы (дистанция 80/320, стрела), двуручное	Подавление	2 фнт.	25 зм
Праща [Sling]	1к4 дробящий	Боеприпасы (дистанция 30/120, снаряд)	Замедление	—	1 см
Воинское рукопашное оружие					
Боевой топор [Battleaxe]	1к8 рубящий	Универсальное (1к10)	Опрокидывание	4 фнт.	10 зм
Цеп [Flail]	1к8 дробящий	—	Изнурение	2 фнт.	10 зм
Глефа [Glaive]	1к10 рубящий	Тяжёлое, досягаемость, двуручное	Задевание	6 фнт.	20 зм
Секира [Greataxe]	1к12 рубящий	Тяжёлое, двуручное	Прорубание	7 фнт.	30 зм
Двуручный меч [Greatsword]	2к6 рубящий	Тяжёлое, двуручное	Задевание	6 фнт.	50 зм
Алебарда [Halberd]	1к10 рубящий	Тяжёлое, досягаемость, двуручное	Прорубание	6 фнт.	20 зм
Длинное копьё [Lance]	1к10 колющий	Тяжёлое, досягаемость, двуручное (если не верхом)	Опрокидывание	6 фнт.	10 зм
Длинный меч [Longsword]	1к8 рубящий	Универсальное (1к10)	Изнурение	3 фнт.	15 зм
Молот [Maul]	2к6 дробящий	Тяжёлое, двуручное	Опрокидывание	10 фнт.	10 зм
Моргенштерн [Morningstar]	1к8 колющий	—	Изнурение	4 фнт.	15 зм
Пика [Pike]	1к10 колющий	Тяжёлое, досягаемость, двуручное	Толкание	18 фнт.	5 зм
Рапира [Rapier]	1к8 колющий	Фехтовальное	Подавление	2 фнт.	25 зм
Скимитар [Scimitar]	1к6 рубящий	Фехтовальное, лёгкое	Выпад	3 фнт.	25 зм
Короткий меч [Shortsword]	1к6 колющий	Фехтовальное, лёгкое	Подавление	2 фнт.	10 зм
Трезубец [Trident]	1к8 колющий	Метательное (дистанция 20/60), универсальное (1к10)	Опрокидывание	4 фнт.	5 зм
Боевой молот [Warhammer]	1к8 дробящий	Универсальное (1к10)	Толкание	5 фнт.	15 зм
Боевая кирка [War Pick]	1к8 колющий	Универсальное (1к10)	Изнурение	2 фнт.	5 зм
Кнут [Whip]	1к4 рубящий	Фехтовальное, досягаемость	Замедление	3 фнт.	2 зм
Воинское дальнобойное оружие					
Духовая трубка [Blowgun]	1 колющий	Боеприпасы (дистанция 25/100, игла для трубки), перезарядка	Подавление	1 фнт.	10 зм
Ручной арбалет [Hand Crossbow]	1к6 колющий	Боеприпасы (дистанция 30/120, болт), лёгкое, перезарядка	Подавление	3 фнт.	75 зм
Тяжёлый арбалет [Heavy Crossbow]	1к10 колющий	Боеприпасы (дистанция 100/400, болт), тяжёлое, перезарядка, двуручное	Толкание	18 фнт.	50 зм
Длинный лук [Longbow]	1к8 колющий	Боеприпасы (дистанция 150/600, стрела), тяжёлое, двуручное	Замедление	2 фнт.	50 зм
Мушкет [Musket]	1к12 колющий	Боеприпасы (дистанция 40/120, пуля), перезарядка, двуручное	Замедление	10 фнт.	500 зм
Пистоль [Pistol]	1к10 колющий	Боеприпасы (дистанция 30/90, пуля), перезарядка	Подавление	3 фнт.	250 зм

Простое рукопашное оружие



Дубинка
1 см



Ручной топор
5 зм



Кинжал
2 зм



Палица
2 см



Метательное копьё
5 см



Лёгкий молот
2 зм



Булава
5 зм



Серп
1 зм



Боевой посох
2 см



Копьё
1 зм

Оригинал

Простое дальнобойное оружие



Дротик
5 мм



Праща
1 см



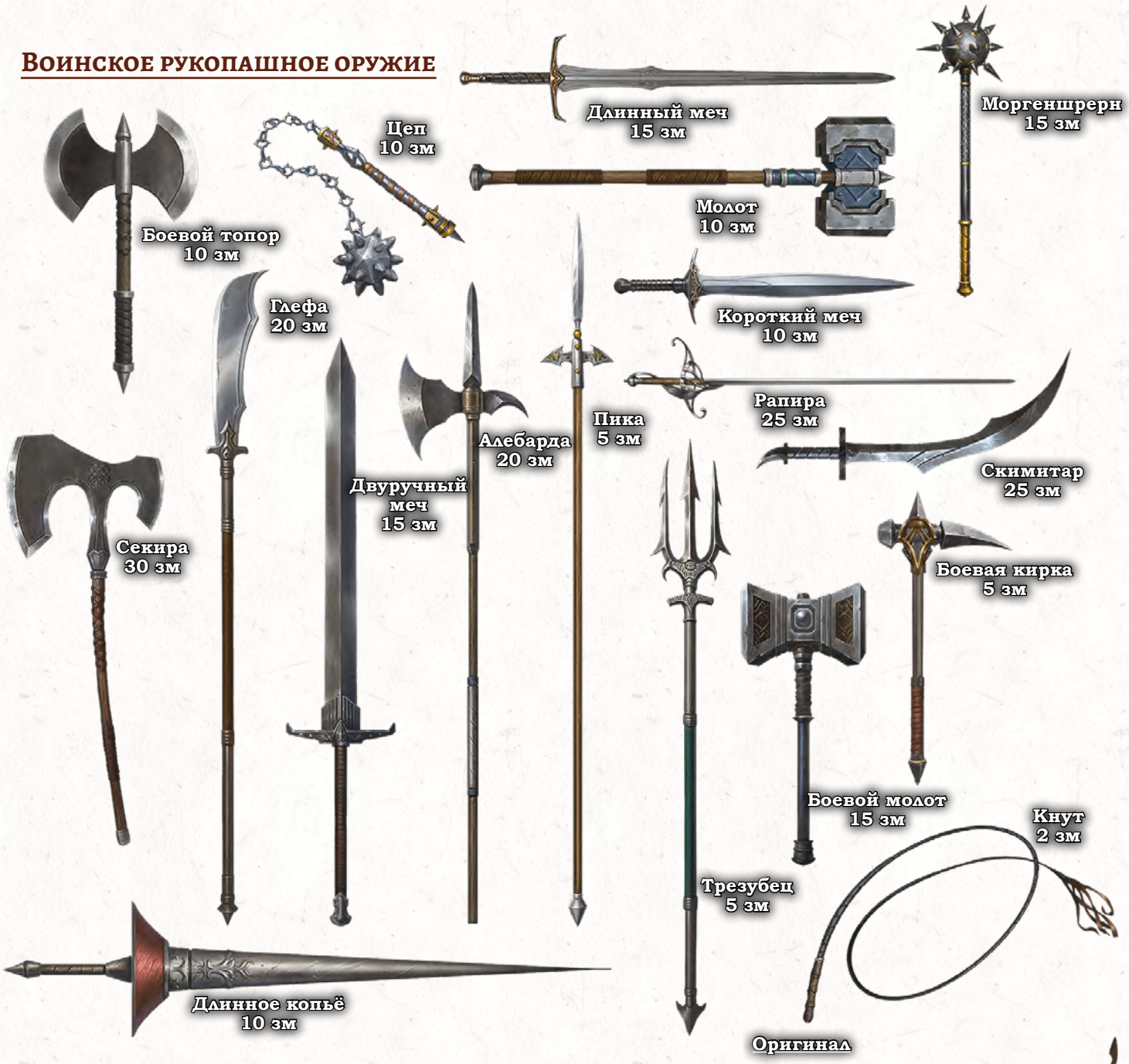
Лёгкий арбалет
25 зм



Короткий лук
25 зм

Художники: Polar Engine, John Grello, Michael Broussard
Оригинал

Воинское рукопашное оружие



Воинское дальнобойное оружие



Лёгкие доспехи и щиты



Стёганый доспех
5 зм



Кожаный доспех
10 зм



Проклёпанная кожа
45 зм



Щит
5 зм



Оригинал

Средние доспехи



Шкурный доспех
10 зм

Кольчужная
рубаха
50 зм





Чешуйчатый
доспех
50 зм

Кираса
400 зм



Оригинал



Полулаты
750 зм

Тяжёлые доспехи



Кольчатый
доспех
30 зм



Кольчуга
75 зм

Наборный доспех
200 зм



Латы
1500 зм





Оригинал

Художник: Polar Engine

Доспехи

Доспех	КД	Сила	Скрытность	Вес	Цена
Лёгкий доспех *(1 минута на надевание или снятие)*					
Стёганый доспех [Padded Armor]	11+модификатор Лов	—	Помеха	8 фнт.	5 зм
Кожаный доспех [Leather Armor]	11+модификатор Лов	—	—	10 фнт.	10 зм
Проклёпанная кожа [Studded Leather Armor]	12+модификатор Лов	—	—	13 фнт.	45 зм
Средний доспех *(5 минут на надевание и 1 минута на снятие)*					
Шкурный доспех [Hide Armor]	12+модификатор Лов (макс. 2)	—	—	12 фнт.	10 зм
Кольчужная рубаха [Chain Shirt]	13+модификатор Лов (макс. 2)	—	—	20 фнт.	50 зм
Чешуйчатый доспех [Scale Mail]	14+модификатор Лов (макс. 2)	—	Помеха	45 фнт.	50 зм
Кираса [Breastplate]	14+модификатор Лов (макс. 2)	—	—	20 фнт.	400 зм
Полулаты [Half Plate Armor]	15+модификатор Лов (макс. 2)	—	Помеха	40 фнт.	750 зм
Тяжёлый доспех *(10 минут на надевание и 5 минут на снятие)*					
Кольчатый доспех [Ring Mail]	14	—	Помеха	40 фнт.	30 зм
Кольчуга [Chain Mail]	16	Сила 13	Помеха	55 фнт.	75 зм
Наборный доспех [Splint Armor]	17	Сила 15	Помеха	60 фнт.	200 зм
Латы [Plate Armor]	18	Сила 15	Помеха	65 фнт.	1500 зм
Щит *(действие использование для надевания или снятия)*					
Щит [Shield]	+2	—	—	6 фнт.	10 зм

Доспехи

В таблице «Доспехи» перечислены основные доспехи игры.

Таблица включает цену и вес доспеха, а также следующие детали:

Категория. Каждый тип доспехов относится к одной из категорий: лёгкая, средняя или тяжёлая. Категория определяет, сколько времени требуется, чтобы надеть или снять доспех (как указано в таблице).

Класс Доспеха (КД). Столбец «КД» в таблице показывает ваш базовый КД, когда вы носите определённый тип доспеха. Например, если вы носите кожаный доспех, то ваш базовый КД равен 11 + ваш модификатор Ловкости, тогда как в кольчуге ваш КД равен 16.

Сила. Если в столбце «Сила» указано значение силы для определённого типа доспеха, то этот доспех уменьшает скорость носителя на 10 футов, если у него нет значения силы, равного или выше указанного.

Скрытность. Если в столбце «Скрытность» для типа доспеха указано «Помеха», то носитель имеет помеху на проверки Ловкости (Скрытность).

Владение доспехами

Любой может надеть доспех или держать щит, но только обученные могут эффективно использовать их, как объяснено ниже. Класс персонажа и другие способности определяют какими типами доспехов владеет персонаж. Монстр обладает владением любым доспехом, указанным в его статблоке.

Лёгкие, средние и тяжёлые доспехи

Если вы носите лёгкие, средние или тяжёлые доспехи и не владеете ими, то вы получаете помеху на любой Тест к20, связанный с Силой или Ловкостью, и не можете накладывать заклинания.

Щит

Вы получаете бонус к КД от щита только если владеете щитами.

Одновременно

Существо может носить только один комплект доспехов и использовать только один щит одновременно.

Вариант: Размеры снаряжения

В большинстве кампаний вы можете использовать или носить любое снаряжение, найденное в приключениях, в пределах здравого смысла. Например, орк-приключенец не сможет надеть кожаные доспехи полурослика, а мантия облачного великана будет слишком большой для гнома.

Мастер может ввести больше реализма. Например, комплект латных доспехов, сделанный для одного человека, который может не подойти другому без значительных изменений, а униформа стражника может выглядеть плохо сидящей, если приключенец попытается использовать её как маскировку. При использовании этого варианта, когда приключенцы находят доспехи, одежду и подобные предметы, сделанные для ношения, им, возможно, потребуется посетить кузнеца, портного, кожевника или другого специалиста, чтобы сделать предмет пригодным для ношения. Стоимость такой работы составляет 1к4 x 10% от рыночной стоимости предмета.

Инструменты

Инструмент помогает совершать специализированные проверки характеристик, создавать определённые предметы или и то, и другое. Описание инструмента включает его цену и вес, а также следующие пункты:

Характеристика. Этот пункт указывает характеристику, которую следует использовать при выполнении проверки характеристики с использованием инструмента.

Использование. Этот пункт указывает действия, которые можно совершить с инструментом при выполнении действия использование. Вы можете совершить 1 из этих действий каждый раз, когда выполняете это действие. Этот пункт также указывает Сл. для выполнения действия.

Создание. Этот пункт указывает, что можно создать с использованием этого инструмента, если это вообще возможно. Правила создания предметов см. в разделе Создание снаряжения далее в главе.

Варианты. Этот пункт появляется, если у инструмента есть варианты, которые перечислены. Каждый из них требует отдельного владения.

Владение инструментом

Если вы владеете инструментом, то добавьте ваш бонус мастерства к любой проверке характеристики, которую вы совершаете с использованием этого инструмента. Если вы также владеете навыком, который используется в этой проверке, то вы получаете преимущество на эту проверку.

Ваши умения могут дать вам владение инструментом. Монстр обладает владением любым инструментом, указанным в его статблоке.

Инструменты ремесленников

Инструменты ремесленников ориентированы на создание предметов и занятие ремеслом. Каждый из этих инструментов требует отдельного владения.

Инструменты алхимика (50 зм) [Alchemist's Supplies]

Характеристика: Интеллект **Вес:** 8 фнт.

Использование:

Определить вещество (Сл. 15) или развести огонь (Сл. 15)

Создание: Кислота, алхимический огонь, мешочек с компонентами, масло, бумага, духи

Инструменты гончара (10 зм) [Potter's Tools]

Характеристика: Интеллект **Вес:** 3 фунта

Использование: Определение того, что хранилось в керамическом предмете в течение последних 24 часов (Сл. 15)

Создание: Кувшин, лампа

Инструменты каллиграфа (10 зм) [Calligrapher's Supplies]

Характеристика: Ловкость **Вес:** 5 фнт.

Использование:

Написание текста с впечатляющими узорами, которые защищают от подделки (Сл. 15)

Создание: Чернила, свиток заклинания

Инструменты каменщика (10 зм) [Mason's Tools]

Характеристика: Сила **Вес:** 8 фнт.

Использование:

Высечь символ или отверстие в камне (Сл. 10)

Создание: Блок и лебёдка

Инструменты картографа (15 зм) [Cartographer's Tools]

Характеристика: Мудрость **Вес:** 6 фнт.

Использование:

Составление карты небольшой области (Сл. 15)

Создание: Карта

Инструменты кожевника (5 зм) [Leatherworker's Tools]

Характеристика: Ловкость **Вес:** 5 фнт.

Использование:

Добавление узора на кожаное изделие (Сл. 10)

Создание: Праща, кнут, шкурный доспех, кожаный доспех, проклёпаная кожа, рюкзак, футляр для арбалетных болтов, футляр для карт или свитков, пергамент, сумка, колчан, бурдюк

Инструменты кузнеца (20 зм) [Smith's Tools]

Характеристика: Сила **Вес:** 8 фнт.

Использование:

Вскрыть дверь или контейнер (Сл. 20)

Создание: Любое рукопашное оружие (кроме дубинки, палицы, посоха и кнута), средние доспехи (кроме шкурного доспеха), тяжёлые доспехи, мелкие шарики, ведро, калтропы, цепь, лом, пули для огнестрельного оружия, крюк-кошка, железный горшок, железные колья, снаряды для пращи

Инструменты пивовара (20 зм) [Brewer's Supplies]

Характеристика: Интеллект **Вес:** 9 фнт.

Использование:

Обнаружить отравленный напиток (Сл. 15) или определить алкоголь (Сл. 10)

Создание: Противоядие

Инструменты плотника (8 зм) [Carpenter's Tools]

Характеристика: Сила **Вес:** 6 фнт.

Использование:

Запечатать или вскрыть дверь или контейнер (Сл. 20)

Создание: Дубинка, палица, боевой посох, бочка, сундук, лестница, шест, портативный таран, факел

Инструменты повара (1 зм) [Cook's Utensils]

Характеристика: Мудрость **Вес:** 8 фнт.

Использование:

Улучшение вкуса пищи (Сл. 10) или обнаружение испорченной или отравленной еды (Сл. 15)

Создание: Рационы



Художник: Wayne England
Оригинал

Инструменты резчика по дереву (1 зм) [Woodcarver's Tools]

Характеристика: Ловкость **Вес:** 5 фнт.

Использование:

Вырезать узор на дереве (Сл. 10)

Создание: Дубинка, палица, боевой посох, дальнобойное оружие (кроме пистоля, мушкета и пращи), магическая фокусировка, стрелы, болты, фокусировка друидов, писчее перо, иглы для трубки

Инструменты ремонтника (50 зм) [Tinker's Tools]

Характеристика: Ловкость **Вес:** 10 фнт.

Использование:

Собрать крошечный предмет из обломков, который развалится через 1 минуту (Сл. 20)

Создание: Мушкет, пистоль, колокольчик, направленный фонарь, фляга, закрытый фонарь, охотничий капкан, замок, кандалы, зеркало, лопата, сигнальный свисток, трутница

Инструменты сапожника (5 зм) [Cobbler's Tools]

Характеристика: Ловкость **Вес:** 5 фнт.

Использование:

Модификация обуви для предоставления преимущества на следующей проверке Ловкости (Акробатика) для носителя (Сл. 10)

Создание: Набор для лазания

Инструменты стеклодува (30 зм) [Glassblower's Tools]

Характеристика: Интеллект **Вес:** 5 фнт.

Использование:

Определение того, что хранилось в стеклянном предмете в течение последних 24 часов (Сл. 15)

Создание: Стеклянная бутылка, увеличительное стекло, подзорная труба, флакон

Инструменты ткача (1 зм) [Weaver's Tools]

Характеристика: Ловкость **Вес:** 5 фнт.

Использование:

Залатать дырку на одежде (Сл. 10) или вышить крошечный узор (Сл. 10)

Создание: Стёганый доспех, корзина, спальник, одеяло, парадная одежда, сеть, роба, верёвка, сумка, бечёвка, палатка, одежда путешественника

Инструменты художника (10 зм) [Painter's Supplies]

Характеристика: Мудрость **Вес:** 5 фнт.

Использование:

Нарисовать узнаваемое изображение чего-то, что вы видели (Сл. 10)

Создание: Фокусировка друидов, священный символ

Инструменты ювелира (25 зм) [Jeweler's Tools]

Характеристика: Интеллект **Вес:** 2 фунта

Использование:

Определение стоимости драгоценного камня (Сл. 15)

Создание: Магическая фокусировка, священный символ

Другие инструменты

Эти инструменты поддерживают в приключениях и других занятиях.

Воровские инструменты (25 зм) [Thieves' Tools]

Характеристика: Ловкость **Вес:** 1 фнт.

Использование:

Взломать замок (Сл. 15) или обезвредить ловушку (Сл. 15)

Игровой набор (варьируется) [Gaming Set]

Характеристика: Мудрость **Вес:** —

Использование:

Определить, мошенничает ли кто-то (Сл. 10) или выиграть игру (Сл. 20)

Варианты: Игральные кости (1 см), драконьи шахматы (1 зм), игральные карты (5 см), ставка трёх драконов (1 зм)

Инструменты навигатора (25 зм) [Navigator's Tools]

Характеристика: Мудрость **Вес:** 2 фнт.

Использование:

Проложить курс (Сл. 10) или определить местоположение по звёздам (Сл. 15)

Музыкальный инструмент (варьируется) [Musical Instrument]

Характеристика: Харизма **Вес:** вар.

Использование:

Сыграть известную мелодию (Сл. 10) или импровизировать песню (Сл. 15)

Варианты: Волынка (30 зм, 6 фнт.), барабан (6 зм, 3 фнт.), цимбалы (25 зм, 10 фнт.), флейта (2 зм, 1 фнт.), рожок (3 зм, 2 фнт.), лютня (35 зм, 2 фнт.), лира (30 зм, 2 фнт.), свирель (12 зм, 2 фнт.), шалмей (2 зм, 1 фнт.), виола (30 зм, 1 фнт.)

Набор для маскировки (25 зм) [Disguise Kit]

Характеристика: Харизма **Вес:** 3 фнт.

Использование:

Нанести грим (Сл. 10)

Создание: Костюм

Набор для фальсификации (15 зм) [Forgery Kit]

Характеристика: Ловкость **Вес:** 5 фнт.

Использование:

Подделать до 10 слов чьего-либо почерка (Сл. 15) или создать дубликат восковой печати (Сл. 20)

Набор отравителя (50 зм) [Poisoner's Kit]

Характеристика: Интеллект **Вес:** 2 фнт.

Использование:

Обнаружить отравленный предмет (Сл. 10)

Создание: Простой яд

Набор травника (5 зм) [Herbalism Kit]

Характеристика: Интеллект **Вес:** 3 фнт.

Использование:

Определить растение (Сл. 10)

Создание: Противоядие, свеча, комплект целителя, зелье лечения



Колдун направляет магию через магическую фокусировку.
Художник: Ignatius Budi
Оригинал

Снаряжение приключенца

Таблица «Снаряжение приключенца» в этом разделе включает предметы, которые приключенцы часто находят полезными. Эти предметы описаны здесь в алфавитном порядке, а цена указана после названия предмета.

Алхимический огонь (50 зм) [Alchemist's Fire]

Когда вы совершаете действие атака, то вы можете заменить 1 из ваших атак на бросок фляги с алхимическим огнём. Выберите 1 существо или объект, который вы видите в пределах 20 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости (Сл. 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш бонус мастерства), иначе она получит 1к4 урона огнём и начнёт гореть (см. глоссарий правил).

Бечёвка (1 см) [String]

Бечёвка длиной 10 футов. Вы можете завязать узел на ней, используя действие использование.

Блок и лебёдка (1 зм) [Block and Tackle]

Блок и лебёдка позволяют поднимать груз, в 4 раза превышающий ваш обычный лимит.

Боеприпасы (варьируется) [Ammunition]

Боеприпасы требуются для оружия, которое имеет свойство боеприпасы. Описание оружия указывает тип боеприпасов, используемых с этим оружием. Таблица «Боеприпасы» перечисляет различные типы боеприпасов и количество штук, которое вы получаете при покупке. В таблице также указан предмет, который обычно используется для хранения каждого типа боеприпасов; хранилище должно быть приобретено отдельно.

Боеприпасы

Тип	Шт.	Хранение	Вес	Цена
Стрелы [Arrow]	20	Колчан	1 фнт.	1 зм
Болты [Bolt]	20	Футляр	1½ фнт.	1 зм
Пули, огнестрельное оружие [Firearm Bullet]	10	Сумка	2 фнт.	3 зм
Снаряды, праща [Sling Bullet]	20	Сумка	1½ фнт.	4 мм
Иглы для трубки [Needle]	50	Сумка	1 фнт.	1 зм

Бочка (2 зм) [Barrel]

Бочка вмещает до 40 галлонов жидкости или до 4 кубических футов сухих продуктов.

Бумага (2 см) [Paper]

1 лист бумаги может вместить около 250 слов, написанных от руки.

Бурдюк (2 см) [Waterskin]

Бурдюк вмещает до 4 пинт. Если вы не пьёте достаточно количество воды, то рискуете получить обезвоживание (см. глоссарий правил).

Бутылка, стеклянная (2 зм) [Bottle, Glass]

Стеклянная бутылка вмещает до 1,5 пинт.

Ведро (5 мм) [Bucket]

Ведро вмещает объём до 0,5 кубического фута.

Снаряжение приключенца

Предмет	Вес	Цена	Предмет	Вес	Цена
Алхимический огонь	1 фнт.	50 зм	Набор исследователя подземелий	55 фнт.	12 зм
Бечёвка	—	1 см	Набор путешественника	55 фнт.	10 зм
Блок и лебёдка	5 фнт.	1 зм	Набор священника	29 фнт.	33 зм
Боеприпасы	Вар.	Вар.	Набор учёного	22 фнт.	40 зм
Бочка	70 фнт.	2 зм	Одежда путешественника	4 фнт.	2 зм
Бумага	—	2 см	Одеяло	3 фнт.	5 см
Бурдюк (полный)	5 фнт.	2 см	Охотничий капкан	25 фнт.	5 зм
Бутылка, стеклянная	2 фнт.	2 зм	Палатка	20 фнт.	2 зм
Ведро	2 фнт.	5 мм	Парадная одежда	6 фнт.	15 зм
Верёвка	5 фнт.	1 зм	Пергамент	—	1 см
Духи	—	5 зм	Писчее перо	—	2 мм
Железный горшок	10 фнт.	2 зм	Подзорная труба	1 фнт.	1000 зм
Замок	1 фнт.	10 зм	Портативный таран	35 фнт.	4 зм
Зелье лечения	½ фнт.	50 зм	Противоядие	—	50 зм
Зеркало	½ фнт.	5 зм	Рацион	2 фнт.	5 см
Калтропы	2 фнт.	1 зм	Роба	4 фнт.	1 зм
Кандалы	6 фнт.	2 зм	Рюкзак	5 фнт.	2 зм
Карта	—	1 зм	Свеча	—	1 мм
Кислота	1 фнт.	25 зм	Свиток заклинания (заговор)	—	30 зм
Книга	5 фнт.	25 зм	Свиток заклинания (уровень 1)	—	50 зм
Колья, железные	5 фнт.	1 зм	Святая вода	1 фнт.	25 зм
Колокольчик	—	1 зм	Священный символ	Вар.	Вар.
Колчан	1 фнт.	1 зм	Сеть	3 фнт.	1 зм
Комплект целителя	3 фнт.	5 зм	Сигнальный свисток	—	5 мм
Корзина	2 фнт.	4 см	Спальник	7 фнт.	1 зм
Костюм	4 фнт.	5 зм	Сумка	1 фнт.	5 см
Крюк-кошка	4 фнт.	2 зм	Сундук	25 фнт.	5 зм
Кувшин	4 фнт.	2 мм	Трутница	1 фнт.	5 см
Лампа	1 фнт.	5 см	Увеличительное стекло	—	100 зм
Лестница	25 фнт.	1 см	Факел	1 фнт.	1 мм
Лом	5 фнт.	2 зм	Флакон	—	1 зм
Лопата	5 фнт.	2 зм	Фляга	1 фнт.	2 мм
Магическая фокусировка	Вар.	Вар.	Фокусировка друидов	Вар.	Вар.
Масло	1 фнт.	1 см	Фонарь, закрытый	2 фнт.	5 зм
Мелкие шарики	2 фнт.	1 зм	Фонарь, направленный	2 фнт.	10 зм
Мешок	½ фнт.	1 мм	Футляр для арбалетных болтов	1 фнт.	1 зм
Мешочек с компонентами	2 фнт.	25 зм	Футляр для карт или свитков	1 фнт.	1 зм
Набор артиста	58 ½ фнт.	40 зм	Цепь	10 фнт.	5 зм
Набор взломщика	42 фнт.	16 зм	Чернила	—	10 зм
Набор дипломата	39 фнт.	39 зм	Шест	7 фнт.	5 мм
Набор для лазания	12 фнт.	25 зм	Яд, обычный	—	100 зм

Верёвка (1 зм) [Rope]
Действием использование, вы можете завязать узел на верёвке, если преуспели в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл. 10. Верёвку можно разорвать, пройдя успешно проверку Силы (Атлетика) со Сл. 20. Вы можете связать несогласное существо верёвкой только если это существо находится в состоянии схваченный, недееспособный или опутанный. Если ноги существа связаны, то оно будет находиться в состоянии опутанный до тех пор, пока не освободится. Для освобождения от верёвки существо действием должно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл. 15.

Духи (5 зм) [Perfume]
Духи находятся в 4-унциевом флаконе. В течение 1 часа после нанесения духов на себя, вы получаете преимущество на проверки Харизмы (Убеждение), совершённые для того, чтобы повлиять на нейтрального гуманоида в пределах 5 футов от вас.

Железный горшок (2 зм) [Pot, Iron]
Железный горшок вмещает объём до 1 галлона.

Замок (10 зм) [Lock]
Замок поставляется с ключом. Без ключа существо может использовать воровские инструменты, чтобы взломать этот замок, успешно пройдя проверку Ловкости (Ловкость рук) со Сл. 15.

Зелье лечения (50 зм) [Potion of Healing]
Это зелье является магическим предметом. Вы можете выпить его или влить другому существу на расстоянии 5 футов от вас бонусным действием. Существо, которое выпьет магическую красную жидкость из этого флакона, восстанавливает 2к4 + 2 хита.

Зеркало (5 зм) [Mirror]
Ручное стальное зеркало полезно для нанесения косметики, а также для заглядывания за углы и отражения света в качестве сигнала.

Калтропы (1 зм) [Caltrops]
Действием использование, вы можете рассыпать калтропы из мешочка на площадь 5 на 5 футов в пределах 5 футов от себя. Существо, которое впервые за ход входит в эту местность, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 15, иначе получит 1 колющий урон и его скорость будет уменьшена до 0 до начала его следующего хода. На сбор калтропов требуется 10 минут.

Кандалы (2 зм) [Manacles]
Действием использование вы можете использовать кандалы, чтобы сковать несогласное существо маленького или среднего размера в пределах 5 футов от вас, которое находится в состоянии захваченный, недееспособный или опутанный, если вы успешно пройдёте проверку Ловкости (Ловкость рук) со Сл. 13. Пока существо сковано, оно испытывает помеху на броски атаки, и оно считается опутанным, если кандалы прикреплены к цепи или крюку, зафиксированному на месте. Освобождение от кандалов требует действием успешно совершить проверку Ловкости (Ловкость рук) со Сл. 20. Разрыв кандалов требует действием совершить успешную проверку Силы (Атлетика) со Сл. 25.

Каждый комплект кандалов поставляется с ключом. Без ключа существо может использовать воровские инструменты, чтобы вскрыть замок кандалов, успешно пройдя проверку Ловкости (Ловкость рук) со Сл. 15.

Карта (1 зм) [Map]
Если вы используете точную карту, то вы получаете бонус +5 к проверкам Мудрости (Выживание), которые вы совершаете, чтобы найти путь к месту, указанному на карте.

Кислота (25 зм) [Acid]
Когда вы совершаете действие атака, то вы можете заменить 1 из ваших атак на бросок флакона с кислотой. Выберите 1 существо или объект, который вы видите в пределах 20 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости (Сл. 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш бонус мастерства), иначе она получит 2к6 урона кислотой.

Книга (25 зм) [Book]
Книга содержит художественные или научно-популярные тексты. Если вы используете достоверную научно-популярную книгу по соответствующей теме, то вы получаете бонус +5 к проверкам Интеллекта (Аркана, История, Природа или Религия), связанным с этой темой.

Колья, железные (1 зм) [Spikes, Iron]
Железные колья продаются в наборах по 10 штук. Действием использование, вы можете использовать тупой предмет, такой как лёгкий молот, чтобы вбить кол в дерево, землю или аналогичный материал. Вы можете сделать это, чтобы заблокировать дверь или затем привязать верёвку или цепь к колу.

Колокольчик (1 зм) [Bell]
Когда колокольчик звенит в качестве действия использование его звук слышен на расстоянии до 60 футов.

Колчан (1 зм) [Quiver]
Колчан вмещает до 20 стрел.

Комплект целителя (5 зм) [Healer's Kit]
Комплект целителя имеет 10 использований. Действием использование вы можете израсходовать 1 его использование, чтобы стабилизировать бессознательное существо с 0 хитов, не проводя проверку Мудрости (Медицина).

Корзина (4 см) [Basket]
Корзина вмещает до 40 фунтов в объёме 2 кубических фута.

Костюм (5 зм) [Costume]
Когда вы носите костюм, то вы получаете преимущество на любую проверку характеристики, чтобы изобразить персонажа или тип, которого он представляет.

Крюк-кошка (2 зм) [Grappling Hook]
Действием использование вы можете бросить крюк-кошку на перила, выступ или другой зацеп в пределах 50 футов от себя. Крюк зацепится, если вы успешно пройдёте проверку Ловкости (Акробатика) со Сл. 13. Если вы привязали верёвку к крюку, то вы сможете по ней взобраться.

Кувшин (2 мм) [Jug]
Кувшин вмещает объём до 1 галлона.

Лампа (5 см) [Lamp]
Лампа сжигает масло в качестве топлива, освещая ярким светом радиус в 15 футов и тусклым светом на дополнительные 30 футов.

Лестница (1 см) [Ladder]
Лестница высотой 10 футов. Вы должны лазать, чтобы подняться или спуститься по ней.

Лом (2 зм) [Crowbar]
Использование лома даёт вам преимущество на проверки Силы, когда можно применить его как рычаг.

Лопата (2 зм) [Shovel]
Работая в течение 1 часа, вы можете использовать лопату для копания ямы длинной 5 футов по каждой стороне в земле или подобном материале.

Магическая фокусировка (варьируется) [Arcane Focus]

Магическая фокусировка принимает 1 из форм, указанных в таблице «Магические фокусировки», и украшена драгоценностями или резьбой для направления магии. Чародей, колдун или волшебник могут использовать такой предмет в качестве заклинательной фокусировки.

Магические фокусировки

Фокусировка	Вес	Цена
Кристалл [Crystal]	1 фн.	10 зм
Сфера [Orb]	3 фн.	20 зм
Жезл [Rod]	2 фн.	10 зм
Посох (также боевой посох) [Staff]	4 фн.	5 зм
Волшебная палочка [Wand]	1 фн.	10 зм

Масло (1 см) [Oil]

Вы можете облить существо, предмет или местность маслом или использовать его в качестве топлива, как описано ниже.

Облить существо или предмет. Когда вы совершаете действие атака, то вы можете заменить 1 из своих атак броском фляги с маслом. Выберите 1 существо или предмет в пределах 20 футов от себя. Цель должна успешно совершить спасбросок Ловкости (Сл. 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш бонус мастерства) или станет покрыта маслом. Если цель получит огненный урон до того, как масло высохнет (через 1 минуту), то цель получает дополнительный урон огнём в размере 5 от горящего масла.

Разлить на местности. Вы можете совершить действие использование, чтобы вылить флягу с маслом на ровную поверхность, покрывая квадрат со сторой 5 футов в пределах 5 футов от себя. Если зажечь масло, то оно будет гореть до конца хода второго раунда после зажжения (или 12 секунд) и наносить 5 урона огнём любому существу, которое войдёт в эту область или завершит там свой ход. Существо может получить этот урон только 1 раз за ход.

Топливо. Масло служит топливом для ламп и фонарей. После зажигания фляга с маслом горит в лампе или фонаре в течение 6 часов. Это время не обязательно должно быть непрерывным; вы можете погасить горящее масло (с помощью действия использование) и снова его зажечь до тех пор, пока оно не будет гореть в общей сложности 6 часов.

Мелкие шарики (1 зм) [Ball Bearings]

При использовании действия использование, вы можете высыпать шарики из их мешочка. Они покрывают ровную площадь 10 на 10 футов в пределах 10 футов от вас. Существо, которое впервые за ход входит на эту местность, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 10 или при провале получит состояние лежащий ничком. На сбор шариков требуется 10 минут.

Мешок (1 мм) [Sack]

Мешок вмещает до 30 фунтов веса и имеет объём 1 кубический фут.

Мешочек с компонентами (25 зм) [Component Pouch]

Мешочек с компонентами водонепроницаемый и заполнен кармашками для всех бесплатных материальных компонентов ваших заклинаний.

Набор артиста (40 зм) [Entertainer's Pack]

Набор артиста содержит следующие предметы: рюкзак, спальник, колокольчик, направленный фонарь, 3 костюма, зеркало, 8 фляг масла, рационы на 9 дней, трутница и бурдюк.

Набор взломщика (16 зм) [Burglar's Pack]

Набор взломщика содержит следующие предметы: рюкзак, мелкие шарики, колокольчик, 10 свеч, лом, закрытый фонарь, 7 фляг масла, рационы на 5 дней, верёвка, трутница, и бурдюк.

Набор дипломата (39 зм) [Diplomat's Pack]

Набор дипломата содержит следующие предметы: сундук, парадная одежда, чернила, 5 писчих пера, лампа, 2 футляра для карт или свитков, 4 фляги масла, 5 листов бумаги, 5 листов пергамента, духи и трутница.

Набор для лазания (25 зм) [Climber's Kit]

Набор для лазания включает в себя одеваемые на обувь когти, перчатки, крюки и страховочную систему. Действием использование, вы можете использовать набор для лазания, чтобы закрепиться; при этом вы не можете упасть более чем на 25 футов от точки закрепления, и не можете переместиться более чем на 25 футов оттуда, не сняв закрепление бонусным действием.

Набор исследователя подземелий (12 зм) [Dungeoneer's Pack]

Набор исследователя подземелий содержит следующие предметы: рюкзак, калтропы, лом, 2 фляги масла, рационы на 10 дней, верёвка, трутница, 10 факелов и бурдюк.

Набор путешественника (10 зм) [Explorer's Pack]

Набор путешественника содержит следующие предметы: рюкзак, спальник, 2 фляги масла, рационы на 10 дней, верёвка, трутница, 10 факелов и бурдюк.

Набор священника (33 зм) [Priest's Pack]

Набор священника содержит следующие предметы: спальник, одеяло, святая вода, лампа, рационы на 7 дней, роба и трутница.

Набор учёного (40 зм) [Scholar's Pack]

Набор учёного включает в себя следующие предметы: рюкзак, книга, чернила, писчее перо, лампа, 10 фляг масла, 10 листов пергамента и трутница.

Одежда путешественника (2 зм) [Clothes, Traveler's]

Одежда путешественника — это прочные предметы одежды, предназначенные для путешествий в различных условиях.

Одеяло (5 см) [Blanket]

Будучи завёрнутым в одеяло вы получаете преимущество на спасброски против экстремального холода (см. Руководство Мастера).

Охотничий капкан (5 зм) [Hunting Trap]

Действием использование вы можете установить охотничий капкан, который представляет собой стальное кольцо с зубцами, захлопывающееся, когда существо наступает на нажимную пластину в центре. Ловушка прикреплена тяжёлой цепью к неподвижному объекту, такому как дерево или вбитый в землю кол. Существо, наступившее на пластину, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 13, иначе оно получит 1к4 колющего урона, и его скорость будет снижена до 0 до начала его следующего хода. Далее, до тех пор, пока существо не освободится из ловушки, его перемещение ограничено длиной цепи (обычно 3 фута). Существо может использовать своё действие, чтобы совершить проверку Силы (Атлетика) со Сл. 13, освобождая себя или другое существо в пределах своей досягаемости при успехе. Каждая неудачная проверка наносит 1 колющий урон пойманному существу.

Палатка (2 зм) [Tent]

Палатка вмещает до 2 существ маленького или среднего размера.

Парадная одежда (15 зм) [Clothes, Fine]

Парадная одежда изготовлена из дорогих тканей и украшена искусно выполненными деталями. Некоторые мероприятия и места допускают персонажей, одетых только в такую одежду.

Пергамент (1 см) [Parchment]

1 лист пергамента может вместить около 250 слов, написанных от руки.

Писчее перо (2 мм) [Ink Pen]

Писчее перо используется для письма или рисования, используя чернила.

Подзорная труба (1000 зм) [Spyglass]

Объекты, рассматриваемые через подзорную трубу, кажутся увеличенными в 2 раза.

Портативный таран (4 зм) [Ram, Portable]

Вы можете использовать портативный таран, чтобы выбивать двери. Для выбивания дверей вы получаете бонус +4 к проверке Силы. Другой персонаж может помочь вам использовать таран, давая вам преимущество на эту проверку.

Противоядие (50 зм) [Antitoxin]

Бонусным действием вы можете выпить флакон противоядия, чтобы получить в течение 1 часа преимущество на спасброски для избежания или снятия состояния отравленный.

Рацион (5 см) [Rations]

Рацион состоит из пищи, готовой к употреблению в дороге, включая вяленое мясо, сухофрукты, сухари и орехи. См. недоедание в глоссарии правил для ознакомления с рисками, связанными с отсутствием еды.

Роба (1 зм) [Robe]

Роба имеет профессиональное или церемониальное значение. Некоторые события и места допускают персонажей, одетых только в робу определённого цвета или с определёнными символами.

Рюкзак (2 зм) [Backpack]

Рюкзак вмещает до 30 фунтов в объёме 1 кубического фута. Также может использоваться как седельная сумка.

Свеча (1 мм) [Candle]

Зажжённая свеча излучает яркий свет в радиусе 5 футов и тусклый свет на дополнительные 5 футов в течение 1 часа.

Свиток заклинания (Заговор, 30 зм; Уровень 1, 50 зм) [Spell Scroll]

Свиток заклинания (Заговор) или свиток заклинания (Уровень 1) — это магический предмет, содержащий слова заговора или заклинания 1 уровня, соответственно, определяемого создателем свитка. Если заклинание находится в списке заклинаний вашего класса, то вы можете прочитать свиток и наложить заклинание, используя его обычное время накладывания и без предоставления материальных компонентов.

Если заклинание требует спасбросок или бросок атаки, то Сл. спасброска составляет 13, а бонус к атаке +5. Свиток рассыпается в прах после завершения накладывания заклинания.

Святая вода (25 зм) [Holy Water]

Когда вы выполняете действие атака, то вы можете заменить 1 из ваших атак броском фляги со святой водой. Выберите 1 существо, которое вы видите в пределах 20 футов от вас. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости (Сл. 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш бонус мастерства) или при провале цель получит 2к8 урона излучением, если это исчадие или нежить.

Священный символ (варьируется) [Holy Symbol]

Священный символ может принимать одну из форм, указанных в таблице «Священные символы», и может быть украшен драгоценностями или раскрашен, чтобы направлять божественную магию. Жрец или паладин могут использовать священный символ в качестве фокусировки для накладывания заклинаний. В таблице указано, нужно ли держать священный символ, носить его или он может быть закреплён на ткани (например, на табарде или знамени) или на щите.

Священные символы

Символ	Вес	Цена
Амулет (носить или держать) [Amulet]	1 фнт.	5 зм
Эмблема (крепить на ткань или щит) [Emblem]	—	5 зм
Реликварий (держать) [Reliquary]	2 фнт.	5 зм

Сеть (1 зм) [Net]

Когда вы совершаете действие атака, то вы можете заменить одну из своих атак броском сети. Выберите существо, которое вы видите в пределах 15 футов от себя. Цель должна успешно совершить спасбросок Ловкости (Сл. 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш бонус мастерства) или получить состояние опутанный до тех пор, пока не освободится. Цель автоматически преуспевает, если она размером огромная или больше.

Для освобождения цель или существо в пределах 5 футов от неё должны совершить действие и совершить проверку Силы (Атлетика) со Сл. 10, освобождая опутанное существо в случае успеха. Уничтожение Сети (КД 10; 5 хитов; иммунитет к дробящему урону, ядом и психической энергией) также освобождает цель, завершая эффект.

Сигнальный свисток (5 мм) [Signal Whistle]

Действием использование вы можете заставить сигнальный свисток издать звук, который можно услышать на расстоянии до 600 футов.



Лампа и сеть
Художник: John Grello, Polar Engine
Оригинал

Спальник (1 зм) [Bedroll]

Спальник рассчитан на 1 существо маленького или среднего размера. Находясь в спальнике, вы автоматически преуспеваете в спасбросках против экстремального холода (см. Руководство Мастера).

Сумка (5 см) [Pouch]

Сумка вмещает до 6 фунтов в 1/5 кубического фута.

Сундук (5 зм) [Chest]

Сундук вмещает до 12 кубических футов.

Трутница (5 см) [Tinderbox]

Трутница — это небольшой контейнер, содержащий кремень, огниво и трут (обычно сухую ткань, пропитанную горючей смесью), используемые для разжигания огня. Использование её для зажигания свечи, лампы, фонаря или факела (или любого другого предмета с открытым топливом) занимает бонусное действие. Зажигание любого другого огня занимает 1 минуту.

Увеличительное стекло (100 зм) [Magnifying Glass]

Увеличительное стекло даёт преимущество на любую проверку характеристики, сделанную для оценки или осмотра детализированного предмета. Для того чтобы зажечь огонь с помощью увеличительного стекла, требуется яркий свет, как солнечный, трут для воспламенения и около 5 минут для зажигания огня.

Факел (1 мм) [Torch]

Факел горит в течение 1 часа, освещая ярким светом радиус 20 футов и тусклым светом ещё на 20 футов. Когда вы совершаете действие атака, то вы можете атаковать факелом, используя его как простое рукопашное оружие. При попадании цель получает 1 урона огнём.

Флакон (1 зм) [Vial]

Флакон вмещает объём до 4 унций.

Фляга (2 мм) [Flask]

Фляга вмещает до 1 пинты.

Фокусировка друидов (варьируется) [Druidic Focus]

Фокусировка друидов принимает одну из форм, указанных в таблице «Фокусировки друидов», и может быть вырезана, украшена лентой или раскрашена для направления природной магии. друид или следопыт могут использовать такой предмет в качестве фокусировки для накладывания заклинаний.

Фокусировки друидов

Фокусировка друидов	Вес	Цена
Веточка омелы [Sprig of mistletoe]	—	1 зм
Деревянный посох (также боевой посох) [Wooden staff]	4 фнт.	5 зм
Тисовая палочка [Yew wand]	1 фнт.	10 зм

Фонарь, закрытый (5 зм) [Lantern, Hooded]

Закрытый фонарь сжигает масло в качестве топлива, освещая ярким светом радиус в 30 футов и тусклым светом на дополнительные 30 футов. Вы можете бонусным действием опустить козырёк, уменьшив освещение до тусклого света в радиусе 5 футов, или снова поднять его.

Фонарь, направленный (10 зм) [Lantern, Bullseye]

Направленный фонарь сжигает масло в качестве топлива, освещая ярким светом конус длиной 60 футов и тусклым светом на дополнительные 60 футов.

Футляр для арбалетных болтов (1 зм) [Case, Crossbow Bolt]

Футляр для арбалетных болтов вмещает до 20 болтов.

Футляр для карт или свитков (1 зм) [Case, Map or Scroll]

Футляр для карт или свитков вмещает до 10 листов бумаги или 5 листов пергамента.

Цепь (5 зм) [Chain]

Действием использование вы можете обернуть цепь вокруг несогласного существа в пределах 5 футов от вас, если у этого существа есть состояние схваченный, недееспособный или опутанный, и если вам удастся совершить проверку Силы (Атлетика) Сл. 13. Если ноги существа связаны, то оно получает состояние опутанный, пока не освободится. Чтобы освободиться от цепи, существо должно действием успешно совершить проверку Ловкости (Акробатика) со Сл. 18. Чтобы порвать цепь, требуется действием успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл. 20.

Чернила (10 зм) [Ink]

Чернила поставляются в бутылочке объёмом 1 унция, чего достаточно для написания примерно 500 страниц.

Шест (5 мм) [Pole]

Шест имеет длину 10 футов. Вы можете использовать его, чтобы дотянуться до чего-либо на расстоянии до 10 футов. Если вам нужно совершить проверку Силы (Атлетика) в рамках прыжка в высоту или длину, то вы можете использовать шест для прыжка с шестом, получив преимущество на проверку.

Яд, обычный (100 зм) [Poison, Basic]

Бонусным действием вы можете использовать флакон с обычным ядом, чтобы покрыть им 1 оружие или до 3 единиц боеприпасов. Существо, которое получает колющий или рубящий урон от отравленного оружия или боеприпасов, дополнительно получает 1к4 урона ядом. После нанесения яд сохраняет свою силу в течение 1 минуты или до тех пор, пока не будет нанесён урон, в зависимости от того, что произойдёт раньше.

Верховые животные и транспорт

Верховое животное может помочь вам быстрее перемещаться по дикой местности, но его основное назначение - перенос снаряжения, которое в противном случае замедлило бы вас. Таблица «Верховые и прочие животные» показывает грузоподъёмность каждого животного. См. приложение Б для статблоков животных.

Верховые и прочие животные

Животное	Грузоподъёмность	Цена
Верблюд	450 фунтов	50 зм
Слон	1320 фунтов	200 зм
Упряжная лошадь	540 фунтов	50 зм
Ездовая лошадь	480 фунтов	75 зм
Мастиф	195 фунтов	25 зм
Мул	420 фунтов	8 зм
Пони	225 фунтов	30 зм
Боевой конь	540 фунтов	400 зм

Верховые животные и грузоподъёмность

Животное, тянущее карету, телегу, колесницу, сани или повозку, может перемещать груз весом до пяти раз превышающий его основную грузоподъемность, включая вес транспортного средства. Если одно транспортное средство тянут несколько животных, то сложите их грузоподъемность.

Сёдла и транспортные средства

Предмет	Вес	Цена
Карета	600 фнт.	100 зм
Телега	200 фнт.	15 зм
Колесница	100 фнт.	250 зм
Корм на день	10 фнт.	5 см
Экзотическое седло	40 фнт.	60 зм
Военное седло	30 фнт.	20 зм
Седло для верховой езды	25 фнт.	10 зм
Сани	300 фнт.	20 зм
Уход за день	—	5 см
Повозка	400 фнт.	35 зм

Бардинг

Бардинг - это доспехи, предназначенные для верхового животного. Любой тип доспехов из таблицы доспехов в этой главе может быть приобретен как барды. Стоимость составляет в 4 раза больше обычной, а вес - в два раза больше.

Сёдла

Седло поставляется с удилами, уздечкой, поводьями и любым другим оборудованием, необходимым для использования седла. Военное седло даёт преимущество на любую проверку характеристики, которую вы совершаете, чтобы остаться в седле. Экзотическое седло требуется для верховой езды на водном или летающем верховом животном.

Большой транспорт

Таблица «Воздушные и водные транспортные средства» предоставляет параметры для различных типов больших транспортных средств. Применяются следующие примечания.

Скорость

Корабль, плывущий против сильного ветра, движется с половинной скоростью. В штиль (отсутствие ветра) водные корабли не могут ходить под парусом и должны быть приведены в движение вёслами. Келеваты и гребные лодки используются на озёрах и реках. При движении вниз по течению добавьте скорость течения (обычно 3 мили в час) к скорости транспортного средства. Эти транспортные средства не могут грести против значительного течения, но их можно тянуть вверх по течению вьючными животными на берегу. Гребную лодку можно переносить, и она весит 100 фунтов.

Команда

Корабль, больший, чем килевая или гребная лодка, нуждается в команде из опытных наёмников (см. Услуги позже в этой главе), чтобы функционировать. Минимальное количество опытных наёмников, необходимых для команды корабля, зависит от типа корабля, как показано в таблице.

Пассажиры

Таблица показывает количество пассажиров маленького и среднего размера, которых корабль может разместить с использованием гамаков. Корабль, оборудованный личными каютами, может перевозить одну пятую часть пассажиров. Пассажир обычно платит 5 см в день за гамак, но цены могут варьироваться от корабля к кораблю. Небольшая личная каюта обычно стоит 2 зм в день.

Порог урона

Если у транспортного средства есть порог урона (см. глоссарий правил), то он указывается в таблице.

Ремонт корабля

Ремонт повреждённого корабля может быть выполнен, пока судно находится в порту. Восстановление 1 хита требует 1 дня и стоит 20 зм на материалы и работу. Если ремонт выполняется в месте, где есть достаточные запасы и квалифицированная рабочая сила, например, на верфи в городе, то время и стоимость ремонта сокращаются вдвое.

Воздушные и водные транспортные средства

Корабль	Скорость	Команда	Пассажиры	Груз (тонн)	КД	Хиты	Порог урона	Цена
Воздушный корабль	8 миль/ч	10	20	1	13	300	—	40,000 зм
Галера	4 миль/ч	80	—	150	15	500	20	30,000 зм
Килевая лодка	1 миль/ч	1	6	1/2	15	100	10	3,000 зм
Драккар	3 миль/ч	40	150	10	15	300	15	10,000 зм
Гребная лодка	1½ миль/ч	1	3	—	11	50	—	50 зм
Парусный корабль	2 миль/ч	20	20	100	15	300	15	10,000 зм
Военный корабль	2½ миль/ч	60	60	200	15	500	20	25,000 зм

Услуги

Этот раздел описывает услуги и другие расходы, на которые приключенцы могут потратить деньги.

Расходы на образ жизни

Расходы на образ жизни суммируют стоимость проживания в фэнтезийном мире. Они покрывают расходы на жильё, еду, обслуживание снаряжения и другие необходимые вещи.

В начале каждой недели или месяца (на выбор Мастера) выберите 1 из образов жизни ниже (никудышный, нищенский, бедный, скромный, комфортный, богатый или аристократический) и оплатите стоимость для поддержания этого образа жизни.

Образ жизни не имеет явных последствий, но Мастер может учитывать его при определении рисков или того, как другие воспринимают вашего персонажа.

Никудышный (бесплатно)

Вы выживаете благодаря удаче и милости других. Вы часто подвергаетесь природным опасностям из-за сна на улице.

Нищенский (1 см в день)

Вы тратите минимальные средства на свои нужды. Вы можете подвергаться нездоровым условиям и стать целью преступников.

Бедный (2 см в день)

Вы экономно расходуете средства на свои нужды.

Скромный (1 зм в день)

Вы поддерживаете себя на среднем уровне.

Комфортный (2 зм в день)

Вы тратите умеренно на свои нужды и позволяете себе некоторую роскошь.

Богатый (4 зм в день)

Вы привыкли к лучшим вещам в жизни и, возможно, имеете слуг.

Аристократический (10 зм в день)

Вы платите за лучшее и, возможно, имеете персонал, который поддерживает ваш образ жизни. Другие замечают ваше богатство и могут побуждать вас делиться им, законно или нет.

Еда, напитки и проживание

Таблица «Еда, напитки и проживание» предоставляет цены на еду и одну ночь проживания. Цены на ежедневное проживание и рацион включены в расходы на ваш образ жизни.

Еда, напитки и проживание

Предмет	Цена	Предмет	Цена
Эль (кружка)	4 мм	*Пропитание*	
Хлеб (буханка)	2 мм	Нищенское	1 мм
Сыр (кусок)	1 см	Бедное	2 мм
Постой в таверне в день		Скромное	1 см
Нищенский	7 мм	Комфортное	2 см
Бедный	1 см	Богатое	3 см
Скромный	5 см	Аристократическое	6 см
Комфортный	8 см	*Вино (бутылка)*	
Богатый	2 зм	Обычное	2 см
Аристократический	4 зм	Изысканное	10 зм

Путешествие

Извозчики или экипаж, нанятые для перевозки пассажиров к месту назначения, берут плату согласно таблице «Путешествие», плюс любые дорожные сборы или дополнительные расходы.

Путешествие

Услуга	Цена
Поездка на карете между городами	3 мм за милю
Поездка на карете по городу	1 мм за милю
Плата за дорогу или ворота	1 мм
Проезд на корабле	1 см за милю

Наёмники

Квалифицированные наёмники включают всех, кого нанимают для выполнения услуг, требующих мастерства (включая владение оружием, инструментом или навыком): наёмного солдата, ремесленника, писца и тому подобное. Оплата, указанная в таблице наёмников, является минимальной; некоторые опытные наёмники требуют более высокой оплаты. Неквалифицированные наёмники нанимаются для работы, не требующей особых навыков; это могут быть рабочие и носильщики.

Наёмники

Услуга	Стоимость
Опытный наёмник	2 зм в день
Неопытный наёмник	2 см в день
Посыльный	2 мм за милю

Использование заклинаний

В большинстве поселений есть люди, готовые наложить заклинания за определённую плату. Если заклинание требует дорогих компонентов, то добавьте стоимость этих компонентов к стоимости, указанной в таблице «Услуги заклинателей». Чем выше уровень желаемого заклинания, тем сложнее найти того, кто сможет его наложить.

Услуги заклинателей

Уровень	Доступность	Цена
Заговор	Деревня, городок или город	30 зм
1	Деревня, городок или город	50 зм
2	Деревня, городок или город	200 зм
3	Только городок или город	300 зм
4–5	Только городок или город	2000 зм
6–8	Только город	20000 зм
9	Только город	100000 зм

Магические предметы

Приключения сулят возможность (но не гарантию) нахождения магических предметов. Сотни магических предметов описаны в Руководстве Мастера, так как именно Мастер решает, когда вы находите такой предмет. Вот что вам нужно знать об использовании магических предметов.

Опознание магического предмета

Некоторые магические предметы неотличимы от своих немагических аналогов, в то время как другие явно магические. Взять в руки достаточно, чтобы почувствовать необычность предмета, но узнать свойства магического предмета автоматически не получится.

Заклинание Опознание — это самый быстрый способ раскрыть свойства предмета. В качестве альтернативы, вы можете сосредоточиться на 1 магическом предмете во время короткого отдыха, находясь с ним в физическом контакте. В конце отдыха вы узнаёте его свойства и как им пользоваться (но не узнаете о возможном проклятии, которое может быть на предмете).

Иногда магический предмет содержит подсказку к своим свойствам. Например, команда для активации кольца может быть выгравирована на внутренней стороне ободка, или пернатый узор может намекать на то, что это Кольцо падения пёрышком.

Ношение или эксперименты с предметом также могут дать подсказки о его свойствах. В случае с зельями, достаточно небольшого глотка, чтобы узнать, что оно делает. Другие предметы могут требовать больше экспериментов. Например, если ваш персонаж надевает Кольцо плавания, Мастер может сказать: «Ваши движения кажутся странно плавными». Возможно, тогда вы решите нырнуть в реку, чтобы увидеть, что произойдёт. Мастер скажет вам, что вы плаваете неожиданно хорошо.



Художник: Patrik Hell
Оригинал

Настройка

Некоторые магические предметы требуют, чтобы существо установило связь с ними, называемую настройкой, прежде чем существо сможет использовать магические свойства предмета. Если не настроиться на предмет, который требует настройки, то вы получите только его немагические эффекты, если не указано иное в его описании. Например, магический щит, требующий настройки, будет давать эффекты обычного щита, но вы не настроены на него, то без его магических свойств.

Настройка во время короткого отдыха

Настройка на предмет требует, чтобы вы провели короткий отдых, сосредоточив внимание исключительно на этом предмете и находясь в физическом контакте с ним (этот отдых нельзя использовать одновременно для изучения свойств предмета). Сосредоточенность может проявляться в практике с оружием (для оружия), медитации (для жезла) или какой-либо другой подходящей активности. Если короткий отдых был прерван, то попытка настройки проваливается. В противном случае, по окончании короткого отдыха, вы настраиваетесь на магический предмет и получаете доступ ко всем его магическим возможностям.

Не более трёх предметов

Вы можете быть настроены не более, чем на 3 магических предмета одновременно. Любая попытка настроиться на четвертый предмет проваливается; сначала необходимо прекратить настройку на 1 из предметов. Кроме того, вы не можете настроиться более чем на 1 копию одного предмета. Например, вы не можете настроиться более чем на 1 Кольцо защиты одновременно.

Прекращение настройки

Ваша настройка на предмет заканчивается, если вы больше не удовлетворяете требованиям для настройки, если предмет находится на расстоянии более 100 футов в течение не менее 24 часов, если вы умираете или если другое существо настраивается на предмет. Вы также можете добровольно прекратить настройку, проведя ещё 1 короткий отдых, сосредоточившись на предмете, если только предмет не проклят.

Ношение и владение предметами

Использование свойств магического предмета может потребовать ношения или владения им. Магический предмет, предназначенный для ношения, должен быть надет соответствующим образом: ботинки надеваются на ноги, перчатки на руки, шляпы и шлемы на голову, а кольца на палец. Магические доспехи должны быть надеты, щит закреплён на руке, плащ застёгнут на плечах. Оружие должно быть удерживаемо в руках.

В большинстве случаев магический предмет, предназначенный для ношения, может подойти существу независимо от его размера или комплекции. Магические одежды легко подгоняются по размеру или магическим образом подстраиваются под носителя.

Множество предметов одного типа

Нельзя носить более 2 из конкретных магических предметов. Обычно нельзя носить более одной пары обуви, одной пары перчаток или рукавиц, одной пары наручей, одного комплекта доспехов, одного головного убора или одного плаща. Мастер может сделать исключения.

Парные предметы

Предметы, которые идут в паре, такие как ботинки, наручи, рукавицы и перчатки, приносят свои эффекты только в том случае, если оба предмета пары надеты. Например, персонаж, который носит на одной ноге Сапог ходьбы и прыжков, а на другой — Эльфийский сапог, не получает преимуществ ни от одного из них.



Волшебник и её фамильяр проводит день за покупками.
Художник: Katerina Ladon
Оригинал

Создание снаряжения

Используя приведённые ниже правила, персонажи могут изготавливать немагические предметы, зелья лечения и свитки заклинаний.

Создание немагических предметов

Чтобы создать немагический предмет, вам понадобятся инструменты, сырьё и время. Каждый из этих пунктов подробно описан ниже. Если вы соблюдаете требования, то вы создаёте предмет и вы можете использовать его или продать по обычной цене.

Инструменты

Раздел Инструменты этой главы указывает, какие инструменты необходимы для изготовления определённых предметов. Мастер назначает необходимые инструменты для предметов, не указанных в этом списке. Вы должны использовать необходимый инструмент для создания предмета и владеть этим инструментом. Любой, кто помогает вам, также должен владеть этим инструментом.

Сырьё

Чтобы создать предмет, вам нужно сырьё на сумму, равную половине его покупной стоимости (округляется в меньшую сторону). Например, для создания латного доспеха, который продаётся за 1500 зм, вам потребуется сырье на 750 зм. Мастер определяет, доступно ли подходящее сырьё.

Время

Чтобы определить, сколько дней (работая по 8 часов в день) потребуется для создания предмета, разделите его покупную стоимость в зм на 10 (округляя дробные части до полного рабочего дня). Например, для создания тяжёлого арбалета, который продается за 50 зм, вам потребуется 5 дней.

Если для создания предмета требуется несколько дней, то эти дни не обязательно должны быть подряд.

Персонажи могут объединить свои усилия, чтобы сократить время изготовления. Разделите необходимое для создания предмета время на количество персонажей, работающих над ним. Обычно вам может помочь только 1 другой персонаж, но Мастер может разрешить больше помощников.

Изготовление зелий лечения

Персонаж, владеющий набором травника, может создать зелье лечения. Для этого требуется использование этого набора и 25 зм на покупку сырья, а также 1 день (8 часов работы).

Создание свитков заклинаний

Заклинатель может перенести заклинание на свиток и создать свиток заклинания, используя приведённые ниже правила.

Время и стоимость

Создание свитка занимает определённое количество времени и денег в зависимости от уровня заклинания, как показано в таблице «Стоимость свитка заклинаний». Для каждого дня записи вы должны работать 8 часов. Если для создания свитка требуется несколько дней, то они не обязательно должны быть последовательными.

Требования для создания свитка

Чтобы создать свиток, вы должны владеть навыком Аркана или владеть инструментами каллиграфа и иметь это заклинание подготовленным каждый день во время записи. Вы также должны иметь при себе любые материальные компоненты, требуемые для заклинания; если заклинание требует расходуемых материальных компонентов, то они расходуются только при завершении свитка. Заклинание на свитке использует вашу Сл. спасброска и бонус к атаке заклинаниями.

Заговоры

Если записанное заклинание является заговором, то его эффект на свитке будет соответствовать вашему уровню.

Стоимость свитка заклинаний

Ур.	Время	Цена	Ур.	Время	Цена
Заговор	1 день	15 зм	5	25 дней	1500 зм
1	1 день	25 зм	6	40 дней	10000 зм
2	3 дня	100 зм	7	50 дней	12500 зм
3	5 дней	150 зм	8	60 дней	15000 зм
4	10 дней	1000 зм	9	120 дней	50000 зм



Архимаги Грейхока (Джалларзи, Мордекайнен и Бигби) готовят свою магию во время открытия врат на другой план.
Художник: Kai Carpenter
Оригинал

Глава 7: Заклинания

Эта глава содержит правила для наложения заклинаний. В ней также приведены описания распространённых заклинаний в мирах Подземелий и Драконов. Эти заклинания используются многими умениями классов, магическими предметами и монстрами.

Получение Заклинаний

Прежде чем вы сможете наложить заклинание, оно должно быть подготовлено в вашем разуме или доступно через магический предмет, такой как свиток заклинания. Ваши умения указывают, какие заклинания вам доступны, если таковые имеются; указывают, подготовлены ли определённые заклинания всегда; и указывают, можете ли вы изменить список заклинаний, которые у вас подготовлены.

Подготовка Заклинаний

Если у вас есть список заклинаний уровня 1 и выше, которые вы подготавливаете, то в вашем умении Использование заклинаний указано, когда вы можете изменить этот список и количество заклинаний, которые вы можете изменить, как это обобщено в таблице «Подготовка заклинаний по классам».

Подготовка заклинаний по классам

Класс	Изменение заклинаний	Кол-во закл.
Бард	При повышении уровня	Одно
Жрец	После продолжительного отдыха	Любое
Друид	После продолжительного отдыха	Любое
Паладин	После продолжительного отдыха	Одно
Следопыт	После продолжительного отдыха	Одно
Чародей	При повышении уровня	Одно
Колдун	При повышении уровня	Одно
Волшебник	После продолжительного отдыха	Любое

Большинство существ, использующих магию, не меняют свои списки подготовленных заклинаний, но Мастер может их изменить.

Всегда подготовленные заклинания

Некоторые особенности могут давать вам заклинание, которое у вас всегда подготовлено. Если у вас также есть список подготовленных заклинаний, который вы можете менять, то заклинание, которое у вас всегда подготовлено, не учитывается в количестве заклинаний в этом списке.

Наложение заклинаний

Каждое описание заклинания содержит ряд записей, предоставляющих необходимые детали для наложения заклинания. Следующие разделы объясняют каждую из этих записей, которые следуют за названием заклинания.

Уровень заклинания

Каждое заклинание имеет уровень от 0 до 9, который указан в его описании. Уровень заклинания указывает на его могущественность. Заговоры (простые заклинания, которые можно накладывать почти автоматически) имеют уровень 0. Правила для каждого класса заклинателей указывают, когда персонажи этого класса получают доступ к заклинаниям определённых уровней.

Наложение заклинаний в доспехах

Вы должны иметь владение доспехами, которые носите, чтобы накладывать заклинания, находясь в них. В противном случае доспехи слишком сильно мешают использованию магии.

Ячейки заклинаний

Наложение заклинаний утомительно, поэтому заклинатель может наложить лишь ограниченное количество заклинаний 1 и выше уровней перед отдыхом. Ячейки заклинаний — это основной способ представления магического потенциала заклинателя. Каждый класс заклинателей предоставляет ограниченное количество ячеек заклинаний определённых уровней. Например, волшебник 3 уровня имеет 4 ячейки заклинаний 1 уровня и 2 ячейки 2 уровня.

Когда вы накладываете заклинание, то вы расходуете ячейку соответствующего уровня или выше, фактически «заполняя» ячейку этим заклинанием. Представьте, что ячейка заклинания — это углубление определённого размера: маленькое для ячейки 1 уровня и большее для заклинаний более высокого уровня. Заклинание 1 уровня помещается в ячейку любого размера, но заклинание 2 уровня поместится только в ячейку как минимум 2 уровня. Таким образом, когда волшебник 3 уровня накладывает Волшебную стрелу, заклинание 1 уровня, этот волшебник расходует 1 из 4 ячеек 1 уровня, и у него остаётся 3 ячейки.

Завершение продолжительного отдыха восстанавливает все использованные ячейки заклинаний.

Заклинания без ячеек

Существуют несколько способов наложить заклинание без использования ячейки заклинаний:

Заговоры. Заговор накладывается без использования ячейки заклинаний.

Ритуалы. Некоторые заклинания имеют метку «Ритуал» в строке время накладывания. Такое заклинание может быть наложено по обычным правилам наложения заклинаний или в форме ритуала. Ритуальная версия заклинания требует на 10 минут больше времени для наложения, но не расходует ячейку заклинаний. Чтобы наложить заклинание в форме ритуала, заклинатель должен иметь его в подготовленных заклинаниях.

Особые умения. Некоторые персонажи и монстры обладают особыми умениями, позволяющими им накладывать определённые заклинания без использования ячейки заклинаний. Такое наложение заклинания обычно ограничено другим способом, например, возможностью накладывать заклинание ограниченное количество раз в день.

Магические предметы. Свитки заклинаний и некоторые другие магические предметы содержат заклинания, которые могут быть наложены без использования ячейки заклинаний. Описание такого предмета указывает, сколько раз заклинание может быть наложено с его помощью.

Заклинание более высоким уровнем ячейки

Когда заклинатель накладывает заклинание, используя ячейку, которая выше уровня самого заклинания, то заклинание считается за более высокий уровень при этом наложении. Например, если волшебник накладывает Волшебную стрелу, используя ячейку 2 уровня, то эта Волшебная стрела становится заклинанием 2 уровня. По сути, заклинание расширяется, чтобы заполнить ячейку, в которую оно помещено. Некоторые заклинания, такие как Волшебная стрела и Лечение ран, становятся более мощными, если их накладывают на более высоком уровне, как это указано в описании заклинания.



Аасимар волшебник использует кристал, как материальный компонент, для заклинания Конус холода.
Художник: Martina Fačková
Оригинал

Школа магии

Каждое заклинание принадлежит к одной из школ магии. Школы перечислены в таблице «Школы магии». Эти категории помогают описывать заклинания, но не имеют собственных правил, хотя некоторые другие правила могут ссылаться на них.

Школы магии

Школа	Типичные эффекты
Ограждения	Предотвращает или обращает вредоносные эффекты
Вызова	Транспортирует существ или объекты
Прорицания	Раскрывает информацию
Очарования	Влияет на умы
Воплощения	Направляет энергию для создания эффектов, которые часто являются разрушительными
Иллюзии	Обманывает разум или чувства
Некромантии	Управляет жизнью и смертью
Преобразования	Преобразует существ или объекты

Списки заклинаний классов

Если заклинание находится в списке заклинаний класса, подкласса или вида, то название класса, подкласса или вида указывается в скобках после школы магии заклинания. Некоторые особенности добавляют заклинание в список заклинаний персонажа, даже если персонаж не является членом класса, указанного в скобках.

Если указан класс и его подкласс, то это означает, что класс имеет заклинание в списке заклинаний вне зависимости от подкласса.

Время накладывания

Большинство заклинаний требуют использования действия магия, но некоторые заклинания требуют использования бонусного действия, реакции или накладываются за 1 минуту и более. Время накладывания заклинания указывает, какое именно действие требуется.

Одно заклинание с ячейкой за ход

За ход вы можете потратить только 1 ячейку заклинания для наложения заклинания. Это правило означает, что вы не можете, например, использовать ячейку заклинания для накладывания заклинания с помощью действия магия и другое заклинание с помощью бонусного действия в тот же ход.

Реакция и бонусное действие

Заклинание с временем накладывания реакция накладывается в ответ на триггер, который указан в описании времени накладывания заклинания. Некоторые заклинания с временем накладывания бонусное действие также накладываются в ответ на триггер, указанный в заклинании.

Более длительное время накладывания

Некоторые заклинания, включая заклинания, накладываемые как ритуал, требуют больше времени для накладывания: минуты или даже часы. Во время накладывания заклинания со временем накладывания 1 минута или более, вы должны выполнять действие магия в каждый ваш ход, и вы должны поддерживать концентрацию (см. глоссарий правил) во время этого процесса. Если ваша концентрация нарушена, то заклинание не удаётся, но вы не тратите ячейку заклинаний. Чтобы повторить накладывание заклинания, вам придётся начать заново.

Дистанция

Дистанция заклинания указывает, на каком расстоянии от заклинателя может возникнуть эффект заклинания, и описание заклинания уточняет, какая часть эффекта ограничена дистанцией. Дистанция обычно принимает одну из следующих форм:

Расстояние. Дистанция выражается в футах.

Касание. Эффект заклинания возникает на чём-то, к чему заклинатель должен прикоснуться, как указано в заклинании.

На себя. Заклинание накладывается на заклинателя или исходит от него, как указано в заклинании.

Если заклинание имеет подвижные эффекты, то они не ограничены его дистанцией, если в описании заклинания не указано иное.

Компоненты

Компоненты заклинания — это физические требования, которые заклинатель должен выполнить, чтобы наложить заклинание. В описании каждого заклинания указывается, требуется ли вербальный (В), соматический (С) или материальный (М) компонент. Если заклинатель не может предоставить один или несколько компонентов заклинания, то он не может наложить заклинание.

Вербальный (В)

Вербальный компонент — это произнесение эзотерических слов, которые звучат как бессмыслица для непосвящённых. Слова должны быть произнесены обычным голосом. Сами по себе слова не являются источником силы заклинания; скорее, особое сочетание звуков с определённой высотой и резонансом приводит в движение нити магии. Таким образом, существо, у которого заткнут рот или оно находится в области магической тишины, не может наложить заклинание с вербальным компонентом.

Соматический (С)

Соматический компонент — это энергичная жестикуляция или сложный набор жестов. Заклинатель должен использовать как минимум 1 руку для выполнения этих движений.

Материальный (М)

Материальный компонент - это конкретный материал, используемый при накладывании заклинания, как указано в скобках в разделе «Компоненты». Эти материалы не расходуются заклинанием, если в его описании не указано иное. Заклинатель должен иметь свободную руку для доступа к ним, но это может быть та же рука, которая используется для выполнения соматических компонентов, если они есть.

Если заклинание не расходует свои материалы и не указывает стоимость для них, то заклинатель может использовать мешочек с компонентами (см. главу 6) вместо предоставления материалов, указанных в заклинании, или заклинатель может заменить их с помощью заклинательной фокусировки, если у заклинателя есть умение, позволяющая такую замену. Чтобы использовать мешочек с компонентами, необходимо иметь свободную руку, чтобы дотянуться до него, а чтобы использовать заклинательную фокусировку, её нужно держать, если только её описание не указывает иное (см. главу 6 для описаний).

Создание вербальных компонентов

Если вы хотите произнести вербальный компонент заклинания, то вы можете придумать слова сами. Однако, каким бы образом вы их ни создавали, цель состоит в том, чтобы это было легко произносить и чтобы они не имели значения в реальном мире. Рассмотрите следующий метод: возьмите название заклинания, оставьте только одну букву каждого вида, и переставьте оставшиеся буквы, чтобы создать слова. Например, уберите вторую и третью «Н» из «Огненный шар» и переставьте оставшиеся буквы, чтобы получить «Ошенар гный» или «Шогы нейра».

Длительность

Длительность заклинания — это период времени, в течение которого заклинание сохраняется после его наложения. Длительность обычно имеет одну из следующих форм:

Концентрация. Длительность, требующая концентрации, следует правилам концентрации (см. глоссарий правил).

Мгновенная. Мгновенная длительность означает, что магия заклинания появляется только на мгновение и затем исчезает.

Временной промежуток. Длительность, которая указывает временной промежуток, определяет, как долго заклинание действует в раундах, минутах, часах или аналогичных единицах. Например, в строке «Длительность» может быть указано «1 минута», что означает, что заклинание заканчивается через 1 минуту. Пока заклинание с временной длительностью активно, вы можете его прекратить (не требуется действие), если у вас нет состояния недееспособный.

Эффекты

Эффекты заклинания подробно описаны после указания его длительности. Эти детали точно объясняют, что делает заклинание, игнорируя обычные физические законы; любые последствия, выходящие за рамки этих эффектов, остаются на усмотрение Мастера. Независимо от эффекта, они обычно касаются целей, спасбросков, бросков атаки или всего одновременно. Все они подробно описаны ниже.

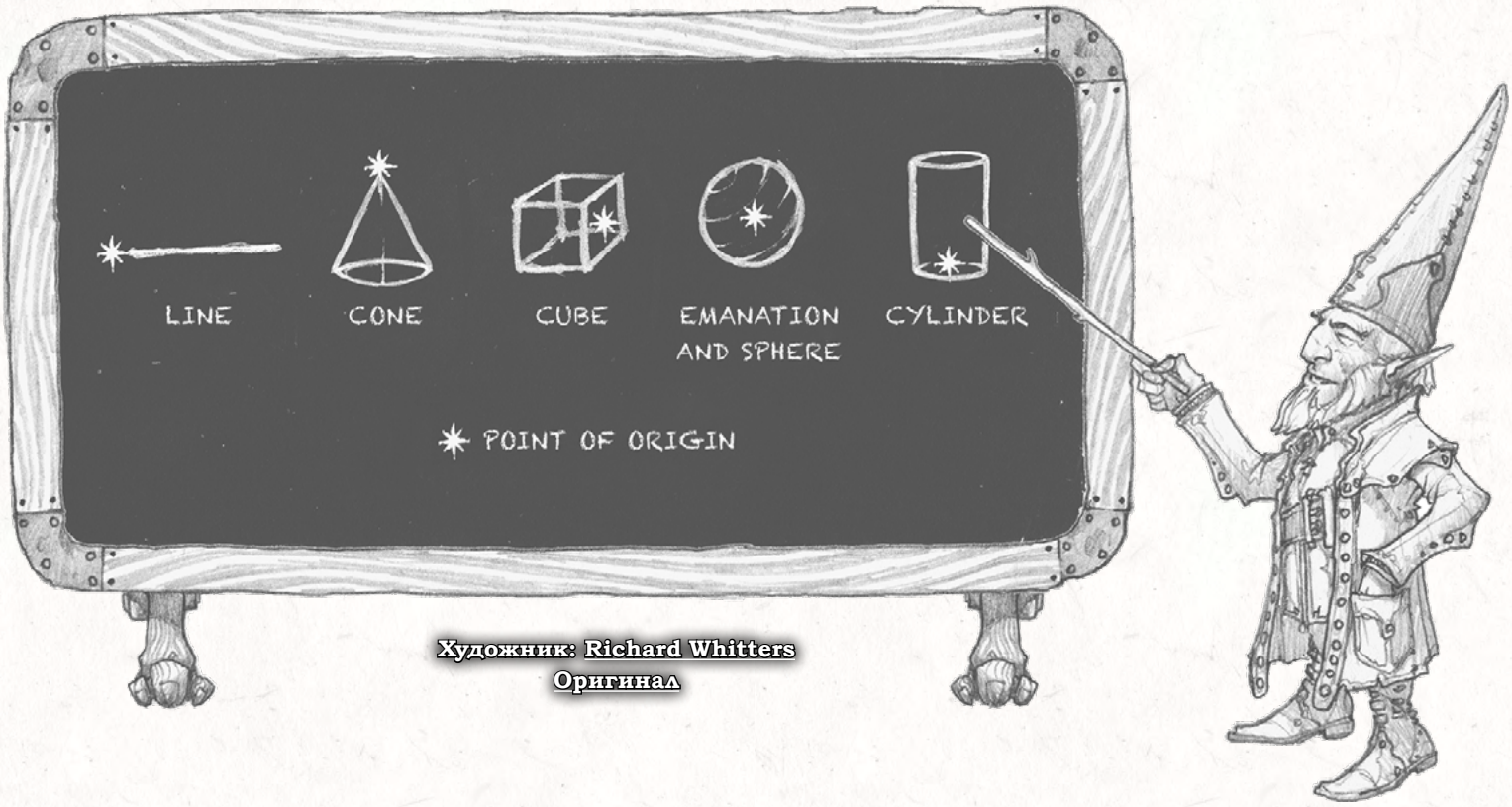
Цели

Обычно заклинание требует от заклинателя выбрать одну или несколько целей, которые будут подвержены магии заклинания. В описании заклинания указано, направлено ли оно на существ, предметы или что-то ещё.

Свободный путь к цели. Чтобы нацелиться с помощью заклинания, заклинатель должен иметь чёткий путь к цели, поэтому она не может находиться за полным укрытием.

Цель на себя. Если заклинание нацелено на существо по вашему выбору, то вы можете выбрать себя, если только в описании не указано, что целью должно быть враждебное существо или существо, отличное от вас.

Области действия. Некоторые заклинания, такие как Волна грома, охватывают область, называемую областью действия, которая определяется в глоссарии правил. Область определяет, на что именно нацелено заклинание. Описание заклинания указывает, имеет ли оно область действия, которая обычно представляет собой одну из следующих форм: конус, куб, цилиндр, эманация, линия или сфера.



Художник: Richard Whitters
Оригинал

Осознание того, что вы являетесь целью. Если заклинание не имеет заметного эффекта, то существо не знает, что оно было целью заклинания. Такой эффект, как молния, - очевиден, но более слабый эффект, такой как попытка прочесть мысли, - остается незамеченным, если в описании заклинания не указано иное.

Неверные цели. Если вы накладываете заклинание на кого-то или что-то, что не может быть подвержено его эффекту, то ничего не происходит с этой целью, но если вы использовали ячейку заклинаний для его накладывания, то ячейка всё равно расходуется.

Если заклинание обычно не оказывает никакого эффекта на цель, успешно сделавшую спасбросок, то неверная цель кажется успешно прошедшей спасбросок, даже если она его не пыталась сделать (не давая никакого намёка на то, что существо является неверной целью). В противном случае вы замечаете, что заклинание не подействовало на цель.

Спасброски

Многие заклинания указывают, что цель должна совершить спасбросок, чтобы избежать некоторых или всех эффектов заклинания. Заклинание указывает характеристику, которую цель использует для спасброска, и что происходит в случае успеха или провала. Вот как рассчитать Сл. для ваших заклинаний:

Сл. спасброска заклинания =
8 + ваш модификатор заклинательной характеристики
+ ваш бонус мастерства

Броски атаки

Некоторые заклинания требуют от заклинателя совершить бросок атаки, чтобы определить, попадает ли заклинание в цель. Вот как вычисляется модификатор атаки для ваших заклинаний:

Модификатор атаки заклинания =
ваш модификатор заклинательной характеристики
+ ваш бонус мастерства.

Комбинирование эффектов заклинаний

Эффекты различных заклинаний складываются, если их длительность пересекается. Но эффекты одного и того же заклинания, наложенного несколько раз, не складываются. Вместо этого применяется самый мощный эффект (например, самый высокий бонус) из всех наложенных заклинаний, пока их длительность пересекается. Если эффекты равной силы и их длительность пересекается, то применяется самый последний эффект. Например, если 2 жреца наложат Благословение на одну и ту же цель, то эта цель получает бонус от заклинания только 1 раз; цель не получает 2 бонусных кости. Но если длительности заклинаний пересекаются, то эффект продолжается до окончания длительности второго Благословения.

Определение текущего заклинания

Вы можете попытаться определить не мгновенное заклинание по его наблюдаемым эффектам во время его длительности. Для этого вы должны совершить действие изучение и успешно совершить проверку Интеллекта (Аркана) со Сл. 15.

Список заклинаний

Заклинания представлены по уровням, а после в алфавитном порядке. Цифра серым цветом это номер страницы.

Заговоры 230
Брызги кислоты
Волшебная рука
Дружба
Дубинка
Защита от оружия
Звёздный огонёк
Злая насмешка
Искусство друидов 231
Леденящее прикосновение
Луч холода
Малая иллюзия 232
Меткий удар
Мистический заряд
Наставление
Огненный снаряд
Пляшущие огоньки 233
Погребальный звон
Починка
Раскат грома
Расщепление разума
Свет
Священное пламя
Слово сияния 234
Сообщение
Сопротивление
Сотворение пламени
Терновый кнут
Уход за умирающим
Фокусы
Чародейская вспышка 235
Чудотворство
Электрошок
Элементализм
Ядовитые брызги
1 уровень 236
Адское возмездие
Безмолвный образ
Благословение
Божественная кара
Божественное благоволение
Ведьмин снаряд 237
Волна грома
Волшебная стрела
Вызов на дуэль 238
Героизм
Гневная кара
Град шипов
Громовая кара 239
Диссонирующий шёпот
Доспех Агатиса
Доспехи мага 240
Дружба с животными
Жуткий смех Таши
Защита от зла и добра 241
Иллюзорные письмена
Ледяной кинжал
Лечащее слово
Лечение ран
Луч болезни
Маскировка 242
Метка охотника
Нанесение ран
Направляющий снаряд
Невидимый слуга
Обнаружение болезней и яда
Обнаружение добра и зла 243
Обнаружение магии
Огненные ладони
Огонь фей
Опознание
Опутывание
Опутывающий удар
Очарование личности 244
Очищение пищи и питья
Падение пёрышком
Палящая кара
Поиск фамильяра 245
Понимание языков
Порча
Поспешное отступление
Приказ 246
Прыжок
Псевдожизнь
Разговор с животными
Руки Хадара 247
Сверкающие брызги
Сглаз
Сигнал тревоги
Скольжение
Скороход
Сотворение или уничтожение воды 248
Тензеров парящий диск
Туманное облако 249
Убежище
Усыпление
Цветной шарик
Чудо-ягоды
Щит
Щит веры
2 уровень 250
Арканная регенерация
Бесследное передвижение
Божественное оружие
Вечный огонь
Видение невидимого 251
Внушение
Волшебные уста
Волшебный замок 252
Воображаемая сила
Гадание
Глухота/слепота
Горящий клинок
Дребезги 253
Дубовая кожа
Дыхание дракона
Животные чувства
Завеса стрел
Защита от яда
Корона безумия
Левитация 254
Лунный луч
Луч слабости
Магическое оружие
Малое восстановление
Мельфова кислотная стрела
Молебен лечения 255
Невидимость
Нетленные останки
Нистулова ложная магия 256
Облако кинжалов
Область истины
Обнаружение мыслей 257
Отражения
Охраняющая связь
Палящий луч
Паук
Паутина 258
Подмога
Поиск животных или растений
Поиск ловушек
Поиск объекта
Поиск скакуна 259
Порыв ветра
Почтовое животное 260
Призыв духа зверя
Пронзание разума
Пылающий шар 261
Размытый образ
Раскалённый металл
Речь златоуста
Сияющая кара
Смена обличья
Стук 262
Тишина
Трюк с верёвкой
Туманный шаг
Тьма
Тёмное зрение
Увеличение/уменьшение 263
Удержание личности
Улучшение характеристики
Умиротворение
Шипастая поросль
3 уровень 264
Аура живучести
Вызов животных
Вызов шквала снарядов
Газообразная форма
Гипнотический узор
Голод Хадара 265
Дневной свет
Духовные стражи 266
Замедление
Защита от энергии
Зловонное облако 267
Контрзаклинание
Леомундова хижина
Магический круг
Мантия крестоносца
Маяк надежды
Мерцание 268
Метель
Множественное лечащее слово
Молния
Необнаружимость
Низшее воскрешение
Образ 269
Огненный шар
Оживление мертвецов 270
Ослепляющая кара
Охранные руны
Подводное дыхание 271
Подсматривание
Полёт
Послание 272
Призрачный скакун
Призыв духа нежити 273
Призыв духа феи 274
Призыв молнии 275
Прикосновение вампира
Притворная смерть
Проклятие
Разговор с мёртвыми
Разговор с растениями 276
Рассеивание магии
Рост растений
Слияние с камнем
Снятие проклятья
Сотворение пищи и воды
Стена ветра 277
Стихийное оружие
Стрела-молния
Ужас
Ускорение
Хождение по воде
Языки
4 уровень 278
Аура жизни
Аура очищения
Верный пёс Морденкайнена
Власть над водами
Воображаемый убийца 279
Вызов лесных обитателей
Вызов малых элементалей
Высшая невидимость
Гигантское насекомое
Град 280
Едкий шар
Защита от смерти
Изгнание
Изготовление
Изменение формы камня
Источник лунного света 281
Кабинет Морденкайнена
Каменная кожа
Леомундов потайной сундук
Магический глаз
Мираж 282
Оглушающая кара
Огненный щит
Отилюков упругий шар
Очарование монстра
Переносящая дверь 283
Подчинение зверя
Поиск существа
Полиморф
Предсказание
Призыв духа аберрации 284
Призыв духа конструкта 285
Призыв духа элементаля 286
Принуждение
Свобода перемещения
Смятение 287
Стена огня
Страж веры 288
Усыхание
Цепкая лоза 289
Эвардовы чёрные щупальца
5 уровень 290
Быстрый колчан
Величественное присутствие Иоланды
Воскрешение
Вызов залпа
Вызов элементаля
Высшее восстановление
Длань Бигби 291
Древесный путь 292
Заражение
Знание легенд
Изгоняющая кара
Изменение памяти
Конус холода 293
Круг силы
Круг телепортации
Ментальная связь Рэри 294
Множественное лечение ран
Наблюдение
Нашествие насекомых 295
Небесный огонь
Обет
Облако смерти
Общение 296
Общение с природой
Оживление вещей
Планарные узы 297
Подчинение личности
Преграда жизни
Призыв духа дракона
Призыв духа небожителя 298
Притворство 299
Пробуждение разума
Разрушительная волна
Рассеивание добра и зла
Реинкарнация 300
Связь с иным планом
Святилище
Синаптический разряд 301
Сияющий шторм Джалларзи
Сновидение
Создание прохода 302
Сотворение
Стена камня
Стена силы
Телекинез 303
Удар стального ветра
Удержание чудовища
Фальшивый двойник 304
6 уровень
Бурлящий котёл Таши
Волшебный сосуд
Вызов феи 305
Движение почвы
Дромиджево появление
Заданная иллюзия
Запрет 306
Истинное зрение
Исцеление
Круг смерти
Магические врата
Множественное внушение 307
Неудержимая пляска Отто
Окаменение 308
Отилюков ледяной шар
Пир героев
Планарный союзник
Поиск пути 309
Поражение
Предосторожность
Призыв духа исчадия 310
Путешествие через растения 311
Разящее око
Распад
Слово возврата
Солнечный луч
Сотворение нежити 312
Стена клинков
Стена льда
Стена шипов
Стражи 313
Сфера неуязвимости
Хождение по ветру
Цепная молния
7 уровень 314
Вызов небожителя
Слово силы: укрепление
Замедленный огненный шар
Уход в иной план
Огненная буря 315
Божественное слово
Эфирность
Перст смерти
Силовая клетка 316
Великолепный особняк Морденкайнена
Изменение тяготения 317
Радужные брызги
Проекция 318
Подобие
Телепортация
Таинственный мираж 319
Высшее воскрешение
Знак
Изоляция 320
Регенерация
Меч Морденкайнена
8 уровень
Антипатия/симпатия
Аура святости
Власть над погодой 321
Воспламеняющаяся туча
Двойник 322
Демиплан
Замешательство
Землетрясение
Лабиринт 323
Находчивость
Подчинение чудовища
Поле антимагии
Превращение в животных
Слово силы: ошеломление
Сокрытие разума
Солнечный ожог 324
Телепатия
Цунами
9 уровень 325
Врата
Гроза гнева
Желание 326
Жуть
Заточение
Истинное воскрешение 327
Истинный полиморф
Метеоритный дождь
Множественное исцеление 328
Остановка времени
Полное превращение
Предвидение
Проекция в астрал
Радужная стена 329
Слово силы: исцеление
Слово силы: смерть

Заговоры

Брызги кислоты

[Acid Splash]

Заговор, воплощение
(Чародей, волшебник, круг земли)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы бросаете кислотный шарик в точку в пределах дальности, где он взрывается сферой с радиусом 5 футов. Каждое существо в этой сфере должно преуспеть в спаброске Ловкости или получить 1к6 урона кислотой.

Улучшение заговора. Урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

Волшебная рука

[Mage Hand]

Заговор, вызов
(Бард, волшебник, колдун, чародей, мистический ловкач)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 1 минута

Призрачная парящая рука появляется в точке, которую вы выбираете в пределах дистанции. Рука существует на протяжении всей длительности заклинания. Рука исчезает, если окажется дальше 30 футов от вас или если вы снова наложите это заклинание.

Когда вы накладываете это заклинание, вы можете использовать руку для манипуляции объектом, открытия незапертой двери или контейнера, убирания или извлечения предмета из открытого контейнера или выливания содержимого из склянки.

В дальнейшем, используя действие магия, вы можете снова управлять рукой. В рамках этого действия вы можете переместить руку на расстояние до 30 футов.

Рука не может атаковать, активировать магические предметы или переносить более 10 фунтов.

Дружба

[Friends]

Заговор, очарование
(Бард, волшебник, чародей, колдун)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 10 футов

Компоненты: Соматический, материальный (немного грима)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы магически излучаете чувство дружелюбия к одному существу, которое видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе она получит состояние очарованный на время действия заклинания. Цель автоматически преуспеет, если она не является гуманоидом, если вы сражаетесь с ней, или если вы накладывали это заклинание на неё в течение последних 24 часов.

Заклинание заканчивается досрочно, если цель получает урон, или если вы совершаете бросок атаки, наносите урон или заставляете кого-либо совершить спасбросок. Когда заклинание заканчивается, то цель осознаёт, что была очарована вами.

Дубинка

[Shillelagh]

Заговор, преобразование
(Друид)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (омела)

Длительность: 1 минута

Дубинка или боевой посох, который вы держите, наполняется природной силой. На время действия заклинания вы можете использовать свою заклинательную характеристику вместо Силы для атаки и бросков урона рукопашными атаками с использованием этого оружия, а также кость урона оружия становится к8. Если атака наносит урон, то это может быть урон силовым полем или обычным типом урона оружия (по вашему выбору). Заклинание заканчивается досрочно, если вы наложите его снова или отпустите оружие.

Улучшение заговора: Кость урона изменяется на уровнях 5 (к10), 11 (к12) и 17 (2к6).

Защита от оружия

[Blade Ward]

Заговор, ограждение
(Бард, волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Каждый раз, когда существо совершает атаку по вам до окончания длительности заклинания, атакующий вычитает 1к4 из броска атаки.

Звёздный огонёк

[Starry Wisp]

Заговор, воплощение
(Бард, друид, круг луны)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы запускаете частицу света в 1 существо или предмет в пределах дистанции. Совершите *дальнобойную атаку заклинанием* против цели. При попадании цель получает 1к8 урона излучением, до конца вашего следующего хода излучает тусклый свет в радиусе 10 футов и не получает эффекты состояния невидимый.

Улучшение заговора. Урон увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Злая насмешка

[Vicious Mockery]

Заговор, очарование
(Бард)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Вы извергаете поток оскорблений, пропитанных тонкой магией очарования, в сторону одного существа, которое видите или слышите в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Мудрости, иначе она получит 1к6 урона психической энергией и помеху на следующий бросок атаки, который совершит до конца своего следующего хода.

Улучшение заговора. Урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).



Гном бард использует заклинание Злая насмешка, чтобы поразить кобольда магическими оскорблениями.
Художник: Igor Grechanyi
Оригинал

Искусство друидов

[Druidcraft]

Заговор, преобразование
(Друид, лесной эльф)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Пошептавшись с духами природы, вы создаёте один из следующих эффектов в пределах дистанции.

Прогноз погоды. Вы создаёте крошечный, безвредный сенсорный эффект (воспринимаемый органами чувств), который предсказывает погоду в вашем местоположении на следующие 24 часа. Эффект может проявляться в виде золотистого шарика для ясного неба, облака для дождя, падающих снежинок для снега и так далее. Этот эффект сохраняется 1 раунд.

Цветение. Вы мгновенно заставляете цветок расцвести, семечко прорасти или почку распуститься.

Сенсорный эффект. Вы создаёте безвредный сенсорный эффект, такой как падающие листья, призрачные танцующие феи, лёгкий ветерок, звук животного или слабый запах скунса. Эффект должен помещаться в куб с длиной стороны 5 футов.

Игры с огнём. Вы зажигаете или тушите свечу, факел или костёр.

Леденящее прикосновение

[Chill Touch]

Заговор, некромантия
(Волшебник, колдун, чародей, хтонический тифлинг)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Направляя холод могилы, совершите *рукопашную атаку заклинанием* по цели в пределах досягаемости. При попадании цель получает 1к10 урона некротической энергией и не может восстанавливать хиты до конца вашего следующего хода.

Улучшение заговора. Урон увеличивается на 1к10, когда вы достигаете 5 уровня (2к10), 11 уровня (3к10) и 17 уровня (4к10).

Луч холода

[Ray of Frost]

Заговор, воплощение
(Чародей, волшебник, круг земли, круг моря)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Луч синевато-белого света направляется к существу в пределах дистанции. Совершите *дальнобойную атаку заклинанием* против цели. При попадании цель получает 1к8 урона холодом, и её скорость уменьшается на 10 футов до начала вашего следующего хода.

Улучшение заговора. Урон увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Малая иллюзия

[Minor Illusion]

Заговор, иллюзия
(Бард, волшебник, колдун, чародей, лесной гном)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Соматический, материальный (кусочек шерсти)

Длительность: 1 минута

Вы создаёте звук или изображение предмета в пределах дистанции, которое сохраняется на время длительности заклинания. См. описания ниже для эффектов каждого из них. Иллюзия заканчивается, если вы снова накладываете это заклинание.

Если существо совершает действие поиск, чтобы изучить звук или изображение, то оно может определить, что это иллюзия, если успешно проходит проверку Интеллекта (Анализ) против Сл. спасброска вашего заклинания. Если существо распознаёт иллюзию, то она становится блеклой для него.

Звук. Если вы создаёте звук, то его громкость может варьироваться от шёпота до крика. Это может быть ваш голос, голос другого человека, рёв льва, биение барабанов или любой другой звук, который вы выберете. Звук продолжается без перерыва на протяжении действия заклинания или вы можете создавать отдельные звуки в разное время до окончания действия заклинания.

Образ. Если вы создаёте образ предмета (такого как стул, грязные следы или маленький сундук), то оно не может быть больше, чем 5 футовый куб. Образ не может создавать звуки, свет, запахи или любые другие сенсорные эффекты. Физическое взаимодействие с образом раскрывает его как иллюзию, так как предметы могут проходить сквозь него.

Меткий удар

[True Strike]

Заговор, прорицание
(Бард, волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Соматический, материальный (оружие, которым у вас есть владение, и которое стоит 1+ мм)

Длительность: Мгновенная

Ведомый вспышкой магического прозрения, вы совершаете 1 атаку с помощью оружия, использованного при наложении заклинания. Для бросков атаки и урона вместо Силы или Ловкости используется ваша заклинательная характеристика. Если атака наносит урон, то он может быть излучением или нормальным типом урона оружия (по вашему выбору).

Улучшение заговора. Независимо от того, наносите ли вы урон излучением или нормальным типом урона оружия, атака наносит дополнительный урон излучением при достижении 5 уровня (1к6), 11 уровня (2к6) и 17 уровня (3к6).



Спрайт накладывает заклинание Искусство друидов, чтобы заставить цветы расцвести.
Художник: Olga Drebas
Оригинал

Мистический заряд

[Eldritch Blast]

Заговор, воплощение
(Колдун)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете луч потрескивающей энергии. Совершите *дальнобойную атаку заклинанием* против 1 существа или объекта в пределах дистанции. При попадании цель получает 1к10 урона силовым полем.

Улучшение заговора. Заклинание создаёт 2 луча на 5 уровне, 3 луча на 11 уровне и 4 луча на 17 уровне. Вы можете направить лучи на одну и ту же цель или на разные. Совершите отдельный бросок атаки для каждого луча.

Наставление

[Guidance]

Заговор, прорицание
(Друид, жрец)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы касаетесь согласного существа и выбираете навык. До окончания заклинания существо добавляет 1к4 к любой проверке характеристики с использованием выбранного навыка.

Огненный снаряд

[Fire Bolt]

Заговор, воплощение
(Волшебник, чародей, круг земли, инфернальный тифлинг)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы метаете сгусток огня в существо или объект в пределах дистанции. Совершите *дальнобойную атаку заклинанием* против цели. В случае попадания цель получает 1к10 урона огнём. Легковоспламеняющийся предмет, поражённый этим заклинанием, начинает гореть, если он не надет и не несётся.

Улучшение заговора. Урон увеличивается на 1к10, когда вы достигаете 5 уровня (2к10), 11 уровня (3к10) и 17 уровня (4к10).

Пляшущие огоньки

[Dancing Lights]

Заговор, иллюзия
(Бард, волшебник, чародей, эльф дроу)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек фосфора)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаёте до 4 огоньков размером с факел в пределах дистанции, делая их похожими на факелы, фонари или светящиеся сферы, парящие в воздухе. Вы можете также объединить 4 огонька в 1 светящуюся человекоподобную фигуру Среднего размера. Какую бы форму вы не выбрали, каждый огонёк излучает тусклый свет в радиусе 10 футов.

Вы можете бонусным действием в свой ход переместить огоньки на 60 футов в новое место в пределах дистанции. Каждый огонёк должен находиться в пределах 20 футов от другого огонька, созданного этим заклинанием, и огонёк тухнет, если оказывается за пределами дистанции заклинания.

Погребальный звон

[Toll the Dead]

Заговор, некромантия
(Жрец, колдун, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы указываете на одно существо, которое видите в пределах дистанции, и слышится 1 печальный звон колокола в радиусе 10 футов от цели. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости или получить 1к8 урона некротической энергией. Если хиты цели были не полные, то она вместо этого получает 1к12 урона некротической энергией.

Улучшение заговора. Урон увеличивается на 1 кость, когда вы достигаете 5 уровня (2к8 или 2к12), 11 уровня (3к8 или 3к12) и 17 уровня (4к8 или 4к12).

Починка

[Mending]

Заговор, преобразование
(Бард, жрец, друид, чародей, волшебник, скальный гном)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (2 магнитных камня)

Длительность: Мгновенная

Это заклинание чинит одно повреждение или сломанный участок предмета, которого вы касаетесь, например, сломанную цепочку, 2 половинки сломанного ключа, порванный плащ или протекающий бурдюк. Если разрыв или слом не превышает 1 фута в любом измерении, то вы чините его, не оставляя следов от предыдущего повреждения.

Это заклинание может физически починить магический предмет, но не может вернуть ему утраченные магические свойства.

Раскат грома

[Thunderclap]

Заговор, воплощение
(Бард, друид, колдун, чародей, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Соматический

Длительность: Мгновенная

Каждое существо в 5-футовой эманации от вас должно преуспеть в спасброске Телосложения или получить 1к6 урона звуком. Громкий звук от заклинания слышен на расстоянии до 100 футов.

Улучшение заговора. Урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

Расщепление разума

[Mind Sliver]

Заговор, очарование
(Волшебник, колдун, чародей, аберрантный разум)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: 1 раунд

Вы пытаетесь временно пошатнуть разум 1 существа, которое видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта или получить 1к6 урона психической энергией и вычесть 1к4 из следующего спасброска, который оно совершит до конца вашего следующего хода.

Улучшение заговора. Урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

Свет

[Light]

Заговор, воплощение
(Бард, жрец, чародей, волшебник, покровитель небожитель)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, материальный (светлячок или фосфоресцирующий мох)

Длительность: 1 час

Вы касаетесь 1 объекта размера большой или меньше, который не носит и не несёт кто-то другой. До окончания заклинания объект излучает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет ещё на 20 футов. Свет может быть любого цвета по вашему выбору.

Закрытие объекта чем-то непрозрачным блокирует свет. Заклинание прекращается, если вы наложите его снова.

Священное пламя

[Sacred Flame]

Заговор, воплощение
(Жрец, покровитель небожитель)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Луч света, подобный пламени, нисходит на существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости или получить 1к8 урона излучением. Цель не получает эффекты от укрытия на половину или на три четверти для этого спасброска.

Улучшение заговора. Урон увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Слово сияния

[Word of Radiance]

Заговор, воплощение
(Жрец)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, материальный (талисман в виде солнца)

Длительность: Мгновенная

Испепеляющее излучение вырывается от вас в 5-футовой эманации. Каждое существо на ваш выбор, которое вы видите в этой области, должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получит 1к6 урона излучением.

Улучшение заговора. Урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

Сообщение

[Message]

Заговор, преобразование
(Бард, друид, волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Соматический, материальный (медная проволока)

Длительность: 1 раунд

Вы указываете на существо в пределах дистанции и шепчете послание. Цель (и только цель) слышит сообщение и может ответить вам шёпотом, который слышите только вы.

Вы можете наложить это заклинание через твёрдые объекты, если вы знакомы с целью и знаете, что она находится за преградой. Магическая тишина, 1 фут камня, металла или дерева, или тонкий лист свинца блокируют заклинание.

Сопротивление

[Resistance]

Заговор, ограждение
(Жрец, друид)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы касаетесь согласного существа и выбираете тип урона: кислотный, дробящий, холодный, огненный, электрический, некротический, колющий, ядовитый, излучение, рубящий или звуковой. Когда существо получает урон выбранного типа до окончания действия заклинания, то оно уменьшает полученный урон на 1к4. Существо может получить эффект от этого заклинания только один раз за ход.

Терновый кнут

[Thorn Whip]

Заговор, преобразование
(Друид)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (стебель колючего растения)

Длительность: Мгновенная

Вы создаёте подобный лозе кнут, покрытый шипами, который бьёт по вашему приказу по существу в пределах досягаемости. Совершите *рукопашную атаку заклинанием* по цели. При попадании цель получает 1к6 колющего урона, и если она размером большая или меньше, то вы можете притянуть её к себе на расстояние до 10 футов.

Улучшение заговора. Урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

Сотворение пламени

[Produce Flame]

Заговор, вызов
(Друид)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: на себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 10 минут

Ваша рука окутывается мерцающим пламенем, которое остаётся на руке на время действия заклинания. Это пламя не выделяет тепло и ничего не поджигает, излучая яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет ещё на 20 футов. Заклинание заканчивается, если вы наложите его снова.

До окончания действия заклинания вы можете совершить действие магия, чтобы метнуть огонь в существо или предмет на расстоянии до 60 футов от вас. Совершите *дальнобойную атаку заклинанием*. При попадании цель получает 1к8 урона огнём.

Улучшение заговора. Урон увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Уход за умирающим

[Spare the Dying]

Заговор, некромантия
(Жрец, друид)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 15 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Выберите существо в пределах досягаемости, у которого 0 хитов и которое не мертво. Существо стабилизируется.

Улучшение заговора. Дистанция увеличивается вдвое, когда вы достигаете 5 (30 футов), 11 (60 футов) и 17 (120 футов) уровней.

Фокусы

[Prestidigitation]

Заговор, преобразование
(Бард, колдун, чародей, волшебник, скальный гном, высший эльф)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 10 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: До 1 часа

Вы создаёте магический эффект в пределах дистанции. Выберите эффект из приведённых ниже вариантов. Если вы накладываете это заклинание несколько раз, то вы можете иметь до 3 его не мгновенных эффектов одновременно.

Сенсорный эффект. Вы создаете мгновенный безвредный сенсорный эффект, такой как искры, дуновение ветра, слабые музыкальные ноты или странный запах.

Огонь. Вы мгновенно зажигаете или гасите свечу, факел или небольшой костёр.

Грязь. Вы мгновенно очищаете или загрязняете объект размером не более 1 кубического фута.

Лёгкое воздействие. Вы охлаждаете, нагреваете или придаёте вкус до 1 кубическому футу неживого материала на 1 час.

Магическая метка. Вы создаете небольшой знак, символ или меняете цвет на объекте или поверхности на 1 час.

Малое создание. Вы создаёте немагическую безделушку или иллюзорное изображение, которое помещается в вашей руке. Оно существует до конца вашего следующего хода. Безделушка не может наносить урон и не имеет материальной ценности.

Чародейская вспышка

[Sorcerous Burst]

Заговор, воплощение
(Чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете чародейскую энергию в 1 существо или объект в пределах дистанции. Совершите *дальнобойную атаку* против цели. При попадании цель получает 1к8 урона выбранного вами типа: кислотный, холодный, огненный, электрический, ядовитый, психической энергией или звуковой.

Если вы выбросите 8 на к8 для этого заклинания, то вы можете бросить ещё один к8 и добавить его к урону. Когда вы накладываете это заклинание, то максимальное количество этих к8, которые вы можете добавить к урону заклинания, равно вашему модификатору заклинательной характеристики.

Улучшение заговора. Урон увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Чудотворство

[Thaumaturgy]

Заговор, преобразование
(Жрец)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: До 1 минуты

Вы проявляете небольшое чудо в пределах дистанции. Вы создаёте один из нижеперечисленных эффектов. Если вы накладываете это заклинание несколько раз, то вы можете поддерживать до 3 его минутных эффектов одновременно.

Изменение глаз. Вы изменяете внешний вид своих глаз на 1 минуту.

Громкий голос. Ваш голос звучит в 3 раза громче обычного в течение 1 минуты. На время действия заклинания вы получаете преимущество на проверки Харизмы (Запугивание).

Огонь. Вы заставляете пламя мерцать, становиться ярче, тускнеть или менять цвет в течение 1 минуты.

Невидимая рука. Вы мгновенно открываете или закрываете незапертую дверь или окно.

Фантомный звук. Вы создаёте мгновенный звук в выбранной точке в пределах дистанции, например, громовой раскат, крик ворона или зловещий шёпот.

Дрожь. Вы создаёте безвредные земные колебания на 1 минуту.

Электрошок

[Shocking Grasp]

Заговор, воплощение
(Чародей, волшебник, круг земли)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Из вас вырывается молния к существу, которого вы пытаетесь коснуться. Совершите *рукопашную атаку заклинанием* против цели. При попадании цель получает 1к8 урона электричеством и не может совершать провоцированные атаки до начала своего следующего хода.

Улучшение заговора. Урон увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Элементализм

[Elementalism]

Заговор, преобразование
(друид, волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы управляете стихиями, создавая один из следующих эффектов в пределах досягаемости.

Воззвать Воздух. Вы создаёте ветерок, достаточно сильный, чтобы колыхать ткань, поднимать пыль, шевелить листья и закрывать открытые двери и ставни в пределах 5-футового куба. Двери и ставни, которые кто-то или что-то держит открытыми, не будут затронуты.

Воззвать Землю. Вы создаёте тонкую завесу из пыли или песка, покрывающую местность в 5-футовом квадрате или заставляете одно слово появиться на песке или в грязи вашим почерком.

Воззвать Огонь. Вы создаёте тонкое облако безвредных искр и цветного, ароматного дыма в пределах 5-футового куба. Вы выбираете цвет и запах, а искры могут зажечь свечи, факелы или лампы в этой области. Запах дыма остаётся в течение 1 минуты.

Воззвать Воду. Вы создаёте струю прохладного тумана, которая слегка увлажняет существа и предметы в пределах 5-футового куба. В качестве альтернативы, вы создаёте 1 чашку чистой воды в открытом контейнере или на поверхности, и вода испаряется через 1 минуту.

Ваяние Стихии. Вы заставляете грязь, песок, огонь, дым, туман или воду, которые могут поместиться в 1-футовый куб, принять грубую форму (например, существа) на 1 час.

Ядовитые брызги

[Poison Spray]

Заговор, некромантия
(Друид, волшебник, колдун, чародей, тифлинг бездны)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете ядовитое облако в существо в пределах дистанции. Совершите *дальнобойную атаку заклинанием* против цели. При попадании цель получает 1к12 урона ядом.

Улучшение заговора. Урон увеличивается на 1к12, когда вы достигаете 5 уровня (2к12), 11 уровня (3к12) и 17 уровня (4к12).

1 уровень

Адское возмездие

[Hellish Rebuke]

1 уровень, воплощение
(Колдун, инфернальный тифлинг)

Время накладывания: Реакция, которую вы используете в ответ на получение урона от существа, которое вы видите в пределах 60 футов от себя

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Существо, наносящее вам урон, на мгновение оказывается окружено зелёными огнями. Оно должно совершить спасбросок Ловкости, получая 2к10 урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки заклинаний выше 1.

Безмолвный образ

[Silent Image]

1 уровень, иллюзия
(Бард, волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек флиса)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаёте образ объекта, существа или другого видимого явления, размером не больше, чем 15-футовый куб. Образ появляется в выбранной вами точке в пределах дистанции и существует на протяжении всей длительности заклинания. Оно является исключительно визуальным, без звука, запаха или других сенсорных эффектов.

Вы можете использовать действие магия, чтобы переместить образ в любую другую точку в пределах дистанции. При перемещении образа вы можете изменять его внешний вид, чтобы его движения казались естественными. Например, если вы создали образ существа и перемещаете его, то вы можете изменить образ, чтобы оно казалось идущим.

Физическое взаимодействие с образом выявляет его как иллюзию, поскольку сквозь него можно проходить. Существо, которое использует действие поиск для изучения образа, может определить, что это иллюзия, если успешно выполнит проверку Интеллекта (Анализ) против Сл. спасброска вашего заклинания. Если существо разоблачит иллюзию, то оно может видеть сквозь неё.

Благословение

[Bless]

1 уровень, очарование
(Жрец, паладин, домен жизни)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (Священный символ стоимостью 5+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы благословляете до 3 существ в пределах дистанции. Каждый раз, когда цель совершает бросок атаки или спасбросок до окончания длительности заклинания, она может добавить 1к4 к броску атаки или спасброску.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете сделать целью 1 дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 1.



Безмолвный образ может создавать простые или причудливые образы.
Художник: Calder Moore
Оригинал

Божественная кара

[Divine Smite]

1 уровень, воплощение
(Паладин)

Время накладывания: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по существу рукопашным оружием или безоружным ударом.

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Цель получает дополнительно от этой атаки 2к8 урона излучением. Урон увеличивается на 1к8, если цель является исчадием или нежитью.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки заклинания выше 1.

Божественное благоволение

[Divine Favor]

1 уровень, преобразование
(Паладин)

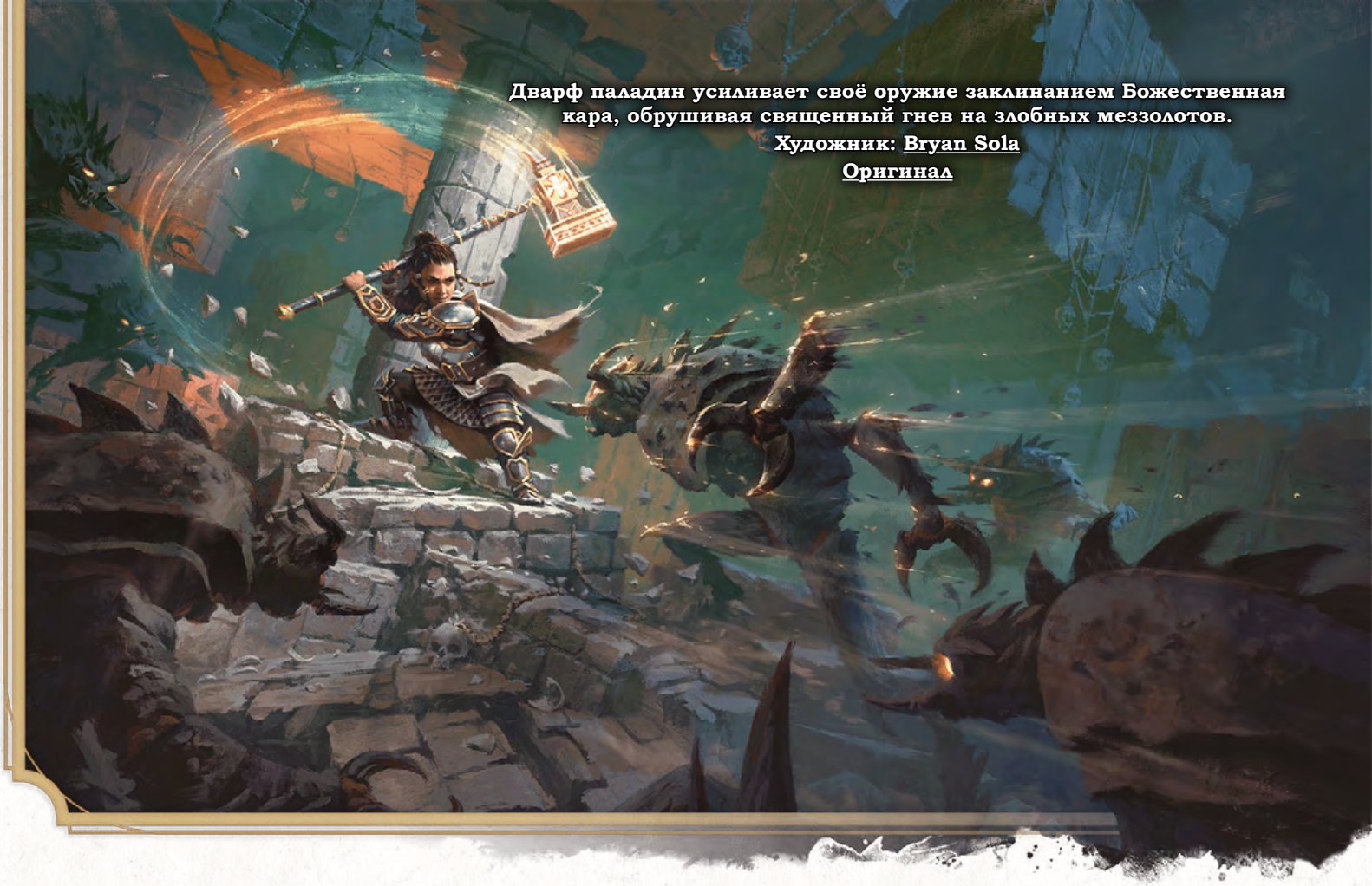
Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 1 минута

До окончания действия заклинания ваши атаки оружием наносят дополнительные 1к4 урона излучением при попадании.



Дварф паладин усиливает своё оружие заклинанием Божественная кара, обрушивая священный гнев на злобных меззолотов.
Художник: Bryan Sola
Оригинал

Ведьмин снаряд

[Witch Bolt]

1 уровень, воплощение
(Волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (ветка, поражённая молнией)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Луч трескучей энергии устремляется к существу в пределах дистанции, формируя постоянную дугу молнии между вами и целью. Совершите *дальнобойную атаку заклинанием* против цели. При попадании цель получает 2к12 урона электричеством.

В каждый ваш последующий ход вы можете бонусным действием нанести 1к12 урона электричеством цели автоматически, даже если первая атака промахнулась.

Заклинание заканчивается, если цель окажется вне радиуса действия заклинания или если она окажется за полным укрытием.

Накладывание более высокой ячейкой. Начальный урон увеличивается на 1к12 за каждую ячейку заклинания выше 1.

Волна грома

[Thunderwave]

1 уровень, воплощение
(Бард, волшебник, чародей, друид, круг моря)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете волну громовой энергии. Каждое существо в кубе с ребром 15 футов, исходящем от вас, совершает спасбросок Телосложения. При провале существо получает 2к8 урона звуком и отбрасывается на 10 футов от вас. При успешном спасброске существо получает половину урона и не отбрасывается.

Кроме того, не закреплённые объекты, находящиеся полностью в пределах куба, отбрасываются на 10 футов от вас, а громовой раскат слышен на расстоянии 300 футов.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки заклинания выше 1.

Волшебная стрела

[Magic Missile]

1 уровень, воплощение
(Волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы создаёте 3 светящихся дротика из магической силы. Каждый дротик поражает существо на ваш выбор, которое вы видите в пределах дистанции. Дротик наносит цели 1к4 + 1 урона силовым полем. Все дротики поражают одновременно и вы можете направить их в одно существо или в несколько.

Накладывание более высокой ячейкой. Заклинание создаёт 1 дополнительный дротик за каждый уровень ячейки заклинаний выше 1.



Полуросли колдун поражает зомби трескучей молнией Ведьминого снаряда.
Художник: Helge C. Balzer
Оригинал

Вызов на дуэль

[Compelled Duel]

1 уровень, очарование
(Паладин)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы пытаетесь принудить существо к дуэли. Одно существо, которое вы видите в пределах дистанции, должно совершить спасбросок Мудрости. В случае провала цель получает помеху на броски атаки против других существ, кроме вас, и не может добровольно переместиться на расстояние более 30 футов от вас.

Заклинание заканчивается, если вы совершаете бросок атаки против существа, отличного от цели, если вы накладываете заклинание на врага, отличного от цели, если ваш союзник наносит урон цели или если вы заканчиваете свой ход на расстоянии более 30 футов от цели.

Героизм

[Heroism]

1 уровень, очарование
(Бард, паладин, клятва славы)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Существо по вашему выбору, которого вы касаетесь, наполняется смелостью. Пока заклинание действует, существо становится невосприимчивым к состоянию испуганный и получает временные хиты, равные вашему модификатору заклинательной характеристики, в начале каждого своего хода.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки заклинаний выше 1.

Гневная кара

[Wrathful Smite]

1 уровень, некромантия
(Паладин)

Время накладывания: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по существу рукопашным оружием или безоружным ударом.

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: 1 минута

Цель получает от этой атаки дополнительно 1к6 урона некротической энергией и должна совершить успешный спасбросок Мудрости, иначе она получает состояние испуганный, пока заклинание не закончится. В конце каждого своего хода испуганная цель повторяет спасбросок, при успехе заклинание заканчивается для неё.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 1.

Град шипов

[Hail of Thorns]

1 уровень, вызов
(Следопыт)

Время накладывания: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по существу дальнобойным оружием

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Когда вы попадаете по существу, то это заклинание создаёт дождь из шипов, который выпускается из вашего дальнобойного оружия или боеприпасов. Цель атаки и каждое существо в пределах 5 футов от неё совершают спасбросок Ловкости, получая 1к10 колющего урона при провале или половину этого урона при успехе.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 1.



Голиаф колдун призывает Доспехи Агатиса и Руки Хадара, чтобы сражаться с врагами из глубин.
Художник: Tuan Duong Chu
Оригинал

Громовая кара
[Thunderous Smite]

1 уровень, воплощение
(Паладин)

Время накладывания: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по существу рукопашным оружием или безоружным ударом.

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Ваш удар сопровождается громом, слышимым в радиусе 300 футов от вас, и цель получает от этой атаки дополнительно 2к6 урона звуком. Кроме того, если цель — существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы, иначе оно будет отброшено на 10 футов от вас и получает состояние лежащий ничком.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 1.

Диссонирующий шёпот
[Dissonant Whispers]

1 уровень, очарование
(Бард, покровитель великий древний, аберрантный разум)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

1 существо по вашему выбору в пределах дистанции слышит нестройную мелодию в своём сознании. Цель совершает спасбросок Мудрости. При провале она получает урон психической энергией 3к6 и должна немедленно использовать свою реакцию, если она доступна, чтобы переместиться прочь от вас настолько далеко, насколько она может, используя самый безопасный путь. При успехе цель только получает половину урона.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 1.

Доспех Агатиса
[Armor of Agathys]

1 уровень, ограждение
(Колдун)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (осколок синего стекла)

Длительность: 1 час

Вас окружает магический защитный иней. Вы получаете 5 временных хитов. Если существо попадает по вам рукопашной атакой до того, как заклинание завершится, то оно получает 5 урона холодом. Заклинание заканчивается раньше, если у вас не осталось временных хитов.

Накладывание более высокой ячейкой. Временные хиты и урон холодом увеличиваются на 5 за каждый уровень ячейки выше 1.



Человек волшебник защищённый Доспехами мага совершает точные выстрелы Волшебными стрелами.
Художник: Aaron J Riley
Оригинал

Доспехи мага

[Mage Armor]

1 уровень, ограждение
(Волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусок выделанной кожи)

Длительность: 8 часов

Вы касаетесь согласного существа, не носящего доспехи. Пока заклинание активно, базовый КД цели становится 13 + модификатор Ловкости цели. Заклинание оканчивается, если цель надевает доспехи.

Дружба с животными

[Animal Friendship]

1 уровень, очарование
(Бард, друид, следопыт)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек пищи)

Длительность: 24 часа

Целью заклинания становится существо с типом зверь, которое вы видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе она будет находиться под действием состояния очарованный на продолжительность действия заклинания. Если вы или один из ваших союзников наносит урон цели, то заклинание заканчивается.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать одну дополнительную цель (зверя) за каждый уровень ячейки выше 1.

Жуткий смех Таши

[Tasha's Hideous Laughter]

1 уровень, очарование
(Бард, колдун, волшебник, покровитель великий древний)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (пирог и перо)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

1 существо на ваш выбор, которое вы видите в пределах дистанции, должно совершить спасбросок Мудрости. В случае провала оно получает состояния лежащий ничком и недееспособный на всё время действия заклинания. В этот период оно безудержно смеётся, если способно смеяться, и не может избавиться от состояния лежащий ничком.

В конце каждого своего хода и каждый раз, когда оно получает урон, цель совершает новый спасбросок Мудрости. Цель получает преимущество на этот спасбросок, если он вызван получением урона. В случае успешного спасброска заклинание заканчивается.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать 1 дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 1.

Защита от зла и добра
[Protection from Evil and Good]

1 уровень, ограждение
(Друид, жрец, колдун, паладин, волшебник, клятва преданности, заводная душа)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (фляга святой воды стоимостью 25+ зм, расходуемая заклинанием)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы касаетесь одного согласного существа и оно до окончания длительности заклинания защищено от существ с типом: аберрация, небожитель, элементаль, фея, исчадие или нежить.

Защита предоставляет несколько эффектов. Существа этих типов совершают атаки по цели с помехой. Цель также не может быть одержима и получать состояния очарованный или испуганный от таких существ. Если цель уже одержима, очарована или испугана таким существом, то она получает преимущество на любые новые спасброски против соответствующего эффекта.

Иллюзорные письмена
[Illusory Script]

1 уровень, иллюзия
(Бард, колдун, волшебник)

Время накладывания: 1 минута или ритуал

Дистанция: Касание

Компоненты: Соматический, материальный (чернила стоимостью 10+ зм, расходуемые заклинанием)

Длительность: 10 дней

Вы пишете на пергаменте, бумаге или другом подходящем материале и наделяете текст иллюзией, которая длится весь срок действия заклинания. Для вас и существ, которых вы назначаете при наложении заклинания, текст выглядит нормальным, как будто написан вашим почерком и передаёт задуманное вами сообщение. Для всех остальных текст выглядит так, как будто написан на неизвестном или магическом языке, и его невозможно понять. В качестве альтернативы иллюзия может изменить значение, почерк и язык текста, при этом язык должен быть вам известен. Если заклинание будет рассеяно, то исходный текст и иллюзия исчезнут.

Существо, обладающее истинным зрением, может прочитать скрытое сообщение.

Ледяной кинжал
[Ice Knife]

1 уровень, вызов
(Друид, волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Соматический, материальный (капля воды или кусочек льда)

Длительность: Мгновенная

Вы создаёте осколок льда и бросаете его в одно существо в пределах дистанции. Совершите *дальнобойную атаку заклинанием* против цели. При попадании цель получает 1к10 колющего урона. После этого, вне зависимости от попадания или промаха, осколок взрывается. Цель и каждое существо в пределах 5 футов от неё должны совершить спасбросок Ловкости, иначе получат 2к6 урона холодом.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон холодом увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 1.

Лечащее слово
[Healing Word]

1 уровень, ограждение
(Бард, друид, жрец)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Существо на ваш выбор, которое вы видите в пределах дистанции, восстанавливает хиты в количестве 2к4 + ваш модификатор заклинательной характеристики.

Накладывание более высокой ячейкой. Лечение увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше 1.

Лечение ран
[Cure Wounds]

1 уровень, ограждение
(Бард, друид, жрец, паладин, следопыт, круг луны, домен жизни, покровитель небожитель)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Существо, которого вы касаетесь, восстанавливает количество хитов, равное 2к8 + ваш модификатор заклинательной характеристики.

Накладывание более высокой ячейкой. Лечение увеличивается на 2к8 за каждый уровень ячейки выше 1.

Луч болезни
[Ray of Sickness]

1 уровень, некромантия
(Чародей, волшебник, круг земли, тифлинг бездны)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете зеленоватый луч в существо в пределах дистанции. Совершите *дальнобойную атаку заклинанием* против цели. При попадании цель получает 2к8 урона ядом и получает состояние отравленный до конца вашего следующего хода.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 1.



Ледяной кинжал.
Художник: Calder Moore
Оригинал

Маскировка
[Disguise Self]

1 уровень, иллюзия
(Бард, волшебник, чародей, домен обмана, сумрачный охотник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 1 час

Вы изменяете свой внешний вид, включая одежду, доспехи, оружие и другие предметы, находящиеся при вас, до окончания длительности заклинания. Вы можете казаться на 1 фут ниже или выше, а также выглядеть тяжелее или легче. Вы должны принять форму, которая имеет ту же основную структуру конечностей, что и у вас. В остальном, степень иллюзии зависит от вас.

Изменения, произведённые этим заклинанием, не выдерживают проверку физическим исследованием. Например, если вы используете это заклинание, чтобы добавить шляпу к своему наряду, то предметы будут проходить сквозь шляпу, и любой, кто её коснется, не почувствует ничего.

Чтобы разоблачить вашу маскировку, существо должно совершить действие поиск для изучения вашего внешнего вида и успешно совершить проверку Интеллект (Анализ) против Сл. вашего заклинания.

Метка охотника
[Hunter's Mark]

1 уровень, прорицание
(Следопыт, клятва мести)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы магически отмечаете 1 существо, которое видите в пределах дистанции, как свою добычу. До окончания действия заклинания вы наносите цели дополнительно 1к6 урона силовым полем каждый раз, когда попадаете по ней броском атаки. Вы также получаете преимущество на любую проверку Мудрости (Внимательность или Выживание), которую совершаете, чтобы найти её.

Если хиты цели падают до 0 хитов до окончания заклинания, то вы можете бонусным действием переместить метку на другое существо, которое видите в пределах дистанции.

Накладывание более высокой ячейкой. Ваша концентрация может длиться дольше при использовании ячейки заклинаний 3-4 уровня (до 8 часов) или 5+ уровня (до 24 часов).

Нанесение ран
[Inflict Wounds]

1 уровень, некромантия
(Жрец)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Существо, к которому вы прикасаетесь, совершает спасбросок Телосложения. При провале оно получает 2к10 урона некротической энергией, а при успешном спасброске — половину этого урона.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 1.

Направляющий снаряд
[Guiding Bolt]

1 уровень, воплощение
(Жрец, домен войны, покровитель небожитель, клятва славы, круг звёзд)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 1 раунд

Вы метаете снаряд из света в существо в пределах дистанции. Совершите *дальнобойную атаку заклинанием* против цели. При попадании цель получает 4к6 урона излучением и следующий бросок атаки по ней до конца вашего следующего хода совершается с преимуществом.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 1.

Невидимый слуга
[Unseen Servant]

1 уровень, вызов
(Бард, колдун, волшебник)

Время накладывания: 1 действие или ритуал

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек верёвки и дерева)

Длительность: 1 час

Это заклинание создаёт невидимую, безмысленную и бесформенную силу среднего размера, которая выполняет простые задачи по вашему приказу, пока заклинание не завершится. Слуга появляется в свободном пространстве на земле в пределах дистанции. У него 10 КД, 1 хит и Сила 2, он не может атаковать. Если его хиты опускаются до 0, то заклинание завершается.

1 раз в каждый из ваших ходов бонусным действием вы можете мысленно приказать слуге переместиться на расстояние до 15 футов и взаимодействовать с объектом. Слуга может выполнять простые задачи, которые мог бы сделать человек, такие как приносить вещи, убирать, чинить, складывать одежду, разжигать огонь, подавать еду и наливать напитки. После того как вы отдали приказ, слуга выполняет задание по мере своих сил, а затем ждёт вашего следующего приказа.

Если вы приказываете слуге выполнить задачу, которая переместит его на расстояние более чем 60 футов от вас, то заклинание завершается.

Обнаружение болезней и яда
[Detect Poison and Disease]

1 уровень, прорицание
(Друид, жрец, паладин, следопыт)

Время накладывания: 1 действие или ритуал

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (лист тиса)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

На время длительности заклинания вы ощущаете местонахождение ядов, ядовитых существ и магических заражений в пределах 30 футов от вас. Вы определяете вид яда, существа или заражения в каждом случае. Заклинание блокируется 1 футом камня, земли или дерева; 1 дюймом металла или тонким листом свинца.

Обнаружение добра и зла
[Detect Evil and Good]

1 уровень, прорицание
(Жрец, паладин)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 10 минут

На время действия заклинания вы ощущаете местоположение любой аберрации, небожителя, элементаля, феи, исчадия или нежити в радиусе 30 футов от себя. Вы также ощущаете, действует ли в этом месте заклинание Святилище, и если да, то где именно.

Заклинание блокируется 1 футом камня, земли или дерева; 1 дюймом металла или тонким листом свинца.

Обнаружение магии
[Detect Magic]

1 уровень, прорицание
(Бард, волшебник, друид, жрец, колдун, паладин, следопыт, чародей, высший эльф)

Время накладывания: 1 действие или ритуал

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 10 минут

На протяжении действия заклинания вы чувствуете присутствие магических эффектов в пределах 30 футов от вас. Если вы ощущаете такие эффекты, то вы можете выполнить действие магия, чтобы увидеть слабое свечение вокруг любого видимого существа или предмета в этой области, на которые наложена магия, и если эффект был создан заклинанием, то вы узнаёте школу магии этого заклинания.

Заклинание блокируется 1 футом камня, земли или дерева; 1 дюймом металла или тонким листом свинца.

Огненные ладони
[Burning Hands]

1 уровень, воплощение
(Волшебник, чародей, круг земли, домен света, покровитель исчадие)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Тонкая струя пламени вырывается от вас. Каждое существо в пределах 15-футового конуса должно совершить спасбросок Ловкости, получая 3к6 урона огнём в случае провала или половину этого урона в случае успеха. Пламя поджигает все горючие предметы, никем не несомые и не носимые.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 1.

Огонь фей
[Faerie Fire]

1 уровень, воплощение
(Бард, друид, домен света, покровитель архифея, эльф дроу)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Объекты в пределах 20-футового куба в пределах дистанции выделяются синим, зелёным или фиолетовым светом (на ваш выбор). Каждое существо в кубе также выделяется, если не проходит спасбросок Ловкости. В течение длительности объекты и поражённые существа излучают тусклый свет в радиусе 10 футов и не могут воспользоваться состоянием невидимый. Броски атаки по затронутым существам или объектам совершаются с преимуществом, если атакующий может их видеть.

Опознание
[Identify]

1 уровень, прорицание
(Бард, волшебник)

Время накладывания: 1 минута или ритуал

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (жемчужина стоимостью 100+ зм)

Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь объекта на протяжении всего времени накладывания заклинания. Если объект является магическим предметом или иным магическим объектом, то вы узнаёте его свойства, как его использовать, требуется ли настройка и сколько у него зарядов, если таковые имеются. Вы узнаёте, есть ли на предмете наложенные заклинания и какие именно. Если предмет был создан при помощи заклинания, то вы узнаёте название этого заклинания.

Если вместо этого вы касаетесь существа на протяжении времени наложения заклинания, то вы узнаёте, какие наложенные заклинания, если таковые есть, действуют на него в данный момент.

Опутывание
[Entangle]

1 уровень, вызов
(Друид, следопыт)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Из земли в пределах дистанции на площади квадрата с длиной стороны в 20 футов вырастают хваткие растения. На время действия заклинания эти растения превращают землю в указанной области в труднопроходимую местность. Они исчезают, когда действие заклинания заканчивается.

Каждое существо (кроме вас) в указанной области при наложении заклинания должно успешно совершить спасбросок Силы, иначе оно получает состояние опутанный до окончания действия заклинания. Опутанное существо может совершить действие, чтобы выполнить проверку Силы (Атлетика) против сложности спасброска вашего заклинания. В случае успеха оно освобождается от хватки растений и больше не находится под состоянием опутанный.

Опутывающий удар
[Ensnaring Strike]

1 уровень, вызов
(Следопыт, клятва древних)

Время накладывания: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по существу оружием.

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Когда вы попадаете по цели, то на ней появляются цепкие лозы и она совершает спасбросок Силы. Существо размера большой или больше получает преимущество на этот спасбросок. При провале на цель накладывается состояние опутанный до окончания действия заклинания. При успешном спасброске лозы увядают, и заклинание заканчивается.

Пока цель в состоянии опутанный, она получает 1к6 колющего урона в начале каждого своего хода. Цель или существо, находящееся в пределах досягаемости, могут совершить действие, чтобы выполнить проверку Силы (Атлетика) против Сл. вашего заклинания. При успехе заклинание заканчивается.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 1.



Драконорожденный друид использует заклинание Опутывание, чтобы остановить разъярённых гноллов.
Художник: Brian Valeza
Оригинал

Очарование личности

[Charm Person]

1 уровень, очарование
(Бард, волшебник, друид, колдун, чародей, коллегия очарования, домен обмана, фейский странник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 1 час

1 гуманоид, которого вы видите в пределах дистанции, совершает спасбросок Мудрости. Он делает это с преимуществом, если вы или ваши союзники сражаетесь с ним. В случае провала спасброска цель получает состояние очарованный до окончания действия заклинания или до тех пор, пока вы или ваши союзники не нанесёте ей урон. Очарованный гуманоид становится дружественным по отношению к вам. Когда заклинание заканчивается, то цель осознаёт, что была очарована вами.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать 1 дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 1.

Очищение пищи и питья

[Purify Food and Drink]

1 уровень, преобразование
(Друид, жрец, паладин)

Время накладывания: 1 действие или ритуал

Дистанция: 10 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы очищаете немагическую пищу и питьё в сфере с радиусом 5 футов с центром в пределах дистанции от яда и гнили.

Падение пёрышком

[Feather Fall]

1 уровень, преобразование
(бард, волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 реакция, совершаемая вами, когда вы или существо в пределах 60 футов от вас начинаете падать

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, материальный (небольшое перо или кусочек пуха)

Длительность: 1 минута

Выберите до 5 существ, находящихся в падении и в пределах досягаемости. Скорость падения выбранного существа замедляется до 60 футов в раунд, пока заклинание не закончится. Если существо приземлится до окончания действия заклинания, то оно не получает урона от падения, и заклинание заканчивается для этого существа.

Палящая кара

[Searing Smite]

1 уровень, воплощение
(Паладин)

Время накладывания: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по существу рукопашным оружием или безоружным ударом.

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: 1 минута

Когда вы попадаете по цели, то она получает от этой атаки дополнительные 1к6 урона огнём. В начале каждого своего хода до окончания действия заклинания цель получает 1к6 урона огнём и затем совершает спасбросок Телосложения.

При провале заклинание продолжается. При успехе действие заклинания заканчивается.

Накладывание более высокой ячейкой. Каждый урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 1.

Поиск фамильяра

[Find Familiar]

1 уровень, вызов
(Волшебник)

Время накладывания: 1 час или ритуал

Дистанция: 10 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (горящий ладан стоимостью 10+ зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Вы получаете в услужение фамильяра — духа, который принимает форму животного по вашему выбору: летучая мышь, кошка, лягушка, ястреб, ящерица, осьминог, сова, крыса, ворон, паук, куница или другой зверь, который имеет показатель опасности 0. Появляясь в незанятом пространстве в пределах дистанции, фамильяр имеет статблок выбранной формы (см. приложение В), однако является небожителем, феей или исчадием (на ваш выбор), а не зверем. Ваш фамильяр действует независимо от вас, но подчиняется вашим приказам.

Телепатическая связь. Пока ваш фамильяр находится в пределах 100 футов от вас, вы можете общаться с ним телепатически. Кроме того, бонусным действием вы можете видеть глазами фамильяра и слышать то, что он слышит, до начала вашего следующего хода, получая эффекты любых его особых чувств.

Наконец, когда вы накладываете заклинание с дистанцией касание, то ваш фамильяр может передавать касание. Ваш фамильяр должен находиться в пределах 100 футов от вас и он должен использовать свою реакцию, чтобы передать касание при наложении вами заклинания.

Бой. Фамильяр является союзником вам и вашим союзникам. Он бросает свою инициативу и действует в свой собственный ход. Фамильяр не может атаковать, но может выполнять другие действия, как обычно.

Исчезновение фамильяра. Когда хиты фамильяра опускаются до 0 хитов, он исчезает. Он снова появляется после того, как вы снова наложите это заклинание. Действием магия вы можете временно отправить фамильяра в карманное измерение. В качестве альтернативы, вы можете навсегда отправить его туда. Действием магия, пока он временно отправлен, вы можете вызвать его появление на незанятом пространстве в пределах 30 футов от вас. Каждый раз, когда хиты фамильяра опускаются до 0 хитов или фамильяр исчезает в карманное измерение, он оставляет в своём пространстве всё, что носил или нёс.

Только один фамильяр. Вы не можете иметь более 1 фамильяра одновременно. Если вы накладываете это заклинание, имея фамильяра, то вы вместо этого заставляете его принять новую допустимую форму.

Понимание языков

[Comprehend Languages]

1 уровень, прорицание
(Бард, волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 действие или ритуал

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (щепотка сажи и соли)

Длительность: 1 час

Пока заклинание активно, вы понимаете буквальный смысл всех услышанных речей или увиденных жестов на любых языках. Вы также понимаете письмена на любых языках, но вы должны касаться поверхности, на которой записаны слова. Требуется примерно 1 минута для чтения 1 страницы текста. Это заклинание не расшифровывает тайные послания в текстах и символы, такие как магические знаки, не являющиеся частью текста.

Порча

[Bane]

1 уровень, очарование
(Бард, жрец, колдун, клятва мести)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (капля крови)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

До 3 существ в пределах дистанции, которых вы видите, должны совершить спасброски Харизмы. Пока заклинание активно, каждый раз, когда цель, провалившая этот спасбросок, совершает бросок атаки или спасбросок, она должна бросать к4 и вычитать выпавший результат из броска атаки или спасброска.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете сделать целью 1 дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 1.

Поспешное отступление

[Expeditious Retreat]

1 уровень, преобразование
(Волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы совершаете действие рывок и до окончания действия заклинания вы можете совершить это действие снова бонусным действием.



Формы духов, призванных с помощью Поиска фамильяра, вдохновлены магами, которые их призывают. Художник: Brian Valeza Оригинал



Человек друид общается со своим лучшим другом медведем с помощью заклинания Разговор с животными.
Художник: Jesper Ejsing
Оригинал

Приказ

[Command]

1 уровень, очарование
(Бард, жрец, паладин, покровитель исчадие, коллегия очарования, драконья кровь)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Вы произносите команду из одного слова существу, которое видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе в свой следующий ход будет исполнять эту команду. Выберите команду из этих опций:

Подойди. Цель перемещается ближе к вам по кратчайшему и самому прямому маршруту, оканчивая ход, если оказывается в пределах 5 футов от вас.

Брось. Цель роняет то, что держит, и оканчивает ход.

Убегай. Цель тратит ход на то, чтобы переместиться прочь от вас самым быстрым способом.

Падай. Цель падает ничком и оканчивает ход.

Стой. В свой ход цель не двигается и не выполняет никаких действий или бонусных действий.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете воздействовать на одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки заклинания выше 1.

Прыжок

[Jump]

1 уровень, преобразование
(Друид, следопыт, чародей, волшебник)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (задняя лапка кузнечика)

Длительность: 1 минута

Вы касаетесь согласного существа. Один раз в каждый свой ход до окончания действия заклинания это существо может прыгнуть на расстояние до 30 футов, потратив 10 футов перемещения.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать одну дополнительную цель за каждый уровень ячейки заклинания выше 1.

Псевдожизнь

[False Life]

1 уровень, некромантия
(Волшебник, чародей, хтонический тифлинг)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (капля спирта)

Длительность: Мгновенная

Вы получаете 2к4 + 4 временных хита.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы получаете 5 дополнительных временных хитов за каждый уровень ячейки выше 1.

Разговор с животными

[Speak with Animals]

1 уровень, прорицание
(Бард, друид, следопыт, колдун, клятва древних)

Время накладывания: 1 действие или ритуал

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 10 минут

На время действия заклинания вы можете понимать и вербально общаться со зверьми, а также использовать любые варианты навыков действия влияние с ними.

Большинство зверей могут сказать немногое о темах, не связанных с выживанием или общением, но как минимум, зверь может предоставить вам информацию о близлежащих местах и монстрах, включая всё, что он воспринимал в течение последнего дня.

Руки Хадара

[Arms of Hadar]

1 уровень, вызов
(Колдун, аберрантный разум)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Взывая к мощи Хадара вы вызываете появление щупалец из вас. Каждое существо в 10-футовой эманации, исходящей от вас, совершает спасбросок Силы. В случае провала цели получают 2к6 урона некротической энергией и до следующего своего хода не могут совершать реакции. В случае успеха существа получают половину урона.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки заклинаний выше 1.

Сверкающие брызги

[Color Spray]

1 уровень, иллюзия
(Бард, волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (щепотка разноцветного песка)

Длительность: Мгновенная

Вы запускаете ослепительное ассорти из мигающих разноцветных огоньков. Каждое существо в 15-футовом конусе, исходящем от вас, должно преуспеть в спасброске Телосложения или получить состояние ослеплённый до конца вашего следующего хода.

Сглаз

[Hex]

1 уровень, очарование
(Колдун)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (окаменевший глаз тритона)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы накладываете проклятье на существо, которое видите в пределах дистанции. Пока заклинание не закончится, вы наносите цели дополнительно 1к6 урона некротической энергией каждый раз, когда попадаете по ней атакой. Также, выберите одну характеристику при накладывании заклинания. Цель будет совершать проверки выбранной характеристики с помехой.

Если количество Хитов цели падает до 0 до окончания заклинания, то вы можете бонусным действием в следующий ход проклясть другое существо.

Накладывание более высокой ячейкой. Ваша концентрация может продлиться дольше, если использовать ячейку 2 уровня (до 4 часов), 3-4 уровней (до 8 часов) или 5+ уровня (до 24 часов).

Сигнал тревоги

[Alarm]

1 уровень, ограждение
(Следопыт, волшебник, заводная душа)

Время накладывания: 1 минута или ритуал

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (колокольчик и серебряная проволочка)

Длительность: 8 часов

Вы устанавливаете сигнализацию на случай вторжения. Выберите дверь, окно или область в пределах дистанции не больше куба с длиной ребра 20 футов. До окончания действия заклинания тревога уведомляет вас каждый раз, когда существо входит или касается охраняемой области. При накладывании заклинания вы можете указать существ, которые не будут вызывать срабатывание тревоги. Вы также выбираете, будет тревога мысленной или звуковой.

Звуковая. Тревога издаёт звук колокольчика в течение 10 секунд в радиусе 60 футов от охраняемой области.

Мысленная. Вы получаете мысленный сигнал, если находитесь в радиусе 1 мили от охраняемой области. Этот сигнал будит вас, если вы спите.

Скольжение

[Grease]

1 уровень, вызов
(Волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек свиного сала или масла)

Длительность: 1 минута

Несгораемый жир покрывает землю в 10-футовом квадрате с центром в точке в пределах дистанции, и превращает её в труднопроходимую местность на время действия.

Когда жир появляется, все существа стоящие в этой области, должны преуспеть в спасброске Ловкости или получить состояние лежащий ничком. Существо, входящее в область или заканчивающее свой ход в ней, также должно преуспеть в этом спасброске или упасть ничком.

Скороход

[Longstrider]

1 уровень, преобразование
(Бард, волшебник, друид, следопыт, лесной эльф)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (щепотка земли)

Длительность: 1 час

Вы касаетесь существа. Скорость цели увеличивается на 10 футов до окончания длительности заклинания.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать одну дополнительную цель за каждый уровень ячейки заклинаний выше 1.



Красный волшебник из Тэя приказывает скелетам-слугам складывать сокровища на Тензерове парящем диске.
Художник: Ralph Horsley
Оригинал

Сотворение или уничтожение воды
[Create or Destroy Water]

1 уровень, преобразование
(Друид, жрец)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (смесь воды и песка)

Длительность: Мгновенная

Вы выбираете одно из следующего:

Сотворение воды. Вы создаёте до 10 галлонов (40 литров) чистой воды в пределах дистанции в открытом контейнере. В качестве альтернативы, вода выпадает дождём в кубе с длиной ребра 30 футов в пределах дистанции, туша открытое пламя.

Уничтожение воды. Вы уничтожаете до 10 галлонов (40 литров) воды в открытом контейнере в пределах дистанции. В качестве альтернативы, вы уничтожаете туман в кубе с длиной ребра 30 футов в пределах дистанции.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы создаёте или уничтожаете дополнительные 10 галлонов воды или размер куба увеличивается на 5 футов за каждый уровень ячейки выше 1.

Тензеров парящий диск
[Tenser's Floating Disk]

1 уровень, вызов
(Волшебник)

Время накладывания: 1 действие или ритуал

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (капля ртути)

Длительность: 1 час

Это заклинание создаёт круглую горизонтальную плоскость силового поля диаметром 3 фута и толщиной в 1 дюйм, которая парит на высоте 3 футов над землёй в незанятом пространстве по вашему выбору, видимом в пределах дистанции. Диск остаётся на месте на протяжении длительности заклинания и может выдержать до 500 фунтов. Если на него помещается больший вес, то заклинание оканчивается, и всё, что находилось на диске, падает на землю.

Диск остаётся неподвижным, если вы находитесь на расстоянии до 20 футов от него. Если вы переместитесь более чем на 20 футов, то диск последует за вами, чтобы оставаться в пределах 20 футов. Он может перемещаться по неровной поверхности, подниматься или спускаться по ступеням, склонам и подобным препятствиям, но не может преодолевать изменения высоты более 10 футов. Например, диск не сможет пересечь яму глубиной 10 футов или покинуть такую яму, если был создан на её дне.

Если вы отдалитесь от диска на более чем 100 футов (обычно из-за того, что он не может обойти препятствие, чтобы следовать за вами), то заклинание оканчивается.

Туманное облако

[Fog Cloud]

1 уровень, вызов
(Друид, следопыт, чародей, волшебник, круг земли, круг моря)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы создаёте сферу тумана с 20-футовым радиусом с центром в точке в пределах дистанции. Сфера является сильно заслонённой местностью. Она существует в течение длительности заклинания или до тех пор, пока сильный ветер (например, созданный заклинанием Порыв ветра) не развеет её.

Накладывание более высокой ячейкой. Радиус тумана увеличивается на 20 футов за каждый уровень ячейки выше 1.

Убежище

[Sanctuary]

1 уровень, ограждение
(Жрец)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (осколок зеркального стекла)

Длительность: 1 минута

Вы защищаете существо в пределах дистанции. Во время длительности заклинания, любое существо, которое пытается атаковать защищаемое существо или наложить на него заклинание, наносящее урон, должно преуспеть в спасброске Мудрости или выбрать новую цель, либо потерять атаку или заклинание. Это заклинание не защищает от эффектов, влияющих на область.

Заклинание заканчивается, если защищаемое существо совершает атаку, накладывает заклинание или наносит урон.

Усыпление

[Sleep]

1 уровень, очарование
(Бард, волшебник, чародей, круг земли, покровитель архифея)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (щепотка песка или лепестки розы)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Каждое выбранное вами существо в радиусе 5 футов от точки в пределах дистанции должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит состояние недееспособный до конца своего следующего хода, после чего оно должно повторить спасбросок. Если цель не преуспевает во втором спасброске, то она становится бессознательной на время действия заклинания. Заклинание прекращается для цели, если она получает урон или если кто-то в пределах 5 футов от неё использует действие, чтобы вывести её из-под воздействия заклинания. Существа, которые не спят, например, эльфы, или имеющие иммунитет к состоянию истощённый, автоматически преуспевают в спасбросках против этого заклинания.

Цветной шарик

[Chromatic Orb]

1 уровень, воплощение
(Волшебник, чародей, драконья кровь)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (алмаз стоимостью 50+ зм)

Длительность: Мгновенная

Вы кидаете сферу энергии в цель в пределах дистанции. Выберите один из типов: кислотный, холодный, огненный, электрический, ядовитый или звуковой для создаваемой вами сферы, затем выполните *дальнобойную атаку заклинанием* против цели. При попадании цель получает 3к8 урона выбранного типа.

Если вы выбросили одинаковое число на 2 или более к8, то сфера перескакивает на другую цель по вашему выбору в пределах 30 футов от исходной цели. Выполните атаку против новой цели и бросьте урон заново. Сфера не может перескочить ещё раз, если вы не наложили это заклинание, используя ячейку заклинания 2 уровня или выше.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 1. Сфера может перескочить максимальное количество раз, равное уровню использованной ячейки, и каждое существо может быть целью только 1 раз при каждом наложении этого заклинания.

Чудо-ягоды

[Goodberry]

1 уровень, вызов
(Друид, следопыт)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (веточка омелы)

Длительность: 24 часа

10 ягод появляются у вас в руке и наполняются магией на время действия заклинания. Существо может бонусным действием съесть одну ягоду. Съеденная ягода восстанавливает 1 хит и обеспечивает существо достаточным питанием на 1 день. Несъеденные ягоды исчезают, когда длительность заклинания заканчивается.

Щит

[Shield]

1 уровень, ограждение
(Чародей, волшебник)

Время накладывания: Реакция, которую вы совершаете, когда по вам попадают броском атаки или вы становитесь целью заклинания Волшебная стрела

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 1 раунд

Незаметный барьер из магической силы защищает вас. До начала вашего следующего хода у вас есть бонус +5 к КД, в том числе против атаки, которая спровоцировала эту реакцию, и вы не получаете урон от заклинания Волшебная стрела.

Щит веры

[Shield of Faith]

1 уровень, ограждение
(Жрец, паладин, домен войны, клятва преданности)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (свиток с молитвой)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Мерцающее поле окружает существо на ваш выбор в пределах дистанции, предоставляя ему бонус +2 к КД на время длительности.



Человек чародей бьёт гулей непредсказуемой энергией Цветного шарика.
Художник: Zuzanna Wu Yk
Оригинал

2 уровень

Арканная регенерация

[Arcane Vigor]

2 уровень, ограждение
(Волшебник, чародей)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы используете свою жизненную силу для исцеления себя. Бросьте 1 или 2 неиспользованные кости хитов и восстановите количество хитов, равное сумме выпавших значений и вашему модификатору характеристики заклинателя. Эти кости затем считаются использованными.

Накладывание более высокой ячейкой. Количество неиспользованных костей хитов, которые вы можете бросить, увеличивается на 1 за каждый уровень ячейки выше 2.

Бесследное передвижение

[Pass without Trace]

2 уровень, ограждение
(Друид, следопыт, домен обмана, лесной эльф)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (пепел от сожжённой омелы)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы излучаете маскирующую ауру в 30-футовой эманации на время действия заклинания. Пока существо находится в эманации, то вы и каждое выбранное вами существо получаете бонус +10 к проверкам Ловкости (Скрытность) и не оставляете следов.

Божественное оружие

[Spiritual Weapon]

2 уровень, воплощение
(Жрец, домен войны)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаёте парящую, призрачную силу, которая принимает облик выбранного вами оружия и существует на время действия заклинания. Сила появляется в пределах дистанции в выбранной вами точке, и вы можете немедленно совершить одну *рукопашную атаку заклинанием* против существа в пределах 5 футов от силы. При попадании цель получает урон силовым полем в размере 1к8 + ваш модификатор заклинательной характеристики.

Бонусным действием в ваши последующие ходы, вы можете переместить силу на 20 футов и повторить атаку против существа в пределах 5 футов от неё.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 2.

Вечный огонь

[Continual Flame]

2 уровень, воплощение
(Друид, волшебник, жрец)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (порошок из рубина стоимостью 50+ зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: Пока не рассеется

Пламя вспыхивает из объекта, которого вы касаетесь. Эффект излучает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет на дополнительные 20 футов. Оно выглядит как обычное пламя, но не излучает тепла и не потребляет топливо. Пламя можно накрыть или спрятать, но нельзя потушить или загасить.



Голиаф жрец использует Божественное оружие в битве с бурым увальнем.
Художник: Justine Cruz
Оригинал

Видение невидимого

[See Invisibility]

2 уровень, прорицание
(Бард, волшебник, чародей, домен света)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (щепотка талька)

Длительность: 1 час

На время действия заклинания вы видите существ и объекты, обладающие состоянием невидимый, как если бы они были видимы, и можете видеть на Эфирный план. Существа и объекты там кажутся призрачными.

Внушение

[Suggestion]

2 уровень, очарование
(Бард, волшебник, колдун, чародей, покровитель исчадие)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, материальный (капля мёда)

Длительность: Концентрация, до 8 часов

Вы внушаете последовательность действий (описанный не более чем в 25 словах) одному существу, которого видите в пределах дистанции, которое вы видите в пределах дистанции и которые могут слышать и понимать вас. Внушение должно звучать как достижимое и не включать ничего, что явно причинит урон цели или её союзникам. Например, вы можете сказать: «Принеси ключ от сокровищницы культа и отдай его мне». Или: «Прекрати драться, покинь эту библиотеку мирно и не возвращайся».

Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе она получает состояние очарованный на время действия заклинания или пока вы или ваши союзники не нанесёте урон цели. Очарованная цель следует внушению в меру своих способностей. Внушённая деятельность может продолжаться в течение всей длительности, но если внушённая деятельность может быть завершена за более короткое время, то заклинание заканчивается для цели по её завершении.

Волшебные уста

[Magic Mouth]

2 уровень, иллюзия
(Бард, волшебник)

Время накладывания: 1 минута или ритуал

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (пыльца изумруда стоимостью 10+ зм, расходуемая заклинанием)

Длительность: Пока не рассеется

Вы встраиваете сообщение в объект в пределах дистанции — сообщение, которое произносится, когда выполняется условие активации. Выберите объект, который вы видите и который не носит и не несёт другое существо. Затем произнесите сообщение, которое должно содержать не более 25 слов, хотя его можно произносить в течение 10 минут. Наконец, определите условие, при котором заклинание сработает и сообщение будет передано.

Когда это условие выполняется, на объекте появляется магический рот, который произносит сообщение вашим голосом и на том же уровне громкости, что и вы. Если выбранный вами объект имеет рот или что-то, что на него похоже (например, рот статуи), то магический рот появляется именно там, так что слова кажутся исходящими из рта объекта. При наложении этого заклинания вы можете указать, чтобы оно закончилось после передачи сообщения, либо чтобы оно оставалось и повторяло сообщение каждый раз, когда условие выполняется.

Условие активации может быть настолько общим или подробным, насколько вам нужно, однако оно должно основываться на визуальных или звуковых условиях, происходящих в пределах 30 футов от объекта. Например, вы можете указать рту заговорить, когда любое существо приблизится к объекту на расстояние 30 футов или когда в пределах 30 футов зазвонит серебряный колокольчик.

Волшебный замок

[Arcane Lock]

2 уровень, ограждение
(Волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (золотая пыль стоимостью 25+ зм, расходуемая заклинанием)

Длительность: Пока не рассеется

Вы касаетесь закрытой двери, окна, ворот, контейнера или люка и магически запираете его на время длительности. Этот замок нельзя открыть немагическими способами. Вы и любые существа, которых вы выбираете при наложении заклинания, можете открывать и закрывать объект, несмотря на замок. Вы также можете установить пароль, который, будучи произнесён в пределах 5 футов от объекта, откроет его на 1 минуту.

Воображаемая сила

[Phantasmal Force]

2 уровень, иллюзия
(Бард, волшебник, чародей, покровитель архифея, покровитель великий древний)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек шерсти)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы пытаетесь создать иллюзию в разуме существа, которое вы видите в пределах дистанции. Цель совершает спасбросок Интеллекта. В случае провала вы создаете фантомный объект, существо или другое явление, которое не превышает размер 10-футового куба и воспринимается только целью на время действия заклинания. Иллюзия включает звуки, температуру и другие раздражители.

Цель может выполнить действие изучение, чтобы изучить фантом с помощью проверки Интеллекта (Анализ) против Сл. спасброска вашего заклинания. Если проверка успешна, то цель осознает, что фантом является иллюзией и заклинание заканчивается.

Пока цель находится под действием заклинания, она воспринимает фантом как реальный объект и рационализирует любые нелогичные последствия взаимодействия с ним. Например, если цель шагнет на фантомный мост и переживёт падение, то она будет считать, что мост существует, а что-то другое стало причиной падения.

Пораженная цель может даже получить урон от иллюзии, если фантом представляет собой опасное существо или угрозу. В каждый из ваших ходов такой фантом может наносить цели 2к8 урона психической энергии, если она находится в области фантома или в пределах 5 футов от него. Цель воспринимает урон как соответствующий иллюзии тип.

Гадание

[Augury]

2 уровень, прорицание
(Волшебник, друид, жрец)

Время накладывания: 1 минута или ритуал

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (особые палочки с отметинами, костяшки, карты, или другие гадальные принадлежности, стоящие 25+ зм)

Длительность: Мгновенная

Вы получаете знамение от иномировой сущности о результатах определённого курса действий, которые вы планируете совершить в течение следующих 30 минут. Мастер выбирает знамение из таблицы Знамения.

Знамения

Знамение	Исход
Благо	Хороший
Горе	Плохой
Благо и горе	Хороший и плохой
Ничто	Не хороший и не плохой

Заклинание не принимает в расчёт обстоятельства, такие как другие заклинания, способные изменить исход.

Если вы накладываете это заклинание более 1 раза до завершения продолжительного отдыха, то существует накопительный шанс 25% за каждое использование после первого, что вы не получите ответ.

Глухота/слепота

[Blindness/Deafness]

2 уровень, преобразование
(Бард, волшебник, жрец, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: 1 минута

1 существо, которое вы видите в пределах дистанции, должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получит состояние ослеплённый или оглохший (на ваш выбор) на время длительности заклинания. В конце каждого своего хода цель повторяет спасбросок, заканчивая заклинание на себе в случае успеха.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете сделать целью 1 дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 2.

Горящий клинок

[Flame Blade]

2 уровень, воплощение
(Друид, чародей)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (лист сумаха)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы призываете горящий клинок в свою свободную руку. Клинок по размеру и форме напоминает скимитар и существует на протяжении действия заклинания. Если вы отпускаете клинок, он исчезает, но вы можете вновь призвать его бонусным действием.

Действием магия, вы можете совершить *рукопашную атаку заклинанием* с помощью горящего клинка. При попадании цель получает урон огнём в размере 3к6 + ваш модификатор заклинательной характеристики.

Горящий клинок излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет ещё на 10 футов.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 2.

Дребезги
[Shatter]

2 уровень, воплощение
(Бард, волшебник, чародей, круг моря)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек слюды)
Длительность: Мгновенная

Громкий звук возникает в точке по вашему выбору в пределах дистанции. Каждое существо в сфере радиусом 10 футов с центром в этой точке должно совершить спасбросок Телосложения, получая 3к8 урона звуком при провале или половину этого урона при успехе. Конструкты совершают спасбросок с помехой.

Немагический предмет, который не надевается и не несётся, также получает урон, если он находится в области действия заклинания.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 2.

Дубовая кожа
[Barkskin]

2 уровень, преобразование
(Друид, следопыт)
Время накладывания: Бонусное действие
Дистанция: Касание
Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (пригоршня коры)
Длительность: 1 час

Вы касаетесь согласного существа. До окончания закнинания кожа цели становится грубой и похожей внешне на кору дуба, и цель имеет 17 КД, если её КД был ниже.

Дыхание дракона
[Dragon's Breath]

2 уровень, преобразование
(Волшебник, чародей, драконья кровь)
Время накладывания: Бонусное действие
Дистанция: Касание
Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (острый перец)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы касаетесь одного согласного существа и выбираете 1 из следующих типов урона: кислотный, холодный, огненный, электрический или ядовитый. Пока заклинание действует, цель может использовать действие магия, чтобы выдохнуть 15-футовый конус. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости, получая 3к6 урона выбранного типа при провале или половину этого урона при успехе.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 2.

Животные чувства
[Beast Sense]

2 уровень, прорицание
(Друид, следопыт)
Время накладывания: 1 действие или ритуал
Дистанция: Касание
Компоненты: Соматический
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы касаетесь согласного зверя. На время длительности заклинания вы можете воспринимать мир через его чувства, а также через свои собственные. При восприятии через чувства зверя вы получаете эффекты от любых особых чувств, которыми он обладает.

Завеса стрел
[Cordon of Arrows]

2 уровень, преобразование
(Следопыт)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (тесьма с орнаментом)
Длительность: 8 часов

Вы касаетесь до 4 немагических стрел или болтов и вонзаете их в землю в своей области. Пока заклинание активно, снаряды невозможно физически вытащить, и когда существо, кроме вас, впервые за ход входит в область в радиусе 30 футов от снарядов или заканчивает ход в этой области, то один из снарядов взлетает, чтобы поразить его. Существо должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе оно получит 2к4 колющего урона. Затем снаряд уничтожается. Заклинание оканчивается, когда все снаряды исчезнут из земли.

Когда вы накладываете это заклинание, то вы можете выбрать существ, которых оно будет игнорировать.

Накладывание более высокой ячейкой. Количество снарядов, на которые может воздействовать заклинание, увеличивается на 2 за каждый уровень ячейки выше 2.

Защита от яда
[Protection from Poison]

2 уровень, ограждение
(Жрец, друид, паладин, следопыт)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: 1 час

Вы касаетесь существа и снимаете с него состояние отравленный. На время действия заклинания цель получает преимущество на спасброски, чтобы избежать или прекратить состояние отравленный, а также получает сопротивление урону ядом.

Корона безумия
[Crown of Madness]

2 уровень, очарование
(Бард, волшебник, колдун, чародей)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

1 существо, которое вы видите в пределах дистанции, должно успешно совершить спасбросок Мудрости, иначе оно окажется в состоянии очарованный на всё время действия заклинания. Существо автоматически проходит спасбросок, если оно не является гуманоидом.

На голове очарованного существа появляется призрачная корона и оно должно использовать своё действие перед каждым перемещением в свой ход, чтобы совершить рукопашную атаку против существа, отличного от себя, которого вы мысленно выберете. Если вы не выбрали существо или ни одно существо не находится в пределах досягаемости, то цель действует нормально в свой ход. Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, и если он успешен, то заклинание на ней заканчивается.

На ваших последующих ходах вы должны совершить действие магия, чтобы поддерживать контроль над целью, иначе заклинание прекратит своё действие.

Левитация

[Levitate]

2 уровень, преобразование
(Волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (металлическая пружина)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Одно существо или незакреплённый предмет по вашему выбору, который вы видите в пределах дистанции, поднимается вертикально на высоту до 20 футов и остаётся подвешенным на время длительности. Заклинание может поднять предмет, который весит не более 500 фунтов. Несогласное существо, успешно совершившее спасбросок Телосложения, не поддаётся воздействию.

Цель может двигаться только отталкиваясь или подтягиваясь к неподвижному объекту или поверхности в пределах досягаемости (например, к стене или потолку), что позволяет ей перемещаться, как будто она лазает. Вы можете изменять высоту цели до 20 футов в любом направлении в свой ход. Если целью являетесь вы, то вы можете перемещаться вверх или вниз в рамках своего перемещения. В противном случае, вы можете совершить действие магия, чтобы переместить цель, которая должна оставаться при этом в пределах досягаемости заклинания.

Когда заклинание заканчивается, то цель плавно опускается на землю, если она всё ещё находится в воздухе.

Лунный луч

[Moonbeam]

2 уровень, воплощение
(Друид, круг луны, клятва древних)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (листок лунносемянника)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Серебристый луч бледного света спускается вниз в цилиндре с радиусом 5 футов и высотой 40 футов, центрированном на точке в пределах дистанции. Пока заклинание активно, тусклый свет заполняет цилиндр, и вы можете использовать действие магия в последующие ходы, чтобы переместить цилиндр на расстояние до 60 футов.

Когда цилиндр появляется, то каждое существо в нём совершает спасбросок Телосложения. При провале существо получает 2к10 урона излучением и если оно было превращено (например, с помощью заклинания Полиморф), то оно возвращается в свою истинную форму и не может принимать другую форму, пока не покинет цилиндр. При успешном спасброске существо получает только половину урона. Существо также совершает этот спасбросок, когда область заклинания перемещается в его пространство, когда оно входит в область заклинания или заканчивает там свой ход. Существо совершает этот спасбросок только 1 раз за ход.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 2.

Луч слабости

[Ray of Enfeeblement]

2 уровень, некромантия
(Волшебник, колдун, хтонический тифлинг)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Луч изнуряющей энергии вырывается из вас в сторону существа в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Телосложения. При успешном спасброске цель получает помеху на следующий бросок атаки, который она совершит до начала вашего следующего хода.

При провале цель получает помеху на все Тесты к20, связанные с Силой, на время действия заклинания. В течение этого времени она также вычитает 1к8 из всех своих бросков урона. Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода и заклинание заканчивается при успешном спасброске.

Магическое оружие

[Magic Weapon]

2 уровень, преобразование
(Паладин, следопыт, чародей, волшебник, домен войны, клятва славы)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 1 час

Вы касаетесь немагического оружия. Пока заклинание активно, это оружие становится магическим и получает бонус +1 к броскам атаки и урону. Заклинание заканчивается досрочно, если вы накладываете его снова.

Накладывание более высокой ячейкой. Бонус увеличивается до +2 при использовании ячейки 3-5 уровня. Бонус увеличивается до +3 при использовании ячейки 6 уровня и выше.

Малое восстановление

[Lesser Restoration]

2 уровень, ограждение
(Бард, жрец, друид, паладин, следопыт, домен жизни, покровитель небожитель, заводная душа)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь существа и снимаете с него 1 из состояний: ослеплённый, оглохший, парализованный или отравленный.

Мельфова кислотная стрела

[Melf's Acid Arrow]

2 уровень, воплощение
(Волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (порошок из листьев ревеня)

Длительность: Мгновенная

Мерцающая зелёная стрела летит к цели в пределах дистанции и взрывается брызгами кислоты. Совершите *дальнобойную атаку заклинанием* против цели. При попадании цель получает 4к4 урона кислотой и 2к4 урона кислотой в конце её следующего хода. При промахе стрела обрызгивает цель кислотой, нанося ей половину начального урона.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон (как начальный, так и последующий) увеличивается на 1к4 за каждый уровень ячейки выше 2.



Отважный волшебник Мелф целится в разъярённого тролля своей кислотной стрелой.
Художник: Justine Cruz
Оригинал

Молебен лечения

[Prayer of Healing]

2 уровень, ограждение
(Жрец, паладин)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

До 5 существ на ваш выбор, которые находятся в пределах дистанции на всё время накладывания заклинания, получают эффект завершения короткого отдыха и восстанавливают 2к8 хитов. Существо не может быть повторно подвержено этому заклинанию до тех пор, пока не завершит продолжительный отдых.

Накладывание более высокой ячейкой. Лечение увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 2.

Невидимость

[Invisibility]

2 уровень, иллюзия
(Бард, волшебник, колдун, чародей, домен обмана)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (ресничка в смоле)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Существо, которого вы касаетесь, получает состояние невидимый до окончания действия заклинания. Заклинание прекращается досрочно сразу после того, как цель совершит атаку, нанесёт урон или наложит заклинание.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать 1 дополнительную цель за каждый уровень ячейки выше 2.

Нетленные останки

[Gentle Repose]

2 уровень, некромантия
(Жрец, паладин, волшебник)

Время накладывания: 1 действие или ритуал

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (2 медные монеты, расходуемые заклинанием)

Длительность: 10 дней

Вы прикасаетесь к трупу или другим останкам. На время действия заклинания цель защищена от разложения и не может стать нежитью.

Это заклинание также увеличивает ограничение по времени, в течение которого труп можно возродить, так как дни, проведённые под воздействием этого заклинания, не учитываются при подсчёте времени со дня смерти для таких заклинаний как Низшее воскрешение.

Нистулова ложная магия

[Nystul's Magic Aura]

2 уровень, иллюзия
(Волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (маленький квадрат шёлка)

Длительность: 24 часа

Прикосновением вы накладываете иллюзию на согласное существо или предмет, который никто не несёт и не носит. Существо получает эффект «Маскировка», а предмет эффект «Ложная аура», описанные далее. Эффект сохранятся на протяжении всей длительности заклинания. Если вы накладываете заклинание на одну и ту же цель каждый день в течение 30 дней, то иллюзия сохраняется до тех пор, пока не будет рассеяна.

Маскировка (существо). Выберите тип существа, отличный от реального типа цели. Заклинания и другие магические эффекты будут считать цель существом выбранного типа.

Ложная аура (предмет). Вы изменяете восприятие цели заклинаниями и магическими эффектами, которые обнаруживают магические ауры, такими как Обнаружение магии. Вы можете сделать так, чтобы немагический предмет казался магическим, чтобы магический предмет казался немагическим, или изменить ауру предмета так, чтобы она принадлежала выбранной вами школе магии.

Облако кинжалов

[Cloud of Daggers]

2 уровень, вызов
(Бард, волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (осколок стекла)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаёте вращающиеся кинжалы в пределах 5-футового куба с центром в точке в пределах дистанции. Каждое существо в этой области получает 4к4 рубящего урона. Существо также получает этот урон, если оно входит в куб, заканчивает свой ход в нем или если куб перемещается в его пространство. Существо получает этот урон только один раз за ход.

На последующих ходах вы можете совершить действие магия, чтобы телепортировать куб на расстояние до 30 футов.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше 2.

Область истины

[Zone of Truth]

2 уровень, очарование
(Бард, жрец, паладин, клятва преданности)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 10 минут

Вы создаёте магическую зону, защищающую от обмана, в виде 15-футовой сферы с центром в точке в пределах дистанции. Пока заклинание действует, существо, которое впервые за ход входит в область действия заклинания или начинает там свой ход, должно совершить спасбросок Харизмы. При провале существо не может говорить преднамеренную ложь, находясь в этой сфере. Вы знаете, успешно ли существо прошло спасбросок.

Затронутое заклинанием существо осознаёт его эффект и может избегать ответов на вопросы, на которые оно обычно ответило бы ложью. Такое существо может уклоняться от ответа, но должно говорить правду.



Человек друид накладывает Малое восстановление, чтобы облегчить страдание друга после отравления в бою.
Художник: Martin Mottet
Оригинал

Обнаружение мыслей

[Detect Thoughts]

2 уровень, прорицание
(Бард, волшебник, чародей, покровитель великий древний, аберрантный разум)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (медная монетка)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы активируете один из нижеуказанных эффектов. Пока заклинание действует, вы можете активировать любой из этих эффектов, используя действие магия во время своего хода.

Ощущение мыслей. Вы чувствуете присутствие мыслей в радиусе 30 футов от себя, принадлежащих существам, которые знают языки или обладают телепатией. Вы не читаете мысли, но узнаете, что поблизости есть мыслящее существо. Заклинание блокируется 1 футом камня, земли или дерева; 1 дюймом металла или тонким листом свинца.

Чтение мыслей. Выберите 1 существо, которое вы видите в радиусе 30 футов от себя, или 1 существо, которое вы обнаружили с помощью эффектов Ощущение мыслей. Вы узнаете, что сейчас больше всего занимает разум цели прямо сейчас. Если цель не знает языков и не обладает телепатией, то вы ничего не узнаете.

Действием магия в свой следующий ход, вы можете попытаться проникнуть глубже в разум цели. Если вы углубитесь, то цель совершает спасбросок Мудрости. В случае провала вы узнаете её рассуждения, эмоции и что-то важное в её сознании (например, беспокойство, любовь или ненависть). В случае успешного спасброска заклинание заканчивается. В любом случае цель узнает, что вы исследуете её разум, и пока вы не переключите внимание на что-то другое, цель может совершить действие в свой ход, чтобы сделать проверку Интеллекта (Аркана) против Сл. вашего спасброска заклинания, закончив заклинание в случае успеха.

Отражения

[Mirror Image]

2 уровень, иллюзия
(Бард, волшебник, колдун, чародей, коллегия очарования)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 1 минута

3 иллюзорные копии вас появляются в вашем пространстве. Пока заклинание действует, копии движутся вместе с вами и повторяют ваши действия, перемещаясь так, что невозможно определить, какое изображение настоящее.

Каждый раз, когда существо попадает по вам атакой во время действия заклинания, бросайте к6 за каждую из оставшихся копий. Если на любом из к6 выпадает 3 или больше, то одна из копий получает удар вместо вас, и копия уничтожается. В противном случае, копии игнорируют весь остальной урон и эффекты. Заклинание заканчивается, когда все 3 копии уничтожены.

Существо не подвержено этому заклинанию, если оно в состоянии ослеплённый, имеет слепое зрение или истинное зрение.

Охраняющая связь

[Warding Bond]

2 уровень, ограждение
(Жрец, паладин)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (пара платиновых колец стоимостью по 50+ зм каждое, которые вы и цель должны носить на протяжении всего действия заклинания)

Длительность: 1 час

Вы касаетесь другого согласного существа и создаёте мистическую связь между вами и целью до окончания действия заклинания. Пока цель находится в пределах 60 футов от вас, она получает бонус +1 к КД и спасброскам, а также сопротивление ко всему урону. Кроме того, каждый раз, когда цель получает урон, вы получаете такое же количество урона.

Заклинание заканчивается, если ваши хиты упадут до 0 или если вы и цель окажетесь дальше 60 футов друг от друга. Также заклинание заканчивается, если оно будет снова наложено на одно из связанных существ.

Палящий луч

[Scorching Ray]

2 уровень, воплощение
(Волшебник, чародей, домен света, покровитель исчадие)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы метаете 3 огненных луча. Вы можете метнуть их в 1 цель в пределах дистанции или в несколько. Совершите *дальнобойную атаку заклинанием* для каждого луча. При попадании цель получает 2к6 урона огнём.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы создаёте 1 дополнительный луч за каждый уровень ячейки выше 2.

Паук

[Spider Climb]

2 уровень, преобразование
(Волшебник, чародей, колдун)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (капля битума и паук)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы касаетесь 1 согласное существо и до окончания длительности заклинания оно получает способность перемещаться вверх, вниз и вдоль вертикальных поверхностей, а также по потолкам, оставаясь при этом со свободными руками. Цель также получает скорость лазания, равную её обычной скорости.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать 1 дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 2.

Паутина

[Web]

2 уровень, вызов
(Чародей, волшебник, круг земли)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек паутины)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы создаёте массу липкой паутины в точке в пределах дистанции. Паутина заполняет куб со стороной 20 футов на длительность заклинания. Паутина является труднопроходимой местностью и область в её пределах слабо заслонена.

Если паутина не прикреплена между двумя твёрдыми поверхностями (такими как стены или деревья) или не натянута на пол, стену или потолок, то она обрушивается на себя, и заклинание оканчивается в начале вашего следующего хода. Паутина, натянутая на ровную поверхность, имеет высоту 5 футов.

В первый раз, когда существо входит в паутину в свой ход или начинает ход в ней, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе окажется в состоянии опутанный, пока находится в паутине или пока не освободится.

Существо, опутанное паутиной, может действием совершить проверку Силы (Атлетика) против Сл. сложности вашего спасброска заклинания. В случае успеха существо больше не опутано.

Паутина воспламеняема. Любой куб с длиной стороны 5 футов, подвергшийся воздействию огня, сгорает за 1 раунд, нанося 2к4 урона огнём любому существу, которое начинает свой ход в огне.

Подмога

[Aid]

2 уровень, ограждение
(Бард, жрец, друид, паладин, следопыт, домен жизни, покровитель небожитель, клятва преданности, заводная душа)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (полоска белой ткани)

Длительность: 8 часов

Выберите до 3 существ в пределах дистанции. На время длительности максимум хитов и текущие хиты всех целей увеличиваются на 5.

Накладывание более высокой ячейкой. Хиты целей увеличиваются ещё на 5 за каждый уровень ячейки выше 2.

Поиск животных или растений

[Locate Animals or Plants]

2 уровень, прорицание
(Бард, друид, следопыт)

Время накладывания: 1 действие или ритуал

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (шёрстка ищейки)

Длительность: Мгновенная

Опишите или назовите конкретный вид зверя, растения (существа) или немагического растения. Вы узнаете направление и расстояние до ближайшего существа или растения этого вида в пределах 5 миль, если таковые имеются.

Поиск ловушек

[Find Traps]

2 уровень, прорицание
(Друид, жрец, следопыт)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы чувствуете любую ловушку в пределах видимой дистанции. Ловушка, определяемая этим заклинанием, включает любой объект или механизм, созданный для нанесения урона или другой опасности. Таким образом, заклинание обнаружит заклинание Сигнал тревоги или Охранные руны, а также механическую яму-ловушку, но не выявит естественную ветхость пола, неустойчивый потолок или скрытую промоину в земле.

Это заклинание обнаруживает наличие ловушки, но не её расположение. Однако вы узнаете общий характер опасности, которую представляет обнаруженная ловушка.

Поиск объекта

[Locate Object]

2 уровень, прорицание
(Бард, друид, жрец, паладин, следопыт, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (раздвоенная веточка)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Опишите или назовите объект, который вам знаком. Вы чувствуете направление к местоположению объекта, если оно находится в пределах 1 000 футов от вас. Если объект движется, то вы знаете направление его движения.

Заклинание может обнаружить конкретный известный вам объект, если вы видели его вблизи (на расстоянии не более 30 футов) хотя бы один раз. В качестве альтернативы, заклинание может обнаружить ближайший объект определенного типа, например, одежду, украшение, мебель, инструмент или оружие.

Это заклинание не может обнаружить объект, если слой свинца любой толщины блокирует прямой путь между вами и объектом.

Поиск скакуна

[Find Steed]

2 уровень, вызов
(Паладин)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы призываете потустороннее существо, которое появляется в виде верного скакуна в свободном пространстве по вашему выбору в пределах дистанции. Это существо использует статблок Потусторонний скакун. Если у вас уже есть скакун, вызванный этим заклинанием, то новый скакун заменяет старого.

Скакун выглядит как крупное, пригодное для езды верховое животное на ваш выбор, такое как лошадь, верблюд, лютый волк или лось. Каждый раз, когда вы накладываете это заклинание, выберите тип существа скакуна: небожитель, фея или исчадие. Это определяет некоторые умения в его статблоке.

Бой. Скакун является союзником для вас и ваших союзников. В бою он делит с вами ваш результат инициативы и действует как управляемое верховое животное, пока вы на нем едете (как это определено в правилах о бое верхом). Если у вас есть состояние недееспособный, то скакун действует сразу после вашего хода и действует независимо, сосредотачиваясь на вашей защите.

Исчезновение скакуна. Скакун исчезает, если его хиты падают до 0 или если вы умираете. При исчезновении он оставляет всё, что носил или нёс. Если вы накладываете это заклинание снова, то вы решаете, призываете ли вы того же скакуна, который исчез, или другого.

Накладывание более высокой ячейкой. Используйте уровень ячейки для параметра «уровень заклинания» в статблоке.

Порыв ветра

[Gust of Wind]

2 уровень, воплощение
(Друид, следопыт, чародей, волшебник, круг моря)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (семя бобового растения)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Линия сильного ветра длиной 60 футов и шириной 10 футов вырывается из вас в выбранном вами направлении на всё время действия заклинания. Каждое существо в линии должно совершить спасбросок Силы, или оно будет отброшено на 15 футов от вас в выбранном направлении по линии. Существо, которое заканчивает свой ход в линии, должно повторно совершить спасбросок.

Любое существо в линии должно тратить 2 фута перемещения за каждый 1 фут, когда движется по направлению к вам.

Порыв рассеивает газ или пар, а также тушит свечи и похожие незащищённые источники пламени в области. Он заставляет защищённые источники пламени, такие как огни фонарей, трепетать и с вероятностью 50 процентов может их потушить.

Бонусным действием в ваши последующие ходы вы можете изменить направление линии, исходящей от вас.

Потусторонний скакун

[Otherworldly Steed]

Большой небожитель, фея или исчадие (на ваш выбор), нейтральный

КД 10 + 1 × уровень заклинания

Хиты 5 + 10 × уровень заклинания (у скакуна есть количетсво костей хитов [к10] в количестве уровню заклинания)

Скорость 60 фт., летая 60 фт. (требуется уровень заклинания 4+)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	12	+1	+1	**Вын**	14	+2	+2
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	8	-1	-1

Чувства ПВ 11

Языки телепатия на 1 милю (работает только с вами)

ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Особенности

Связь жизни. Когда вы восстанавливаете хиты с помощью заклинания 1 уровня и выше, то скакун восстанавливает такое же количество хитов, если вы находитесь в пределах 5 футов от него.

Действия

Потусторонний удар. *Рукопашная атака:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1к8 + уровень заклинания урона излучением (небожитель), психической энергией (фея) или некротической энергией (исчадие).

Бонусные действия

Мрачный взор (только исчадие; восстанавливается после продолжительного отдыха**).** *Спасбросок Мудрости:* Сл. равен Сл. спасброска вашего заклинания, одно существо в пределах 60 футов, которое видит скакуна. *Провал:* цель получает состояние испуганный до конца вашего следующего хода.

Шаг феи (только фея; восстанавливается после продолжительного отдыха**).** Скакун телепортируется вместе со своим наездником в незанятое пространство по вашему выбору на расстоянии до 60 футов от себя.

Исцеляющее касание (только небожитель; восстанавливается после продолжительного отдыха**).** Одно существо в пределах 5 футов от скакуна восстанавливает количество хитов, равное 2к8 + уровень заклинания.

Почтовое животное
[Animal Messenger]

2 уровень, очарование
(Бард, друид, следопыт)

Время накладывания: 1 действие или ритуал

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек пищи)

Длительность: 24 часа

Крохотный зверь на ваш выбор, которого вы видите в пределах дистанции, должен преуспеть в спасброске Харизмы, иначе он попытается доставить ваше сообщение (если ПО цели не 0, то она автоматически преуспевает в спасброске). Вы указываете место, которое когда-то уже посещали, и получателя, описывая его признаки, такие как «персона в униформе городской стражи» или «рыжий дварф в остроконечной шляпе». Вы также произносите сообщение длиной не более 25 слов. Зверь в течение длительности заклинания двигается в указанное место, покрывая примерно 50 миль за 24 часа при полёте или 25 миль при других видах перемещения.

Прибыв на место, зверь передаёт ваше сообщение описанному вами существу, изображая звук вашего голоса. Если зверь не достигнет места до окончания действия заклинания, то сообщение будет утеряно, а зверь начнёт возвращаться к тому месту, где вы наложили на него заклинание.

Накладывание более высокой ячейкой. Длительность увеличивается на 48 часов за каждый уровень ячейки выше 2.

Призыв духа зверя
[Summon Beast]

2 уровень, вызов
(Друид, следопыт)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (перо, клочок шерсти и хвост рыбы в позолоченном жёлуде стоимостью 200+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете дух зверя. Он появляется в незанятом пространстве в пределах видимой дистанции и использует статблок Дух зверя. При накладывании заклинания выберите среду обитания: воздух, земля или вода. Дух — это существо в виде животного из выбранной среды, что определяет некоторые детали его статблока. Существо исчезает, когда его хиты достигают 0 или когда заклинание заканчивается.

Существо является союзником для вас и ваших союзников. В бою оно действует сразу после вас, но имеет ваш порядок инициативы. Оно подчиняется вашим вербальным командам (вам не требуется тратить действия). Если вы не отдаёте команд, то оно использует действие уклонение и перемещается, чтобы избегать опасности.

Накладывание более высокой ячейкой. Используйте уровень ячейки для параметра «уровень заклинания» в статблоке.

Пронзание разума
[Mind Spike]

2 уровень, прорицание
(Волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Соматический

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы вонзаете шип психической энергии в разум 1 существа, которого видите в пределах дистанции. Цель совершает спасбросок Мудрости, получая 3к8 урона психической энергией при провале или половину этого урона при успехе. При провале вы также всегда знаете местоположение цели до конца действия заклинания, но только пока вы оба находитесь на одном плане существования. Пока вы обладаете этим знанием, цель не может скрыться от вас и если она находится в состоянии невидимый, то это состояние не даёт ей эффектов против вас.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 2.

Дух зверя
[Bestial Spirit]

Маленький зверь, нейтральный

КД 11 + уровень заклинания

Хиты 20 (только воздух) или 30 (только земля и вода) + 5 за каждый уровень заклинания выше 2

Скорость
30 фт.; лазая 30 фт. (только земля); летая 60 фт. (только воздух); плавая 30 фт. (только вода)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	11	+0	+0	**Вын**	16	+3	+3
Инт	4	-3	-3	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	5	-3	-3

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки понимает известные вам языки

ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Особенности

Облёт (только воздух). Дух не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Тактика стаи (только земля и вода). Дух совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один союзник духа без состояния недееспособный.

Подводное дыхание (только вода). Дух может дышать только под водой.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак Разрывание, равное половине уровня этого заклинания (округлить в меньшую сторону).

Разрывание. *Рукопашная атака:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1к8 + 4 + уровень заклинания колющего урона.

Пылающий шар

[Flaming Sphere]

2 уровень, вызов
(Друид, волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (шарик воска)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаёте огненный шар диаметром 5 футов в незанятом пространстве на земле в пределах дистанции. Он существует в течение всего времени действия заклинания. Любое существо, заканчивающее свой ход в пределах 5 футов от шара, совершает спасбросок Ловкости, получая 2к6 урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Бонусным действием вы можете переместить шар на расстояние до 30 футов, катя его по земле. Если вы перемещаете шар в пространство, занятое существом, то это существо совершает спасбросок против шара, и шар останавливается в этот ход.

Когда вы перемещаете шар, вы можете направлять его через барьеры высотой до 5 футов и перепрыгивать через ямы шириной до 10 футов. Легковоспламеняющиеся предметы, которые не носят и не держат, загораются при контакте с шаром. Шар излучает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет на 20 футов дальше.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки заклинаний выше второго.

Размытый образ

[Blur]

2 уровень, иллюзия
(Волшебник, чародей, круг земли)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Ваше тело выглядит размытым. На время длительности любое существо получает помеху на броски атаки против вас. Атакующий получает иммунитет к этому эффекту, если видит вас с помощью слепого или истинного зрения.

Раскалённый металл

[Heat Metal]

2 уровень, преобразование
(Бард, друид)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек железа и пламя)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы выбираете рукотворный металлический объект, такой как металлическое оружие либо тяжелые или средние металлические доспехи, который видите в пределах дистанции. Вы заставляете предмет раскалиться докрасна. Любое существо, находящееся в физическом контакте с предметом, получает 2к8 урона огнём, когда вы накладываете заклинание. До окончания действия заклинания вы можете бонусным действием на каждом из своих последующих ходов наносить этот урон снова, если предмет находится в пределах дистанции.

Если существо держит или несёт предмет и получает урон от него, то оно должно преуспеть в спасброске Телосложения или уронить предмет, если может. Если существо не роняет предмет, то оно получает помеху на броски атаки и проверки характеристик до начала вашего следующего хода.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 2.

Речь златоуста

[Enthrall]

2 уровень, очарование
(Бард, колдун)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы плетёте отвлекающую речь, заставляя выбранных существ, которых вы видите в пределах дистанции, совершить спасбросок Мудрости. Любое существо, с которым вы или ваши спутники сражаетесь, автоматически преуспевают в этом спасбросоке. В случае провала спасброска цель получает штраф -10 к проверкам Мудрости (Внимательность) и пассивной Внимательности до окончания действия заклинания.

Сияющая кара

[Shining Smite]

2 уровень, преобразование
(Паладин)

Время накладывания: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по существу рукопашным оружием или безоружным ударом.

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Цель, по которой был нанесен удар, получает дополнительно 2к6 урона излучением. Пока заклинание активно, цель излучает яркий свет в радиусе 5 футов, по ней совершаются атаки с преимуществом и она не может получать эффекты от состояния невидимый.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 2.

Смена обличья

[Alter Self]

2 уровень, преобразование
(Чародей, волшебник, драконья кровь)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы принимаете другой облик. При накладывании выберите один из представленных ниже вариантов, эффект от которого будет длиться всю длительность заклинания. Пока заклинание активно, вы можете использовать действие магия, чтобы заменить выбранный вами эффект другим.

Адаптация к воде. Вы приспосабливаете своё тело к существованию в воде, отращивая жабры и перепонки между пальцами. Вы можете дышать под водой и получаете скорость плавания, равную вашей скорости.

Изменение внешности. Вы изменяете свою внешность. Вы решаете, как будете выглядеть, включая рост, вес, черты лица, звук голоса, длину волос, цвет и другие отличительные характеристики. Вы можете стать похожим на представителя другого вида, но ваши показатели не изменяются. Вы не можете стать существом другого размера, и ваша основная форма остаётся той же; например, если вы двуногий, вы не можете с помощью этого заклинания стать четвероногим. В течение действия заклинания вы можете совершить действие магия, чтобы снова изменить свою внешность таким образом.

Естественное оружие. Вы отращиваете когти (рубящий урон), клыки (колющий урон), рога (дробящий урон) или копыта (дробящий урон). При нанесении урона безоружным ударом вы наносите 1к6 дробящего, колющего или рубящего урона, в зависимости от выбранного вами оружия, и вы используете модификатор заклинательной характеристики для бросков атаки и урона вместо Силы.

Стук

[Knock]

2 уровень, преобразование
(Бард, волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Вы выбираете объект, который видите в пределах дистанции. Этот объект может быть дверью, коробкой, сундуком, кандалами, замком или любым другим объектом, содержащим обычные или магические средства, предотвращающие доступ.

Цель, закрытая на обычный замок, заклинившая или запертая, становится открытой, расклиненной или отпёртой. Если у объекта несколько замков, то открывается только 1 из них.

Если цель закрыта с помощью заклинания Волшебный замок, то это заклинание подавляется на 10 минут, в течение которых объект можно открыть и закрыть.

Когда вы накладываете это заклинание, то от цели раздаётся громкий стук, слышный на расстоянии до 300 футов.

Тишина

[Silence]

2 уровень, иллюзия
(Бард, жрец, следопыт)

Время накладывания: 1 действие или ритуал

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 10 минут

На время действия заклинания никакие звуки не могут быть созданы внутри или пройти через сферу радиусом 20 футов с центром в точке, выбранной вами в пределах дистанции. Любое существо или объект, полностью находящийся внутри сферы, получает иммунитет к урону звуком, и существа получают состояния оглохший, находясь полностью внутри неё. Наложение заклинания с вербальным компонентом в этой области невозможно.

Трюк с верёвкой

[Rope Trick]

2 уровень, преобразование
(Волшебник, сумрачный охотник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (отрезок верёвки)

Длительность: 1 час

Вы касаетесь верёвки. Один конец её поднимается вверх, пока верёвка не будет висеть перпендикулярно земле или не достигнет потолка. На верхнем конце верёвки открывается невидимый портал размером 3 на 5 футов, ведущий в межпространство, которое существует до окончания заклинания. Этого пространства можно достичь, взобравшись по верёвке, которую можно втянуть в это пространство или сбросить из него.

В пространстве могут находиться до 8 существ среднего или меньшего размера. Атаки, заклинания и другие эффекты не могут проходить внутрь или наружу этого пространства, но существа внутри него могут видеть сквозь портал. Всё, что находится внутри пространства, выпадает наружу, когда заклинание заканчивается.

Туманный шаг

[Misty Step]

2 уровень, вызов
(Чародей, колдун, волшебник, фейский странник, круг земли, покровитель архифея, клятва древних, клятва мести, высший эльф)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Вас на мгновение окружает серебристый туман и вы телепортируетесь на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое видите.

Тьма

[Darkness]

2 уровень, воплощение
(Волшебник, колдун, чародей, мастер тени, инфернальный тифлинг, эльф дроу)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, материальный (мех летучей мыши и кусочек угля)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

На время действия сфера с 15-футовым радиусом с центром в точке, выбранной вами в пределах дистанции, заполняется тьмой. Тёмное зрение не может видеть сквозь эту тьму и немагический свет не может её осветить.

В качестве альтернативы, вы можете наложить заклинание на объект, который не носится и не удерживается, заставляя тьму заполнить 15-футовую эманацию, исходящую от этого объекта. Покрытие этого предмета чем-то непрозрачным, таким как чаша или шлем, блокирует тьму.

Если область действия этого заклинания пересекается с областью яркого или тусклого света, созданного заклинанием 2 уровня или ниже, то заклинание со светом рассеивается.

Тёмное зрение

[Darkvision]

2 уровень, преобразование
(Друид, волшебник, следопыт, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (сушёная морковь)

Длительность: 8 часов

На время действия заклинания согласное существо, которого вы коснулись, получает тёмное зрение в досягаемости 150 футов.

Увеличение/уменьшение
[Enlarge/Reduce]

2 уровень, преобразование
(Бард, волшебник, друид, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (щепотка порошка железа)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

На время действия заклинание увеличивает или уменьшает существо или предмет, который вы видите в пределах дистанции (см. выбранный эффект ниже). Целевой предмет не должен быть ни надет, ни носим. Если цель — нежелающее существо, то оно может совершить спасбросок Телосложения. В случае успешного спасброска заклинание не оказывает никакого эффекта.

Всё, что надето и несётся целью, меняется в размере вместе с ней. Любой предмет, который она уронит, мгновенно возвращается к нормальному размеру. Метательное оружие или боеприпас возвращаются к нормальному размеру сразу после попадания или промаха.

Увеличение. Размер цели увеличивается на одну категорию (от среднего до большого, например). Цель также получает преимущество на проверки Силы и спасброски Силы. Атака увеличенным оружием или безоружным ударом наносят дополнительно 1к4 урона при попадании.

Уменьшение. Размер цели уменьшается на 1 категорию (от среднего до маленького, например). Цель также получает помеху на проверки Силы и спасброски Силы. Атака уменьшенным оружием или безоружным ударом наносят на 1к4 меньше урона при попадании (урон не может быть уменьшен ниже 1).

Удержание личности
[Hold Person]

2 уровень, очарование
(Бард, волшебник, друид, жрец, колдун, чародей, круг земли, клятва мести, тифлинг бездны)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (прямой кусок железа)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Выберите гуманоида, которого вы видите в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Мудрости или получить состояние парализованный на время действия заклинания. В конце каждого своего хода цель повторяет спасбросок, при успехе заклинание прекращается.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать 1 дополнительного гуманоида за каждый уровень ячейки выше 2.

Улучшение характеристики
[Enhance Ability]

2 уровень, преобразование
(Бард, волшебник, друид, жрец, следопыт, чародей, клятва славы)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (мех или перо)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы касаетесь существа и выбираете Силу, Ловкость, Интеллект, Мудрость или Харизму. На время действия заклинания цель получает преимущество на проверки характеристик, использующие выбранную характеристику.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать 1 дополнительную цель за каждый уровень ячейки выше 2. Вы можете выбрать другую характеристику для каждой цели.

Умиротворение
[Calm Emotions]

2 уровень, очарование
(Бард, жрец, покровитель архифея, аберрантный разум)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Все гуманоиды в сфере с 20-футовым радиусом с центром в точке, выбранной в пределах дистанции, должны преуспеть в спасброске Харизмы или будут подвержены одному из следующих эффектов (выберите для каждого существа):

- Существо получает иммунитет к состояниям очарованный и испуганный до окончания действия заклинания. Если существо уже находилось под воздействием состояний очарованный или испуганный, то эти состояния подавляются на время действия заклинания.
- Существо становится равнодушным к существам по вашему выбору, к которым оно враждебно настроено. Это равнодушие прекращается, если цель получает урон или становится свидетелем того, как её союзники получают урон. Когда действие заклинания заканчивается, отношение существа возвращается к нормальному.

Шипастая поросль
[Spike Growth]

2 уровень, преобразование
(Друид, следопыт)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (семь шипов)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Земля в 20-футовой сфере с центром в точке в пределах дистанции покрывается острыми шипами и колючками. Область становится труднопроходимой местностью на всё время действия заклинания. Когда существо перемещается в этой области или внутри неё, оно получает 2к4 колющего урона за каждые 5 футов, которые оно преодолевает.

Превращённая земля замаскирована, чтобы выглядеть естественно. Любое существо, которое не видело область во время накладывания заклинания, должно совершить действие поиск и преуспеть в проверке Мудрости (Внимательность или Выживание) против Сл. спасброска вашего заклинания, чтобы распознать опасную местность до входа в неё.

3 уровень

Аура живучести

[Aura of Vitality]

3 уровень, ограждение
(Друид, жрец, паладин)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

От вас исходит аура эмананацией на 30 футов во время длительности заклинания. Когда вы накладываете это заклинание и в начале каждого вашего хода, пока она действует, вы можете восстановить 2к6 хитов одному существу, находящемуся в её пределах.

Вызов животных

[Conjure Animals]

3 уровень, вызов
(Друид, следопыт, круг луны)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы призываете духов природы, которые принимают форму большой стаи спектральных, нематериальных животных в незанятом пространстве, которое вы видите в пределах дистанции. Стая существует в течение длительности заклинания, и вы выбираете форму животных-духов, например волки, змеи или птицы.

Вы получаете преимущество на спасброски Силы, находясь в пределах 5 футов от стаи, и когда вы перемещаетесь в свой ход, то вы можете переместить стаю на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое вы видите.

Каждый раз, когда стая перемещается в пределах 10 футов от существа, которое вы видите, и каждый раз, когда существо, которое вы видите, входит в пространство в пределах 10 футов от стаи или завершает там свой ход, вы можете заставить это существо совершить спасбросок Ловкости. В случае провала существо получает 3к10 рубящего урона. Существо совершает этот спасбросок только 1 раз за ход.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 3.

Вызов шквала снарядов

[Conjure Barrage]

3 уровень, вызов
(Следопыт)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (рукопашное или дальнобойное оружие стоимостью 1+ мм)

Длительность: Мгновенная

Вы вскидываете оружие, использованное для наложения заклинания, и создаёте похожие призрачные оружия (или подходящие для оружия боеприпасы), которые устремляются вперёд и затем исчезают. Каждое выбранное вами существо, которое вы видите в конусе с радиусом 60 футов, должно совершить спасбросок Ловкости. В случае провала оно получает 5к8 урона силовым полем, а при успешном спасброске — половину этого урона.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 3.

Газообразная форма

[Gaseous Form]

3 уровень, преобразование
(Волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек марли)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Согласное существо, к которому вы прикасаетесь, превращается вместе со всем, что на нем надето и что оно несёт, в облако тумана на время действия заклинания. Заклинание прекращает действие на цель, если её хиты падают до 0 или если она совершает действие магия, чтобы завершить заклинание на себе.

В этой форме единственным способом передвижения цели является скорость полёта 10 футов и она может парить. Цель может проникать и занимать пространство другого существа. Цель получает сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону; иммунитет к состоянию лежащий ничком; и преимущество на спасброски Силы, Ловкости и Телосложения. Цель может проходить через узкие проёмы, но воспринимает жидкости как твёрдые поверхности.

Цель не может говорить или манипулировать объектами, и любые предметы, которые она несла или держала, не могут быть брошены, использованы или подвержены какому-либо взаимодействовию. Наконец, цель не может атаковать или накладывать заклинания.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать 1 дополнительную цель за каждый уровень ячейки выше 3.

Гипнотический узор

[Hypnotic Pattern]

3 уровень, иллюзия
(Бард, волшебник, колдун, чародей, домен обмана)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Соматический, материальный (щепотка конфетти)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаёте извивающийся узор из цветов в 30-футовом кубе в пределах дистанции. Узор появляется на мгновение и исчезает. Каждое существо в области, которое видит узор, должно преуспеть в спасброске Мудрости или получить состояние очарованный на время действия заклинания. Пока существо очаровано, оно находится в состоянии недееспособный и его скорость равна 0.

Заклинание прекращает действовать на поражённое существо, если оно получает урон или если кто-то другой использует действие, чтобы вывести существо из ступора.



Аасимар колдун насылает на врагов всепоглощающий Голод Хадара.
Художник: Joseph Weston
Оригинал

Голод Хадара

[Hunger of Hadar]

3 уровень, вызов
(Колдун, покровитель великий древний, аберрантный разум)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (маринованное щупальце)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы открываете врата в Дальний предел, регион, кишащий невыразимыми ужасами. Сфера тьмы радиусом 20 футов появляется с центром на точке в пределах дистанции и существует в течение всей длительности заклинания. Сфера является труднопроходимой местностью и в ней слышатся странные шепоты и чавкающие звуки, которые можно услышать на расстоянии до 30 футов. Ни один свет, магический или иной, не может осветить эту область и существа, находящиеся полностью внутри, получают состояние ослеплённый.

Каждое существо, начинающее свой ход в этой области, получает 2к6 урона холодом. Любое существо, заканчивающее свой ход там, должно совершить спасбросок Ловкости или получить 2к6 урона кислотой от потусторонних щупалец.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон холодом или кислотой (по вашему выбору) увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 3.

Дневной свет

[Daylight]

3 уровень, воплощение
(Друид, жрец, паладин, следопыт, чародей, домен света, покровитель небожитель)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 1 час

На протяжении действия заклинания, солнечный свет распространяется из точки в пределах дистанции и заполняет сферу радиусом 60 футов. Область солнечного света является ярким светом и распространяет тусклый свет ещё на дополнительные 60 футов.

В качестве альтернативы, вы можете наложить заклинание на объект, который не носится и не удерживается, заставляя солнечный свет заполнить 60-футовую эманацию, исходящую от этого объекта. Накрытие этого предмета чем-то непрозрачным, таким как чаша или шлем, блокирует солнечный свет.

Если область действия этого заклинания пересекается с областью тьмы, созданный заклинанием 3 уровня или ниже, то другое заклинание с тьмой рассеивается.



Эльф жрец использует заклинания Дневной свет, чтобы осветить солнечным светом вампирский «свет».
Художник: David Astruga
Оригинал

Духовные стражи

[Spirit Guardians]

3 уровень, вызов
(Жрец, домен войны)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (свиток с молитвами)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Защитные духи порхают вокруг вас в эманации с радиусом 15 футов на длительность заклинания. Если вы добрый или нейтральный, то их призрачная форма выглядит как ангелы или феи (по вашему выбору). Если вы злой, то они выглядят как исчадия.

Когда вы накладываете это заклинание, вы можете выбрать существ, на которых оно не будет действовать. Скорость любых других существ в этой области уменьшается вдвое. Каждый раз, когда область заклинания входит в пространство существа, существо входит в область заклинания или существо заканчивает свой ход в ней, это существо должно совершить спасбросок Мудрости. В случае провала существо получает 3к8 урона излучением (если вы добрый или нейтральный) или 3к8 урона некротической энергией (если вы злой). В случае успеха существо получает половину этого урона. Существо совершает этот спасбросок только 1 раз за ход.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 3.

Замедление

[Slow]

3 уровень, преобразование
(Бард, волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (капля патоки)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы изменяете течение времени вокруг 6 существ по вашему выбору в 40-футовом кубе в пределах дистанции. Каждая цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале цель попадает под действие заклинания на всю его длительность.

Скорость цели уменьшается вдвое, она получает штраф -2 к КД и спасброскам Ловкости и не может выполнять реакции. В свой ход она может совершить либо действие, либо бонусное действие, но не оба сразу, и она может совершить только одну атаку, если использует действие атака. Если она накладывает заклинание с соматическим компонентом, то существует вероятность 25% того, что заклинание не удастся, так как цель выполняет жесты слишком медленно.

Поражённая цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе заклинание заканчивается для этой цели.

Защита от энергии

[Protection from Energy]

3 уровень, ограждение
(Друид, жрец, следопыт, чародей, волшебник, клятва славы, клятва древних, клятва мести, заводная душа)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы касаетесь согласного существа и на длительность заклинания оно получает сопротивление к 1 виду урона на ваш выбор: кислотный, холодный, огненный, электрический или звуковой.

Зловонное облако

[Stinking Cloud]

3 уровень, вызов
(Бард, волшебник, чародей, круг земли, покровитель исчадие)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (тухлое яйцо)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаёте 20-футовую сферу жёлтого, тошнотворного газа с центром в точке в пределах дистанции. Облако является сильно заслонённой местностью. Оно остаётся в воздухе на всё время действия или до тех пор, пока сильный ветер (например, созданный заклинанием Порыв ветра) не разгонит его.

Каждое существо, которое начинает свой ход в этой сфере, должно преуспеть в спасброске Телосложения или получить состояние отравленный до конца текущего хода. Пока существо отравлено таким образом, оно не может совершать действие или бонусное действие.

Контрзаклинание

[Counterspell]

3 уровень, ограждение
(Волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 реакция, совершаемая вами, когда вы видите, как существо в пределах 60 футов от вас накладывает заклинание с вербальным, соматическим или материальным компонентами

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Соматический

Длительность: Мгновенная

Вы пытаетесь прервать существо в процессе наложения заклинания. Существо совершает спасбросок Телосложения. В случае провала заклинание рассеется без какого-либо эффекта и действие, бонусное действие или реакция, использованные для его наложения, будут потрачены впустую. Если это заклинание было наложено с использованием ячейки заклинания, то ячейка не расходуется.

Леомундова хижина

[Leomund's Tiny Hut]

3 уровень, воплощение
(Бард, волшебник)

Время накладывания: 1 минута или ритуал

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кристаллическая бусина)

Длительность: 8 часов

10-футовая эманация возникает вокруг вас и остаётся неподвижной на всё время действия заклинания. Заклинание проваливается, если при его наложении эманация не может полностью охватить всех существ в её области.

Существа и предметы, находящиеся внутри эманации на момент наложения заклинания, могут свободно проходить сквозь неё. Все остальные существа и предметы не могут пересекать её границу. Заклинания 3 уровня и ниже не могут быть наложены через неё и эффекты таких заклинаний не распространяются на её территорию. Атмосфера внутри эманации комфортная и сухая, независимо от погоды снаружи. До окончания действия заклинания вы можете приказать, чтобы внутри было тусклое освещение или полная тьма (не требующее действия). Эманация непрозрачна снаружи и может быть любого цвета на ваш выбор, но она прозрачна изнутри. Заклинание прекращается досрочно, если вы покидаете эманацию или накладываете заклинание снова.

Магический круг

[Magic Circle]

3 уровень, ограждение
(Жрец, колдун, паладин, волшебник)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 10 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (соль и серебряный порошок стоимостью 100+ зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: 1 час

Вы создаёте цилиндр магической энергии с радиусом 10 футов и высотой 20 футов с центром в точке на земле, которую вы видите в пределах дистанции. Светящиеся руны появляются там, где цилиндр пересекается с полом или другой поверхностью.

Выберите 1 или несколько из следующих типов существ: небожители, элементали, феи, исчадия или нежить. Круг влияет на существо выбранного типа следующим образом:

- Существо не может по своей воле войти в цилиндр немагическими способами. Если существо пытается использовать телепортацию или межпланарное перемещение для этого, то оно должно сначала преуспеть в спасброске Харизмы.
- Существо совершает атаки по целям в пределах цилиндра с помехой.
- Цели в пределах цилиндра не могут быть одержимы или получить состояние очарованный или испуганный от этого существа.

Каждый раз, когда вы накладываете это заклинание, вы можете заставить его магию работать в обратном направлении, предотвращая выход существа указанного типа из цилиндра и защищая цели вне его.

Накладывание более высокой ячейкой. Длительность увеличивается на 1 час за каждый уровень ячейки выше 3.

Мантия крестоносца

[Crusader's Mantle]

3 уровень, воплощение
(Паладин, домен войны)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы излучаете магическую ауру в пределах 30-футовый эманации. Пока вы находитесь в ауре, то вы и ваши союзники наносят дополнительно 1к4 урона излучением при попадании оружием или безоружным ударом.

Маяк надежды

[Beacon of Hope]

3 уровень, ограждение
(Жрец, клятва преданности)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Выберите любое количество существ в пределах досягаемости. На время действия заклинания каждое выбранное существо получает преимущество на спасброски Мудрости и спасброски от смерти, а также восстанавливает максимально возможное количество хитов от любого лечения.

Мерцание

[Blink]

3 уровень, преобразование
(Волшебник, чародей, покровитель архифея)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 1 минута

Бросайте 1к6 в конце каждого из ваших ходов в течение длительности. При результате броска 4-6 вы исчезаете с вашего текущего плана существования и появляетесь на Эфирном плане (заклинание мгновенно заканчивается, если вы уже находитесь на этом плане). Находясь на Эфирном плане, вы можете воспринимать план, который вы покинули, в оттенках серого и вы можете видеть там только на расстоянии не более 60 футов. Вы можете взаимодействовать и быть затронутыми только другими существами на Эфирном плане и существа на другом плане не могут воспринимать вас, если у них нет специальной способности, позволяющей видеть существ на Эфирном плане.

Вы возвращаетесь на другой план в начале вашего следующего хода и когда заклинание заканчивается, если вы находитесь на Эфирном плане. Вы возвращаетесь в незанятое пространство по вашему выбору, которое вы видите в пределах 10 футов от того места, где вы покинули план. Если в этом диапазоне нет свободного пространства, то вы появляетесь в ближайшем незанятом пространстве.

Метель

[Sleet Storm]

3 уровень, вызов
(Друид, волшебник, чародей, круг земли)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (миниатюрный зонт)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

До окончания заклинания ледяной дождь падает в цилиндре высотой 40 футов и радиусом 20 футов с центром в точке по вашему выбору в пределах дистанции. Область сильно заслонена и каждое открытое пламя в области гаснет.

Земля в пределах цилиндра становится труднопроходимой местностью. Когда существо впервые за ход входит в цилиндр или начинает ход в его пределах, то оно должно преуспеть в спасброске Ловкости или получить состояние лежащий ничком и потерять концентрацию.

Множественное лечащее слово

[Mass Healing Word]

3 уровень, ограждение
(Бард, жрец, домен жизни)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

До 6 существ по вашему выбору, которых вы видите в пределах дистанции, восстанавливают количество хитов, равное 2к4 + ваш модификатор заклинательной характеристики.

Накладывание более высокой ячейкой. Лечение увеличивается на 1к4 за каждый уровень ячейки выше 3.

Молния

[Lightning Bolt]

3 уровень, воплощение
(Чародей, волшебник, круг земли, круг моря)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек меха и кристаллический жезл)

Длительность: Мгновенная

Удар молнии, формирующий линию длиной 100 футов и шириной 5 футов, вырывается от вас в выбранном направлении. Каждое существо в линии должно совершить спасбросок Ловкости. При провале оно получает 8к6 урона электричеством, при успехе — половину этого урона.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 3.

Необнаружимость

[Nondetection]

3 уровень, ограждение
(Бард, волшебник, следопыт, домен обмана)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (щепотка алмазной пыли стоимостью 25+ зм, расходуемая заклинанием)

Длительность: 8 часов

На время действия вы скрываете цель, которой касаетесь, от заклинаний прорицания. Целью может быть согласное существо, место или предмет размером не более 10 футов в любом измерении. Цель не может быть целью заклинания прорицания и не может быть воспринята с помощью магических чувств.

Низшее воскрешение

[Revivify]

3 уровень, некромантия
(Друид, жрец, паладин, следопыт, домен жизни, покровитель небожитель)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (алмаз стоимостью 300+ зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь мёртвого существа, которое умерло не более 1 минуты назад и не скончалось от старости. Существо возвращается к жизни с 1 хитом. Это заклинание не восстанавливает недостающие части тела.



Эльф волшебник показывает потенциал решения проблемы заклинанием Огненный шар.
Художник: Yuhong Ding
Оригинал

Образ

[Major Image]

3 уровень, иллюзия
(Бард, волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек овечьей шерсти)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаёте изображение объекта, существа или другого видимого явления, размером не больше, чем 20-футовый куб. Изображение появляется в выбранной вами точке в пределах дистанции и существует на протяжении всей длительности заклинания. Оно выглядит реальным, включая звуки, запахи и температуру, соответствующие изображаемому предмету, но не может наносить урон или вызывать состояния.

Если вы находитесь в пределах дистанции иллюзии, то вы можете использовать действие магия, чтобы переместить изображение в любую другую точку в пределах дистанции. При перемещении изображения вы можете изменять его внешний вид, чтобы его движения казались естественными. Например, если вы создали изображение существа и перемещаете его, то вы можете изменить изображение, чтобы оно казалось идущим. Аналогично, вы можете заставить иллюзию издавать разные звуки в разное время, например, вести разговор.

Физическое взаимодействие с изображением выявляет его как иллюзию, поскольку сквозь него можно проходить. Существо, которое использует действие поиск для изучения изображения, может определить, что это иллюзия, если успешно выполнит проверку Интеллекта (Анализ) против Сл. спасброска вашего заклинания. Если существо разоблачит иллюзию, то оно сможет видеть сквозь изображение, а его другие сенсорные качества станут для этого существа едва заметными.

Накладывание более высокой ячейкой. Заклинание действует до развеивания и не требует концентрации, если его наложить с использованием ячейки 4 уровня или выше.

Огненный шар

[Fireball]

3 уровень, воплощение
(Волшебник, чародей, домен света, круг земли, покровитель исчадие)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (шарик из гуано летучей мыши и серы)

Длительность: Мгновенная

Яркая вспышка вырывается от вас к выбранной вами точке в пределах дистанции, а затем с гулким рёвом разрастается в огненный взрыв. Каждое существо в пределах сферы с 20-футовым радиусом, с центром в этой точке, должно совершить спасбросок Ловкости. Существо получает 8к6 урона огнём при неудачном спасброске или половину этого урона при успехе.

Легковоспламеняющиеся предметы в области, которые никто не носит и не несёт, начинают гореть.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 3.

Оживление мертвецов
[Animate Dead]

3 уровень, некромантия
(Жрец, волшебник)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 10 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (капля крови, кусочек плоти и щепотка костной пыли)

Длительность: Мгновенная

Выберите груду костей или труп гуманоида среднего или маленького размера в пределах дистанции. Цель становится нежитью: скелетом, если вы выбрали кости, или зомби, если вы выбрали труп (см. приложение Б для статблоков).

В каждый ваш ход вы можете бонусным действием мысленно приказать существу, созданному этим заклинанием, если оно находится в пределах 60 футов от вас (если вы контролируете несколько существ, то вы можете отдавать один и тот же приказ любому количеству из них одновременно). Вы решаете, какое действие совершит это существо, и куда оно переместится в свой следующий ход, или вы можете отдать общий приказ, например, охранять комнату или коридор. Если вы не отдадите команду, то существо выполняет действие уклонение и перемещается только для того, чтобы избежать вреда. Получив приказ, существо продолжает его выполнять, пока задача не будет завершена.

Существо находится под вашим контролем 24 часа, после чего перестаёт слушаться команд. Для поддержания контроля ещё на 24 часа вы должны наложить это заклинание на него ещё раз до окончания 24-часового периода. Такое наложение заклинания только поддерживает контроль над уже созданными существами, количество которых не может быть больше 4, и не оживляет новых.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы оживляете или продлеваете контроль над 2 дополнительными существами за каждый уровень ячейки выше 3. Для каждого создаваемого существа требуется отдельная куча костей или труп.

Ослепляющая кара
[Blinding Smite]

3 уровень, воплощение
(Паладин)

Время накладывания: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по существу рукопашным оружием или безоружным ударом.

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: 1 минута

Цель, поражённая этой атакой, получает дополнительно 3к8 урона излучением от этой атаки и цель получает состояние ослеплённый до конца длительности заклинания. В конце своего хода ослеплённая цель делает спасбросок Телосложения, оканчивая эффект заклинания на себе при успехе.

Накладывание более высокой ячейкой. Дополнительный урон увеличивается на 1к8 за за каждый уровень ячейки выше 3.

Охранные руны
[Glyph of Warding]

3 уровень, ограждение
(Бард, жрец, волшебник)

Время накладывания: 1 час

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (измельчённый алмаз стоимостью 200+ зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: Пока не будет рассеяно или активировано

Вы создаёте руну, которая позже высвобождает магический эффект. Вы наносите её на поверхность (например, на стол или участок пола) или внутри объекта, который можно закрыть (например, книга или сундук), чтобы скрыть знак. Руна может покрывать площадь не более 10 футов в диаметре. Если предмет или поверхность переместят более чем на 10 футов от того места, где вы накладываете заклинание, руна сломается, и заклинание окончится, не срабатывая.

Руна почти незаметна и требует успешной проверки Мудрости (Внимательность) против Сл. ваших заклинаний, чтобы заметить её.

При нанесении руны вы устанавливаете триггер и выбираете, будет ли это взрывная или заклинательная руна, как описано ниже.

Установка триггера. Вы решаете, что активирует руну при накладывании заклинания. Руны, написанные на поверхности, обычно срабатывают от касания, вставания на неё, снимания предмета, стоящего на руне, приближения на определённое расстояние, или манипулирования предметом, на котором начертана руна. Для рун, нанесённых внутри объекта, обычные триггеры включают открытие этого объекта или обнаружение руны. Как только руна активирована, заклинание заканчивается.

Вы можете уточнить триггер так, чтобы его активировали только существа определённых типов (например, руна может быть настроена для воздействия только на аберрации). Вы также можете установить условия, при которых существа не активируют руну, например, если они произносят определённый пароль.

Взрывная руна. Когда триггер срабатывает, руна извергает магическую энергию в 20-футовой сфере с центром на руне. Каждое существо в области должно совершить спасбросок Ловкости. Существо получает 5к8 урона кислотой, холодом, огнём, электричеством или звуком (на ваш выбор при создании руны) при провале или половину этого урона при успехе.

Заклинательная руна. Вы можете хранить подготовленное заклинание 3 уровня или ниже в руне, накладывая его как часть создания руны. Заклинание должно нацеливаться на одно существо или область. Заклинание, сохранённое таким образом, не имеет немедленного эффекта при наложении.

Когда знак активируется, сохранённое заклинание вступает в действие. Если у заклинания есть цель, то оно нацеливается на существо, активировавшее знак. Если заклинание воздействует на область, то эта область с центром на этом существе. Если заклинание призывает враждебных существ или создаёт вредные объекты или ловушки, то они появляются как можно ближе к нарушителю и атакуют его. Если заклинание требует концентрации, то оно длится до конца своего полного срока.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон взрывной руны увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 3. Если вы создаёте заклинательную руну, то вы можете хранить любое заклинание до уровня ячейки, использованной для заклинания Охранная руна.

Подводное дыхание
[Water Breathing]

3 уровень, преобразование
(Друид, следопыт, чародей, волшебник, дар глубин, круг моря)

Время накладывания: 1 действие или ритуал

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (короткий тростник)

Длительность: 24 часа

Это заклинание даёт до 10 существам по вашему выбору в пределах дистанции способность дышать под водой до окончания действия заклинания. Затронутые существа сохраняют свой обычный способ дыхания.

Подсматривание
[Clairvoyance]

3 уровень, прорицание
(Бард, волшебник, жрец, чародей, покровитель великий древний)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: 1 миля

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (фокусировка стоимостью 100+ зм, либо украшенный драгоценностями рог для слуха, либо стеклянный глаз для подсматривания)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаёте сенсор в пределах дистанции в известном вам месте (месте, которое вы уже видели или посещали) или очевидном месте, но незнакомом вам (например, за дверью, за углом, или в роще деревьев). Сенсор неуязвимый, неосязаемый, невидимый и остаётся на месте.

При накладывании заклинания выберите зрение или слух. Вы можете использовать выбранное чувство через сенсор так, как если бы находились на его месте. Бонусным действием вы можете переключаться между зрением и слухом.

Существо, которое видит сенсор (например, существо, обладающее способностью видеть невидимое или с истинным зрением), видит светящийся шар размером с ваш кулак.

Полёт
[Fly]

3 уровень, преобразование
(Волшебник, колдун, чародей, драконья кровь)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (перо)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы касаетесь согласного существа. На время действия заклинания цель получает скорость полёта 60 футов и может парить в воздухе. Когда действие заклинания заканчивается, цель падает, если она всё ещё находится в воздухе, если только она не может остановить падение.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать одну дополнительную цель за каждый уровень ячейки заклинания выше 3.



Такие заклинания, как Подводное дыхание и Хождение по воде, помогают посещать подводные миры.
Художник: Andrew Mar
Оригинал

Послание

[Sending]

3 уровень, прорицание
(Бард, жрец, волшебник, аберрантный разум)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Неограниченная

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (медная проволока)

Длительность: Мгновенная

Вы отправляете короткое сообщение длиной не более 25 слов существу, с которым встречались, или существу, описанному вам тем, кто его встречал. Цель слышит сообщение в своем разуме, узнает вас как отправителя, если она вас знает, и может сразу ответить таким же образом. Заклинание позволяет цели понять смысл вашего сообщения.

Вы можете отправить сообщение на любое расстояние и даже на другие планы, но если цель находится на другом плане, то есть шанс 5%, что сообщение не достигнет цели. Вы знаете, если сообщение не доставилось.

Получив ваше сообщение, существо может заблокировать вашу способность снова связаться с ним этим заклинанием на 8 часов. Если в течение этого времени вы попытаетесь отправить ещё одно сообщение, то поймёте, что были заблокированы, а заклинание провалится.

Призрачный скакун

[Phantom Steed]

3 уровень, иллюзия
(Волшебник)

Время накладывания: 1 минута или ритуал

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 1 час

В незанятом пространстве на земле в пределах дистанции появляется большое, полуреальное существо, похожее на лошадь. Вы решаете, как будет выглядеть это существо и оно оснащено седлом, удилом и уздечкой. Любое снаряжение, созданное заклинанием, исчезает в облаке дыма, если оно удаляется от коня более чем на 10 футов.

На время действия заклинания вы или выбранное вами существо можете ездить на этом коне. Скакун использует статблок ездовой лошади (см. приложение В), но его скорость составляет 100 футов и он может преодолеть 13 миль за час. Когда заклинание заканчивается, скакун постепенно исчезает в течение 1 минуты, давая возможность спешиться. Заклинание заканчивается досрочно, если конь получает урон.



Призрачный скакун
Художник: Nikki Dawes
Оригинал



Дух нежити, призрачная.
Художник: Justin Sweet
Оригинал

Дух нежити
[Undead Spirit]

Средняя нежить, нейтральный

КД 11 + уровень заклинания

Хиты 30 (только призрачная или гнилая) или 20 (только скелетная) + 10 за каждый уровень заклинания выше 3

Скорость 30 фт.; летая 40 фт. (парение; только призрачная)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	16	+3	+3	**Вын**	15	+2	+2
Инт	4	-3	-3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	9	-1	-1

Иммунитет некротический, ядовитый; истощённый, испуганный, парализованный, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки понимает известные вам языки

ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Особенности

Зловонная аура (только гнилая). *Спасбросок Телосложения:* Сл. равна вашей Сл. заклинания, любое существо (кроме вас), которое начинает свой ход в пределах 5 футов от духа. *Провал:* Существо получает состояние отравленный до начала своего следующего хода.

Бестелесное перемещение (только призрачная). Дух может перемещаться сквозь других существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Если он заканчивает свой ход внутри объекта, то его перемещает в ближайшее незанятое пространство, и он получает 1к10 урона силовым полем за каждые 5 футов перемещения.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак, равное половине уровня этого заклинания (округлить в меньшую сторону).

Смертельное касание (только призрачная). *Рукопашная атака:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1к8 + 3 + уровень заклинания урона некротической энергией и цель получает состояние испуганный до конца своего следующего хода.

Погребальный снаряд (только скелетная). *Дальнобойная атака:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, дальность 150 фт. *Попадание:* 2к4 + 3 + уровень заклинания урона некротической энергией.

Гнилой коготь (только гнилая). *Рукопашная атака:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1к6 + 3 + уровень заклинания рубящего урона. Если цель находится в состоянии отравленный, то она получает состояние парализованный до конца своего следующего хода.

Призыв духа нежити
[Summon Undead]

3 уровень, некромантия
(Колдун, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (позолоченный череп стоимостью 300+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете дух нежити. Он появляется в незанятом пространстве в пределах видимой дистанции и использует статблок Дух нежити. При накладывании заклинания выберите форму: призрачную, гнилую или скелетную. Дух — это существо в виде нежити выбранной формы, что определяет некоторые детали его статблока. Существо исчезает, когда его хиты достигают 0 или когда заклинание заканчивается.

Существо является союзником для вас и ваших союзников. В бою оно действует сразу после вас, но имеет ваш порядок инициативы. Оно подчиняется вашим вербальным командам (вам не требуется тратить действия). Если вы не отдаёте команд, то оно использует действие уклонение и перемещается, чтобы избегать опасности.

Накладывание более высокой ячейкой. Используйте уровень ячейки для параметра «уровень заклинания» в статблоке.



Следопыт использует заклинание Призыв духа феи, чтобы сражаться с мародёром водяником.
Художник: Joseph Weston
Оригинал

Призыв духа феи
[Summon Fey]

3 уровень, вызов
(Друид, колдун, следопыт, волшебник, фейский странник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (позолоченный цветок стоимостью 300+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете дух феи. Он появляется в незанятом пространствв в пределах видимой дистанции и использует статблок Дух феи. При накладывании заклинания выберите настроение: яростное, весёлое или лукавое. Дух — это существо в виде феи с отличительными чертами выбранного настроения, что определяет некоторые детали его статблока. Существо исчезает, когда его хиты достигают 0 или когда заклинание заканчивается.

Существо является союзником для вас и ваших союзников. В бою оно действует сразу после вас, но имеет ваш порядок инициативы. Оно подчиняется вашим вербальным командам (вам не требуется тратить действия). Если вы не отдаёте команд, то оно использует действие уклонение и перемещается, чтобы избегать опасности.

Накладывание более высокой ячейкой. Используйте уровень ячейки для параметра «уровень заклинания» в статблоке.

Дух феи
[Fey Spirit]

Маленькая фея, нейтральный

КД 12 + уровень заклинания
Хиты 30 + 10 за каждый уровень заклинания выше 3
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	16	+3	+3	**Вын**	14	+2	+2
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	16	+3	+3

Иммунитет очарованный
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10
Языки Сильван, понимает известные вам языки
ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак Фейский клинок, равное половине уровня этого заклинания (округлить в меньшую сторону).

Фейский клинок. *Рукопашная атака:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 2к6 + 3 + уровень заклинания урона силовым полем.

Бонусные действия

Шаг феи. Дух магически телепортируется на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое он видит. Затем происходит один из следующих эффектов в зависимости от выбранного настроения духа:

- **Яростное.** Дух получает преимущество на следующую атаку, которую он совершит до конца этого хода.
- **Весёлое.** *Спасбросок Мудрости:* Сл. равен Сл. вашего спасброска заклинания, одно существо, которое дух видит в пределах 10 футов от себя. *Провал:* цель получает состояние очарованный вами и духом на 1 минуту или до тех пор, пока цель не получит урон.
- **Лукавое.** Дух заполняет магической тьмой куб с длиной стороны 10 футов в пределах 5 футов от себя. Тьма длится до конца его следующего хода.

Призыв молнии

[Call Lightning]

3 уровень, вызов
(Друид)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Над вами в пределах видимой дистанции появляется туча в форме цилиндра 10 футов в высоту и с радиусом 60 футов.

Когда вы накладываете заклинание, выберите точку, которую можете видеть под этой тучей. Молния ударяет из облака в эту точку. Каждое существо в пределах 5 футов от этой точки совершает спасбросок Ловкости, получая 3к10 урона электричеством при провале или половину этого урона при успешном спасброске.

До окончания заклинания вы можете совершить действие магия, чтобы снова призвать молнию таким же образом, нацеливаясь на ту же точку или другую.

Если вы находитесь на открытом воздухе во время бури, когда накладываете это заклинание, заклинание даёт вам контроль над этой бурей вместо создания новой. В таких условиях урон заклинания увеличивается на 1к10.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 3.

Прикосновение вампира

[Vampiric Touch]

3 уровень, некромантия
(Чародей, колдун, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Касание вашей руки, окутанной тенью, может высасывать жизненную силу из других, чтобы исцелять ваши раны. Совершите *рукопашную атаку заклинанием* против 1 существа в пределах досягаемости. При попадании цель получает 3к6 урона некротической энергией и вы восстанавливаете количество хитов, равное половине нанесённого урона некротической энергией.

До окончания действия заклинания вы можете повторно совершать эту атаку на каждом своём ходу действием магия, нацеливая её на то же существо или другое.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 3.

Притворная смерть

[Feign Death]

3 уровень, некромантия
(Бард, волшебник, друид, жрец)

Время накладывания: 1 действие или ритуал

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (щепотка кладбищенской земли)

Длительность: 1 час

Вы касаетесь согласного существа и вводите его в каталептическое состояние, неотличимое от смерти. На время длительности заклинания цель выглядит мёртвой при внешнем осмотре, а также для заклинаний, используемых для определения её состояния. Цель получает состояния ослеплённый и недееспособный, и её скорость становится равной 0. Цель также получает сопротивление ко всем видам урона, кроме урона психической энергией, и иммунитет к состоянию отравленный.

Проклятие

[Bestow Curse]

3 уровень, некромантия
(Бард, волшебник, жрец)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы касаетесь существа, и оно должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет проклятым на период действия заклинания. Пока проклятье действует, цель страдает от одного из следующих эффектов на ваш выбор:

- Выберите одну характеристику. Цель совершает проверки и спасброски этой характеристики с помехой.
- Цель совершает с помехой броски атаки по вам.
- В бою цель должна в начале каждого своего хода преуспеть в спасброске Мудрости, иначе она должна потратить действие на уклонение в этот ход.
- Если вы нанесли урон цели, используя атаку или заклинание, то она получает дополнительно 1к8 урона некротической энергией.

Накладывание более высокой ячейкой. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинаний 4 уровня, вы можете поддерживать концентрацию на нем до 10 минут. Если вы используете ячейку 5 уровня и выше, то заклинание не требует концентрации, а его продолжительность становится 8 часов (ячейки 5-6 уровня) или 24 часа (ячейки 7-8 уровня). Если вы используете ячейку 9 уровня, то заклинание длится до развеивания.

Разговор с мёртвыми

[Speak with Dead]

3 уровень, некромантия
(Бард, жрец, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 10 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (горящие благовония)

Длительность: 10 минут

Вы наделяете подобием жизни труп по вашему выбору в пределах дистанции, позволяя ему отвечать на ваши вопросы. Труп должен иметь рот, и заклинание не сработает, если существо было нежитью на момент смерти. Заклинание также не сработает, если труп уже был целью этого заклинания в последние 10 дней.

До окончания действия заклинания вы можете задать трупу до 5 вопросов. Труп знает только то, что знал при жизни, включая языки, которые он знал. Ответы обычно краткие, загадочные или повторяющиеся. Труп не обязан давать правдивый ответ, если вы проявляете к нему враждебность или он распознает вас как врага. Это заклинание не возвращает душу в тело существа, а только оживляет дух. Таким образом, труп не может узнать новую информацию, не знает ничего, что произошло после его смерти, и не может строить предположения о будущих событиях.

Разговор с растениями

[Speak with Plants]

3 уровень, преобразование
(Бард, друид, следопыт)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: 10 минут

Вы наделяете растения в неподвижной области эманации радиусом 30 футов ограниченным сознанием и подобием жизни, позволяя им общаться с вами и выполнять простые команды. Вы можете задавать растениям вопросы о событиях, произошедших в области действия заклинания за последний день, получая информацию о существах, прошедших через неё, погоде и других обстоятельствах.

Вы также можете превращать труднопроходимую местность, вызванную разросшимися растениями (например, заросли и подлесок), в обычную местность на время действия заклинания. Или же вы можете превращать обычную местность с растениями в труднопроходимую на время действия заклинания.

Заклинание не позволяет растениям выкорчёвываться и передвигаться, но они могут для вас двигать ветвями, усиками и стеблями.

Если в области заклинания есть существо с типом растение, то вы можете общаться с ним, как если бы у вас был общий язык.

Рассеивание магии

[Dispel Magic]

3 уровень, ограждение
(Бард, волшебник, друид, жрец, колдун, паладин, следопыт, чародей, клятва преданности, заводная душа)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: Мгновенная

Выберите одно существо, объект или магический эффект в пределах дистанции. Любое текущее заклинание 3 уровня или ниже на цели прекращается. Для каждого текущего заклинания 4 уровня или выше на цели совершите проверку характеристики, используя вашу заклинательную характеристику (Сл. 10 + уровень этого заклинания). При успешной проверке заклинание прекращается.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы автоматически прекращаете действие заклинания на цели, если уровень заклинания равен или меньше уровня ячейки заклинания, которую вы используете.

Рост растений

[Plant Growth]

3 уровень, преобразование
(Бард, друид, следопыт, клятва древних)
Время накладывания: 1 действие (разрастание) или 8 часов (удобрение)
Дистанция: 150 футов
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: Мгновенная

Это заклинание направляет жизненную силу в растения. Время накладывания, которое вы используете, определяет, будет ли у заклинания эффект разрастание или удобрение, описанные ниже.

Разрастание. Выберите точку в пределах дистанции. Все обычные растения в сфере радиусом 100 футов, с центром в этой точке, становятся густыми и заросшими. Существо, перемещающееся через эту область, должно тратить 4 фута движения за каждый 1 фут, который оно проходит. Вы можете исключить одну или несколько областей любого размера в пределах зоны действия заклинания из-под его влияния.

Удобрение. Все растения в радиусе полумили, с центром в точке в пределах дистанции, удобряются на 365 дней. Растения дают вдвое больше урожая пищи. Они могут получить пользу от одного заклинания Рост растений в год.

Слияние с камнем

[Meld Into Stone]

3 уровень, преобразование
(Друид, жрец, следопыт)
Время накладывания: 1 действие или ритуал
Дистанция: Касание
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: 8 часов

Вы входите в каменный объект или поверхность, достаточно большую, чтобы полностью вместить ваше тело, и сливаетесь с камнем на время действия заклинания вместе со своим снаряжением. Чтобы это сделать, вы должны коснуться камня. Ваше присутствие абсолютно незаметно и без помощи магии обнаружить вас невозможно.

Пока вы слиты с камнем, вы не видите, что происходит снаружи и любые проверки Внимательности (Мудрость), чтобы услышать звуки снаружи, выполняются с помехой. Вы остаётесь в курсе течения времени и можете накладывать заклинания на себя, будучи слиты с камнем. Вы можете использовать 5 футов перемещения, чтобы покинуть камень в том месте, где вошли, что завершает действие заклинания. В противном случае вы не можете двигаться.

Незначительное физическое повреждение камня не причиняет вам вреда, но его частичное разрушение или изменение формы (до такой степени, что вы больше не помещаетесь в нём) изгоняет вас и наносит 6к6 урона силовым полем. Полное разрушение камня (или его преобразование в другое вещество) изгоняет вас и наносит 50 урона силовым полем. Если вас изгнали, то вы перемещаетесь в ближайшее незанятое пространство к тому месту, где вы вошли, и оказываетесь в состоянии лежащий ничком.

Снятие проклятья

[Remove Curse]

3 уровень, ограждение
(Жрец, паладин, колдун, волшебник)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: Мгновенная

С вашим прикосновением все проклятия, действующие на одно существо или предмет, заканчиваются. Если предмет является проклятым магическим предметом, то его проклятье остаётся, но заклинание нарушает настройку владельца на предмет, и его можно снять или выбросить.

Сотворение пищи и воды

[Create Food and Water]

3 уровень, вызов
(Жрец, паладин)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: Мгновенная

Вы создаёте 45 фунтов еды и 30 галлонов (100 литров) свежей воды на земле или в контейнерах в пределах дистанции, что полезно для предотвращения опасностей недоедания и обезвоживания. Еда безвкусная, но питательная, и выглядит как пища на ваш выбор, а вода чистая. Еда портится через 24 часа, если её не съесть.

Стена ветра
[Wind Wall]

3 уровень, воплощение
(Друид, следопыт)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (веер и перо)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Стена сильного ветра поднимается от земли в точке, выбранной вами в пределах дистанции. Вы можете сделать стену длиной до 50 футов, высотой 15 футов и толщиной 1 фут. Вы можете придать стене любую форму, при условии, что она будет представлять собой одну непрерывную линию по земле. Стена сохраняется на протяжении действия заклинания.

Когда стена появляется, каждое существо в её области должно совершить спасбросок Силы. В случае провала оно получает 4к8 дробящего урона, а в случае успеха половину этого урона.

Сильный ветер удерживает туман, дым и другие газы. Летающие существа и объекты размером маленький или меньше не могут пройти через стену. Сыпучие и легковесные материалы, попадающие в стену, поднимаются вверх. Стрелы, болты и другие обычные снаряды, выпущенные по целям за стеной, отклоняются вверх и автоматически промахиваются. Камни, метаемые великанами или осадными орудиями, а также подобные снаряды, не подвергаются влиянию стены. Существа в газообразной форме не могут пройти через неё.

Стихийное оружие
[Elemental Weapon]

3 уровень, преобразование
(Друид, паладин, следопыт)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Оружие, к которому вы прикасаетесь, становится магическим. Выберите один из следующих типов урона: кислотный, холодный, огненный, электрический или звуковой. На протяжении длительности заклинания оружие получает бонус +1 к атакам и наносит дополнительно 1к4 урон выбранного типа при попадании.

Накладывание более высокой ячейкой. Если вы используете ячейку заклинаний 5-6 уровня, то бонус к атакам увеличивается до +2, а дополнительный урон увеличивается до 2к4. Если вы используете ячейку заклинаний 7 уровня или выше, то бонус увеличивается до +3, а дополнительный урон до 3к4.

Стрела-молния
[Lightning Arrow]

3 уровень, Преобразование
(Следопыт)
Время накладывания: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после того, как попали или промахнулись по цели в результате дальнобойной атаки оружием
Дистанция: На себя
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: Мгновенная

Когда ваша атака попадает или промахивается по цели, то оружие или боеприпас, которое вы используете, превращается в молнию. Вместо нанесения урона или других эффектов от атаки, цель получает 4к8 урона электричеством при попадании или половину этого урона при промахе. Каждое существо в пределах 10 футов от цели совершает спасбросок Ловкости, получая 2к8 урона электричеством при провале или половину этого урона при успешном спасброске.

Затем оружие или боеприпас возвращаются в свою нормальную форму.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон от обоих эффектов заклинания увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 3.

Ужас
[Fear]

3 уровень, иллюзия
(Бард, волшебник, колдун, чародей, сумрачный охотник, драконья кровь)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (белое перо)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Каждое существо в 30-футовом конусе должно успешно совершить спасбросок Мудрости или уронить всё, что оно держит, и получить состояние испуганный на время длительности эффекта. Испуганное существо совершает действие рывок и перемещается от вас по самому безопасному маршруту в каждый свой ход, пока у неё есть куда перемещаться. Если существо заканчивает свой ход в месте, откуда оно не видит вас, то оно совершает спасбросок Мудрости. При успешном спасброске заклинание заканчивается для этого существа.

Ускорение
[Haste]

3 уровень, преобразование
(Волшебник, чародей, клятва славы, клятва мести)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (стружка корня лакрицы)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Выберите 1 согласное существо, которое вы видите в пределах дистанции. Пока заклинание действует, скорость цели удваивается, она получает бонус +2 к КД, преимущество на спасброски Ловкости и дополнительное действие на каждом из своих ходов. Это действие можно использовать только для действий атака (только одна атака), рывок, отход, засада или использование.

Когда заклинание заканчивается, цель становится недееспособной и её скорость становится равной 0 до конца её следующего хода, так как на неё накатывает волна усталости.

Хождение по воде
[Water Walk]

3 уровень, преобразование
(Друид, жрец, следопыт, чародей)
Время накладывания: 1 действие или ритуал
Дистанция: 30 футов
Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек пробки)
Длительность: 1 час

Это заклинание даёт возможность перемещаться по любой жидкой поверхности (такой как вода, кислота, грязь, снег, зыбучие пески или лава) так, как если бы она была твёрдой и безопасной землёй (существам, пересекающим расплавленную лаву, всё равно может быть нанесён урон от жара). До десяти согласных существ по вашему выбору в пределах дистанции получают эту способность на длительность заклинания.

Затронутая цель должна использовать бонусное действие, чтобы перейти с поверхности жидкости в саму жидкость и обратно, но если цель падает в жидкость, она проходит через поверхность и погружается под поверхность жидкости.

Языки
[Tongues]

3 уровень, прорицание
(Бард, жрец, волшебник, колдун, чародей)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: Вербальный, материальный (миниатюрный зиккурат)
Длительность: 1 час

Это заклинание дарует существу, которого вы касаетесь, способность понимать буквальный смысл всех услышанных речей или увиденных жестов на любых языках. Более того, если цель общается словами или жестами, то любое существо, которое знает хотя бы 1 язык, сможет понять её, если может слышать речь или видеть жесты.

4 уровень

Аура жизни

[Aura of Life]

4 уровень, ограждение
(Жрец, паладин, домен жизни)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: Концентрация, до 10 минут

От вас исходит аура эмананацией на 30 футов во время длительности заклинания. Пока вы и ваши союзники находитесь в пределах ауры, то получаете сопротивление урону некротической энергией и максимальное количество ваших хитов не может быть уменьшено. Если союзник с 0 хитами начинает свой ход в пределах ауры, то он восстанавливает 1 хит.

Аура очищения

[Aura of Purity]

4 уровень, ограждение
(Жрец, паладин)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: Концентрация, до 10 минут

От вас исходит аура эмананацией на 30 футов во время длительности заклинания. Пока вы и ваши союзники находитесь в пределах ауры, то получаете сопротивление к урону ядом и преимущество на спасброски для избегания или окончания эффектов, накладывающих следующие состояния ослеплённый, очарованный, оглохший, испуганный, парализованный, отравленный или ошеломлённый.

Верный пёс Морденкайнена

[Mordenkainen's Faithful Hound]

4 уровень, вызов
(Волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (серебряный свисток)

Длительность: 8 часов

Вы вызываете фантомного сторожевого пса в свободное пространство, которое видите в пределах дистанции. Пёс остаётся на всю длительность заклинания или до тех пор, пока вы не окажетесь на расстоянии более 300 футов друг от друга.

Никто, кроме вас, не может видеть пса, и он неосязаем и неуязвим. Когда существо размера маленький или больше приблизится к псу на расстояние 30 футов, не произнеся пароль, который вы указали при накладывании заклинания, то пёс начинает громко лаять. Пёс обладает истинным зрением на расстоянии 30 футов.

В начале каждого вашего хода пёс пытается укусить 1 врага в пределах 5 футов от себя. Этот враг должен преуспеть в спасброске Ловкости, иначе он получит 4к8 урона силовым полем.

В последующие ходы вы можете использовать действие магия, чтобы переместить пса на расстояние до 30 футов.

Власть над водами

[Control Water]

4 уровень, преобразование
(Друид, волшебник, жрец, круг моря)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 300 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (смесь воды и песка)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

До окончания действия заклинания вы контролируете любую воду в выбранной вами области, которая представляет собой куб со стороной до 100 футов, используя один из следующих эффектов. В качестве действия магия в ваши последующие ходы вы можете повторить тот же эффект или выбрать другой.

Наводнение. Вы заставляете уровень воды во всех стоячих водах в области подняться на 20 футов. Если вы выбрали область в большом водоеме, то вместо этого вы создаете волну высотой 20 футов, которая движется с одной стороны области на другую и затем разбивается. Любые транспортные средства огромного размера или меньше на пути волны переносятся на другую сторону. Любые транспортные средства огромного размера или меньше, по которым ударила волна, имеют 25% шанс перевернуться.

Уровень воды остается поднятым до окончания действия заклинания или пока вы не выберете другой эффект. Если этот эффект создал волну, она повторяется в начале вашего следующего хода, пока эффект потопа продолжается.

Разделение воды. Вы разделяете воду в области и создаете траншею. Траншея простирается по всей области действия заклинания, а разделенная вода образует стену по обеим сторонам. Траншея сохраняется до окончания действия заклинания или пока вы не выберете другой эффект. Вода затем медленно заполняет траншею в течение следующего раунда, пока не восстановится нормальный уровень воды.

Перенаправление потока. Вы заставляете текущую воду в области двигаться в выбранном вами направлении, даже если вода должна течь через препятствия, подниматься по стенам или двигаться в других маловероятных направлениях. Вода в области движется по вашему указанию, но как только она выходит за пределы области действия заклинания, то она возобновляет течение в соответствии с рельефом. Вода продолжает двигаться в выбранном вами направлении, пока заклинание не закончится или вы не выберете другой эффект.

Водоворот. Вы создаете водоворот в центре области, которая должна быть не менее 50 футовым квадратом и 25 футов в глубину. Водоворот продолжается, пока вы не выберете другой эффект или заклинание не закончится. Водоворот имеет ширину 5 футов у основания, до 50 футов на вершине и 25 футов в высоту. Любое существо в воде и в пределах 25 футов от водоворота притягивается на 10 футов к нему. Когда существо попадает в водоворот впервые за ход или заканчивает свой ход там, оно совершает спасбросок Силы. При провале существо получает 2к8 дробящего урона. При успешном спасброске существо получает половину этого урона. Существо может уплыть от водоворота только если сначала предпримет действие для того, чтобы оторваться, и преуспеет в проверке Силы (Атлетика) против Сл. вашего заклинания.

Воображаемый убийца

[Phantasmal Killer]

4 уровень, иллюзия
(Бард, волшебник)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы обращаетесь к кошмарам существа, которое видите в пределах дистанции, и создаёте иллюзию его глубочайших страхов, видимую только этому существу. Цель совершает спасбросок Мудрости. В случае провала цель получает 4к10 урона психической энергией и помеху на проверки характеристик и броски атаки на всю длительность заклинания. В случае успешного спасброска цель получает половину этого урона и заклинание прекращается.

На протяжении действия заклинания цель совершает спасбросок Мудрости в конце каждого своего хода. В случае провала она вновь получает урон психической энергией. В случае успеха заклинание прекращается.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 4.

Вызов лесных обитателей

[Conjure Woodland Beings]

4 уровень, вызов
(Друид, следопыт)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы призываете духов природы, которые порхают вокруг вас в пределах 10-футовой эманации на всё время действия заклинания. Каждый раз, когда эманация попадает в область существа, которое вы можете видеть, и каждый раз, когда существо, которое вы видите, входит в область эманации или заканчивает там свой ход, вы можете заставить это существо совершить спасбросок Мудрости. Существо получает 5к8 урона силовым полем при провале или половину этого урона при успешном. Существо совершает этот спасбросок только 1 раз за ход.

Кроме того, вы можете совершить действие отход бонусным действием на время действия заклинания.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 5.

Вызов малых элементалей

[Conjure Minor Elementals]

4 уровень, вызов
(Друид, волшебник)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы вызываете духов со Стихийных планов, которые кружат вокруг вас в радиусе 15 футов на протяжении действия заклинания. Пока заклинание активно, любая ваша атака наносит дополнительно 2к8 урона при попадании по существу, находящемуся в пределах этого радиуса. Этот урон может быть кислотой, холодом, огнём или электричеством (вы выбираете тип урона при выполнении атаки). Кроме того, земля в пределах радиуса действия заклинания становится труднопроходимой местностью для ваших врагов.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 2к8 за каждый уровень ячейки выше 4.

Высшая невидимость

[Greater Invisibility]

4 уровень, иллюзия
(Бард, волшебник, чародей, домен обмана, сумрачный охотник, покровитель архифея)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Существо, которого вы коснулись, получает состояние невидимый до окончания длительности заклинания.

Гигантское насекомое

[Giant Insect]

4 уровень, вызов
(Друид)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы вызываете гигантского многоножку, паука или осу (выбирается при накладывании заклинания). Существо появляется в свободном пространстве, которое вы видите в пределах дистанции, и использует статблок Гигантского насекомого. Форма, которую вы выбираете, определяет некоторые детали его статблока. Существо исчезает, когда его хиты падают до 0 или когда заканчивается длительность заклинания.

Существо является союзником вам и вашим союзникам. В бою оно делит с вами значение инициативы, но ходит сразу после вас. Оно повинуется вашим вербальным командам (не требует от вас дополнительных действий). Если вы не даёте команд, то оно совершает уклонение и использует своё перемещение, чтобы избежать вреда.

Накладывание более высокой ячейкой. Используйте уровень ячейки для параметра «уровень заклинания» в статблоке.

Гигантское насекомое

[Giant Insect]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 11 + уровень заклинания
Хиты 30 + 10 за каждый уровень заклинания выше 4
Скорость 40 фт., лазая 40 фт., летая 40 фт. (только оса)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	13	+1	+1	**Вын**	15	+2	+2
Инт	4	-3	-3	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	3	-4	-4

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12
Языки понимает языки, которые вы знаете
ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Особенности

Паучье лазание. Насекомое может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Мультиатака. Насекомое совершает количество атак, равное половине уровня заклинания (округляется в меньшую сторону).

Удар ядом. *Рукопашная атака:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 1к6 + 3 + уровень заклинания колющего урона и 1к4 урона ядом.

Выстрел паутиной (только паук). *Дальнобойная атака:* бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, дальность 60 футов. Попадание: 1к10 + 3 + уровень заклинания дробящего урона и скорость цели уменьшается до 0 до начала следующего хода насекомого.

Бонусные действия

Ядовитый плевок (только сороконожка). *Спасбросок Телосложения:* Сл. равен Сл. спасброска вашего заклинания, 1 существо, которое насекомое видит в пределах 30 футов. *Провал:* цель получает состояние отравленный до начала следующего хода насекомого.

Град

[Ice Storm]

4 уровень, воплощение
(Друид, волшебник, чародей, круг земли, круг моря, клятва древних)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 300 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (варежка)

Длительность: Мгновенная

Град падает в цилиндре радиусом 20 футов и высотой 40 футов, центрированном на точке в пределах дистанции. Каждое существо в цилиндре должно совершить спасбросок Ловкости. Существо получает 2к10 дробящего урона и 4к6 урона холодом при провале или половину этого урона при успехе.

Град превращает землю в цилиндре в труднопроходимую местность до конца вашего следующего хода.

Накладывание более высокой ячейкой. Дробящий урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 4.

Едкий шар

[Vitriolic Sphere]

4 уровень, воплощение
(Волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (капля желчи)

Длительность: Мгновенная

Вы указываете на точку в пределах дистанции и туда устремляется светящийся шар диаметром 1 фут, наполненный кислотой, который взрывается в сфере с 20-футовым радиусом. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает 10к4 урона кислотой и ещё 5к4 урона кислотой в конце своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает только половину первоначального урона.

Накладывание более высокой ячейкой. Первоначальный урон увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше 4.

Защита от смерти

[Death Ward]

4 уровень, ограждение
(Жрец, паладин, домен жизни)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 8 часов

Вы касаетесь существа и наделяете его некоторой защитой от смерти. В первый раз, когда хиты цель опускаются до 0 до окончания действия заклинания, то хиты цели вместо этого опускаются до 1 и заклинание заканчивается. Если заклинание ещё действует, а цель попадает под действие эффекта, убивающего её мгновенно, не причиняя урона, то этот эффект игнорируется, и заклинание заканчивается.

Изгнание

[Banishment]

4 уровень, ограждение
(Волшебник, жрец, колдун, паладин, чародей, клятва мести)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (пентакль)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Одно существо, которое вы видите в пределах дистанции, должно преуспеть в спасброске Харизмы или будет перенесено в безопасный демиплан на время длительности заклинания.

Находясь там, цель получает состояние недееспособный. Когда заклинание заканчивается, цель возвращается в то пространство, которое покинула, или в ближайшее незанятое пространство, если исходное пространство занято.

Если целью является существо с типом аберрация, небожитель, элементаль, фея или исчадие и заклинание длится 1 минуту, то цель не возвращается. Вместо этого цель переносится в случайное место на плане (на усмотрение Мастера), ассоциированном с её типом существа.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать 1 дополнительную цель за каждый уровень ячейки выше 4.

Изготовление

[Fabricate]

4 уровень, преобразование
(Волшебник)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы превращаете сырьё в изделия из того же материала. Например, вы можете изготовить деревянный мост из нескольких деревьев, верёвку из пучка пеньки или одежду из льна или шерсти.

Выберите сырьё, которое вы видите в пределах дистанции. Вы можете создать объект большого размера или меньше (вмещающийся в 10-футовый куб или восемь соединённых 5-футовых кубов) при наличии достаточного количества материала. Однако, если вы работаете с металлом, камнем или другим минеральным веществом, изготовленный объект может быть не больше среднего (вмещающийся в 5-футовый куб). Качество любого изготовленного предмета зависит от качества сырья.

Этим заклинанием нельзя создавать существа и магические предметы. Вы также не можете использовать его для создания предметов, требующих высокого уровня мастерства, таких как оружие и доспехи, если только у вас нет владения инструментами ремесленника, необходимыми для создания таких объектов.

Изменение формы камня

[Stone Shape]

4 уровень, преобразование
(Друид, жрец, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (мягкая глина)

Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь каменного объекта среднего размера или меньше, либо участка камня не более 5 футов в любом измерении и придаете ему любую форму по своему желанию. Например, вы можете придать большому камню форму оружия, статуи или ларца, либо создать небольшой проход через стену толщиной до 5 футов. Также можно изменить форму каменной двери или её рамы, чтобы запечатать дверь. Объект, который вы создаёте, может содержать до 2 петель и щеколду, но более сложные механические детали невозможны.

Источник лунного света

[Fount of Moonlight]

4 уровень, воплощение
(Бард, друид, круг луны)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Холодный свет окутывает ваше тело на время действия заклинания, излучая яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет ещё на 20 футов.

Пока заклинание активно, вы получаете сопротивление к урону излучением, и ваши рукопашные атаки наносят дополнительный урон излучением 2к6 при попадании.

Кроме того, сразу после того, как вы получаете урон от существа, которого видите в пределах 60 футов от себя, то вы можете совершить реакцию, чтобы заставить существо совершить спасбросок Телосложения. В случае провала, существо получает состояние ослеплённый до конца вашего следующего хода.

Кабинет Морденкайнена

[Mordenkainen's Private Sanctum]

4 уровень, ограждение
(Волшебник)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (тонкий лист свинца)

Длительность: 24 часа

Вы делаете область в пределах дистанции магически защищённой. Область представляет собой куб, который может быть от 5 до 100 футов с каждой стороны. Заклинание действует в течение указанной длительности.

Когда вы накладываете заклинание, то вы решаете, какой тип защиты оно предоставляет, выбирая любые из следующих свойств:

- Звук не может проходить через барьер на краю защищённой области.
- Барьер защищённой области выглядит тёмным и туманным, препятствуя видимости (включая тёмное зрение) через него.
- Сенсоры, созданные заклинаниями прорицания, не могут появляться внутри защищённой области или проходить через барьер на её границе.
- Существа в области не могут быть целью заклинаний прорицания.
- Ничто не может телепортироваться внутрь или наружу защищённой области.
- Межпланарное перемещение заблокировано внутри защищённой области.

Накладывание этого заклинания на одно и то же место каждый день в течение 365 дней делает его постоянным, пока оно не будет рассеяно.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете увеличить размер грани куба на 100 футов за каждый уровень ячейки выше 4.

Каменная кожа

[Stoneskin]

4 уровень, преобразование
(Друид, следопыт, чародей, волшебник, клятва древних)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (алмазная пыль стоимостью 100+ зм, расходуемая заклинанием)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы касаетесь одного согласного существа и до окончания заклинания оно получает сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону.

Леомундов потайной сундук

[Leomund's Secret Chest]

4 уровень, вызов
(Волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (сундук размером 3×2×2 фута, изготовленный из редких материалов стоимостью 5000+ зм, и крошечная реплика сундука, сделанная из тех же материалов, стоимостью 50+ зм)

Длительность: Пока не будет развеяно

Вы скрываете сундук и всё его содержимое на Эфирном плане. Вы должны коснуться сундука и его миниатюрной реплики, которые служат материальными компонентами для заклинания. Сундук может содержать до 12 кубических футов неживого материала (3×2×2 фута).

Пока сундук находится на Эфирном плане, вы можете использовать действие магия и коснуться реплики, чтобы вернуть сундук. Он появляется на незанятой поверхности в пределах 5 футов от вас. Вы можете отправить сундук обратно на Эфирный план, использовав действие магия и коснувшись сундука и реплики.

Через 60 дней существует кумулятивная вероятность 5 процентов в конце каждого дня, что заклинание закончится. Заклинание также заканчивается, если вы накладываете это заклинание снова или если крошечная реплика сундука будет уничтожена. Если заклинание заканчивается и большой сундук находится на Эфирном плане, то сундук остаётся там, доступный вам или кому-либо ещё, кто его найдёт.

Магический глаз

[Arcane Eye]

4 уровень, прорицание
(Волшебник, домен света, драконья кровь)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (мех летучей мыши)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы создаёте невидимый неуязвимый магический глаз в пределах дистанции, который парит в воздухе на время длительности. Вы мысленно воспринимаете зрительную информацию с глаза, у которого обычное зрение и тёмное зрение в пределах 30 футов. Глаз смотрит во всех направлениях.

Вы можете бонусным действием переместить глаз на 30 футов в любом направлении. Глаз может удаляться от вас на любое расстояние, но не может уходить на другие планы существования. Сплошные препятствия блокируют движение глаза, но он может проходить через отверстия диаметром не менее 1 дюйма (2,5 сантиметра).

Мираж

[Hallucinatory Terrain]

4 уровень, иллюзия
(Бард, друид, колдун, волшебник)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: 300 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (гриб)

Длительность: 24 часа

Вы изменяете природную местность в пределах 150-футового куба на другую природную местность по вашему выбору. Таким образом, поле или дорогу можно заставить выглядеть как болото, холм, расселину или другую труднопроходимую или непроходимую местность. Пруд можно сделать похожим на травянистую лужайку, обрыв — на пологий склон, а усыпанный камнями овраг — на широкую и ровную дорогу. Искусственные сооружения, снаряжение и существа в пределах области не изменяются.

Тактильные характеристики местности остаются неизменными, поэтому существа, входящие в эту область, вероятно, заметят иллюзию. Если разница не очевидна на ощупь, то существо, исследующее иллюзию, может выполнить действие изучение, чтобы совершить проверку Интеллекта (Анализ) против Сл. вашего заклинания, чтобы развеять её. Если существо обнаруживает, что местность иллюзорная, то оно видит расплывчатое изображение, наложенное на реальный ландшафт.

Оглушающая кара

[Staggering Smite]

4 уровень, очарование
(Паладин)

Время накладывания: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по существу рукопашным оружием или безоружным ударом.

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Цель получает от этой атаки дополнительно 4к6 урона психической энергией и должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит состояние ошеломлённый до конца вашего следующего хода.

Накладывание более высокой ячейкой. Дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждую ячейку выше 4.

Огненный щит

[Fire Shield]

4 уровень, воплощение
(Друид, волшебник, чародей, домен войны, покровитель исчадие)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек фосфора или светлячок)

Длительность: 10 минут

Призрачное пламя окутывает ваше тело на время действия заклинания, излучая яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет ещё на 10 футов.

Пламя может быть тёплым или холодным щитом по вашему выбору. Тёплый щит даёт вам сопротивление к урону холодом, а холодный щит даёт вам сопротивление к урону огнём.

Кроме того, всякий раз, когда существо в пределах 5 футов от вас попадает по вам рукопашной атакой, щит взрывается пламенем. Нападающий получает 2к8 урона огнём от тёплого щита или 2к8 урона холодом от холодного щита.

Отилюков упругий шар

[Otiluke's Resilient Sphere]

4 уровень, ограждение
(Волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (стеклянная сфера)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Мерцающая сфера окружает большое или меньшее существо или предмет в пределах дистанции. Несогласное существо должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе оно будет заключено в сферу на длительность заклинания.

Ничто (ни физические объекты, ни энергия, ни эффекты других заклинаний) не может проникать через барьер ни внутрь, ни наружу, хотя существо внутри сферы может дышать. Сфера невосприимчива ко всему урону и существо или предмет внутри неё не могут быть повреждены атаками или эффектами, исходящими снаружи, так же как и существо внутри сферы не может повредить что-либо снаружи.

Сфера невесома и достаточно велика, чтобы вместить существо или предмет внутри. Заключённое существо может совершить действие, чтобы толкнуть стены сферы и тем самым катить её со скоростью до половины скорости существа. Аналогично, сферу могут поднять и переместить другие существа.

Заклинание Распад нацеленное на сферу разрушает её, не нанося ущерба тому, что внутри.

Очарование монстра

[Charm Monster]

4 уровень, очарование
(Бард, волшебник, друид, колдун, чародей, драконья кровь)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 1 час

1 существо, которое вы видите в пределах дистанции, совершает спасбросок Мудрости. Оно делает это с преимуществом, если вы или ваши союзники сражаетесь с ним. В случае провала спасброска цель получает состояние очарованный до окончания действия заклинания или до тех пор, пока вы или ваши союзники не нанесёте ей урон. Очарованное существо становится дружественным по отношению к вам. Когда заклинание заканчивается, то цель осознаёт, что была очарована вами.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать 1 дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 4.

Переносящая дверь

[Dimension Door]

4 уровень, вызов
(Бард, волшебник, колдун, чародей, домен обмана, клятва мести, фейский странник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 500 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Вы телепортируетесь в указанное место в пределах дистанции. Вы прибываете точно в желаемую точку. Это может быть место, которое вы видите, которое вы можете представить, или которое вы можете описать, указав расстояние и направление, например, 200 футов прямо вниз или 300 футов вверх на северо-запад под углом 45 градусов.

Вы также можете телепортировать 1 согласное существо. Существо должно находиться в пределах 5 футов от вас во время телепортации, и оно перемещается в пространство в пределах 5 футов от вашего места назначения.

Если вы, другое существо, или оба окажетесь в пространстве, занятом существом или полностью заполненным одним или несколькими объектами, то вы и любое существо, путешествующее с вами, получаете 4к6 урона силовым полем, и телепортация не удаётся.

Подчинение зверя

[Dominate Beast]

4 уровень, очарование
(Друид, следопыт, чародей, покровитель архифея)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

1 существо с типом зверь, которое вы видите в пределах дистанции, совершает спасбросок Мудрости. Оно делает это с преимуществом, если вы или ваши союзники сражаетесь с ним. В случае провала спасброска цель получает состояние очарованный до окончания действия заклинания. Если цель получает урон, то повторяет спасбросок, заканчивая эффект заклинания на себе при успехе.

У вас есть телепатическая связь с очарованной целью, пока вы оба находитесь на одном плане существования. В свой ход вы можете использовать эту связь, чтобы отдавать команды цели (действие не требуется), например, «Атакуй то существо», «Перемести сюда» или «Принеси тот предмет». Цель делает всё возможное, чтобы подчиниться в свой ход. Если она выполняет приказ и не получает от вас дальнейших указаний, то она действует и перемещается по своему усмотрению, сосредотачиваясь на собственной защите.

Вы можете приказать цели совершить реакцию, но для этого вам придется использовать свою собственную реакцию.

Накладывание более высокой ячейкой. Ваша концентрация может длиться дольше при использовании ячейки заклинаний 5 уровня (до 10 минут), 6 уровня (до 1 часа) или 7+ уровня (до 8 часов).

Поиск существа

[Locate Creature]

4 уровень, прорицание
(Бард, жрец, друид, паладин, следопыт, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (мех ищейки)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Опишите или назовите существо, которое вам знакомо. Вы чувствуете направление к местоположению существа, если оно находится в пределах 1000 футов от вас. Если существо движется, то вы знаете направление его движения.

Заклинание может обнаружить конкретное известное вам существо или ближайшее существо определенного вида (например, человека или единорога), если вы видели такое существо вблизи (на расстоянии не более 30 футов) хотя бы 1 раз.

Если описанное или названное вами существо находится в другой форме, например, под воздействием заклинания Окаменение или Полиморф, то это заклинание не может обнаружить существо.

Это заклинание не может обнаружить существо, если слой свинца любой толщины блокирует прямой путь между вами и существом.

Полиморф

[Polymorph]

4 уровень, преобразование
(Бард, волшебник, друид, чародей, круг земли)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кокон гусеницы)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы пытаетесь превратить видимое в пределах дистанции существо в зверя. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости или принять форму зверя на время действия заклинания. Эта форма может быть любым зверем по вашему выбору с показателем опасности, равным или меньшим, чем у цели (или уровнем цели, если у неё нет показателя опасности). Статблок цели заменяется на статблок выбранного зверя, но цель сохраняет своё мировоззрение, черты характера, тип существа, хиты и кость хитов. Смотрите приложение Б для примеров статблоков зверей.

Цель получает количество временных хитов, равное количеству хитов звериной формы. Заклинание заканчивается преждевременно, если у цели не остаётся временных хитов.

Цель ограничена в действиях, которые она может совершать, анатомией своей новой формы, и не может говорить или накладывать заклинания.

Снаряжение цели сливается с новой формой. Существо не может использовать или получать какую-либо выгоду от этого снаряжения.

Предсказание

[Divination]

4 уровень, прорицание
(Друид, волшебник, жрец)

Время накладывания: 1 действие или ритуал

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (ладан стоимостью 25+ зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Это заклинание устанавливает контакт с богом или его слугой. Вы задаёте 1 вопрос о конкретной цели, событии или деятельности, которые должны произойти в течение 7 дней. Мастер даёт честный ответ, который может быть короткой фразой или загадочным стихом. Заклинание не учитывает обстоятельства, которые могут изменить ответ, такие как наложение других заклинаний.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз до завершения продолжительного отдыха, то существует накопительный шанс 25% за каждое использование, начиная со второго, что вы не получите ответ.

Призыв духа аберрации
[Summon Aberration]

4 уровень, вызов
(Колдун, волшебник, покровитель великий древний, аберрантный разум)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (маринованное щупальце и глазное яблоко в сосуде с платиновыми инкрустациями стоимостью 400+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете дух аберрации. Он появляется в незанятом пространстве в пределах видимой дистанции и использует статблок Дух аберрации. При накладывании заклинания выберите тип: бехолдер, иллитид или слаад. Дух — это существо в виде аберрации выбранного типа, что определяет некоторые детали его статблока. Существо исчезает, когда его хиты достигают 0 или когда заклинание заканчивается.

Существо является союзником для вас и ваших союзников. В бою оно действует сразу после вас, но имеет ваш порядок инициативы. Оно подчиняется вашим вербальным командам (вам не требуется тратить действия). Если вы не отдаёте команд, то оно использует действие уклонение и перемещается, чтобы избегать опасности.

Накладывание более высокой ячейкой. Используйте уровень ячейки для параметра «уровень заклинания» в статблоке.

Дух аберрации
[Aberrant Spirit]

Средняя аберрация, нейтральный

КД 11 + уровень заклинания
Хиты 40 + 10 за каждый уровень заклинания выше 4
Скорость
30 фт.; летая 30 фт. (парение; только бехолдер)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	10	+0	+0	**Вын**	15	+2	+2
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	6	-2	-2

Иммунитет психическая энергия
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10
Языки Глубинная речь, понимает известные вам языки
ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Особенности

Регенерация (только слаад). Дух восстанавливает 5 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Шепчущая аура (только иллитид). В начале каждого хода духа, если дух не находится в состоянии недееспособный, он излучает психическую энергию. *Спасбросок Мудрости:* Сл. равна Сл. ваших заклинаний, каждое существо (кроме вас) в пределах 5 футов от духа. *Провал:* 2к6 урона психической энергией.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак, равное половине уровня этого заклинания (округлить в меньшую сторону).

Когти (только слаад). *Рукопашная атака:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1к10 + 3 + уровень заклинания рубящего урона и цель не может восстанавливать хиты до начала следующего хода духа.

Луч из глаз (только бехолдер). *Дальнобойная атака:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, дистанция 150 фт. *Попадание:* 1к8 + 3 + уровень заклинания урона психической энергией.

Психический удар (только иллитид). *Рукопашная атака:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1к8 + 3 + уровень заклинания урона психической энергией.



Дух аберрации, бехолдер.
Художник: Justine Cruz
Оригинал

Дух конструкта
[Construct Spirit]

Средний конструкт, нейтральный

КД 13 + уровень заклинания
Хиты 40 + 15 за каждый уровень заклинания выше 4
Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	10	+0	+0	**Вын**	18	+4	+4
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Сопротивление ядовитый
Иммунитет очарованный, истощённый, испуганный, парализованный, отравленный
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10
Языки понимает известные вам языки
ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Особенности

Нагретое тело (только металл). Существо, которое попадает по духу рукопашной атакой или начинает свой ход, находясь в захвате с духом, получает 1к10 урона огнём.

Каменная летаргия (только камень). Когда существо начинает свой ход в пределах 10 футов от духа, дух может нацелить на него магическую энергию, если видит его. *Спасбросок Мудрости:* Сл. равна Сл. спасброска от ваших заклинаний. *Провал:* До начала своего следующего хода цель не может совершать провоцированные атаки и её скорость уменьшается вдвое.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак, равное половине уровня этого заклинания (округлить в меньшую сторону).

Удар. *Рукопашная атака:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1к8 + 4 + уровень заклинания дробящего урона.

Реакции

Бешеная атака (только глина). *Триггер:* Дух получает урон от существа. *Ответ:* Дух совершает атаку Удар по этому существу, если это возможно, или дух перемещается до половины своей скорости в сторону этого существа, не вызывая провоцированные атаки.

Призыв духа конструкта
[Summon Construct]

4 уровень, вызов
(Волшебник, заводная душа)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (шкатулка стоимостью 400+ зм)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете дух конструкта. Он появляется в незанятом пространстве в пределах видимой дистанции и использует статблок Дух конструкта. При накладывании заклинания выберите материал: глина, металл или камень. Дух — это существо в виде оживлённой статуи (вы определяете внешний вид) из выбранного материала, что определяет некоторые детали его статблока. Существо исчезает, когда его хиты достигают 0 или когда заклинание заканчивается.

Существо является союзником для вас и ваших союзников. В бою оно действует сразу после вас, но имеет ваш порядок инициативы. Оно подчиняется вашим вербальным командам (вам не требуется тратить действия). Если вы не отдаёте команд, то оно использует действие уклонение и перемещается, чтобы избегать опасности.

Накладывание более высокой ячейкой. Используйте уровень ячейки для параметра «уровень заклинания» в статблоке.



Дух конструкта, камень.
Художник: Hector Ortiz
Оригинал

Призыв духа элементаля
[Summon Elemental]

4 уровень, вызов
(Друид, следопыт, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (воздух, камешек, пепел и вода в инкрустированном золотом флаконе стоимостью 400+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете дух элементаля. Он появляется в незанятом пространстве в пределах видимой дистанции и использует статблок Дух элементаля. При накладывании заклинания выберите элемент: воздух, земля, огонь или вода. Дух — это существо в виде двуногого создания в окружении выбранного элемента, что определяет некоторые детали его статблока. Существо исчезает, когда его хиты достигают 0 или когда заклинание заканчивается.

Существо является союзником для вас и ваших союзников. В бою оно действует сразу после вас, но имеет ваш порядок инициативы. Оно подчиняется вашим вербальным командам (вам не требуется тратить действия). Если вы не отдаёте команд, то оно использует действие уклонение и перемещается, чтобы избегать опасности.

Накладывание более высокой ячейкой. Используйте уровень ячейки для параметра «уровень заклинания» в статблоке.

Принуждение
[Compulsion]

4 уровень, очарование
(Бард, клятва славы)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Каждое существо на ваш выбор, которое вы видите в пределах дистанции, должно преуспеть в спасброске Мудрости или оказаться под воздействием состояния очарованный до окончания действия заклинания.

На протяжении длительности заклинания вы можете совершать бонусное действие, чтобы указать направление, горизонтальное по отношению к вам. Каждая очарованная цель должна использовать всю свою скорость для передвижения в этом направлении в свой следующий ход, выбирая самый безопасный путь. После того как существо переместится таким образом, оно повторяет спасбросок. При успешном спасброске заклинание для этого существа заканчивается.

Дух элементаля
[Elemental Spirit]

Средний элементаль, нейтральный

КД 11 + уровень заклинания

Хиты 50 + 10 за каждый уровень заклинания выше 4

Скорость
40 фт.; копая 40 фт. (только земля); летая 40 фт. (парит; только воздух); плавая 40 фт. (только вода)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	15	+2	+2	**Вын**	17	+3	+3
Инт	4	-3	-3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	16	+3	+3

Сопротивление кислотный (только вода), электрический и звуковой (только воздух), колющий и режущий (только земля)

Иммунитет огненный (только огонь), ядовитый; истощённый, парализованный, окаменевший, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки Первичный, понимает известные вам языки

ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Особенности

Аморфный (только воздух, огонь и вода). Дух может перемещаться сквозь пространство шириной не менее 1 дюйма, не считая его труднопроходимой местностью.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак Удар, равное половине уровня этого заклинания (округлить в меньшую сторону).

Удар. *Рукопашная атака:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1к10 + 4 + уровень заклинания дробящего (только земля) урона холодом (только вода), электричеством (только воздух) или огнём (только огонь).

Свобода перемещения
[Freedom of Movement]

4 уровень, ограждение
(Бард, жрец, друид, следопыт, круг земли, домен войны, клятва преданности, клятва славы, заводная душа)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кожаный ремешок)

Длительность: 1 час

Вы касаетесь согласного существа. На время действия заклинания перемещение цели не снижается от труднопроходимой местности, а заклинания и другие магические эффекты не могут уменьшить скорость цели или наложить на неё состояние парализованный или опутанный. Цель также получает скорость плавания, равную её обычной скорости.

Кроме того, цель может потратить 5 футов перемещения, чтобы автоматически освободиться от немагических оков, такие как кандалы или состояние схваченный от другого существа.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать 1 дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 4.



Полуросли́к жрец защищается от голодного ворга заклинанием Страж веры. Художник: Irina Nordsol Kuzmina Оригинал

Смятение

[Confusion]

4 уровень, очарование
(Бард, волшебник, друид, чародей, домен обмана, покровитель великий древний)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (3 ореховые скорлупки)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Каждое существо в 10-футовой сфере с центром в точке, выбранной вами в пределах дистанции, должно успешно совершить спасбросок Мудрости, иначе цель не сможет совершать бонусные действия или реакции и должна бросить 1к10 в начале каждого своего хода, чтобы определить свое поведение на этот ход, используя таблицу ниже.

1к10	Поведение на ход
1	Цель не совершает действия и использует всё своё перемещение, чтобы двигаться. Бросьте 1к4, чтобы определить направление: 1 — север, 2 — восток, 3 — юг, 4 — запад.
2-6	Цель не двигается и не совершает действия.
7-8	Цель не двигается и совершает действие атака, чтобы совершить одну рукопашную атаку против случайного существа в пределах досягаемости. Если в пределах досягаемости никого нет, цель не совершает действия.
9-10	Цель выбирает свое поведение.

В конце каждого своего хода пораженная цель повторяет спасбросок, заканчивая действие заклинания на себе при успехе.

Накладывание более высокой ячейкой. Радиус сферы увеличивается на 5 футов за каждый уровень ячейки выше 4.

Стена огня

[Wall of Fire]

4 уровень, воплощение
(Друид, волшебник, чародей, домен света, покровитель небожитель, покровитель исчадие)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек угля)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаёте стену огня на твёрдой поверхности в пределах дистанции. Вы можете сделать стену длиной до 60 футов, высотой 20 футов и толщиной 1 фут, либо кольцевую стену диаметром до 20 футов, высотой 20 футов и толщиной 1 фут. Стена является непрозрачной и существует на протяжении всего времени действия заклинания.

Когда стена появляется, каждое существо в её области должно совершить спасбросок Ловкости. При провале оно получает 5к8 урона огнём, при успехе – половину этого урона.

1 сторона стены, выбранная вами при накладывании заклинания, наносит 5к8 урона огнём каждому существу, которое заканчивает свой ход в пределах 10 футов от этой стороны или внутри стены. Существо также получает этот урон, если впервые за ход входит в стену или заканчивает ход в её пределах. Другая сторона стены урона не наносит.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 4.



Человек жрец накладывает Воскрешение, чтобы вернуть павшего товарища к жизни.
Художник: Polar Engine
Оригинал

Страж веры

[Guardian of Faith]

4 уровень, вызов
(Жреи, покровитель небожитель, клятва преданности)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: Вербальный
Длительность: 8 часов

Большой призрачный страж появляется и парит на протяжении действия заклинания в незанятом пространстве, которое вы видите в пределах дистанции. Страж занимает это пространство и является неуязвимым, принимая форму, соответствующую вашему божеству или пантеону.

Любой враг, который впервые перемещается в пространство в пределах 10 футов от стража за ход или начинает свой ход там, совершает спасбросок Ловкости, получая 20 урона излучением при провале или половину этого урона при успехе. Страж исчезает, когда нанесёт в общей сложности 60 урона.

Усыхание

[Blight]

4 уровень, некромантия
(Друид, волшебник, колдун, чародей, круг земли)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: Мгновенная

Существо, которое вы видите в пределах дистанции заклинания, совершает спасбросок Телосложения, получая 8к8 урона некротической энергией в случае провала или половину этого урона в случае успеха. Существа с типом растение автоматически проваливают этот спасбросок.

Если цель — немагическое растение, не являющееся существом (например, дерево или куст), то оно не совершает спасбросок; а просто засыхает и умирает.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 4.



Волшебник Эвард призывает своё печально известное заклинание Эвардовы чёрные щупальца, чтобы преподать урок безрассудным бандитам. Художник: Craig Spearing Оригинал

Цепкая лоза

[Grasping Vine]

4 уровень, вызов
(Друид, следопыт)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы вызываете лозу, которая вырастает из поверхности в незанятом пространстве, которое вы видите в пределах дистанции. Лоза существует на протяжении действия заклинания.

Совершите *рукопашную атаку заклинанием* по существу в пределах 30 футов от лозы. При попадании цель получает 4к8 дробящего урона и притягивается на 30 футов к лозе; если цель огромного или меньшего размера, она получает состояние схваченный (Сл. высвобождения равна вашему Сл. спасброска заклинания). Лоза может захватить только одно существо за раз и вы можете заставить лозу отпустить схваченное существо (не требует действия).

Бонусным действием на ваших последующих ходах вы можете повторить атаку по существу в пределах 30 футов от лозы.

Накладывание более высокой ячейкой. Количество существ, которых может схватить лоза, увеличивается на одно за каждый уровень ячейки выше 4.

Эвардовы чёрные щупальца

[Evard's Black Tentacles]

4 уровень, вызов
(Волшебник, аберрантный разум)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (щупальце)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Чёрные извивающиеся щупальца заполняют квадрат на полу с длиной стороны 20 футов, который вы видите в пределах дистанции. Во время длительности заклинания эти щупальца делают местность труднопроходимой.

Каждое существо в квадрате совершает спасбросок Силы, получая 3к6 урона ядом и состояние опутанный до окончания длительности заклинания при неудачном спасброске. Существо также должно совершить этот спасбросок, когда перемещается в область квадрата или завершает свой ход в нём. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Опутанное щупальцами существо может действием совершить проверку Силы (Атлетика) против Сл. ваших заклинаний, заканчивая состояние опутанный на себе при успехе.

5 уровень

Быстрый колчан

[Swift Quiver]

5 уровень, преобразование
(Следопыт)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: на себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (колчан стоимостью 1+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Когда вы накладываете это заклинание и бонусным действием до его окончания, вы можете совершить 2 атаки из оружия, стреляющего стрелами или болтами, такого как длинный лук или лёгкий арбалет. Заклинание магически создаёт боеприпасы для каждой атаки. Каждая стрела или болт, созданные заклинанием, наносят урон, как немагический боеприпас своего типа, и исчезают сразу после попадания или промаха.

Величественное присутствие Йоланды

[Yolande's Regal Presence]

5 уровень, очарование
(Бард, волшебник, клятва славы)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (миниатюрная диадема)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы окружаете себя неземной величественностью в 10-футовой эманации. Каждый раз, когда эманация входит в пространство существа, которое вы можете видеть, или когда существо, которое вы видите, входит в эманацию или заканчивает свой ход в ней, вы можете заставить это существо совершить спасбросок Мудрости. При провале цель получает 4к6 урона психической энергией и получает состояние лежащий ничком, а также вы можете оттолкнуть её на расстояние до 10 футов. При успешном спасброске цель получает только половину урона. Существо совершает этот спасбросок только 1 раз за ход.

Воскрешение

[Raise Dead]

5 уровень, некромантия
(Бард, жрец, паладин)

Время накладывания: 1 час

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (алмаз стоимостью 500+ зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь мёртвого существа, которое умерло не более 10 дней назад и не являлось нежитью в момент смерти.

Существо возвращается к жизни с 1 хитом. Это заклинание также нейтрализует любые яды, воздействовавшие на существо в момент его смерти.

Это заклинание закрывает все смертельные раны, но не восстанавливает недостающие части тела. Если у существа отсутствуют части тела или органы, необходимые для выживания (например, голова), то заклинание автоматически проваливается.

Возвращение из мёртвых — тяжёлое испытание. Цель получает штраф -4 ко всем Тестам к20. Каждый раз, когда цель завершает продолжительный отдых, то штраф уменьшается на 1, пока не станет равен 0.

Вызов залпа

[Conjure Volley]

5 уровень, вызов
(Следопыт)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (рукопашное или дальнобойное оружие стоимостью 1+ мм)

Длительность: Мгновенная

Вы взмахиваете оружием, используемым для наложения заклинания, и выбираете точку в пределах дистанции. Сотни подобных друг другу призрачных оружий (или соответствующих этому оружию боеприпасов) падают залпом и затем исчезают. Каждое существо на ваш выбор, которое вы видите в цилиндре с 40-футовым радиусом и 20-футовой высотой, с центром на этой точке, совершает спасбросок Ловкости. Существо получает 8к8 урона силовым полем при провале или половину этого урона при успехе.

Вызов элементаля

[Conjure Elemental]

5 уровень, вызов
(Друид, волшебник, круг моря)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы вызываете большого, неосязаемого духа с Планов стихий, который появляется в незанятом пространстве в пределах дистанции. Выберите стихию духа, которая определяет тип его урона: воздух (электрический), земля (звуковой), огонь (огненный) или вода (холодный). Дух существует на протяжении действия заклинания.

Каждый раз, когда существо, которое вы видите, входит в пространство духа или начинает свой ход в пределах 5 футов от духа, то вы можете заставить это существо совершить спасбросок Ловкости, если дух не опутал какое-либо другое существо. При провале цель получает 8к8 урона тип которого зависит от типа духа и она получает состояние опутанный до конца действия заклинания. В начале каждого своего хода опутанное существо повторяет спасбросок. При провале цель получает 4к8 урона тип которого зависит от типа духа. При успешном спасброске цель не опутана духом.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 2к8 за каждый уровень ячейки выше 5.

Высшее восстановление

[Greater Restoration]

5 уровень, ограждение
(Бард, жрец, друид, паладин, следопыт, домен жизни, покровитель небожитель, заводная душа)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (алмазная пыль стоимостью не менее 100 зм, расходуемая заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь существа и магически снимаете с него 1 из следующих эффектов:

- 1 степень истощения
- Состояние очарованный или окаменевший
- Проклятие, включая настройку цели на проклятый магический предмет
- Любое уменьшение одной из характеристик цели
- Любое уменьшение максимума хитов цели



Волшебник Бигби накладывает своё фирменное заклинание Длань Бигби, чтобы ему не мешали в исследованиях.
Художник: Brian Valeza
Оригинал

Длань Бигби

[Bigby's Hand]

5 уровень, воплощение (Волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (яичная скорлупа и перчатка)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаёте руку большого размера из мерцающей магической энергии в свободном пространстве, которое вы видите в пределах дистанции. Рука существует на протяжении длительности заклинания и двигается по вашему приказу, имитируя движения вашей собственной руки.

Рука — это объект с КД 20 и Хитами, равными вашему максимальному количеству Хитов. Если хиты руки опускается до 0, заклинание заканчивается. Рука не занимает пространство, в котором находится.

Когда вы накладываете заклинание и бонусным действием на ваших последующих ходах, вы можете переместить руку на расстояние до 60 футов и вызвать одно из следующих действий:

Сжатый кулак. Рука наносит удар по цели в пределах 5 футов от неё. Совершите рукопашную атаку заклинанием. При попадании цель получает 5к8 урона силовым полем.

Могучая длань. Рука пытается толкнуть существо огромного или меньшего размера в пределах 5 футов от неё. Цель должна преуспеть в спасброске Силы, иначе рука толкает её на 5 футов плюс количество футов, равное модификатору вашей заклинательной характеристики, умноженному на 5. Рука движется вместе с целью, оставаясь в пределах 5 футов от неё.

Сжимающая длань. Рука пытается схватить существо огромного или меньшего размера в пределах 5 футов от неё. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе цель получает состояние схваченный, со Сл. освобождения, равной Сл. спасброска ваших заклинаний. Пока рука держит цель, вы можете бонусным действием заставить руку сжать её, нанося дробящий урон цели в размере 4к6 плюс ваш модификатор заклинательной характеристики.

Преграждающая длань. Рука предоставляет вам укрытие на половину от атак и других эффектов, которые исходят из её пространства или проходят через него. Кроме того, её пространство считается труднопроходимой местностью для ваших врагов.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон от Сжатого кулака увеличивается на 2к8 и урон от Сжимающей длани увеличивается на 2к6 за каждый уровень ячейки заклинания выше 5го.

Древесный путь

[Tree Stride]

5 уровень, вызов
(Друид, следопыт, круг земли, клятва древних)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы получаете способность входить в дерево и перемещаться через него в другое дерево того же вида в пределах 500 футов. Оба дерева должны быть живыми и не меньше вашего размера. Вам нужно использовать 5 футов перемещения, чтобы войти в дерево. Вы мгновенно узнаете местоположение всех других деревьев того же вида в пределах 500 футов и перемещением можете либо пройти в одно из этих деревьев, либо выйти из дерева, в котором находитесь. Вы оказываетесь в выбранной вами точке в пределах 5 футов от дерева назначения, используя ещё 5 футов перемещения. Если у вас не осталось перемещения, то вы оказываетесь в пределах 5 футов от дерева, в которое вошли.

Вы можете использовать эту способность транспортировки только 1 раз за каждый ваш ход. Вы должны завершать каждый ход вне дерева.

Заражение

[Contagion]

5 уровень, некромантия
(Друид, жрец)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: 7 дней

Ваше касание накладывает магическое заражение. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения или получить 11к8 урона некротической энергией и состояние отравленный. Также выберите одну характеристику при накладывании заклинания. Пока цель отравлена, она имеет помеху на спасброски, связанные с выбранной характеристикой.

Цель должна повторять спасбросок в конце каждого своего хода до тех пор, пока не наберёт 3 успеха или 3 провала. Если цель преуспела в 3 спасбросках, то заклинание заканчивается на ней. Если цель провалила 3 раза, то заклинание действует на неё в течение 7 дней.

Каждый раз, когда отравленная цель получает эффект, который должен снять состояние отравленный, цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе состояние отравленного не заканчивается.

Знание легенд

[Legend Lore]

5 уровень, прорицание
(Бард, жрец, волшебник, клятва славы, драконья кровь)
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: На себя
Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (благовония стоимостью 250+ зм, которые расходуются заклинанием, и 4 пластинки из слоновой кости стоимостью 50+ зм каждая)
Длительность: Мгновенная

Назовите или опишите известного человека, место или объект. Заклинание вызывает в вашем разуме краткое изложение значимой информации о предмете, как описывает Мастер.

Эта информация может состоять из важных деталей, забавных откровений или даже секретных сведений, которые ранее не были широко известны. Чем больше информации вы уже знаете о предмете, тем более точную и детализированную информацию вы получаете. Эта информация точна, но может быть изложена в иносказательной форме или поэтическом языке, как решит Мастер.

Если выбранный вами предмет не является действительно известным, то вы слышите печальные музыкальные ноты, сыгранные на тромбоне, и заклинание проваливается.

Изгоняющая кара

[Banishing Smite]

5 уровень, вызов
(Паладин)
Время накладывания: Бонусное действие, которое вы совершаете сразу после попадания по существу рукопашным оружием или безоружным ударом.
Дистанция: На себя
Компоненты: Вербальный
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Цель, поражённая этим броском атаки, получает от этой атаки дополнительно 5к10 урона силовым полем. Если после атаки у цели остаётся 50 хитов или меньше, то она должна совершить спасбросок Харизмы или быть перемещённой на безвредный демиплан на время длительности заклинания. Находясь там, цель находится в состоянии недееспособный. Когда заклинание заканчивается, цель возвращается на место, откуда исчезла, или в ближайшее свободное пространство, если исходное место занято.

Изменение памяти

[Modify Memory]

5 уровень, очарование
(Бард, волшебник, домен обмана, покровитель великий древний)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы пытаетесь изменить воспоминания другого существа. 1 существо, которое вы видите в пределах дистанции, совершает спасбросок Мудрости. Если вы сражаетесь с существом, то оно совершает этот спасбросок с преимуществом. В случае провала цель получает состояние очарованный на время действия заклинания. Пока существо очаровано таким образом, то оно также получает состояние недееспособный и не осознает окружающую обстановку, хотя может вас слышать. Если цель получает любой урон или становится целью другого заклинания, то это заклинание заканчивается и воспоминания не изменяются.

Пока это очарование действует, вы можете изменить воспоминания цели об одном событии, которое произошло в течение последних 24 часов и длилось не более 10 минут. Вы можете полностью стереть память об этом событии, позволить цели вспомнить всё с потрясающей точностью, изменить детали этого события или создать новое воспоминание.

Вы должны произносить цели описания, как её воспоминания изменяются, и она должна понимать ваш язык, чтобы измененные воспоминания укоренились. Её разум заполняет любые пробелы в деталях вашего описания. Если заклинание заканчивается до того, как вы завершите описание измененных воспоминаний, то память существа не изменяется. В противном случае измененные воспоминания закрепляются, когда заклинание заканчивается.

Изменённая память не обязательно влияет на поведение существа, особенно если воспоминание противоречит его естественным склонностям, мировоззрению или убеждениям. Нелогичная изменённая память, такая как ложное воспоминание о том, как существо наслаждалось плаванием в кислоте, отвергается как дурной сон. Мастер может решить, что изменённая память слишком бессмысленна, чтобы повлиять на существо.

Заклинания Снятие проклятья или Высшее восстановление, наложенные на цель, восстанавливают истинную память существа.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете изменить воспоминания цели о событии, которое произошло до 7 дней назад (ячейка 6 уровня), 30 дней назад (ячейка 7 уровня), 365 дней назад (ячейка 8 уровня) или в любое время в прошлом существа (ячейка 9 уровня).



Ледяной волшебник Отилюк поражает монстров Конусом холода. Художник: Randy Vargas Оригинал

Конус холода

[Cone of Cold]

5 уровень, воплощение
(Друид, волшебник, чародей, круг земли)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (небольшой кристаллический или стеклянный конус)

Длительность: Мгновенная

Вы испускаете поток холодного воздуха. Каждое существо в конусе 60 футов, исходящем от вас, должно совершить спасбросок Телосложения, получая 8к8 урона холодом при провале спасброска или половину этого урона при успешном спасброске. Существо, убитое этим заклинанием, становится замороженной статуей до тех пор, пока не растает.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 5.

Круг силы

[Circle of Power]

5 уровень, ограждение
(Волшебник, жрец, паладин)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Аура исходит от вас эманацией в радиусе 30 футов на время длительности заклинания. Находясь в ауре, вы и ваши союзники совершаете с преимуществом спасброски против заклинаний и других магических эффектов. Если существо, находящееся под воздействием ауры, совершает спасбросок против заклинания или магического эффекта, который позволяет получить половину урона при успешном спасброске, то оно не получает урона при успешном спасброске.

Круг телепортации

[Teleportation Circle]

5 уровень, вызов
(Бард, волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 10 футов

Компоненты: Вербальный, материальный (редкие чернила стоимостью 50+ зм, расходуемые заклинанием)

Длительность: 1 раунд

Когда вы накладываете это заклинание, вы рисуете круг радиусом 5 футов на земле, украшенный символами, которые связывают ваше местоположение с постоянным кругом телепортации, последовательность символов которого вам известна, и который находится на том же плане существования, что и вы. Мерцающий портал открывается внутри нарисованного круга и остаётся открытым до конца вашего следующего хода. Любое существо, вошедшее в портал, мгновенно оказывается в пределах 5 футов от целевого круга или на ближайшем свободном месте, если пространство занято.

Многие крупные храмы, гильдии и другие важные места имеют постоянные круги телепортации. Каждый круг включает уникальную последовательность символов — строка знаков, расположенных в определённом порядке.

Когда вы впервые получаете способность накладывать это заклинание, вы узнаёте последовательности символов для 2 мест на Материальном плане, определяемых Мастером. Вы можете изучить дополнительные последовательности символов во время ваших приключений. Вы можете запомнить новую последовательность символов, изучив её в течение 1 минуты.

Вы можете создать постоянный круг телепортации, накладывая это заклинание в одном и том же месте каждый день в течение 365 дней.



Заклинание Наблюдение помогает гному барду поддерживать связь с друзьями и семьёй по всему миру.
Художник: Gaboleps
Оригинал

Ментальная связь Рэри

[Rary's Telepathic Bond]

5 уровень, прорицание
(Бард, волшебник, аберрантный разум)

Время накладывания: 1 действие или ритуал

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (2 яйца)

Длительность: 1 час

Вы создаёте телепатическую связь между 8 согласными существами на ваш выбор в пределах досягаемости. Существа, которые не могут общаться ни на одном языке, не подпадают под действие этого заклинания.

Пока заклинание активно, цели могут телепатически общаться посредством этой связи, даже если у них нет общего языка. Общение возможно на любом расстоянии, но оно не может простираться на другие планы существования.

Множественное лечение ран

[Mass Cure Wounds]

5 уровень, ограждение
(Бард, жрец, друид, круг луны, домен жизни)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Волна целительной энергии распространяется от точки, которую вы видите в пределах дистанции. Выберите до 6 существ в сфере радиусом 30 футов с центром в этой точке. Каждое из выбранных существ восстанавливает количество хитов, равное 5к8 + ваш модификатор заклинательной характеристики.

Накладывание более высокой ячейкой. Лечение увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 5.

Наблюдение

[Scrying]

5 уровень, прорицание
(Бард, друид, жрец, колдун, волшебник, домен света, клятва мести)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (фокусировка стоимостью 1000+ зм, такой как хрустальный шар, зеркало или резервуар, наполненный водой)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы можете видеть и слышать существо, которое выбираете, находящееся на том же плане, что и вы. Цель совершает спасбросок Мудрости, который модифицируется (см. таблицы ниже) в зависимости от того, насколько хорошо вы знаете цель и какой физической связью обладаете с ней. Цель не знает, против чего делает спасбросок, только ощущает беспокойство.

Ваше знание о цели	Мод.
Со слов (слышали о цели)	+5
Личное (встречались с целью)	+0
Тесное (хорошо знаете цель)	-5

У вас есть	Мод.
Изображение или подобное	-2
Одежда или другая собственность	-4
Часть тела, локон волос или кусочек ногтя	-10

При успешном спасброске цель не подвергается воздействию и вы не можете использовать это заклинание на неё повторно в течение 24 часов.

При провале спасброска заклинание создаёт невидимый и неосязаемый сенсор в пределах 10 футов от цели. Вы можете видеть и слышать через сенсор так, как если бы находились на месте. Сенсор движется вместе с целью, оставаясь в пределах 10 футов от неё на протяжении всего времени действия заклинания. Если кто-то может видеть сенсор, то он выглядит как светящийся шар размером с кулак.

Вместо нацеливания на существо, вы можете выбрать местоположение, которое видели ранее. В этом случае сенсор появляется в выбранном месте и не движется.

Нашествие насекомых

[Insect Plague]

5 уровень, вызов
(Друид, жрец, чародей, круг земли, покровитель исчадие)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 300 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (саранча)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Рой саранчи заполняет сферу радиусом 20 футов с центром в точке, которую вы выбираете в пределах дистанции. Сфера остаётся на время длительности заклинания, и её область становится слегка заслонённой и труднопроходимой местностью.

Когда рой появляется, то каждое существо в его пределах совершает спасбросок Телосложения, получая 4к10 колющего урона при неудачном спасброске или половину этого урона при успешном. Существо также совершает этот спасбросок, когда впервые за ход входит в область действия заклинания или заканчивает там свой ход. Существо совершает этот спасбросок только 1 раз за ход.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 5.

Небесный огонь

[Flame Strike]

5 уровень, воплощение
(Жрец, домен света, клятва преданности)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (щепотка серы)

Длительность: Мгновенная

Вертикальный столб ослепительного огня с ревом нисходит сверху. Каждое существо в цилиндре с центром в пределах дистанции с 10-футовым радиусом и 40-футовой высотой совершает спасбросок Ловкости. При провале спасброска существо получает 5к6 урона огнём и 5к6 урона излучением или половину этого урона при успешном спасброске.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон огнём и урон излучением увеличиваются на 1к6 за каждую ячейку выше 5.

Обет

[Geas]

5 уровень, очарование
(Бард, жрец, друид, паладин, волшебник, покровитель исчадие)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: 30 дней

Вы отдаёте вербальный приказ существу, которое видите в пределах дистанции, приказывая ему выполнить некую услугу или воздержаться от действия или курса действий, по вашему выбору. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе она получает состояние очарованный на время действия заклинания. Цель автоматически преуспевает, если не понимает ваш приказ.

Пока существо очаровано, оно получает 5к10 урона психической энергией, если действует прямо противоположно вашему приказу. Этот урон наносится не более 1 раза в день.

Вы можете отдать любой приказ, кроме тех, которые приведут к неминуемой смерти. Если вы отдаёте самоубийственный приказ, то заклинание заканчивается.

Заклинания Снятие проклятья, Высшее восстановление или Желание прекращают действие этого заклинания.

Накладывание более высокой ячейкой. Если вы используете ячейку 7 или 8 уровня, то длительность увеличивается до 365 дней. Если вы используете ячейку 9 уровня, заклинание действует до тех пор, пока не будет прекращено одним из вышеупомянутых заклинаний.

Облако смерти

[Cloudkill]

5 уровень, вызов
(Чародей, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаёте сферу с радиусом 20 футов из жёлто-зелёного тумана с центром в точке, выбранной вами в пределах дистанции. Туман существует всё время действия заклинания или до тех пор, пока сильный ветер (например, созданный с помощью заклинания Порыв ветра) не рассеет его, завершив заклинание. Область действия заклинания становится сильно заслонённой.

Каждое существо в сфере совершает спасбросок Телосложения, получая 5к8 урона ядом при неудачном спасброске или половину этого урона при успехе. Существо также должно совершить этот спасбросок, когда сфера перемещается в его область и когда оно входит в сферу или завершает свой ход в ней. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Сфера перемещается на 10 футов от вас в начале каждого вашего хода.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 5.

Общение
[Commune]

5 уровень, прорицание
(Жрец, клятва преданности)

Время накладывания: 1 минута или ритуал

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (ладан)

Длительность: 1 минута

Вы связываетесь со своим божеством или его представителем и задаёте до 3 вопросов, на которые можно ответить «да» или «нет». Вы должны задать вопросы до окончания длительности заклинания. На каждый вопрос вы получаете корректный ответ.

Божественные создания не всегда всеведущи, поэтому вы можете получить ответ «неясно», если вопрос находится вне компетенции божества. Если односложный ответ может ввести в заблуждение или противоречит интересам божества, то Мастер может выдать короткую фразу.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз до завершения продолжительного отдыха, то существует накопительный шанс 25% за каждое использование, начиная со второго, что вы не получите ответ.

Жаровня, оживлённая заклинанием Оживление вещей. Художник: David Auden Nash Оригинал



Оживлённый предмет
[Animated Object]

Огромный или меньше конструкт, без мировоззрения

КД 15

Хиты 10 (среднее и меньше), 20 (большое), 40 (огромное)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	10	+0	+0	**Вын**	10	+0	+0
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	3	-4	-4	**Хар**	1	-5	-5

Иммунитет ядом, психической энергией; очарованный, истощённый, испуганный, парализованный, отравленный

Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 6

Языки Понимает языки, которые вы знаете

ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Действия

Удар. *Рукопашная атака:* бонус к попаданию равен вашему бонусу атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. *Попадание:* урон силовым полем равный 1к4 + 3 (для среднего и меньше), 2к6 + 3 + ваш модификатор заклинательной характеристики (для большого), или 2к12 + 3 + ваш модификатор заклинательной характеристики (для огромного).

Общение с природой
[Commune with Nature]

5 уровень, прорицание
(Друид, следопыт, клятва древних)

Время накладывания: 1 минута или ритуал

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы общаетесь с духами природы и получаете знание о ближайшей территории. На открытой местности заклинание даёт вам знание о территории в пределах 3 миль от вас. В пещерах и других природных подземных локациях радиус ограничен 300 футами. Заклинание не действует в местах, где природа была заменена на строительные конструкции, такие как замки и поселения.

Выберите 3 из следующих фактов; вы узнаёте эти факты в пределах области действия заклинания:

- Расположение поселений
- Расположение порталов на другие планы
- Расположение 1 существа с ПО 10+ (на выбор Мастера), которое является небожителем, элементалем, феей, исчадием или нежитью
- Наиболее распространённый вид растений, минералов или зверей (вы выбираете, о чём узнать)
- Расположение водоёмов

Например, вы можете определить местоположение мощного монстра в области, местоположение водоёмов и местоположение любых поселений.

Оживление вещей
[Animate Objects]

5 уровень, преобразование
(Бард, волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

По вашему приказу оживают предметы. Выберите несколько немагических предметов в пределах дистанции, которые никто не несёт и не носит, которые не прикреплены к поверхности, и не громадные. Максимальное количество предметов равно модификатору вашей заклинательной характеристики. Для этого количества, средний или меньше предмет считается за 1, большой предмет считается за 2, а огромный предмет считается за 3.

Все цели оживают, у них вырастают ноги, и они становятся конструктами, которые используют статблок Оживлённого предмета (см. далее). Эти существа находятся под вашим контролем пока это заклинание активно или пока их хиты не уменьшатся до 0. Каждое существо, которое вы оживили этим заклинанием, является союзником для вас и ваших союзников. В бою оно разделяет вашу инициативу и совершает свой ход сразу после вас.

Пока это заклинание активно, вы можете бонусным действием мысленно отдать приказ существу, которое оживили этим заклинанием, если оно находится в пределах 500 футов от вас (если вы контролируете несколько существ, то вы можете отдавать один и тот же приказ любому количеству из них одновременно). Если вы не отдадите команду, то существо будет использовать действие уклонение и двигаться только чтобы избежать вреда. Когда хиты существа опускаются до 0, оно возвращается в форму предмета, и оставшийся урон переносится на эту форму.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон атаки Удар увеличивается на 1к4 (у среднего существа и меньше), 1к6 (у большого существа) или 1к12 (у огромного существа) за каждый уровень ячейки выше 5.

Планарные узы
[Planar Binding]

5 уровень, ограждение
(Бард, жрец, друид, колдун, волшебник)

Время накладывания: 1 час

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (драгоценный камень стоимостью 1000+ зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: 24 часа

Вы пытаетесь обязать небожителя, элементаля, фею или исчадие служить вам. Существо должно находиться в пределах дистанции на протяжении всего накладывания заклинания. Как правило, существо сначала призывается в центр заклинания Магический круг с обратным направлением, чтобы удержать цель, пока это заклинание накладывается. По завершении накладывания цель должна совершить спасбросок Харизмы или быть обязанной вам служить на время длительности заклинания. Если существо было призвано или создано другим заклинанием, то длительность другого заклинания продлевается до длительности этого заклинания.

Обязанное существо должно выполнять ваши команды в меру своих возможностей. Вы можете приказать существу сопровождать вас в приключении, охранять место или доставить сообщение. Если существо враждебно, то оно будет стремиться извратить ваши команды, чтобы достичь своих целей. Если существо выполнит ваши команды до окончания заклинания, то оно вернется к вам, чтобы сообщить об этом, если вы находитесь на одном плане бытия. Если вы находитесь на другом плане, то оно возвращается на место, где вы его связали, и остается там до окончания действия заклинания.

Накладывание более высокой ячейкой. Длительность увеличивается при использовании ячейки 6 уровня (10 дней), 7 уровня (30 дней), 8 уровня (180 дней) и 9 уровня (366 дней).

Подчинение личности
[Dominate Person]

5 уровень, очарование
(Бард, волшебник, чародей, домен обмана, покровитель архифея)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

1 гуманоид, которого вы видите в пределах дистанции, совершает спасбросок Мудрости. Он делает это с преимуществом, если вы или ваши союзники сражаетесь с ним. В случае провала спасброска цель получает состояние очарованный до окончания действия заклинания. Когда цель получает урон, то повторяет спасбросок, заканчивая эффект заклинания на себе при успехе.

У вас есть телепатическая связь с очарованной целью, пока вы оба находитесь на одном плане существования. В свой ход вы можете использовать эту связь, чтобы отдавать команды цели (действие не требуется), например, «Атакуй то существо», «Перемести сюда» или «Принеси тот предмет». Цель делает всё возможное, чтобы подчиниться в свой ход. Если она выполняет приказ и не получает от вас дальнейших указаний, то она действует и перемещается по своему усмотрению, сосредотачиваясь на собственной защите.

Вы можете приказать цели совершить реакцию, но для этого вам придется использовать свою собственную реакцию.

Накладывание более высокой ячейкой. Ваша концентрация может длиться дольше при использовании ячейки 6 уровня (до 10 минут), 7 уровня (до 1 часа), 8+ уровня (до 8 часов).

Преграда жизни
[Antilife Shell]

5 уровень, ограждение
(Друид)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Аура распространяется от вас в пределах 10-футовой эманации на всю длительность заклинания. Аура не позволяет существам, кроме конструктов и нежити, проникнуть внутрь полностью или частично. Подвергшееся воздействию существо может использовать заклинания или совершать атаки дальнобойным оружием или оружием со свойством досягаемость через барьер.

Если вы перемещаетесь так, что существо под воздействием заклинания вынуждено пройти сквозь барьер, то заклинание заканчивается.

Призыв духа дракона
[Summon Dragon]

5 уровень, вызов
(Волшебник, драконья кровь)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (предмет с изображением дракона стоимостью 500+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете дух дракона. Он появляется в незанятом пространстве в пределах видимой дистанции и использует статблок Дух дракона. Существо исчезает, когда его хиты достигают 0 или когда заклинание заканчивается.

Существо является союзником для вас и ваших союзников. В бою оно действует сразу после вас, но имеет ваш порядок инициативы. Оно подчиняется вашим вербальным командам (вам не требуется тратить действия). Если вы не отдаёте команд, то оно использует действие уклонение и перемещается, чтобы избегать опасности.

Накладывание более высокой ячейкой. Используйте уровень ячейки для параметра «уровень заклинания» в статблоке.



Дух дракона, холод.
Художник: Polar Engine
Оригинал

Дух дракона
[Draconic Spirit]

Большой дракон, нейтральный

КД 14 + уровень заклинания
Хиты 50 + 10 за каждый уровень заклинания выше 5
Скорость 30 фт., летая 60 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	14	+2	+2	**Вын**	17	+3	+3
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	14	+2	+2

Сопротивление кислотный, холодный, огненный, электрический, ядовитый
Иммунитет очарованный, испуганный, отравленный
Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 12
Языки Драконий, понимает известные вам языки
ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Особенности

Общее сопротивление. Когда вы призываете духа, выберите 1 из его сопротивлений. У вас будет сопротивление к выбранному типу урона до окончания действия заклинания.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак Разрывание, равное половине уровня этого заклинания (округлить в меньшую сторону), и использует Оружие дыхания.

Разрывание. *Рукопашная атака:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 1к6 + 4 + уровень заклинания дробящего урона.

Оружие дыхания. *Спасбросок Ловкости:* Сл. равна Сл. вашего спасброска от заклинаний, каждое существо в конусе 30 футов. *Провал:* 2к6 урона выбранного типа, к которому этот дух имеет сопротивление (выбор при сотворении заклинания). *Успех:* половина урона.



Дух небожителя, мститель.
Художник: Eric Belisle
Оригинал

Призыв духа небожителя
[Summon Celestial]

5 уровень, вызов
(Жреи, паладин, покровитель небожитель)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (реликварий стоимостью 500+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете дух небожителя. Он появляется в незанятом пространстве в пределах видимой дистанции и использует статблок Дух небожителя. При накладывании заклинания выберите: мститель или защитник. Это определяет некоторые детали его статблока. Дух — это существо в виде ангела. Существо исчезает, когда его хиты достигают 0 или когда заклинание заканчивается.

Существо является союзником для вас и ваших союзников. В бою оно действует сразу после вас, но имеет ваш порядок инициативы. Оно подчиняется вашим вербальным командам (вам не требуется тратить действия). Если вы не отдаёте команд, то оно использует действие уклонение и перемещается, чтобы избегать опасности.

Накладывание более высокой ячейкой. Используйте уровень ячейки для параметра «уровень заклинания» в статблоке.

Дух небожителя
[Celestial Spirit]

Большой небожитель, нейтральный

КД 11 + уровень заклинания + 2 (только защитник)
Хиты 40 + 10 за каждый уровень заклинания выше 5
Скорость 30 фт., летая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	14	+2	+2	**Вын**	16	+3	+3
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	16	+3	+3

Сопротивление излучение
Иммунитет очарованный, испуганный
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12
Языки Небесный, понимает известные вам языки
ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак, равное половине уровня этого заклинания (округлить в меньшую сторону).

Лук излучения (только мститель). *Дальнобойная атака:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, дальность 600 фт. *Попадание:* 2к6 + 2 + уровень заклинания урона излучением.

Булава излучения (только защитник). *Рукопашная атака:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1к10 + 3 + уровень заклинания колющего урона и дух может выбрать себя или другое существо, которое он видит в пределах 10 футов от цели. Выбранное существо получает 1к10 временных хитов.

Целительное касание (1/день). Дух прикасается к другому существу. Цель восстанавливает количество хитов, равное 2к8 + уровень заклинания.



Тифлинг жрец накладывает Рассеивание добра и зла, чтобы изгнать злого духа из одержимого человека.
Художник: Javier Charro
Оригинал

Притворство

[Seeming]

5 уровень, иллюзия
(Бард, волшебник, чародей, сумрачный охотник, покровитель архифея)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: 8 часов

Вы придаёте иллюзорную внешность каждому существу по вашему выбору, которое вы видите в пределах дистанции. Несогласная цель может совершить спасбросок Харизмы и в случае успеха она не подвергается воздействию этого заклинания.

Вы можете придать одну и ту же внешность или разные внешности целям. Заклинание может изменить внешний вид тел и снаряжения целей. Вы можете сделать так, чтобы каждое существо казалось на 1 фут ниже или выше, а также выглядело тяжелее или легче. Новая внешность цели должна сохранять ту же базовую структуру конечностей, что и у цели, но степень иллюзии в остальном зависит от вас. Заклинание длится в течение всего времени действия.

Изменения, произведенные этим заклинанием, не выдерживают проверку физическим исследование. Например, если вы используете это заклинание, чтобы добавить шляпу к своему наряду, то предметы будут проходить сквозь шляпу, и любой, кто её коснется, не почувствует ничего.

Существо, которое совершает действие изучение для анализа цели, может совершить проверку Интеллекта (Анализ) против Сл. спасброска вашего заклинания. В случае успеха оно осознает, что цель замаскирована.

Пробуждение разума

[Awaken]

5 уровень, преобразование
(Бард, друид)

Время накладывания: 8 часов
Дистанция: Касание
Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (агат стоимостью 1 000+ зм, расходуемый заклинанием)
Длительность: Мгновенная

Потратив время на прокладывание магических каналов в драгоценном камне, вы касаетесь им цели. Целью должна быть либо существо с типом зверь или растение и с Интеллектом 3 или ниже, либо обычное растение, которое не является существом. Интеллект цели становится равен 10 и она получает способность говорить на 1 известном вам языке. Если целью стало обычное растение, не являющееся существом, то оно становится существом с типом растение, приобретает способность двигать своими конечностями, корнями, лианами, побегами и так далее, а также получает чувства, подобные человеческим. Мастер выбирает подходящий статблок для такого растения, такой как Пробужденный куст или Пробужденное дерево из Бестиария. Пробужденное существо получает состояние очарованный на 30 дней или до тех пор, пока вы или ваши союзники не нанесете ему урон. Когда это состояние заканчивается, то пробужденное существо само решает, каким будет его отношение к вам.

Разрушительная волна

[Destructive Wave]

5 уровень, воплощение
(Паладин)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: Вербальный
Длительность: Мгновенная

Разрушительная энергия распространяется рябью от вас на 30 футов. Каждое выбранное вами существо в пределах этой области совершает спасбросок Телосложения. В случае провала цель получает 5к6 урона звуком и 5к6 урона излучением или некротической энергией (на ваш выбор), а также получает состояние лежащий ничком. В случае успеха цель получает только половину урона.

Реинкарнация

[Reincarnate]

5 уровень, некромантия
(Друид)

Время накладывания: 1 час

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (редкие масла стоимостью 1 000+ зм, расходуемые заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь мёртвого гуманоида или его части. Если существо мертво не более 10 дней, то заклинание создаёт для него новое тело и призывает душу войти в это тело. Бросьте 1к10 и воспользуйтесь таблицей ниже, чтобы определить вид тела, или Мастер выбирает другой доступный вид.

1к10	Вид	1к10	Вид
1	Аасимар	6	Голиаф
2	Драконорождённый	7	Полурослик
3	Дварф	8	Человек
4	Эльф	9	Орк
5	Гном	10	Тифлинг

Перерождённое существо делает любые выборы, которые предлагает описание его вида, и помнит свою прежнюю жизнь. Оно сохраняет способности, которые имело в своей первоначальной форме, за исключением того, что оно теряет особенности своего предыдущего вида и приобретает особенности нового.

Связь с иным планом

[Contact Other Plane]

5 уровень, прорицание
(Волшебник, колдун)

Время накладывания: 1 минута или ритуал

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: 1 минута

Вы мысленно связываетесь с полубогом, духом давно умершего мудреца или каким-либо другим знающим существом с другого плана. Контакт с этим неземным разумом может повредить ваш рассудок. При наложении заклинания совершите спасбросок Интеллекта со Сл. 15. В случае успешного спасброска вы можете задать существу до 5 вопросов. Вы должны задать все вопросы до окончания действия заклинания. Мастер отвечает на каждый вопрос 1 словом, например, «да», «нет», «возможно», «никогда», «неважно» или «неясно» (если существо не знает ответа на вопрос). Если односложный ответ может ввести в заблуждение, то Мастер может дать короткий ответ вместо одного слова.

В случае провала спасброска вы получаете 6к6 психического урона и становитесь недееспособным до окончания продолжительного отдыха. Заклинание Высшее восстановление, наложенное на вас, завершает этот эффект.

Рассеивание добра и зла

[Dispel Evil and Good]

5 уровень, ограждение
(Жрец, паладин)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (порошок серебра и железа)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

На время действия заклинания небожители, элементали, феи, исчадия и нежить получают помеху на броски атаки против вас. Вы можете завершить действие заклинания досрочно, используя одну из следующих специальных функций.

Разрушение чар. Используя действие магия, вы касаетесь существа, которое одержимо или находится под воздействием состояний очарованный или испуганный от одного или нескольких существ вышеуказанных типов. Цель перестаёт быть одержимой, очарованой или испуганой такими существами.

Изгнание. Используя действие магия, вы нацеливаетесь на 1 существо, которое видите в пределах 5 футов от себя, принадлежащее к одному из указанных выше типов существ. Цель должна совершить спасбросок Харизмы, иначе будет отправлена обратно на свой родной план, если она уже не находится там. Если они не на своём родном плане, нежить отправляется в Царство теней, а феи — в Страну фей.

Святилище

[Hallow]

5 уровень, ограждение
(Жрец)

Время накладывания: 24 часа

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (благовония стоимостью 1000+ зм, расходуемые заклинанием)

Длительность: Пока не будет рассеяно

Вы касаетесь точки и наполняете область вокруг неё святой или нечестивой силой. Область может иметь радиус до 60 футов. Заклинание проваливается, если в этот радиус попадает область, уже находящаяся под действием заклинания Святилище. Наполненная область подвергается следующим эффектам:

Освящённый оберег. Выберите 1 из следующих типов существ: аберрация, небожитель, элементаль, фея, исчадие или нежить. Существа выбранного типа не могут добровольно войти в область, и любое существо, которое находится под контролем или под действием состояния очарованный или испуганный от таких существ, более не является под контролем, очарованным или испуганным ими, пока находится в этой области.

Дополнительный эффект. Вы связываете дополнительный эффект с областью из списка ниже:

Храбрость. Существа любых выбранных вами типов не могут получить состояние испуганный, находясь в этой области.

Тьма. Тьма заполняет область. Обычный свет, а также магический свет, созданный заклинаниями уровня ниже этого, не могут осветить область.

Дневной свет. Яркий свет заполняет область. Магическая тьма, созданная заклинаниями уровня ниже этого, не может погасить свет.

Мирный покой. Мёртвые тела, погребённые в этой области, не могут быть превращены в нежить.

Внеземное вмешательство. Существа любых выбранных вами типов не могут входить или покидать область, используя телепортацию или межпланарные перемещения.

Страх. Существа любых выбранных вами типов получают состояние испуганный, находясь в этой области.

Сопротивление. Существа любых выбранных вами типов получают сопротивление к 1 типу урона на ваш выбор, находясь в этой области.

Тишина. Звуки не могут исходить из этой области и не могут проникать в неё.

Языки. Существа любых выбранных вами типов могут общаться с любым другим существом в этой области, даже если они не разделяют общий язык.

Уязвимость. Существа любых выбранных вами типов получают уязвимость к 1 типу урона на ваш выбор, находясь в этой области.



Своим заклинанием Сияющий шторм Джалларзи колдун Джалларзи заставляет вроков сожалеть о том, что они покинули Бездну.
Художник: Joseph Weston
Оригинал

Синаптический разряд

[Synaptic Static]

5 уровень, очарование
(Бард, волшебник, колдун, чародей)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: Мгновенная

Вы вызываете всплеск психической энергии в точке в пределах дистанции. Каждое существо в 20-футовой сфере с центром в этой точке должно совершить спасбросок Интеллекта. При провале оно получает 8к6 урона психической энергией, при успехе половину этого урона.

При провале цели также на 1 минуту окутываются запутанными мыслями. В это время они вычитают 1к6 из всех своих бросков атаки и проверок характеристик, а также спасбросков Телосложения для поддержания концентрации. Цель совершает спасбросок Интеллекта в конце каждого своего хода, завершая эффект на себе при успехе.

Сияющий шторм Джалларзи

[Jallarzi's Storm of Radiance]

5 уровень, воплощение
(Волшебник, колдун)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (щепотка фосфора)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы выпускаете шторм из вспышек света и яростного грома в цилиндре радиусом 10 футов и высотой 40 футов с центром в точке, которую вы видите в пределах дистанции.

Находясь в этой области, существа получают состояния ослеплённый и оглохший и они не могут накладывать заклинания с вербальным компонентом.

Когда шторм появляется, то каждое существо в нём совершает спасбросок Телосложения, получая 2к10 урона излучением и 2к10 урона звуком при провале или половину этого урона при успехе. Существо также совершает этот спасбросок, когда впервые входит в область действия заклинания в течение своего хода или заканчивает там свой ход. Существо совершает этот спасбросок только 1 раз за ход.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон излучением и громом увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 5.

Сновидение

[Dream]

5 уровень, иллюзия
(Бард, волшебник, колдун)
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: Особая
Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (горсть песка)
Длительность: 8 часов

Вы нацеливаетесь на существо, о котором знаете, находящееся на том же плане существования. Вы или добровольное существо, которого вы касаетесь, погружаетесь в состояние транса, чтобы выступить в роли вестника снов. Находясь в трансе, вестник становится недееспособным и имеет скорость 0.

Если цель спит, то вестник появляется в снах цели и может общаться с ней, пока она остается в состоянии сна, в течение длительности заклинания. Вестник также может изменять окружающую среду сна, создавая пейзажи, объекты и другие образы. Вестник может выйти из транса в любой момент, что завершит действие заклинания. Цель будет полностью помнить сон после пробуждения.

Если цель бодрствует, когда вы накладываете заклинание, то вестник об этом узнает и может либо завершить транс (и заклинание), либо ждать, пока цель не уснет, после чего вестник войдет в её сны.

Вы можете сделать так, чтобы вестник выглядел устрашающим для цели. Если вы это делаете, то вестник может передать сообщение длиной не более 10 слов, после чего цель совершает спасбросок Мудрости. В случае провала, цель не получает пользы от своего отдыха и при пробуждении получает 3к6 психического урона.

Создание прохода

[Passwall]

5 уровень, преобразование
(Волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (щепотка семян кунжута)

Длительность: 1 час

Проход появляется в точке, которую вы видите на деревянной, оштукатуренной или каменной поверхности (например, на стене, потолке или полу) в пределах дистанции и существует в течение длительности заклинания. Вы выбираете размеры прохода: до 5 футов в ширину, 8 футов в высоту и 20 футов в глубину. Проход не дестабилизирует окружающую его конструкцию. Когда проход исчезает, то любые существа или объекты, оставшиеся в созданном заклинанием проходе, безопасно перемещаются в ближайшее незанятое пространство к поверхности, на которой вы наложили заклинание.

Сотворение

[Creation]

5 уровень, иллюзия
(Волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кисть для краски)

Длительность: Особая

Вы зачерпываете теневую материю из Царства теней, чтобы создать объект в пределах дистанции. Этот объет может быть либо из растительного материала (мягкие изделия, веревка, дерево и тому подобное), либо из минерального материала (камень, кристалл, металл и тому подобное). Объект не может быть больше куба со стороной 5 футов, и он должен быть из материала и формы, которые вы видели ранее.

Длительность заклинания зависит от материала объекта, как указано в таблице материалов. Если объект состоит из нескольких материалов, то используется самая короткая длительность. Использование любого объекта, созданного этим заклинанием, в качестве материального компонента для другого заклинания приводит к провалу этого другого заклинания.

Материал	Длительность
Растительная материя	24 часа
Камень или кристалл	12 часов
Драгоценные металлы	1 час
Драгоценные камни	10 минут
Адамантин или мифрил	1 минута

Накладывание более высокой ячейкой. Куб увеличивается на 5 футов за каждую ячейку выше 5.

Стена камня

[Wall of Stone]

5 уровень, воплощение
(Друид, волшебник, чародей, круг земли)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (куб гранита)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Немагическая стена прочного камня возникает в точке по вашему выбору в пределах дистанции. Стена толщиной 6 дюймов состоит из 10 панелей размером 10 на 10 футов. Каждая панель должна соприкасаться с другой. Альтернативно можно создать панели размером 10 на 20 футов и толщиной всего 3 дюйма.

Если стена возникает в пространстве существа, то оно отталкивается на одну сторону стены (вы выбираете сторону). Если существо оказывается окружённым стеной со всех сторон (или стеной и другой поверхностью), то оно может совершить спасбросок Ловкости. При успехе существо может реакцией переместиться до своей скорости, чтобы не оказаться окружённой стеной.

Стена может иметь любую форму, но не может занимать пространство существа или предмета. Она не обязана быть вертикальной или стоять на твёрдом основании, но должна сливаться с существующим камнем и быть на нём надёжно закреплена. Таким образом, можно использовать это заклинание для создания моста через пропасть или создания пандуса.

Если создаётся пролёт длиной более 20 футов, то необходимо уменьшить размер каждой панели вдвое для создания опор. Стену можно грубо формовать, создавая бойницы и подобные структуры.

Стена является объектом из камня, который может быть повреждён и, следовательно, проломлен. Каждая панель имеет 15 КД и 30 хитов на каждый дюйм толщины и обладает иммунитетом к урону ядом и психической энергией. Сведение панели к 0 хитам разрушает её и может привести к обрушению соединённых панелей по усмотрению Мастера.

Если вы поддерживаете концентрацию на этом заклинании в течение его полной длительности, то стена становится постоянной и её нельзя развеять. В противном случае стена исчезает, когда заклинание заканчивается.

Стена силы

[Wall of Force]

5 уровень, воплощение
(Волшебник, заводная душа)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (осколок стекла)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Невидимая стена силы возникает в точке по вашему выбору в пределах дистанции. Стена может появиться в любой ориентации по вашему выбору: горизонтально, вертикально или под углом. Она может свободно висеть в воздухе или опираться на твердую поверхность. Вы можете сформировать её в виде полусферического купола или сферы радиусом до 10 футов, либо придать ей плоскую форму, состоящую из десяти панелей размером 10 на 10 футов. Каждая панель должна соприкасаться с другой. В любой форме стена имеет толщину 1/4 дюйма и существует в течение длительности заклинания. Если стена возникает в пространстве существа, то оно отталкивается на одну сторону стены (вы выбираете сторону).

Ничто не может физически пройти через стену. Она неуязвима ко всем видам урона и не может быть развеяна заклинанием Рассеивание магии. Однако заклинание Распад мгновенно уничтожает стену. Стена также простирается на Эфирный план и блокирует эфирное перемещение через неё.

Телекинез

[Telekinesis]

5 уровень, преобразование
(Чародей, волшебник, покровитель великий древний, аберрантный разум)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы получаете способность двигать или манипулировать существами или предметами силой мысли. Когда вы накладываете это заклинание и действием магия на ваших следующих ходах до окончания длительности заклинания, вы можете направить свою волю на 1 существо или предмет, которое видите в пределах дистанции, вызывая один из эффектов, описанных ниже. Вы можете воздействовать на одну и ту же цель раунд за раундом или в любой момент выбрать новую. Если вы смените цель, то предыдущая перестанет быть под воздействием заклинания.

Существо. Вы можете попытаться переместить существо огромного или меньшего размера. Цель должна совершить успешный спасбросок Силы, иначе вы перемещаете её на 30 футов в любом направлении в пределах дистанции заклинания. До конца вашего следующего хода существо получает состояние опутанный и если вы поднимете его в воздух, оно остаётся в подвешенном состоянии. Оно упадёт в конце вашего следующего хода, если вы не используете этот эффект снова и цель не провалит спасбросок.

Предмет. Вы можете попытаться переместить предмет огромного или меньшего размера. Если предмет не надет и его не несёт существо, вы автоматически перемещаете его на 30 футов в любом направлении в пределах дистанции заклинания.

Если предмет надет или его несёт существо, то это существо должно совершить успешный спасбросок Силы, иначе вы отбираете предмет и перемещаете его на 30 футов в любом направлении в пределах дистанции заклинания.

Вы можете осуществлять тонкий контроль над предметами с помощью телекинетической хватки, например, манипулировать простым инструментом, открывать дверь или контейнер, убирать или доставать предмет из открытого контейнера или выливать содержимое из склянки.

Удар стального ветра

[Steel Wind Strike]

5 уровень, вызов
(Следопыт, волшебник, домен войны)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Соматический, материальный (рукопашное оружие стоимостью 1+ см)

Длительность: Мгновенная

Вы взмахиваете оружием, используемым для наложения заклинания, и затем исчезаете, чтобы нанести удар, как ветер. Выберите до 5 существ, которых вы видите в пределах дистанции. Совершите *рукопашную атаку заклинанием* по каждому из выбранных существ. При попадании цель получает 6к10 урона силовым полем.

Затем вы телепортируетесь на незанятое пространство, которое вы видите в пределах 5 футов от одной из целей.

Удержание чудовища

[Hold Monster]

5 уровень, очарование
(Бард, волшебник, колдун, чародей, круг моря, домен войны, клятва мести)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (прямой кусок железа)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Выберите существо, которое вы видите в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Мудрости или получить состояние парализованный на длительность заклинания. В конце каждого своего хода цель повторяет спасбросок, при успехе заклинание прекращается.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать 1 дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 5.



Легендарная ведьма Таша накладывает своё заклинание Бурлящий котёл Таши, чтобы создать магическое зелье.
Художник: Linda Lithén
Оригинал

Фальшивый двойник

[Mislead]

5 уровень, иллюзия
(Бард, колдун, волшебник, фейский странник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Соматический

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы получаете состояние невидимый одновременно с появлением вашего иллюзорного двойника на том месте, где вы стояли. Двойник сохраняется на время длительности заклинания, но невидимость заканчивается сразу после того, как вы совершаете атаку, наносите урон или накладываете заклинание.

Действием магия, вы можете переместить иллюзорного двойника на расстояние до двойной вашей скорости и заставить его жестикулировать, говорить и вести себя так, как вы пожелаете. Он является неосязаемым и неуязвимым.

Вы можете видеть его глазами и слышать его ушами, как если бы находились на его месте.

6 уровень

Бурлящий котёл Таши

[Tasha's Bubbling Cauldron]

6 уровень, вызов
(колдун, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 5 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (позолоченный половник стоимостью 500+ зм)

Длительность: 10 минут

Вы призываете котёл на ножках, наполненный бурлящей жидкостью. Котёл появляется в незанятом месте на земле в пределах 5 футов от вас и существует в течение длительности заклинания. Котёл не может быть перемещен и исчезает, когда заклинание заканчивается, вместе с бурлящей жидкостью внутри него.

Жидкость в котле дублирует свойства зелья редкости обычное или необычное на ваш выбор (например, зелья лечения). Бонусным действием вы или ваш союзник можете достать из котла 1 такое зелье. Зелье будет находиться в фиале, который исчезнет, когда зелье будет выпито. Котёл может создать количество таких зелий, равное вашему модификатору заклинательной характеристики (минимум 1). Когда последнее из этих зелий будет вынуто из котла, котёл исчезает и заклинание заканчивается.

Зелья, полученные из котла и не использованные, исчезают, когда вы снова накладываете это заклинание.

Волшебный сосуд

[Magic Jar]

6 уровень, некромантия
(Волшебник)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (драгоценный камень, кристалл или реликварий стоимостью 500+ зм)

Длительность: Пока не рассеется

Ваше тело впадает в кататоническое состояние, когда ваша душа покидает его и перемещается в контейнер, который вы использовали в качестве материального компонента заклинания. Пока ваша душа находится в контейнере, вы осознаёте своё окружение так, как если бы находились в пространстве контейнера. Вы не можете перемещаться или совершать реакции. Единственное действие, которое вы можете предпринять, это проецировать свою душу на расстояние до 100 футов от контейнера, чтобы вернуться в своё тело (окончив этим заклинание), либо попытаться сделать одержимым другого гуманоида.

Вы можете попытаться сделать другого видимого вами в пределах 100 футов от вас гуманоида одержимым вами. Существо, защищённое заклинанием Защита от зла и добра или Магический круг, невозможно сделать одержимым. Цель совершает спасбросок Харизмы. При провале ваша душа входит в тело цели, а душа цели оказывается запертой в контейнере. В случае успешного спасброска цель сопротивляется вашим попыткам сделать её тело одержимым и вы не можете попытаться сделать это снова в течение 24 часов.

Когда вы делаете тело существа одержимым вами, то вы управляете им. Ваши хиты, кость хитов, Сила, Ловкость, Телосложение, Скорость и чувства заменяются характеристиками существа. В остальном вы сохраняете свои игровые характеристики.

Тем временем душа одержимого существа может воспринимать окружающий мир из контейнера, используя свои собственные органы чувств, но не может двигаться и недееспособна.

Во время одержимости телом вы можете совершить действие магия, чтобы вернуться из тела хозяина в контейнер, если он находится в пределах 100 футов от вас, возвращая душу существа в её тело. Если тело хозяина умирает, пока вы находитесь в нём, то существо умирает и вы совершаете спасбросок Харизмы против сложности вашего собственного заклинания. При успехе вы возвращаетесь в контейнер, если он находится в пределах 100 футов от вас. В противном случае вы умираете.

Если контейнер уничтожен или заклинание заканчивается, то ваша душа возвращается в ваше тело. Если ваше тело находится на расстоянии более 100 футов от вас или если оно мертво, то вы умираете. Если душа другого существа находится в контейнере в момент его разрушения, то душа этого существа возвращается в её тело, если оно живо и находится в пределах 100 футов. В противном случае существо умирает.

Когда заклинание заканчивается, контейнер уничтожается.

Вызов феи
[Conjure Fey]

6 уровень, вызов
(Друид)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы призываете среднего духа из Страны фей в свободное пространство, которое видите в пределах дистанции. Дух существует в течение длительности и выглядит как фея по вашему выбору. Когда дух появляется, вы можете совершить 1 рукопашную атаку заклинанием против существа в пределах 5 футов от духа. При попадании цель получает урон психической энергией, равный 3к12 + ваш модификатор заклинательной характеристики, и на неё накладывается состояние испуганный до начала вашего следующего хода, причём источником страха будете и вы, и дух.

Бонусным действием в ваши последующие ходы вы можете телепортировать духа в свободное видимое вами пространство в пределах 30 футов от того места, которое он покидает, и совершить атаку против существа в пределах 5 футов от духа.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 2к12 за каждый уровень ячейки выше 6.

Движение почвы
[Move Earth]

6 уровень, преобразование
(Друид, чародей, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (миниатюрная лопатка)

Длительность: Концентрация, до 2 часов

Вы выбираете область местности размером не более 40 футов с каждой стороны в пределах дистанции. Вы можете изменить форму земли, песка или глины в этой области любым образом во время длительности заклинания. Вы можете поднять или опустить уровень местности, создать или засыпать траншею, возвести или выровнять стену, или сформировать колонну. Размер любых таких изменений не может превышать половины наибольшего измерения области. Например, если вы воздействуете на квадрат со стороной 40 футов, то вы можете создать колонну высотой до 20 футов, поднять или опустить уровень квадрата на 20 футов, выкопать траншею глубиной до 20 футов и т. д. Эти изменения занимают 10 минут. Поскольку трансформация местности происходит медленно, существа в этой области обычно не могут быть пойманы или ранены движением земли.

Каждые 10 минут концентрации на заклинании, вы можете выбрать новую область местности в пределах дистанции для воздействия.

Это заклинание не может манипулировать природным камнем или каменными постройками. Камни и структуры сдвигаются, чтобы приспособиться к новой местности. Если форма, которую вы придаёте местности, сделает структуру нестабильной, то она может обрушиться.

Точно так же это заклинание не оказывает прямого влияния на рост растений. Перемещаемая земля переносит все растения вместе с ней.

Дромиджево появление
[Drawmij's Instant Summons]

6 уровень, вызов
(Волшебник)

Время накладывания: 1 минута или ритуал

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (сапфир стоимостью 1 000+ зм)

Длительность: Пока не рассеется

Вы касаетесь сапфира, используемого при наложении заклинания, и объекта весом не более 10 фунтов, длина которого не превышает 6 футов. Заклинание оставляет невидимую метку на этом объекте и невидимое название предмета на сапфире. Каждый раз, когда вы накладываете это заклинание, вы должны использовать другой сапфир.

После этого вы можете совершить действие магия, чтобы произнести имя объекта и раздавить сапфир. Объект мгновенно появляется у вас в руке, вне зависимости от расстояния и разделяющих планов, и заклинание прекращает действовать.

Если другое существо держит или несет объект, то раздавливание сапфира не переносит его, но вместо этого вы узнаете, кто это существо и где оно сейчас находится.

Заданная иллюзия
[Programmed Illusion]

6 уровень, иллюзия
(Бард, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (пыльца изумруда стоимостью 25+ зм)

Длительность: До развеивания

Вы создаёте иллюзию предмета, существа или другого видимого явления в пределах дистанции, которая активируется при наступлении определённого условия. До этого момента иллюзия остаётся незаметной. Размер иллюзии не должен превышать 30-футовый куб и при накладывании заклинания вы решаете, как иллюзия будет себя вести и какие звуки издавать. Этот запрограммированный сценарий может длиться до 5 минут.

Когда происходит указанное вами событие, иллюзия становится видимой и выполняет заранее определённые действия. После завершения представления иллюзия исчезает и остаётся в неактивном состоянии на 10 минут, после чего её можно активировать снова. Условие может быть настолько общим или детализированным, насколько вы захотите, но оно должно основываться на визуальных или звуковых явлениях, происходящих в пределах 30 футов от области действия заклинания. Например, вы можете создать иллюзию самого себя, которая появится и предупредит тех, кто попытается открыть заминированную дверь.

Физическое взаимодействие с изображением раскрывает его иллюзорную природу, так как через него можно пройти. Существо, использующее действие изучение для анализа изображения, может определить, что это иллюзия, успешно пройдя проверку Интеллекта (Анализ) против Сл. спасброска вашего заклинания. Если существо распознаёт иллюзию, то оно может видеть сквозь изображение, а любые издаваемые им звуки будут казаться приглушёнными.

Запрет

[Forbiddance]

6 уровень, ограждение
(Жрец)

Время накладывания: 10 минут или ритуал

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (рубиновая пыль стоимостью 1000+ зм)

Длительность: 1 день

Вы создаёте защиту от магического перемещения, которая охватывает до 40000 квадратных футов площади на высоте до 30 футов над полом. Во время длительности заклинания существа не могут телепортироваться в область или использовать порталы (например, созданные заклинанием Врата), чтобы войти в неё. Заклинание защищает область от межпланарного перемещения, и, следовательно, предотвращает доступ существ в область через Астральный план, Эфирный план, Страну фей, Царство теней или с помощью заклинания Уход в иной план.

Кроме того, заклинание наносит урон определённым типам существ, которые вы выбираете при его наложении. Выберите 1 или несколько из следующих типов: аберрации, небожители, элементали, феи, исчадия и нежить. Когда существо выбранного типа впервые за ход входит в область действия заклинания или заканчивает там свой ход, оно получает 5к10 урона излучением или некротической энергией (по вашему выбору при наложении заклинания).

Вы можете назначить пароль при наложении заклинания. Существо, которое произносит пароль, входя в область, не получает урона от заклинания.

Область действия заклинания не может перекрывать область действия другого заклинания Запрет. Если вы накладываете Запрет каждый день в течение 30 дней в одном и том же месте, то заклинание действует до тех пор, пока не будет рассеяно, и материальные компоненты расходуются при последнем наложении.

Истинное зрение

[True Seeing]

6 уровень, прорицание
(Бард, жрец, волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (грибной порошок стоимостью 25+ зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: 1 час

Вы касаетесь согласное существо и на длительность заклинания оно получает истинное зрение с дистанцией 120 футов.

Исцеление

[Heal]

6 уровень, ограждение
(Друид, жрец)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Выберите существо, которое вы видите в пределах дистанции. Положительная энергия омывает цель, восстанавливая 70 хитов. Это заклинание также снимает состояния ослеплённый, оглохший и отравленный с цели.

Накладывание более высокой ячейкой. Лечение увеличивается на 10 за каждый уровень ячейки выше 6.

Круг смерти

[Circle of Death]

6 уровень, некромантия
(Волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (порошок растолчённой чёрной жемчужины стоимостью 500+ зм)

Длительность: Мгновенная

Рябь негативной энергии распространяется в радиусе 60 футов от точки, которую вы выбираете в пределах дистанции. Каждое существо в этой области совершает спасбросок Телосложения. В случае провала оно получает 8к8 урона некротической энергией, а при успешном спасброске — половину этого урона.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 2к8 за каждую ячейку выше 6.

Магические врата

[Arcane Gate]

6 уровень, вызов
(Волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 500 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаёте связанные порталы для телепортации. Выберите две точки на земле, которые вы видите, одну в пределах 10 футов от себя, и вторую в пределах дистанции. В каждой точке открывается круглый портал, который остаётся на время длительности.

Порталы представляют собой двумерные светящиеся кольца, заполненные туманом, который блокирует видимость. Они парят в нескольких дюймах над землёй и расположены перпендикулярно ей.

Каждый портал открыт только с одной стороны (вы выбираете, с какой). Всё, что входит в открытую сторону портала, выходит из открытой стороны другого портала, как если бы эти два пространства находились рядом друг с другом. Вы можете изменить направление открытых сторон бонусным действием.



Заклинание Пир героев помогает приключенцам стать сильнее. Художник: Raluca Marinescu Оригинал

Множественное внушение

[Mass Suggestion]

6 уровень, очарование
(Бард, чародей, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, материальный (язык змеи)

Длительность: 24 часа

Вы внушаете последовательность действий (описанный не более чем в 25 словах) 12 или меньшему числу существ, которых вы видите в пределах дистанции и которые могут слышать и понимать вас. Внушение должно звучать как достижимое и не включать ничего, что явно причинит урон любой из целей или их союзникам. Например, вы можете сказать: «Пройдите к деревне по той дороге и помогите местным жителям собирать урожай до заката». Или вы можете сказать: «Сейчас не время для насилия. Бросьте оружие и танцуйте! Прекратите через час».

Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе она получает состояние очарованный на время действия заклинания или пока вы или ваши союзники не нанесёте урон цели. Каждая очарованная цель следует внушению в меру своих способностей. Внушённая деятельность может продолжаться в течение всей длительности, но если внушённая деятельность может быть завершена за более короткое время, то заклинание заканчивается для цели по её завершении.

Накладывание более высокой ячейкой. Длительность увеличивается при использовании ячейки 7 уровня (10 дней), 8 уровня (30 дней) или 9 уровня (366 дней).

Неудержимая пляска Отто

[Otto's Irresistible Dance]

6 уровень, очарование
(Бард, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

1 существо, которое вы видите в пределах дистанции, должно совершить спасбросок Мудрости. В случае успешного спасброска цель комично танцует до конца своего следующего хода, при этом она должна потратить всё своё перемещение для танца на месте.

При провале спасброска цель получает состояние очарованный на всю длительность заклинания. Пока цель очарована, она комично танцует, должна использовать всё своё перемещение для танца на месте, получает помеху на спасброски Ловкости и атаки и другие существа получают преимущество на атаки по ней. В каждый свой ход цель может совершить действие, чтобы взять себя в руки и повторить спасбросок, завершив действие заклинания при успехе.

Окаменение

[Flesh to Stone]

6 уровень, преобразование
(Друид, волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (перо кокатриса)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы пытаетесь превратить 1 существо, которое видите в пределах дистанции, в камень. Цель совершает спасбросок Телосложения. В случае провала, она получает состояние опутанный на время действия заклинания. В случае успешного спасброска, её скорость становится равной 0 до начала вашего следующего хода. Конструкты автоматически преуспевают в спасброске.

Опутанная цель совершает ещё 1 спасбросок Телосложения в конце каждого своего хода. Если она успешно совершает спасбросок 3 раза, то заклинание заканчивается. Если она проваливает 3 спасброска, то она превращается в камень и получает состояние окаменевший на время действия заклинания. Успехи и провалы не обязательно должны идти подряд: ведите учёт обоих, пока цель не наберётся три одинаковых результата.

Если вы поддерживаете концентрацию на этом заклинании в течение всего возможного времени, то цель остаётся окаменевшей до тех пор, пока состояние не будет снято с помощью Высшего восстановления или подобной магии.

Отилюков ледяной шар

[Otiluke's Freezing Sphere]

6 уровень, воплощение
(Чародей, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 300 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (миниатюрная кристальная сфера)

Длительность: Мгновенная

Ледяной шар летит от вас к точке по вашему выбору в пределах дистанции, где взрывается, образуя сферу радиусом 60 футов. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения. При провале оно получает 10к6 урона холодом, при успехе половину этого урона.

Если шар ударяется о водоём, то он замораживает воду на глубину до 6 дюймов и площадь квадрата со сторой 30 футов. Этот лёд сохраняется в течение 1 минуты. Существа, которые плавали на поверхности воды в момент замерзания, оказываются пойманными в ловушку и получают состояние опутанный. Существо в ловушке может действием совершить проверку Силы (Атлетика) против Сл. ваших заклинаний для высвобождения.

Вы можете воздержаться от запуска шара сразу после завершения наложения заклинания. Если вы так поступите, то в вашей руке появится шар размером со снаряд для пращи, холодный на ощупь. В любой момент вы или существо, которому вы передали шар, можете бросить его (на расстояние до 40 футов) или метнуть его с помощью пращи (на обычную дистанцию пращи). Он разбивается при ударе, вызывая тот же эффект, что и обычное наложение заклинания. Вы также можете просто положить шар, не разбивая его. Если шар не разобьётся в течение 1 минуты, то он взрывается.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 6.

Пир героев

[Heroes' Feast]

6 уровень, вызов
(Бард, жрец, друид)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (чаша, инкрустированная драгоценными камнями, стоимостью 1 000+ зм, расходуемая заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Вы создаёте пир, который появляется на поверхности в незанятом кубе с длиной ребра 10 футов рядом с вами. Пир занимает 1 час и исчезает по истечении этого времени, а его благотворные эффекты вступают в силу только после окончания этого часа. В пире могут участвовать до 12 существ.

Существо, принявшее участие в пире, получает несколько эффектов, которые действуют в течение 24 часов. Существо получает сопротивление урону ядом, иммунитет к состояниям испуганный и отравленный. Его максимальное количество хитов также увеличивается на 2к10, и оно получает столько же хитов.

Планарный союзник

[Planar Ally]

6 уровень, вызов
(Жрец)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы просите внеземное существо о помощи. Это существо должно быть вам известно: бог, принц демонов или другое существо космического масштаба. Это существо посылает небожителя, элементаля или исчадие, верного ему, чтобы помочь вам, вызывая существо в незанятое пространство в пределах дистанции. Если вы знаете имя конкретного существа, то вы можете назвать его при наложении этого заклинания, чтобы запросить это существо, хотя вы можете получить другое существо по выбору Мастера.

Когда существо появляется, оно не обязано вести себя определённым образом. Вы можете попросить его выполнить услугу за плату, но оно не обязано это делать. Запрашиваемая задача может варьироваться от простой (перенести вас через пропасть или помочь в бою) до сложной (шпионить за вашими врагами или защищать вас во время похода в подземелье). Вы должны быть в состоянии общаться с существом, чтобы договориться о его услугах.

Оплата может принимать различные формы. Небожитель может потребовать пожертвования золота или магических предметов для храма, а исчадие может потребовать жертвоприношение существа или сокровища в дар. Некоторые существа могут обменивать свои услуги на ваши услуги.

Задача, которую можно измерить в минутах, требует оплаты, эквивалентной 100 зм за минуту. Задача, измеряемая часами, требует 1 000 зм за час. А задача, измеряемая днями (до 10 дней), требует 10000 зм за день. Мастер может скорректировать эти суммы в зависимости от обстоятельств, при которых вы накладываете заклинание. Если задача соответствует характеру существа, то оплата может быть уменьшена вдвое или даже отменена. Безопасные задачи обычно требуют только половины предложенной оплаты, тогда как особенно опасные задачи могут потребовать больших пожертвований. Существа редко принимают задачи, которые кажутся самоубийственными.

После выполнения задачи или по истечении согласованного срока службы существо возвращается на свой родной план, если возможно, отчитавшись перед вами. Если вы не смогли договориться о цене за услуги существа, то оно немедленно возвращается на свой родной план.



Путешествие через растения и Древесный путь превращают деревья в транспортную сеть.
Художник: Rob Alexander
Оригинал

Поиск пути

[Find the Path]

6 уровень, прорицание
(Бард, друид, жрец)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (набор инструментов для прорицания, такие как карты или руна, стоимостью 100+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 дня

Вы магическим образом чувствуете самый прямой физический путь к названному вами месту. Вы должны быть знакомы с этим местом. Заклинание не сработает, если вы укажете местом назначения другой план, движущееся место (например, передвижную крепость) или неопределённое место (например, логово зелёного дракона).

В течение длительности заклинания, пока вы находитесь на том же плане, что и место назначения, вы знаете, на каком расстоянии оно находится и в каком направлении лежит. Каждый раз, когда перед вами будет выбор пути, вы будете знать, какой из них является самым прямым.

Поражение

[Harm]

6 уровень, некромантия
(Жрец)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы насылаете опасную магию на существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Цель совершает спасбросок Телосложения. При провале спасброска она получает 14к6 урона некротической энергией, а её максимальный запас хитов уменьшается на величину, равную полученному урону некротической энергии. При успешном спасброске она получает только половину этого урона. Это заклинание не может уменьшить максимум хитов цели ниже 1.

Предосторожность

[Contingency]

6 уровень, ограждение
(Волшебник)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (инкрустированная драгоценными камнями изображающая вас статуэтка, стоимостью 1500+ зм)

Длительность: 10 дней

Выберите заклинание 5 уровня или ниже, которое вы можете накладывать, имеющее время накладывания действие и способное нацеливаться на вас. Вы накладываете это заклинание (называемое условным заклинанием) одновременно с заклинанием Предосторожность, расходуя ячейки заклинаний для обоих, но условное заклинание не вступает в силу. Вместо этого оно вступает в силу, когда происходит определенный триггер. Вы описываете этот триггер при накладывании 2 заклинаний. Например, заклинание Предосторожность с заклинанием Подводное дыхание может предусматривать, что заклинание Подводное дыхание вступает в силу, когда вы погружаетесь в воду или другую похожую жидкость.

Условное заклинание вступает в силу сразу после того, как триггер срабатывает впервые, независимо от вашего желания, после чего заклинание Предосторожность заканчивается. Условное заклинание действует только на вас, даже если оно обычно может быть направлено на других. Вы можете использовать только 1 заклинание Предосторожность одновременно. Если вы снова накладываете это заклинание, то эффект другого заклинания Предосторожность на вас прекращается. Также Предосторожность заканчивается, если вы перестанете нести или носить материальный компонент этого заклинания.

Призыв духа исчадия
[Summon Fiend]

6 уровень, вызов
(Колдун, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (флакон стоимостью 600+ зм с кровью)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете дух исчадия. Он появляется в незанятом пространстве в пределах видимой дистанции и использует статблок Дух исчадия. При накладывании заклинания выберите: демон, дьявол или юголот. Дух — это существо в виде исчадия выбранного типа, что определяет некоторые детали его статблока. Существо исчезает, когда его хиты достигают 0 или когда заклинание заканчивается.

Существо является союзником для вас и ваших союзников. В бою оно действует сразу после вас, но имеет ваш порядок инициативы. Оно подчиняется вашим вербальным командам (вам не требуется тратить действия). Если вы не отдаёте команд, то оно использует действие уклонение и перемещается, чтобы избегать опасности.

Накладывание более высокой ячейкой. Используйте уровень ячейки для параметра «уровень заклинания» в статблоке.

Дух исчадия
[Fiendish Spirit]

Большое исчадие, нейтральный

КД 12 + уровень заклинания

Хиты 50 (только демон) или 40 (только дьявол) или 60 (только юголот) + 15 за каждый уровень заклинания выше 6

Скорость 40 фт.; лазая 40 фт. (только демон); летая 40 фт. (только дьявол)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	16	+3	+3	**Вын**	15	+2	+2
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	16	+3	+3

Сопротивление огненный

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки Бездны, Инфернальный, телепатия 60 фт.

ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Особенности

Предсмертная вспышка (только демон). Когда хиты духа опускается до 0 или заклинание заканчивается, дух взрывается. *Спасбросок Ловкости:* Сл. равен Сл. спасброска вашего заклинания, каждое существо в 10-футовой эманации, исходящей от духа. *Провал:* 2к10 + уровень этого заклинания урона огнём. *Успех:* половина урона.

Дьявольское зрение (только дьявол). Магическая тьма не мешает тёмному зрению духа.

Магическое сопротивление. Дух совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак, равное половине уровня этого заклинания (округлить в меньшую сторону).

Укус (только демон). *Рукопашная атака:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1к12 + 3 + уровень заклинания урона некротической энергией.

Когти (только юголот). *Рукопашная атака:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1к8 + 3 + уровень заклинания рубящего урона. Сразу после попадания или промаха дух может телепортироваться на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое он видит.

Огненный удар (только дьявол). *Бросок рукопашной или дальнобойной атаки:* Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. или дальность 150 фт. *Попадание:* 2к6 + 3 + уровень заклинания урона огнём.



Дух исчадия, дьявол.
Художник: Alexandre Honoré
Оригинал

Путешествие через растения
[Transport via Plants]

6 уровень, вызов
(Друид)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 10 футов
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: 1 минута

Это заклинание создаёт магическую связь между неподвижным растением размера большой или больше в пределах дистанции и другим растением на любом расстоянии, находящимся на том же плане. Вы должны хотя бы раз видеть или касаться растения, выбранного в качестве пункта назначения. На время действия заклинания любое существо может шагнуть в целевое растение и выйти из растения в пункте назначения, используя 5 футов перемещения.

Разящее око
[Eyebite]

6 уровень, некромантия
(Бард, волшебник, колдун, чародей)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: Вербальный, соматический
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

На время длительности заклинания ваши глаза становятся абсолютно черными. Одно существо по вашему выбору, находящееся в пределах 60 футов от вас и видимое вами, должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе оно будет подвержено одним из следующих эффектов по вашему выбору на длительность заклинания.

В каждый из ваших ходов до окончания действия заклинания вы можете действием магия нацелиться на другое существо, но не можете нацелиться на существо повторно, если оно преуспело в спасброске против этого наложенного заклинания.

Сон. Цель получает состояние бессознательный. Цель просыпается, если получает урон или если другое существо использует действие, чтобы разбудить её.

Паника. Цель получает состояние испуганный. В каждый свой ход испуганная цель должна использовать действие рывок и двигаться от вас по самому безопасному и короткому доступному маршруту. Если цель перемещается на расстояние не менее 60 футов от вас и не видит вас, то этот эффект заканчивается.

Слабость. Цель получает состояние отравленный.

Распад
[Disintegrate]

6 уровень, преобразование
(Волшебник, чародей)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (магнетид и прах)
Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете зелёный луч в цель, которую видите в пределах дистанции. Целью может быть существо, немагический предмет или творение из магической силы, например, стена, созданная заклинанием Стена силы.

Существо, на которое направлено это заклинание, совершает спасбросок Ловкости. При провале, цель получает 10к6 + 40 урона силовым полем. Если этот урон снижает хиты цели до 0, то цель и также всё, что она несёт и носит, кроме магических предметов, превращается в кучку мелкого серого праха. Цель может быть возвращена к жизни только заклинаниями Истинное воскрешение или Желание.

Это заклинание автоматически уничтожает не магический предмет Большого размера или меньший или творение из магической силы. Если такой целью является объект огромного размера или больше, то это заклинание уничтожает 10-футовый куб его части.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 3к6 за каждый уровень ячейки выше 6.

Слово возврата
[Word of Recall]

6 уровень, вызов
(Жрец)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 5 футов
Компоненты: Вербальный
Длительность: Мгновенная

Вы и до 5 согласных существ в пределах 5 футов от вас мгновенно перемещаетесь в ранее назначенное святилище. Вы и любые существа, которые телепортируются с вами, появляетесь на ближайшем незанятом пространстве к месту, которое вы указали при подготовке своего святилища (см. ниже). Если вы накладываете это заклинание, не подготовив сначала святилище, оно не оказывает никакого эффекта.

Вы должны назначить местоположение, например, храм, в качестве святилища, наложив это заклинание там.

Солнечный луч
[Sunbeam]

6 уровень, воплощение
(Друид, жрец, чародей, волшебник)
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (увеличительное стекло)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы выпускаете линией солнечный луч шириной 5 футов и длиной 60 футов. Каждое существо в линии должно совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает 6к8 урона излучением и получает состояние ослеплённый до начала вашего следующего хода. При успешном спасброске существо получает половину урона.

До окончания длительности заклинания вы можете действием магия создать новую линию луча.

На время длительности заклинания над вами сияет частица яркого света, излучающая яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет ещё на 30 футов. Этот свет является солнечным.

Сотворение нежити

[Create Undead]

6 уровень, некромантия
(Волшебник, жрец, колдун)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 10 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (по 1 черному ониксу стоимостью 150+ зм на каждый труп)

Длительность: Мгновенная

Вы можете накладывать это заклинание только ночью. Выберите до 3 трупов гуманоидов среднего или маленького размера в пределах дистанции. Все трупы становятся упырями под вашим контролем (см. статблок в Бестиарии).

В каждый свой ход вы можете бонусным действием мысленно приказать любому существу, оживлённому этим заклинанием, если оно находится в пределах 120 футов от вас (если вы контролируете несколько существ, то вы можете отдавать один и тот же приказ любому количеству из них одновременно). Вы решаете, какое действие совершит это существо, и куда оно переместится в свой следующий ход, или вы можете отдать общий приказ, например, охранять конкретную комнату или коридор. Если вы не отдадите команду, то существо выполняет действие уклонение и перемещается только для того, чтобы избежать вреда. Получив приказ, существо продолжает его выполнять, пока задача не будет завершена.

Существо находится под вашим контролем 24 часа, после чего перестаёт слушаться приказов. Для поддержания контроля ещё на 24 часа вы должны наложить это заклинание на него ещё раз до окончания 24-часового периода. Такое наложение заклинания только поддерживает контроль над уже созданными существами, количество которых не может быть больше 3, и не оживляет новых.

Накладывание более высокой ячейкой. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня, то вы оживляете или продлеваете контроль над 4 упырями. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 8 уровня, вы оживляете или продлеваете контроль над 5 упырями или 2 вурдалаками или умертвиями. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 9 уровня, вы оживляете или продлеваете контроль над 6 упырями, 3 вурдалаками или умертвиями, или 2 мумиями. Смотрите Бестиарий для их статблоков.

Стена клинков

[Blade Barrier]

6 уровень, воплощение
(Жрец)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаёте стену из вращающихся бритвенно-острых клинков из магической энергии. Стена появляется в пределах дистанции и существует на протяжении длительности заклинания. Вы можете создать прямую стену длиной 100 футов, высотой 20 футов и толщиной 5 футов, или закольцованную стену диаметром 60 футов, высотой 20 футов и толщиной 5 футов. Стена предоставляет существам, находящимся за ней, укрытие на три четверти, и её пространство является труднопроходимой местностью.

Любое существо в пространстве стены совершает спасбросок Ловкости, получая 6к10 урона силовым полем при провале или половину этого урона при успехе. Существо также совершает этот спасбросок, если входит в пространство стены или заканчивает в нём свой ход. Однако существо совершает этот спасбросок только 1 раз за ход.

Стена льда

[Wall of Ice]

6 уровень, воплощение
(Волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусок кварца)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаёте стену льда на твёрдой поверхности в пределах дистанции. Вы можете сформировать её в виде полусферического купола или сферы с радиусом до 10 футов, либо создать плоскую поверхность, состоящую из десяти панелей размером 10 на 10 футов. Каждая панель должна соприкасаться с другой. В любой форме стена имеет толщину 1 фут и существует в течение длительности заклинания.

Если стена возникает в пространстве существа, то оно отталкивается на одну из сторон стены (вы выбираете сторону) и совершает спасбросок Ловкости. При провале существо получает 10к6 урона холодом, а при успехе половину этого урона.

Стена является объектом, который можно повредить и тем самым пробить. У неё 12 КД и 30 хитов на каждую 10 футовую секцию. Она имеет иммунитет к урону холодом, ядом и психической энергией, а также уязвимость к урону огнём. Сведение 10 футовой секции стены к 0 хитам разрушает её и оставляет за собой слой холодного воздуха в том месте, где находилась стена.

Существо, которое впервые за ход проходит через этот слой холодного воздуха, должно совершить спасбросок Телосложения, получая 5к6 урона холодом при провале или половину этого урона при успехе.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон, наносимый стеной при её появлении, увеличивается на 2к6, а урон от прохождения через слой холодного воздуха увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 6.

Стена шипов

[Wall of Thorns]

6 уровень, вызов
(Друид)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (горсть шипов)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаёте стену переплетённых ветвей, покрытых острыми шипами. Стена появляется в пределах дистанции на твёрдой поверхности и существует на протяжении всего времени действия заклинания. Вы можете выбрать длину стены до 60 футов, высоту до 10 футов и толщину до 5 футов, либо создать круг диаметром до 20 футов, высотой до 20 футов и толщиной до 5 футов. Стена блокирует линию обзора.

Когда стена появляется, каждое существо в её области совершает спасбросок Ловкости. При провале существо получает 7к8 колющего урона, при успехе половину этого урона.

Существо может перемещаться через стену, но это происходит медленно и болезненно. На каждый фут, пройденный через стену, требуется потратить 4 фута скорости. Более того, первый раз, когда существо входит в область стены в свой ход или заканчивает там ход, оно совершает спасбросок Ловкости, получая 7к8 рубящего урона при провале или половину этого урона при успехе. Существо совершает этот спасбросок только 1 раз за ход.

Накладывание более высокой ячейкой. Оба типа урона увеличиваются на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 6.

Стражи

[Guards and Wards]

6 уровень, ограждение
(Бард, волшебник)

Время накладывания: 1 час

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (серебряный жезл стоимостью 10+ зм)

Длительность: 24 часа

Вы создаёте охранное заклинание, которое защищает до 2500 квадратных футов пола. Охраняемая область может быть до 20 футов в высоту, и вы можете придать ей форму одного квадрата 50 на 50 футов, 100 смежных квадратов по 5 футов или 25 смежных квадратов по 10 футов.

При накладывании этого заклинания вы можете указать тех, кто не будет подвержен его эффектам. Вы также можете задать пароль, который, если будет произнесён вслух в пределах 5 футов от охраняемой области, сделает говорящего невосприимчивым к её эффектам.

Заклинание создаёт следующие эффекты в пределах охраняемой области. Заклинание Рассеивание магии не действует на само заклинание Стражи, но каждый из нижеперечисленных эффектов может быть рассеян. Если все 4 эффекта будут рассеяны, то заклинание Стражи прекращается. Если вы накладываете это заклинание каждый день в течение 365 дней на одну и ту же область, то заклинание будет действовать до тех пор, пока все его эффекты не будут рассеяны.

Коридоры. Туман наполняет все охраняемые коридоры, делая их сильно заслонённой местностью. Кроме того, на каждом перекрёстке или разветвлении с выбором направления существует 50-процентный шанс, что существо, кроме вас, будет считать, что идёт в сторону, противоположную той, в которую она на самом деле идёт.

Двери. Все двери в охраняемой области магически заперты, как если бы они были опечатаны заклинанием Волшебный замок. Кроме того, вы можете скрыть до 10 дверей иллюзией, придавая им вид обычных участков стены.

Лестницы. Лестницы в охраняемой области заполняются паутиной от верхней до нижней части, как в заклинании Паутина. Эти нити восстанавливаются через 10 минут, если они будут разрушены, пока действует заклинание Стражи.

Другие эффекты заклинания. Выберите 1 из следующих магических эффектов в пределах охраняемой области:

- Пляшущие огоньки в 4 коридорах с простым повторяющимся движением огоньков, пока действует заклинание Стражи.
- Волшебные уста в 2 местах
- Зловонное облако в 2 местах (пары восстанавливаются через 10 минут, если рассеяны, пока действует заклинание Стражи)
- Порыв ветра в 1 коридоре или комнате (ветер дует постоянно, пока действует заклинание Стражи)
- Внушение в 1 квадрате 5 на 5 футов; любое существо, которое входит в этот квадрат, получает внушение мысленно

Сфера неуязвимости

[Globe of Invulnerability]

6 уровень, ограждение
(Волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (стеклянная бусина)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Неподвижный, мерцающий барьер появляется в 10-футовом радиусе вокруг вас и остаётся на время действия заклинания.

Любое заклинание 5 уровня или ниже, наложенное извне барьера, не может повлиять на что-либо внутри него. Такое заклинание может нацеливаться на существ и объекты внутри барьера, но не оказывает на них никакого эффекта. Аналогично, область внутри барьера исключается из областей действия таких заклинаний.

Накладывание более высокой ячейкой. Барьер блокирует заклинания на 1 уровень выше за каждый уровень ячейки выше 6.

Хождение по ветру

[Wind Walk]

6 уровень, преобразование
(Друид)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (свеча)

Длительность: 8 часов

Вы и до 10 согласных существ по вашему выбору в пределах дистанции принимаете газообразные формы на длительность заклинания, превращаясь в клочья облаков. Находясь в этой облачной форме, цель получает скорость полёта 300 футов и способность парить; она становится иммунна к состоянию лежащий ничком и получает сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону. Единственные действия, которые цель может выполнить в этой форме, — это действие рывок или действие магия для начала возвращения в свою обычную форму. Возвращение занимает 1 минуту, в течение которой цель находится в состоянии ошеломлённый. Пока заклинание не закончилось, цель может вернуться в облачную форму, что также требует действия магия, за которым следует 1-минутная трансформация.

Если цель находится в облачной форме и летит, когда эффект заканчивается, то она спускается на 60 футов за раунд в течение 1 минуты, пока не приземлится, что произойдёт безопасно. Если она не сможет приземлиться через 1 минуту, то она падает на оставшееся расстояние.

Цепная молния

[Chain Lightning]

6 уровень, воплощение
(Волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

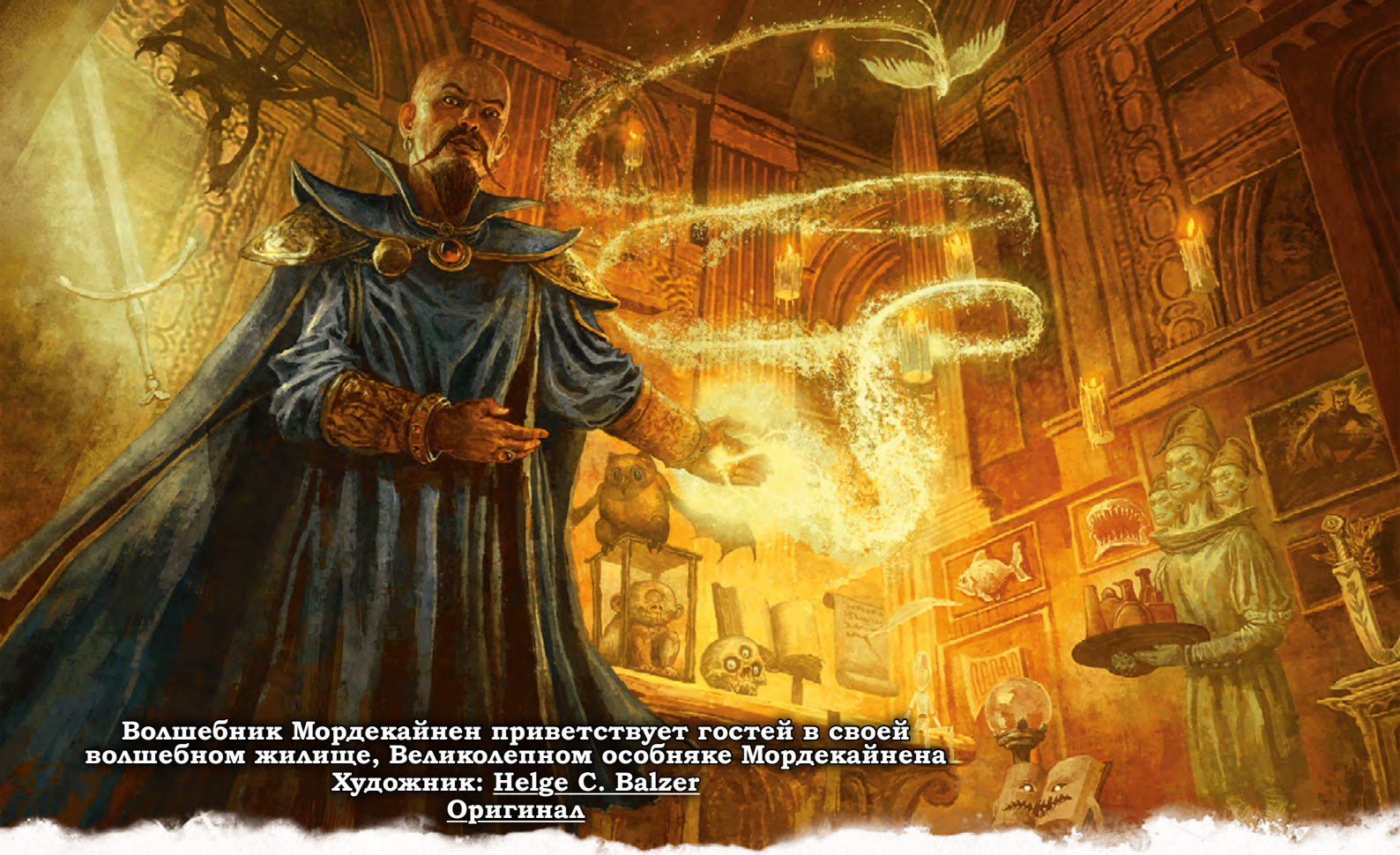
Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (три серебряные булавки)

Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете молнию в цель, которую видите в пределах дистанции. Затем 3 молнии прыгают от этой цели к 3 другим целям по вашему выбору, каждая из которых должна находиться в пределах 30 футов от первой цели. Целью может быть существо или объект, и 1 молния может поразить только 1 цель.

Каждая цель совершает спасбросок Ловкости, получая 10к8 урона электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

Накладывание более высокой ячейкой. Дополнительная молния прыгает от первой цели к другой цели за каждую ячейку заклинания выше 6.



Волшебник Мордекайнен приветствует гостей в своей волшебном жилище, Великолепном особняке Мордекайнена
Художник: Helge C. Balzer
Оригинал

7 уровень

Божественное слово

[Divine Word]

7 уровень, воплощение
(Жреи)

Время накладывания: Бонусное действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Вы произносите слово, наполненное силой Верхних планов. Каждое выбранное вами существо в пределах дистанции совершает спасбросок Харизмы. При провале цель, имеющая 50 или меньше хитов, подвергается воздействию, в зависимости от её текущих хитов, как указано в таблице «Эффекты божественного слова». Независимо от количества хитов, небожитель, элементаль, фея или исчадие, провалившее спасбросок, возвращается на свой родной план (если оно уже не там) и не может вернуться на текущий план в течение 24 часов любыми способами, кроме заклинания Желание.

Эффекты божественного слова

Хиты	Эффект
0-20	Цель погибает
21-30	Цель получает состояния ослеплённый, оглохший и ошеломлённый на 1 час
31-40	Цель получает состояния ослеплённый и оглохший на 10 минут
41-50	Цель получает состояние оглохший на 1 минуту

Великолепный особняк Морденкайнена

[Mordenkainen's Magnificent Mansion]

7 уровень, вызов
(Бард, волшебник)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 300 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (миниатюрная дверь стоимостью 15+ зм)

Длительность: 24 часа

Вы вызываете мерцающую дверь в пределах дистанции, которая существует на протяжении всей длительности заклинания. Дверь ведет в межпространственное жилище и имеет размеры 5 футов в ширину и 10 футов в высоту. Вы и любые существа, которых вы укажете при наложении заклинания, можете входить в это межпространственное жилище, пока дверь остается открытой. Вы можете открыть или закрыть её (не требуя действия), если находитесь в пределах 30 футов от неё. В закрытом состоянии дверь невидима.

За дверью находится великолепный вестибюль с множеством комнат. Атмосфера в жилище чистая, свежая и теплая.

Вы можете создать любой план помещения по своему желанию, но его площадь не может превышать 50 смежных 10-футовых кубов. Помещение обставлено и декорировано по вашему вкусу. В нём достаточно еды, чтобы накормить до 100 человек с 9 переменами блюд. Мебель и другие объекты, созданные этим заклинанием, исчезают в дым, если вынести их из жилища.

Штат из 100 полупрозрачных слуг обслуживает всех, кто входит. Вы определяете внешний вид этих слуг и их одежду. Они неуязвимы и подчиняются вашим приказам. Каждый слуга может выполнять задачи, которые мог бы выполнить человек, но они не могут атаковать или предпринимать действия, которые могут напрямую навредить другому существу. Таким образом, слуги могут приносить вещи, убирать, чинить, складывать одежду, разжигать огонь, подавать еду, наливать вино и так далее. Слуги не могут покидать жилище.

Когда заклинание заканчивается, то любые существа или предметы, оставшиеся внутри межпространственного жилища, изгоняются в незанятые пространства рядом с входом.

Вызов небожителя

[Conjure Celestial]

7 уровень, вызов
(Жрец)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы вызываете дух с Верхних планов, который проявляется в виде столба света в цилиндре радиусом 10 футов и высотой 40 футов с центром на точке в пределах дистанции. Для каждого существа, которое вы видите в цилиндре, выберите, какой свет из указанных ниже освещает его:

Исцеляющий свет. Цель восстанавливает хиты в количестве, равном 4к12 плюс ваш модификатор характеристики заклинания.

Жгучий свет. Цель совершает спасбросок Ловкости, получая 6к12 урона излучением при провале или половину этого урона при успешном спасброске.

Пока заклинание активно, яркий свет наполняет цилиндр, и когда вы перемещаетесь в свой ход, то вы также можете переместить цилиндр на расстояние до 30 футов.

Когда цилиндр перемещается в пространство существа, которое вы видите, или когда существо, которое вы видите, входит в цилиндр или заканчивает свой ход там, то вы можете осветить его одним из типов света. Существо может быть затронуто этим заклинанием только 1 раз за ход.

Накладывание более высокой ячейкой. Восстановление хитов и урон увеличиваются на 1к12 за каждый уровень ячейки выше 7.

Высшее воскрешение

[Resurrection]

7 уровень, некромантия
(Бард, жрец)

Время накладывания: 1 час

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (алмаз стоимостью 1000+ зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь мёртвого существа, которое умерло не более века назад, не скончалось от старости и не являлось нежитью в момент смерти.

Существо возвращается к жизни с полным количеством хитов. Это заклинание также нейтрализует любые яды, воздействовавшие на существо в момент его смерти. Заклинание закрывает все смертельные раны и восстанавливает любые утраченные части тела.

Возвращение из мёртвых - тяжёлое испытание. Цель получает штраф -4 ко всем Тестам к20. Каждый раз, когда цель завершает продолжительный отдых, то штраф уменьшается на 1, пока не станет равен 0.

Наложение этого заклинания на существо, которое умерло 365 дней назад или более, сильно истощает вас. Пока вы не завершите продолжительный отдых, вы не можете накладывать заклинания и получаете помеху на Тесты к20.

Замедленный огненный шар

[Delayed Blast Fireball]

7 уровень, воплощение
(Волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (шарик из гуано летучей мыши и серы)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Луч жёлтого света вырывается из вас и затем концентрируется в выбранной точке в пределах дистанции в виде светящегося шарика на время действия заклинания. Когда заклинание заканчивается, шарик взрывается, и каждое существо в радиусе 20 футов от точки, выбранной центром сферы, совершает спасбросок Ловкости. Существо получает урон огнём, равный накопленному урону при провале спасброска или половину этого урона при успешном.

Базовый урон заклинания составляет 12к6, и урон увеличивается на 1к6 в конце каждого вашего хода, если заклинание не завершилось.

Если существо касается светящегося шарика до окончания действия заклинания, то оно должно совершить спасбросок Ловкости. В случае провала заклинание заканчивается, вызывая взрыв шарика. В случае успешного спасброска существо может бросить шарик на расстояние до 40 футов. Если брошенный шарик попадает в пространство другого существа или сталкивается с твёрдым объектом, то заклинание заканчивается и шарик взрывается.

Когда шарик взрывается, то горючие предметы, находящиеся в зоне взрыва и не надетые или носимые, загораются.

Накладывание более высокой ячейкой. Базовый урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 7.

Знак

[Symbol]

7 уровень, ограждение
(Бард, жрец, друид, волшебник)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (измельчённый алмаз стоимостью 1000+ зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: До рассеивания или активации

Вы рисуете губительный знак на поверхности (например, на участке пола или стены) или внутри предмета, который можно закрыть (например, книги или сундука). Знак может покрывать площадь не более 10 футов в диаметре. Если вы выбираете предмет, то его нельзя перемещать; если он будет перемещён более чем на 10 футов от места наложения заклинания, то знак разрушается и заклинание заканчивается, не будучи активированным.

Знак почти незаметен и требует успешной проверки Внимательности (Мудрость) против Сл. спасброска вашего заклинания, чтобы его заметить.

Когда вы чертите знак, вы устанавливаете условие его активации и выбираете, какой эффект символ несёт: смерть, разногласие, страх, боль, сон или ошеломление. Каждый эффект описан ниже.

Условие активации. Вы решаете, что активирует знак, когда накладываете заклинание. Для знаков, начерченных на поверхности, распространёнными условиями активации являются прикосновение к знаку, наступание на него, удаление предмета, покрывающего его, или приближение на определённое расстояние. Для знаков, начерченных внутри предмета, распро-

странённые условия активации включают открытие предмета или видимость знака.

Вы можете уточнить условие активации, чтобы только существа определённых типов могли его активировать (например, знак можно настроить на воздействие только на аберрации). Вы также можете установить условия, при которых существа не активируют знак, например, если они произнесут определённый пароль.

После активации знак светится, заполняя сферу радиусом 60 футов тусклым светом на 10 минут, после чего заклинание заканчивается. Существо становится целью эффекта знака при его активации, когда впервые за ход входит в сферу или заканчивает свой ход в ней. Существо может стать целью только один раз за ход.

Смерть. Каждая цель совершает спасбросок Телосложения, получая 10к10 урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

Разногласие. Каждая цель совершает спасбросок Мудрости. При провале цель спорит с другими существами в течение 1 минуты. В это время она не способна вести осмысленные разговоры и имеет помеху на броски атаки и проверки характеристик.

Страх. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости или получить состояние испуганный на 1 минуту. Пока цель испугана, она должна удаляться на 30 футов от знака в каждый свой ход, если это возможно.

Боль. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Телосложения или получить состояние недееспособный на 1 минуту.

Сон. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости или получить состояние бессознательный на 10 минут. Существо пробуждается, если получает урон или если кто-то совершит действие, чтобы разбудить его.

Ошеломление. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости или получить состояние ошеломлённый на 1 минуту.

Изменение тяготения

[Reverse Gravity]

7 уровень, преобразование
(Друид, волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 100 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (магнит и железные опилки)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Это заклинание обращает гравитацию в в цилиндре с радиусом 50 футов и высотой 100 футов с центром в точке в пределах дистанции. Все существа и объекты в этой области, не закреплённые на земле, падают вверх и достигают вершины цилиндра. Существо может совершить спасбросок Ловкости, чтобы схватиться за неподвижный объект, до которого оно может дотянуться, и таким образом избежать падения вверх.

Если на пути этого подъёма вверх встречается потолок или закреплённый объект, то существа и объекты сталкиваются с ним, как если бы они падали вниз. Если затронутое существо или объект достигает вершины цилиндра, не ударившись ни обо что, то оно зависает там на время длительности заклинания. Когда заклинание заканчивается, затронутые объекты и существа падают вниз.

Изоляция

[Sequester]

7 уровень, преобразование
(Волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (порошок из драгоценных камней стоимостью 5000+ зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: До рассеивания

Касанием вы магическим образом скрываете объект или согласное существо. На время действия цель получает состояние невидимый и не может быть целью заклинаний прорицания, обнаружена магией или видима удалённо с помощью магии.

Если цель является существом, то оно входит в состояние приостановленной жизнедеятельности; оно получает состояние бессознательный, не стареет и не нуждается в пище, воде или воздухе.

Вы можете установить условие для досрочного окончания заклинания. Условие может быть любым, но оно должно произойти или быть видимым в пределах 1 мили от цели. Примеры включают «через 1000 лет» или «когда проснется тараск». Это заклинание также заканчивается, если цель получает любой урон.

Меч Морденкайнена

[Mordenkainen's Sword]

7 уровень, воплощение
(Бард, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (миниатюрный меч стоимостью 250+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаёте призрачный меч, который парит в пределах дистанции. Он существует в течение длительности заклинания.

Когда меч появляется, то вы совершаете *рукопашную атаку заклинанием* по цели в пределах 5 футов от меча. При попадании цель получает урон силовым полем, равный 4к12 + ваш модификатор заклинательной характеристики.

В последующих ходах вы можете бонусным действием переместить меч на 30 футов в видимое место и повторить атаку по той же цели или другой.

Огненная буря

[Fire Storm]

7 уровень, воплощение
(Друид, жрец, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

В пределах дистанции начинается огненная буря. Область бури состоит из 10 10-футовых кубов, которые вы можете расположить по своему усмотрению. Каждый куб должен соприкасаться хотя бы с одним другим кубом. Каждое существо в этой области совершает спасбросок Ловкости, получая 7к10 урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Легковоспламеняющиеся предметы в этой области, которые не носят и не держат, начинают гореть.

Перст смерти

[Finger of Death]

7 уровень, некромантия
(Волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Вы высвобождаете негативную энергию в сторону существа, которое видите в пределах дистанции. Цель совершает спасбросок Телосложения, получая 7к8 + 30 урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успешном спасброске.

Гуманоид, убитый этим заклинанием, восстаёт в начале вашего следующего хода как зомби (см. приложение Б), который подчиняется вашим вербальным приказам.

Подобие

[Simulacrum]

7 уровень, иллюзия
(Волшебник)

Время накладывания: 12 часов

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (порошок рубина стоимостью 1 500+ зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: До рассеивания

Вы создаёте подобие 1 зверя или гуманоида, который находится в пределах 10 футов от вас на протяжении всего времени накладывания заклинания. Вы завершаете наложение, касаясь как существа, так и кучи льда или снега, которая равна по размеру этому существу, и куча превращается в подобие, который является существом. Он использует статблок оригинального существа на момент наложения, за исключением того, что он является конструктом, его максимальные хиты составляют половину от оригинала и он не может накладывать это заклинание.

Подобие является дружественным по отношению к вам и существам, которых вы выбираете. Он подчиняется вашим командам и действует в ваш ход в бою. Подобие не может получать уровни и не может совершать короткие или продолжительные отдыхи.

Если подобие получает урон, то единственный способ восстановить его хиты это отремонтировать его во время вашего продолжительного отдыха, в течение которого вы тратите компоненты стоимостью 100 зм за каждый восстанавливаемый хит. Подобие должен оставаться в пределах 5 футов от вас для ремонта.

Подобие существует, пока его хиты не упадут до 0, после чего он превращается в снег и тает. Если вы снова накладываете это заклинание, то любое подобие, созданное вами ранее с помощью этого заклинания, мгновенно уничтожается.

Проекция

[Project Image]

7 уровень, иллюзия
(Бард, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 500 миль

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (изображающая вас статуэтка стоимостью 5+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 дня

Вы создаёте иллюзорную копию себя, которая существует в течение длительности заклинания. Копия может появиться в любом месте в пределах дистанции, которое вы ранее видели, независимо от преград. Иллюзия выглядит и звучит как вы, но она нематериальна. Если иллюзия получает урон, то она исчезает и заклинание заканчивается.

Вы можете видеть через глаза иллюзии и слышать через её уши, как будто вы находитесь в её пространстве. Действием магия вы можете переместить её на 60 футов и заставить её жестикулировать, говорить и вести себя так, как вы хотите. Она идеально копирует ваши манеры.

Физическое взаимодействие с копией показывает, что это иллюзия, так как вещи могут проходить через неё. Существо, использующее действие изучение для анализа образа, может определить, что это иллюзия, совершив успешную проверку Интеллекта (Анализ) против вашего Сл. спасброска заклинания. Если существо распознает иллюзию, то оно может видеть через образ, а любой звук, который она издаёт, кажется ему приглушённым.

Радужные брызги

[Prismatic Spray]

7 уровень, воплощение
(Бард, волшебник, чародей)

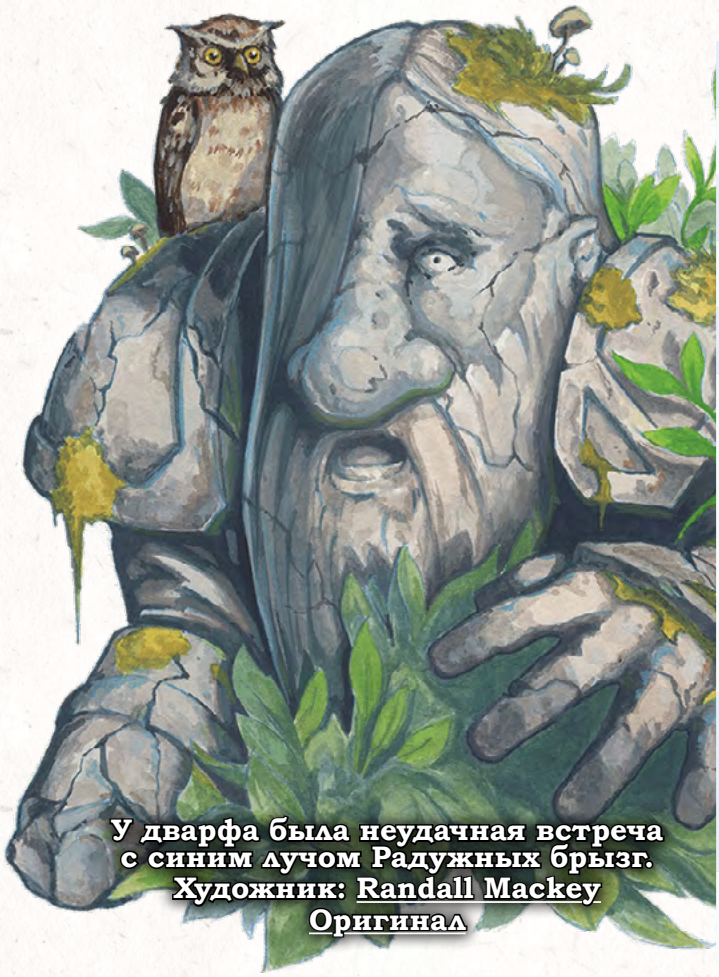
Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

8 лучей света вырываются из вас в 60-футовом конусе. Каждое существо в конусе совершает спасбросок Ловкости. Для каждой цели бросьте 1к8, чтобы определить, какой цвет луча воздействует на него, используя таблицу «Радужные лучи».



У дварфа была неудачная встреча с синим лучом Радужных брызг. Художник: Randall Mackey Оригинал

Радужные лучи

1к8	Луч
1	**Красный.** *Неудача:* 12к6 урона огнём. *Успех:* половина этого урона.
2	**Оранжевый.** *Неудача:* 12к6 урона кислотой. *Успех:* половина этого урона.
3	**Желтый.** *Неудача:* 12к6 урона электричеством. *Успех:* половина этого урона.
4	**Зелёный.** *Неудача:* 12к6 урона ядом. *Успех:* половина этого урона.
5	**Голубой.** *Неудача:* 12к6 урона холодом. *Успех:* половина этого урона.
6	**Синий.** Цель получает состояние опутанный и делает спасбросок Телосложения в конце каждого своего хода. Если она успешно проходит 3 спасброска, то состояние заканчивается. Если она проваливает 3 спасброска, то получает состояние окаменевший, пока не будет освобождена эффектом, подобным заклинанию Высшее восстановление. Успешные и неудачные спасброски не обязательно должны быть последовательными; ведите учет обоих до тех пор, пока цель не наберет 3 одинаковых результата.
7	**Фиолетовый.** Цель получает состояние ослеплённый и совершает спасбросок Мудрости в начале следующего своего хода. При успехе состояние заканчивается на цели. При провале состояние заканчивается и существо телепортируется на другой план (на выбор Мастера).
8	**Особенность.** По цели попадают два луча. Бросьте ещё два раза по таблице «Призматические лучи», перебрасывая выпавшую 8.

Регенерация

[Regenerate]

7 уровень, преобразование
(Бард, жрец, друид)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (молитвенное колесо)

Длительность: 1 час

Существо, которого вы касаетесь, восстанавливает 4к8 + 15 хитов. На протяжении действия заклинания цель восстанавливает 1 хит в начале каждого своего хода и любые отрубленные части тела отрастают через 2 минуты.

Силовая клетка

[Forcecage]

7 уровень, воплощение
(Бард, колдун, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 100 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (порошок рубина стоимостью 1500+ зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Неподвижная, невидимая, тюрьма в форме куба, состоящая из магической силы, возникает в выбранной вами области в пределах дистанции. Тюрьма может быть клеткой или сплошным ящиком, по вашему выбору.

Тюрьма в форме клетки может быть до 20 футов с каждой стороны и состоит из прутьев диаметром 1/2 дюйма, расположенных на расстоянии 1/2 дюйма друг от друга. Тюрьма в форме ящика может быть с длиной ребра до 10 футов, создавая сплошной барьер, который предотвращает прохождение любого вещества сквозь него и блокирует любые заклинания, накладываемые внутрь или наружу из области.

Когда вы накладываете заклинание, любое существо, полностью находящееся внутри области клетки, оказывается в ловушке. Существа, находящиеся частично в области или слишком большие, чтобы поместиться в неё, выталкиваются от центра области, пока полностью не окажутся за её пределами.

Существо внутри клетки не может покинуть её немагическими способами. Если существо попытается использовать телепортацию или межпланарное перемещение для выхода, то оно должно сначала совершить спасбросок Харизмы. При успехе существо может использовать эту магию для выхода из клетки. При провале существо остаётся в клетке и теряет заклинание или эффект. Клетка также простирается на Эфирный план, блокируя эфирное перемещение.

Это заклинание не может быть рассеяно при помощи заклинания Рассеивание магии.

Слово силы: укрепление

[Power Word Fortify]

7 уровень, очарование
(Бард, жрец)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Вы укрепляете до 6 существ, которых видите в пределах дистанции. Заклинание дарует 120 временных хитов, которые вы распределяете между получателями заклинания.

Таинственный мираж

[Mirage Arcane]

7 уровень, иллюзия
(Бард, волшебник, друид)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: В пределах видимости

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 10 дней

Вы изменяете ландшафт на площади до 1 квадратной мили, заставляя его выглядеть, звучать, пахнуть и даже ощущаться как другой вид местности. Открытые поля или дорогу можно заставить походить на болото, холм, ущелье или другой сложнопроходимый или непроходимый ландшафт. Пруд может выглядеть как травянистая лужайка, обрыв как пологий склон, а покрытый камнями овраг как широкая и гладкая дорога.

Аналогично, вы можете изменить внешний вид строений или добавить их там, где их нет. Заклинание не скрывает, не маскирует и не добавляет существ.

Иллюзия включает аудиальные, визуальные, тактильные и обонятельные элементы, поэтому она может превратить открытую местность в труднопроходимую (или наоборот) или иным образом затруднить передвижение по территории. Любой элемент иллюзорного ландшафта (например, камень или палка), который будет удалён из зоны действия заклинания, немедленно исчезает.

Существа с истинным зрением видят сквозь иллюзию истинную форму местности; однако все остальные элементы иллюзии остаются, поэтому, хотя существо осведомлено о присутствии иллюзии, оно всё равно может физически взаимодействовать с ней.

Телепортация

[Teleport]

7 уровень, вызов
(Бард, волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 10 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Это заклинание мгновенно переносит вас и до 8 согласных существ, которых вы видите в пределах дистанции, или 1 объект, который вы видите в пределах дистанции, в выбранное вами место. Если целью является объект, то он должен быть размером большой или меньше, и его не должно нести или носить несогласное существо.

Выбранное вами место должно быть вам известно и находиться на том же плане существования, что и вы. Ваше знакомство с местом определяет успешность прибытия. Мастер кидает 1к100 и сверяется с таблицей «Исходы телепортации» и пояснениями к ней.

Исходы телепортации

Знакомство	Неудача	Похожая область	Мимо	В цель
Постоянный круг	—	—	—	01–00
Связанный объект	—	—	—	01–00
Очень знакомое	01–05	06–13	14–24	25–00
Видели мимоходом	01–33	34–43	44–53	54–00
Видели 1 раз или описано	01–43	44–53	54–73	74–00
Ложная цель	01–50	51–00	—	—

Знакомство. Вот что означают термины в столбце «Знакомство» из таблицы «Исходы телепортации»:

- «Постоянный круг» — это постоянный Круг телепортации, последовательность рун которого вам известна.
- «Связанный объект» — это объект, который вы взяли в желаемом месте назначения за последние шесть месяцев, например, книга из библиотеки волшебника.
- «Очень знакомое» — это место, которое вы часто посещали, место, которое вы тщательно изучали, или место, которое вы видите при наложении заклинания.
- «Видели мимоходом» — это место, которое вы видели больше 1 раза, но не слишком хорошо знакомы с ним.
- «Видели 1 раз или описано» — это место, которое вы видели 1 раз, возможно, с помощью магии, или место, которое вы знаете через описание другого человека, возможно, из карты.
- «Ложная цель» — это место, которое не существует. Возможно, вы пытались увидеть убежище врага, но вместо этого наблюдали иллюзию, или вы пытаетесь телепортироваться в место, которого больше не существует.

Неудача. Непредсказуемая магия заклинания приводит к трудному путешествию. Каждое телепортирующееся существо (или целевой объект) получает 3к10 урона силовым полем и Мастер снова бросает по таблице, чтобы определить, где вы окажетесь (несколько неудач могут случиться, нанося урон каждый раз).

Похожая область. Вы и ваша группа (или объект) появляетесь в другом месте, визуально или тематически похожем на целевое. Вы оказываетесь в ближайшем похожем месте. Если вы направлялись в свою домашнюю лабораторию, например, вы можете появиться в лаборатории другого человека в том же городе.

Мимо. Вы и ваша группа (или объект) появляетесь в 2к12 милях от места назначения в случайном направлении. Бросьте 1к8 для определения направления: 1 — восток; 2 — юго-восток; 3 — юг; 4 — юго-запад; 5 — запад; 6 — северо-запад; 7 — север; 8 — северо-восток.

В цель. Вы и ваша группа (или объект) оказываетесь там, где намеревались.

Уход в иной план
[Plane Shift]

7 уровень, вызов
(Друид, жрец, колдун, чародей, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (раздвоенный металлический стержень стоимостью 250+ зм, настроенный на план существования)

Длительность: Мгновенная

Вы и до 8 согласных существ, которые держатся за руки в круге, перемещаетесь на другой план. Вы можете указать место назначения в общих чертах, например, Медный город на Плане огня или дворец Диспатера на 2 уровне Девяти преисподних, и вы появитесь в этом месте или рядом с ним, по усмотрению Мастера.

Кроме того, если вы знаете последовательность знаков телепортационного круга на другом плане бытия, то это заклинание может переместить вас в этот круг. Если телепортационный круг слишком мал, чтобы вместить всех существ, которых вы перемещаете, то они появляются в ближайшем свободном месте рядом с кругом.

Эфирность
[Etherealness]

7 уровень, вызов
(Бард, волшебник, колдун, жрец, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: До 8 часов

Вы вступаете в Пограничье Эфирного плана, в котором он пересекается с вашим текущим планом. Вы остаётесь в Пограничном эфире, пока активно заклинание или пока вы не окончите его действием. Всё это время вы можете перемещаться в любом направлении. Если вы перемещаетесь вверх или вниз, то каждый фут перемещения стоит 1 дополнительный фут. Вы можете воспринимать план, который покинули, но он выглядит серым, и вы не можете видеть там ничего на расстоянии более 60 футов.

Находясь на Эфирном Плане, вы можете воздействовать и быть подвержены воздействию только существ, объектов и эффектов на этом плане. Существа, не находящиеся на Эфирном плане, не могут воспринимать вас и взаимодействовать с вами, если только у них нет особого умения или магии, позволяющей делать это.

Когда заклинание заканчивается, вы возвращаетесь на план, который покинули, в точку, соответствующую вашему положению в Пограничном эфире. Если вы появляетесь в занятом пространстве, то вы смещаетесь в ближайшее незанятое пространство и получаете урон силовым полем, равный двойному количеству футов, на которое вы были перемещены.

Это заклинание мгновенно заканчивается, если вы сотворите его, находясь на Эфирном плане или на плане, который не граничит с ним, например, на одном из Внешних планов.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете нацелить до 3 добровольных существ (включая себя) за каждый уровень ячейки выше 7. Эти существа должны находиться в пределах 10 футов от вас в момент сотворения заклинания.

8 уровень

Антипатия/симпатия
[Antipathy/Sympathy]

8 уровень, очарование
(Бард, волшебник, друид)

Время накладывания: 1 час

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (смесь уксуса и мёда)

Длительность: 10 дней

Когда вы накладываете это заклинание, то выберите, будет ли оно создавать антипатию или симпатию, и выберите 1 цель, которая является существом или объектом размером не больше огромного. Затем укажите вид существа, например, красных драконов, гоблинов или вампиров.

Существо выбранного вида совершает спасбросок Мудрости, когда оказывается в пределах 120 футов от цели. Ваш выбор антипатии или симпатии определяет, что произойдёт с существом, если оно провалит этот спасбросок:

Антипатия. Существо получает состояние испуганный. Испуганное существо должно использовать своё перемещение в свой ход, чтобы как можно быстрее отдалиться от цели, двигаясь по самому безопасному маршруту.

Симпатия. Существо получает состояние очарованный. Очарованное существо должно использовать своё перемещение в каждый свой ход, чтобы как можно ближе приблизиться к цели, двигаясь по самому безопасному маршруту. Если существо находится в пределах 5 футов от цели, то оно не может добровольно отойти от неё. Если цель наносит урон очарованному существу, то это существо может совершить спасбросок Мудрости, чтобы прекратить действие эффекта, как описано ниже.

Окончание эффекта. Если испуганное или очарованное существо заканчивает свой ход на расстоянии более 120 футов от цели, то оно совершает спасбросок Мудрости. При успешном спасброске существо больше не подвержено воздействию цели. Существо, успешно прошедшее спасбросок против этого эффекта, становится невосприимчивым к нему на 1 минуту, после чего снова может подвергнуться воздействию.

Аура святости
[Holy Aura]

8 уровень, ограждение
(Жрец)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (реликварий стоимостью 1 000+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

На длительность заклинания от вас исходит аура эманацией в 30-футовом радиусе. Находясь в этой ауре, существа по вашему выбору совершают все спасброски с преимуществом, а остальные существа совершают с помехой броски атаки по ним. Кроме того, если исчадие или нежить попадают по существу под эффектом заклинания рукопашной атакой, то нападающий должен совершить спасбросок Телосложения, иначе получит состояние ослеплённый до конца своего следующего хода.



Латунный дракон накладывает заклинание Власть над погодой, чтобы спасти поселение от разрушительного шторма.
Художник: Alexandre Honoré
Оригинал

Власть над погодой

[Control Weather]

8 уровень, преобразование
(Друид, волшебник, жрец)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (горящее благовоние)

Длительность: Концентрация, до 8 часов

Вы контролируете погоду в пределах 5 миль вокруг вас на протяжении длительности заклинания. Чтобы наложить это заклинание, вы должны находиться на открытом воздухе, и оно заканчивается досрочно, если вы войдете в помещение. Когда вы накладываете заклинание, то вы изменяете текущие погодные условия, которые определяются Мастером. Вы можете изменить осадки, температуру и ветер. Для вступления новых условий в силу требуется 1к4 × 10 минут. Как только они вступают в силу, вы можете изменить условия снова. Когда заклинание заканчивается, погода постепенно возвращается к норме.

Когда вы изменяете погодные условия, найдите текущее состояние в следующих таблицах и измените его на одну стадию вверх или вниз. При изменении ветра вы можете изменить его направление.

Осадки

Сила	Состояние
1	Чистое небо
2	Небольшая облачность
3	Пасмурно или густой туман
4	Дождь, град или снег
5	Проливной дождь, сильный град или метель

Температура

Сила	Состояние
1	Невыносимая жара
2	Жара
3	Тепло
4	Прохлада
5	Холод
6	Арктическая стужа

Ветер

Сила	Состояние
1	Штиль
2	Умеренный ветер
3	Сильный ветер
4	Буря
5	Шторм

Воспламеняющаяся туча

[Incendiary Cloud]

8 уровень, вызов
(Друид, чародей, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вихревое облако искр и дыма заполняет сферу радиусом 20 футов с центром в точке в пределах дистанции. Область тучи является сильно заслонённой местностью. Оно существует на протяжении длительности заклинания или пока сильный ветер (например, вызванный заклинанием Порыв ветра) не рассеет его.

Когда туча появляется, то каждое существо в его пределах должно совершить спасбросок Ловкости, получая 10к8 урона огнём при провале или половину этого урона при успехе. Существо также должно совершить этот спасбросок, когда сфера перемещается в его пространство, а также когда оно входит в сферу или заканчивает там свой ход. Существо совершает этот спасбросок только 1 раз за ход.

Туча перемещается на 10 футов от вас в выбранном вами направлении в начале каждого вашего хода.

Двойник

[Clone]

8 уровень, некромантия
(Волшебник)

Время накладывания: 1 час

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (алмаз стоимостью 1000+ зм, расходуемый заклинанием, а также сосуд стоимостью 2000+ с запираемой крышкой и достаточно большой, чтобы вместить клонируемое существо)

Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь существа или хотя бы 1 кубического дюйма его плоти. Инертный дубликат этого существа формируется внутри сосуда, использованного при накладывании заклинания, и заканчивает расти через 120 дней; вы выбираете, будет ли готовый двойник того же возраста, что и оригинальное существо, или моложе. Двойник остаётся неактивным и может существовать неограниченно долго, пока его сосуд остаётся непотревоженным.

Если оригинальное существо умирает после завершения формирования двойника, то его душа переносится в двойника, если душа свободна и желает вернуться. Двойник физически идентичен оригиналу и обладает той же личностью, воспоминаниями и способностями, но не имеет снаряжения оригинала. Тело исходного существа, если оно ещё существует, остаётся инертным, и его впоследствии нельзя оживить, так как душа обитает в другом месте.

Демиплан

[Demiplane]

8 уровень, вызов
(Волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Соматический

Длительность: 1 час

Вы создаёте дверь из тьмы среднего размера на плоской твёрдой поверхности, которую видите в пределах дистанции. Эту дверь можно открыть и закрыть, и она ведёт на демиплан, представляющий собой пустую комнату размером 30 футов во всех измерениях, сделанную из дерева или камня (на ваш выбор). Когда действие заклинания заканчивается, то дверь исчезает, а все объекты внутри демиплана остаются там. Все существа внутри также остаются, если только они не выберут вариант быть вытесненными через дверь при её исчезновении, оказавшись в состоянии лежащий ничком в ближайших свободных пространствах к месту, где раньше находилась дверь.

Каждый раз, когда вы накладываете это заклинание, вы можете создать новый демиплан или соединить теневую дверь с демипланом, который вы создали при предыдущем наложении этого заклинания. Кроме того, если вы знаете природу и содержимое демиплана, созданного другим существом с помощью этого заклинания, то вы можете соединить теневую дверь с этим демипланом.

Замешательство

[Befuddlement]

8 уровень, очарование
(Бард, волшебник, друид, колдун)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кольцо для ключей без ключей)

Длительность: Мгновенная

Вы поражаете разум существа, которое видите в пределах дистанции. Цель совершает спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 10к12 урона психической энергией и не может накладывать заклинания или совершать действие магия. В конце каждого 30 дня цель повторяет спасбросок, завершив эффект при успехе. Эффект также может быть снят с помощью заклинаний Высшее восстановление, Исцеление или Желание.

При успешном спасброске цель получает только половину урона.

Землетрясение

[Earthquake]

8 уровень, преобразование
(Друид, жреи, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 500 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (щепотка земли, кусочек камня и комочек глины)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Выберите точку на земле, которую вы видите в пределах дистанции. На протяжении действия заклинания интенсивный толчок сотрясает землю в круге со 100-футовым радусом, с центром в этой точке. Земля в этой области становится труднопроходимой местностью.

Когда вы накладываете это заклинание и в конце каждого вашего хода в течение его длительности, каждое существо, находящееся на земле в этой области, должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает состояние лежащий ничком и его концентрация прерывается.

Вы также можете вызвать следующие эффекты:

Разломы. В конце хода, в котором вы наложили это заклинание, в области заклинания открывается в общей сложности 1к6 разломов. Вы выбираете их расположение, они не могут появляться под строениями. Каждый разлом имеет глубину 1к10 × 10 футов, ширину 10 футов и простирается от одного края области заклинания до другого. Существо, находящееся в том же месте, что и разлом, должно совершить спасбросок Ловкости или упасть в неё. Существо, успешно прошедшее спасбросок, перемещается к краю разлома по мере его открытия.

Строения. Землетрясение наносит 50 дробящего урона любому строению в контакте с землёй в области действия, когда вы накладываете заклинание и в конце каждого вашего хода до тех пор, пока заклинание не закончится. Если прочность строения падает до 0 хитов, то оно обрушивается.

Существо, находящееся на расстоянии от обрушивающегося строения, не далее половине его высоты, должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает 12к6 дробящего урона, состояние лежащий ничком и оказывается погребённым под обломками, требуя проверки Силы (Атлетика) Сл. 20 действием для высвобождения. При успешном спасброске существо получает только половину урона.

Лабиринт

[Maze]

8 уровень, вызов
(Волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы изгоняете существо, которое видите в пределах дистанции, в похожий на лабиринт демиплан. Цель остаётся там на длительность заклинания или до тех пор, пока не выберется из лабиринта.

Цель может использовать действие изучение, чтобы попытаться сбежать. В этом случае она совершает проверку Интеллекта (Анализ) со Сл. 20. Если она преуспевает, то она сбегает и заклинание заканчивается.

Когда заклинание заканчивается, то цель появляется на месте, откуда исчезла, или, если это место занято, в ближайшем незанятом пространстве.

Находчивость

[Glibness]

8 уровень, очарование
(Бард, колдун)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: 1 час

До окончания действия заклинания, когда вы совершаете проверку Харизмы, то вы можете заменить выпавшее значение на 15. Кроме того, независимо от того, что вы говорите, магия, которая определяет, говорите ли вы правду, будет указывать, что вы говорите правду.

Подчинение чудовища

[Dominate Monster]

8 уровень, очарование
(Бард, волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 часа

1 существо, которое вы видите в пределах дистанции, совершает спасбросок Мудрости. Оно делает это с преимуществом, если вы или ваши союзники сражаетесь с ним. В случае провала спасброска цель получает состояние очарованный до окончания действия заклинания. Когда цель получает урон, то повторяет спасбросок, заканчивая эффект заклинания на себе при успехе.

У вас есть телепатическая связь с очарованной целью, пока вы оба находитесь на одном плане существования. В свой ход вы можете использовать эту связь, чтобы отдавать команды цели (действие не требуется), например, «Атакуй то существо», «Перемести сюда» или «Принеси тот предмет». Цель делает всё возможное, чтобы подчиниться в свой ход. Если она выполняет приказ и не получает от вас дальнейших указаний, то она действует и перемещается по своему усмотрению, сосредотачиваясь на собственной защите.

Вы можете приказать цели совершить реакцию, но для этого вам придется использовать свою собственную реакцию.

Накладывание более высокой ячейкой. Ваша концентрация может длиться дольше при использовании ячейки заклинаний 9 уровня (до 8 часов).

Поле антимагии

[Antimagic Field]

8 уровень, ограждение
(Волшебник, жрец)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (железная стружка)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Аура 10-футовой эманации антимагии окружает вас. Никто не может накладывать заклинания, совершать действия магия или создавать другие магические эффекты внутри ауры. Всё это не может нацеливаться на что-либо внутри ауры или каким-либо образом воздействовать на неё. Магические свойства магических предметов не работают внутри ауры или на что-либо внутри неё. Области эффектов, создаваемые заклинаниями или другой магией, не могут распространяться внутрь ауры, и никто не может телепортироваться в неё или из неё, а также перемещаться из других планов. Порталы временно закрываются, находясь в ауре.

Действующие заклинания, за исключением тех, что были наложены артефактом или божеством, подавляются в этой области. Пока эффект подавлен, он не функционирует, но время его подавления засчитывается в его длительность. Заклинание Рассеивание магии не оказывает влияния на ауру, и ауры, созданные разными заклинаниями Поле антимагии, не нейтрализуют друг друга.

Превращение в животных

[Animal Shapes]

8 уровень, преобразование
(Друид)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 24 часов

Выберите любое число согласных существ, которых видите в пределах дистанции. Вы превращаете каждую цель в зверя большого или меньше размера с показателем опасности не больше 4. Вы можете выбрать разных зверей для каждой цели. В последующие ходы вы можете использовать действие магия, чтобы снова превратить цели.

Статблок цели заменяется статблоком зверя, но цель сохраняет свой тип существа; количество хитов; кость хитов; мировоззрение; способность говорить; а также значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Действия цели ограничены анатомией формы зверя и она не может накладывать заклинания. Снаряжение цели сливается с новой формой и цель не может использовать это снаряжение, находясь в этой форме.

Цель получает количество временных хитов, равное количеству хитов зверя. Превращение длится в течение указанного времени, пока у цели есть временные хиты, или пока цель не выйдет из этой формы бонусным действием.

Сокрытие разума

[Mind Blank]

8 уровень, ограждение
(Бард, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 24 часа

До окончания действия заклинания одно согласное существо, которого вы касаетесь, получает иммунитет к урону психической энергией и состоянию очарованный. Цель также не подвержена влиянию эффектов, которые могут ощущать её эмоции или мировоззрение, читать её мысли, или магически определять её местоположение. Никакое заклинание, даже Желание, не может получить информацию о цели, наблюдать за ней на расстоянии или контролировать её разум.

Солнечный ожог

[Sunburst]

8 уровень, воплощение
(Друид, жрец, чародей, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (кусочек солнечного камня)

Длительность: Мгновенная

Ослепительный солнечный свет вспыхивает в сфере радиусом 60 футов с центром в точке, выбранной вами в пределах дистанции. Каждое существо в сфере должно совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает 12к6 урона излучением и получает состояние ослеплённый на 1 минуту. При успешном спасброске оно получает половину урона.

Существо, ослеплённое этим заклинанием, может совершать повторный спасбросок Телосложения в конце каждого своего хода, и при успехе состояние ослеплённый прекращается.

Это заклинание рассеивает тьму, созданную любым заклинанием, в своей области действия.

Слово силы: ошеломление

[Power Word Stun]

8 уровень, очарование
(Бард, волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы подавляете разум одного существа, которое видите в пределах дистанции. Если у цели 150 или меньше хитов, то она получает состояние ошеломлённый. В противном случае её скорость становится 0 до начала вашего следующего хода.

Ошеломленная цель делает спасбросок Телосложения в конце каждого своего хода, заканчивая это состояние при успехе.

Телепатия

[Telepathy]

8 уровень, прорицание
(Волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Неограниченная

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (пара связанных серебряных колец)

Длительность: 24 часа

Вы создаёте телепатическую связь между собой и согласным существом, с которым вы знакомы. Существо может находиться в любом месте на том же плане, что и вы. Заклинание прекращается, если вы или цель окажетесь на разных планах.

До окончания действия заклинания вы и цель можете мгновенно делиться словами, изображениями, звуками и другими сенсорными сообщениями через связь, и цель узнаёт вас как существо, с которым она общается. Заклинание позволяет существу понимать смысл ваших слов и любых сенсорных сообщений, которые вы ему отправляете.

Цунами

[Tsunami]

8 уровень, вызов
(Друид)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 1 миля

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 6 раундов

Стена воды возникает в точке, которую вы выбираете в пределах дистанции. Вы можете сделать стену до 300 футов в длину, 300 футов в высоту и 50 футов в толщину. Стена существует в течение всего времени действия заклинания.

Когда стена появляется, каждое существо в её области должно совершить спасбросок Силы. При провале оно получает 6к10 дробящего урона, а при успехе — половину этого урона.

В начале каждого вашего хода после появления стены, она, вместе с существами, находящимися в ней, перемещается на 50 футов от вас. Любое существо размера огромное или меньше, находящееся внутри стены или в области, куда она перемещается, должно совершить спасбросок Силы, иначе оно получает 5к10 дробящего урона. Существо может получать этот урон только один раз за раунд. В конце хода высота стены уменьшается на 50 футов, и урон, который она наносит в последующих раундах, уменьшается на 1к10. Когда высота стены достигает 0 футов, заклинание прекращает своё действие.

Существо, захваченное стеной, может двигаться, плавая. Однако из-за силы волны оно должно преуспеть в проверке Силы (Атлетика) против сложности спасброска ваших заклинаний, чтобы двигаться. Если проверка провалена, то оно не может двигаться. Существо, выбравшееся из стены, падает на землю.



Отто бард накладывает Врата, чтобы открыть портал во Внешние земли.
Художник: Michele Giorgi
Оригинал

9 уровень

Врата

[Gate]

9 уровень, вызов
(Жрец, колдун, чародей, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (алмаз стоимостью 5000+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаёте портал, соединяющий незанятое пространство, которое вы видите в пределах дистанции, с точным местом на другом плане бытия. Портал представляет собой круглый проход, который вы можете сделать диаметром от 5 до 20 футов. Вы можете ориентировать портал в любом направлении по вашему выбору. Портал существует в течение времени действия заклинания и место назначения портала видно через него.

Каждая сторона портала имеет переднюю и заднюю стороны на каждом плане, где он появляется. Перемещение через портал возможно только через его переднюю сторону. Всё, что проходит через портал, мгновенно переносится на другой план, появляясь в ближайшем незанятом пространстве к порталу.

Божества и другие правители планов могут помешать созданию порталов этим заклинанием в их присутствии или в пределах их владений.

Когда вы накладываете это заклинание,то вы можете назвать конкретное существо (псевдоним, титул или прозвище не подойдут). Если это существо находится на другом плане, то портал открывается рядом с ним и переносит его в ближайшее незанятое пространство на вашей стороне портала. Вы не получаете никакой особой власти над существом и оно свободно действовать так, как решит Мастер. Оно может уйти, напасть на вас или помочь вам.

Гроза гнева

[Storm of Vengeance]

9 уровень, вызов
(Друид)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 1 миля

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

На время действия заклинания над выбранной точкой в пределах дистанции появляется бурлящее штормовое облако, которое распространяется в 300 футовом радиусе. Каждое существо под облаком при его появлении должно преуспеть в спасброске Телосложения или получить 2к6 урона звуком и состояние оглохший на время действия заклинания.

В начале каждого вашего следующего хода шторм вызывает различные эффекты, как указано ниже.

Ход 2. Идёт кислотный дождь. Каждое существо и объект под облаком получает 4к6 урона кислотой.

Ход 3. Вы вызываете 6 ударов молнии из облака, которые поражают шесть различных существ или объектов под ним. Каждая цель должна совершить спасбросок Ловкости, получая 10к6 урона электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

Ход 4. Выпадает град. Каждое существо под облаком получает 2к6 дробящего урона.

Ходы 5–10. Порывы ветра и ледяной дождь обрушиваются на область под облаком. Каждое существо в этой области получает 1к6 урона холодом. До окончания заклинания эта область становится труднопроходимой и сильно заслонённой местностью, дальнобойные атаки оружием в этой области невозможны и там дует сильный ветер.

Желание [Wish]

9 уровень, вызов
(Чародей, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Желание — это самое могущественное заклинание, которое может использовать смертный. Простое произнесение его вслух позволяет вам изменить саму реальность.

Основное применение этого заклинания — дублирование любого другого заклинания 8 уровня или ниже. Если вы используете его таким образом, то вам не нужно выполнять никаких требований для наложения этого заклинания, включая дорогие компоненты. Заклинание просто действует.

Также вы можете выбрать 1 из следующих эффектов:

Создание объекта. Вы создаёте объект стоимостью до 25000 зм, который не является магическим предметом. Объект не может быть больше 300 футов в любом измерении и появляется в свободном пространстве на земле, которое вы видите.

Мгновенное исцеление. Вы и до 20 существ, которых вы видите, восстанавливаете все хиты, а также снимаете с них все эффекты, перечисленные в заклинании Высшее восстановление.

Сопротивление. Вы наделяете до 10 существ, которых видите, сопротивлением к 1 типу урона по вашему выбору. Это сопротивление становится постоянным.

Иммунтет к заклинанию. Вы наделяете до 10 существ, которых вы видите, иммунитетом к 1 заклинанию или другому магическому эффекту на 8 часов.

Внезапное обучение. Вы заменяете 1 из своих черт на другую черту, которой соответствуете требованию. Вы теряете все эффекты старой черты и получаете эффекты новой. Вы не можете заменить черту, которая является требованием для любой другой вашей черты или умения.

Повторный бросок. Вы отменяете недавнее событие, вынуждая сделать повторный бросок любого кубика, который был сделан в течение последнего раунда (включая ваш последний ход). Реальность меняется, чтобы учесть новый результат. Например, заклинание Желание может отменить неудавшийся спасбросок союзника или критическое попадание врага. Вы можете заставить повторный бросок совершить с преимуществом или помехой и выбрать, использовать ли повторный бросок или исходный результат.

Изменение реальности. Вы можете загадать желание, не связанное ни с одним из описанных эффектов. Чтобы это сделать, как можно точнее сформулируйте своё желание для Мастера. У Мастера будет большой простор для интерпретации того, что произойдёт в этом случае; чем большее желание, тем больше вероятность, что что-то пойдёт не так. Это заклинание может просто не сработать, желаемый эффект может быть достигнут только частично или вы можете столкнуться с непредвиденными последствиями в зависимости от того, как вы сформулировали своё желание. Например, пожелание смерти злодея может перенести вас вперёд во времени к моменту, когда этот злодей уже мёртв, фактически исключив вас из игры. Точно так же желание получить легендарный магический предмет или артефакт может мгновенно перенести вас к владельцу этого предмета. Если ваше желание исполняется и его последствия затрагивают целое сообщество, регион или мир, то вы, скорее всего, привлечёте могущественных врагов. Если ваше желание затрагивает бога, то божественные слуги этого бога могут немедленно вмешаться, чтобы предотвратить это или заставить вас сформулировать желание определённым образом. Если ваше желание нарушает саму структуру мультивселенной, угрожает городу Сигил или как-то касается Леди Боли, то вы увидите её образ в своём разуме на мгновение; она покачает головой и ваше желание не сработает.

Если вы накладываете заклинание Желание не с эффектом дублирования другого заклинания, то получаете ослабление. Получив это ослабление, каждый раз до окончания продолжительного отдыха, когда вы накладываете заклинание, вы получаете 1к10 урона некротической энергией за каждый уровень этого заклинания. Этот урон никак нельзя отменить или уменьшить. Кроме того, ваша Сила на 2к4 дня опускается до 3. За каждый день, в течение которого вы только отдыхаете и не делаете ничего, кроме лёгкой деятельности, оставшееся время сокращается на 2 дня. Кроме того, если вы получили это ослабление, то существует 33% шанс, что вы больше никогда не сможете накладывать заклинание Желание.

Жуть [Weird]

9 уровень, иллюзия
(Колдун, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы пытаетесь создать иллюзорные ужасы в разумах других. Каждое существо на ваш выбор в 30-футовой сфере с центром в точке в пределах дистанции совершает спасбросок Мудрости. При провале цель получает 10к10 урона психической энергией и получает состояние испуганный на длительность заклинания. При успешном спасброске цель получает половину урона.

Испуганная цель совершает спасбросок Мудрости в конце каждого своего хода. При провале она получает 5к10 урона психической энергией. При успешном спасброске действие заклинания на цель заканчивается.

Заточение [Imprisonment]

9 уровень, ограждение
(Колдун, волшебник)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (статуэтка цели стоимостью 5000+ зм)

Длительность: До развеяния

Вы создаёте магическое ограничение, чтобы удержать существо, которое вы видите в пределах дистанции. Цель должна сделать спасбросок Мудрости. При успешном спасброске цель не подвергается воздействию заклинания и становится невосприимчивой к этому заклинанию на следующие 24 часа. При неудачном спасброске цель заключена в заточении. Пока она заключена, цель не нуждается в дыхании, пище или воде, и не стареет. Заклинания прорицания не могут обнаружить или воспринять заключённую цель, и цель не может телепортироваться. До окончания действия заклинания цель также подвергается 1 из следующих эффектов по вашему выбору:

Захоронение. Цель погребена под землёй в полой сфере магической силы, достаточно большой, чтобы вместить цель. Ничто не может проникнуть внутрь или выйти из сферы.

Сковывание. Цепи, прочно закреплённые в земле, удерживают цель на месте. Цель получает состояние опутанный и не может быть перемещена никакими средствами.

Ограждённая тюрьма. Цель заперта в демиплане, защищённом от телепортации и перемещении между планами. Демиплан на ваш выбор: лабиринт, клетка, башня или подобное.

Миниатюризация. Цель уменьшается до 1 дюйма (2,5 сантиметра) в высоту и заперта внутри неразрушимого драгоценного камня или подобного объекта. Свет может проходить через драгоценный камень (позволяя цели видеть видеть окружение и другим существам видеть цель), но ничто другое не может проникнуть сквозь него любыми средствами.

Оцепенение. Цель получает состояние бессознательный и не может быть разбужена.

Завершение заклинания. Когда вы накладываете заклинание, укажите условие, которое завершит его. Условие может быть как простым, так и сложным по вашему выбору, но Мастер должен согласиться, что оно имеет высокую вероятность наступления в течение следующего десятилетия. Условие должно быть наблюдаемым действием, таким как выполнение кем-либо определённого предложения в храме вашего бога, спасение вашей истинной любви или победа над конкретным монстром.

Заклинание Рассеивание магии может прекратить действие этого заклинания только если оно накладывается ячейкой 9 уровня и нацелено либо на тюрьму, либо на компонент, использованный для её создания.

Истинное воскрешение

[True Resurrection]

9 уровень, некромантия
(Жреи, друид)

Время накладывания: 1 час

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (алмазы стоимостью 25000+ зм, расходуемые заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Вы касаетесь мёртвого существа, которое умерло не более 200 лет назад и не скончалось от старости.

Существо возвращается к жизни с полным количеством хитов. Это заклинание также нейтрализует любые яды, лечит все магические болезни и снимает все проклятия, наложенные на существо в момент смерти. Заклинание закрывает все смертельные раны, восстанавливает любые утраченные части тела и повреждённые органы. Если существо было нежитью, то оно возвращается в свою не-нежить форму.

Заклинание может создать новое тело, если оригинальное больше не существует. В этом случае вы должны произнести имя существа. Существо появляется в свободном месте на расстоянии до 10 футов от вас.

Истинный полиморф

[True Polymorph]

9 уровень, преобразование
(Бард, колдун, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (капля ртути, немного гуммиарабика и клуб дыма)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Выберите 1 существо или немагический предмет, который вы видите в пределах дистанции. Существо превращается в другое существо или немагический предмет, либо предмет превращается в существо (предмет не должен быть надет или находиться в руках). Превращение продолжается на протяжении действия заклинания или до смерти или разрушения цели, но если вы продержите концентрацию на этом заклинании в течение полной длительности, то оно длится до рассеивания.

Несогласное существо может совершить спасбросок Мудрости и при успехе оно не подвергается воздействию заклинания.

Существо в существо. Если вы превращаете существо в другое существо, то новая форма может быть любым типом, который вы выберете, с показателем опасности, равным или меньшим, чем показатель опасности цели или её уровень. Статблок цели заменяется статблоком новой формы, но она сохраняет свои хиты, кости хитов, мировоззрение и личность.

Цель получает количество временных хитов, равное хитам новой формы. Заклинание оканчивается раньше, если у цели не останется временных хитов.

Цель ограничена действиями, которые она может выполнять в соответствии с анатомией новой формы, и не может говорить или накладывать заклинания.

Экипировка цели сливается с новой формой. Существо не может использовать её или получать от неё выгоду.

Предмет в существо. Вы можете превратить предмет в любое существо, если размер существа не больше размера предмета, а показатель опасности существа не превышает 9. Существо будет дружелюбно к вам и вашим союзникам. В бою оно действует сразу после вашего хода и подчиняется вашим приказам.

Если заклинание длится более часа, то вы теряете контроль над существом. Оно может остаться дружественным, в зависимости от того, как вы с ним обращались.

Существо в предмет. Если вы превращаете существо в предмет, то оно вместе с тем, что на нём надето и что оно несёт, превращается в эту форму, если размер предмета не больше размера существа. Статблок существа становится статистикой предмета и существо не помнит времени, проведённого в этой форме, после завершения заклинания и возвращения в нормальное состояние.

Метеоритный дождь

[Meteor Swarm]

9 уровень, воплощение
(Волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 1 миля

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Огненные шары падают на землю в 4 различных точках, которые вы видите в пределах дистанции. Каждое существо в сфере радиусом 40 футов, центрированной на каждой из этих точек, совершает спасбросок Ловкости. Существо получает 20к6 урона огнём и 20к6 дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе. Существо, находящееся в области действия нескольких огненных сфер, получает урон только 1 раз.

Немагические объекты, которые не носят и не несут, также получают урон, если они находятся в области действия заклинания, и начинают гореть, если они воспламеняемые.

Множественное исцеление

[Mass Heal]

9 уровень, ограждение
(Жрец)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: Мгновенная

Поток исцеляющей энергии исходит от вас к существам вокруг вас. Вы восстанавливаете до 700 хитов, распределяя их по вашему выбору среди любого числа существ, которых вы видите в пределах дистанции. У существ, исцеленных этим заклинанием, также снимаются состояния ослеплённый, оглохший и отравленный.

Остановка времени

[Time Stop]

9 уровень, преобразование
(Волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Вы кратковременно останавливаете течение времени для всех, кроме себя. Для других существ время не проходит, в то время как вы совершаете 1к4 + 1 хода подряд, в течение которых вы можете использовать действия и перемещаться как обычно.

Это заклинание заканчивается, если 1 из действий, которые вы совершаете в этот период, или любой эффект, созданный вами, влияет на любое существо, кроме вас, или на объект, который носит или держит кто-то другой. Кроме того, заклинание заканчивается, если вы перемещаетесь дальше, чем на 1000 футов от места, где вы его наложили.

Полное превращение

[Shapechange]

9 уровень, преобразование
(Друид, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (нефритовая диадема стоимостью 1500+ зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы превращаетесь в другое существо на время длительности заклинания или пока не совершите действие магия, чтобы превратиться в другую подходящую форму. Новая форма должна принадлежать существу с показателем опасности, не превышающим ваш уровень или показатель опасности. Вы должны были ранее видеть это существо, и оно не может быть конструктом или нежитью.

Когда вы превращаетесь, то получаете количество временных хитов, равное хитам новой формы. Заклинание заканчивается досрочно, если у вас не осталось временных хитов.

Ваш статблок заменяется статблоком выбранной формы, но вы сохраняете свой вид существа; мировоззрение; личность; показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы; хиты; кость хитов; владения и способность общаться. Если у вас есть умение Использование заклинаний, то вы сохраняете её тоже.

При превращении вы определяете, останется ли ваше снаряжение на земле или изменит размер и форму, чтобы соответствовать новой форме, пока вы находитесь в ней.

Предвидение

[Foresight]

9 уровень, прорицание
(Бард, друид, колдун, волшебник)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: Касание

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (перо колибри)

Длительность: 8 часов

Вы касаетесь согласного существа и наделяете его ограниченной способностью заглядывать в ближайшее будущее. На время действия заклинания цель получает преимущество на Тест к20, а другие существа получают помеху на броски атаки против неё. Заклинание заканчивается досрочно, если вы наложите его снова.

Проекция в астрал

[Astral Projection]

9 уровень, некромантия
(Волшебник, жрец, колдун)

Время накладывания: 1 час

Дистанция: 10 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (для каждой цели заклинания требуется по одному гиацинту стоимостью 1000+ зм и по одному слитку серебра стоимостью 100+ зм; все компоненты расходуются заклинанием)

Длительность: Пока не будет развеяно

Вы и до 8 согласных существ в пределах дальности заклинания проецируете свои астральные тела на Астральный план (заклинание немедленно оканчивается, если вы уже находитесь на этом плане). Оставленные тела находятся в анабиозе; они получают состояние бессознательный, не нуждаются в пище или воздухе и не стареют.

Астральная форма цели напоминает её тело почти во всех отношениях, воспроизводя её статблок и снаряжение. Единственным отличием является серебряная нить, исходящая у вас между лопаток и торчащая наружу, становясь невидимой через 1 фут. Эта нить связывает цель с материальным телом. Если нить перерезать (что происходит только в том случае, если эффект это предусматривает), то тело цели и её астральная форма умирают.

Астральная форма цели может перемещаться по Астральному плану. В тот момент, когда астральная форма покидает этот план, тело цели и снаряжение переносятся по серебряной нити, заставляя вернуться в своё тело при входе на другой план.

Любой урон или другие эффекты, применяемые к астральной форме, не оказывают воздействия на тело цели, и наоборот. Если тело или астральная форма цели теряют все хиты, то заклинание заканчивается для этой цели. Заклинание заканчивается для всех целей, если вы совершаете действие магия, чтобы развеять его.

Когда заклинание заканчивается для цели, которая не мертва, то она вновь появляется в своём теле и выходит из анабиоза.

Радужная стена

[Prismatic Wall]

9 уровень, ограждение
(Бард, волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, соматический

Длительность: 10 минут

Мерцающая разноцветная плоскость света образует вертикальную непрозрачную стену — до 90 футов в длину, 30 футов в высоту и 1 дюйм в толщину с центром в точке в пределах дистанции. В качестве альтернативы, вы можете сформировать стену в виде сферы диаметром до 30 футов с центром в точке в пределах дистанции. Стена сохраняется на протяжении всей длительности. Если вы расположите стену в пространстве, занимаемом существом, то заклинание мгновенно заканчивается без эффекта.

Стена излучает яркий свет в радиусе 100 футов и тусклый свет ещё на 100 футов. Вы и существа, которых вы укажете при накладывании заклинания, можете проходить сквозь стену и находиться рядом с ней без вреда. Если другое существо, способное видеть стену, переместится в пределах 20 футов от неё или начнёт свой ход там, то оно должно преуспеть в спасброске Телосложения или получить состояние ослеплённый на 1 минуту.

Стена состоит из 7 слоёв, каждый из которых имеет свой цвет. Когда существо проникает или проходит сквозь стену, то оно делает это слой за слоем, преодолевая каждый из них. Каждый слой заставляет существо совершить спасбросок Ловкости или подвергнуться эффекту, описанному в таблице «Радужные слои».

Стена имеет КД 10 и может быть уничтожена по 1 слою за раз, в порядке от красного до фиолетового, специфичными способами для каждого слоя. Если слой уничтожен, то он исчезает на оставшуюся длительность. Заклинание Поле антимагии не оказывает никакого эффекта на стену, а Рассеивание магии может повлиять только на фиолетовый слой.

Радужные слои

Слой	Эффект
1	**Красный.** *Неудача:* 12к6 урона огнём. *Успех:* половина урона. *Дополнительные эффекты:* немагические дальнобойные атаки не могут проходить через этот слой. Слой разрушается, если получает как минимум 25 урона холодом.
2	**Оранжевый.** *Неудача:* 12к6 урона кислотой. *Успех:* половина урона. *Дополнительные эффекты:* Магические дальнобойные атаки не могут проходить через этот слой. Слой разрушается сильным ветром (например, созданным заклинанием Порыв ветра).
3	**Жёлтый.** *Неудача:* 12к6 урона излучением. *Успех:* половина урона. *Дополнительные эффекты:* Слой разрушается, если получает как минимум 60 урона силовым полем.
4	**Зелёный.** *Неудача:* 12к6 урона ядом. *Успех:* половина урона. *Дополнительные эффекты:* Заклинание Создание прохода или другое заклинание такого же или более высокого уровня, которое может открыть портал на твердой поверхности, разрушает этот слой.
5	**Синий.** *Неудача:* 12к6 урона холодом. *Успех:* Половина урона. *Дополнительные эффекты:* Слой разрушается, если получает как минимум 25 урона огнём.
6	**Индиго.** *Неудача:* Цель получает состояние опутанный и совершает спасбросок Телосложения в конце каждого своего хода. Если она успешно проходит 3 спасброска, то состояние заканчивается. Если она проваливает 3 спасброска, то получает состояние окаменевший, пока не будет освобождена эффектом, подобным заклинанию Высшее восстановление. Успешные и неудачные спасброски не обязательно должны быть последовательными; ведите учет обоих до тех пор, пока цель не наберет 3 одинаковых результата. *Дополнительные эффекты:* Заклинания не могут быть наложены через этот слой. Слой разрушается ярким светом, излучаемым заклинанием Дневной свет.
7	**Фиолетовый.** *Неудача:* Цель получает состояние ослеплённый и совершает спасбросок Мудрости в начале своего хода. При успехе состояние заканчивается на цели. При провале состояние заканчивается и существо телепортируется на другой план (на выбор Мастера). *Дополнительные эффекты:* Слой разрушается заклинанием Рассеивание магии.

Слово силы: исцеление

[Power Word Heal]

9 уровень, очарование
(Бард, жрец)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Волна исцеляющей энергии окутывает 1 существо, которое вы видите в пределах дистанции. Цель восстанавливает все свои хиты. Если у существа есть состояние очарованный, испуганный, парализованный, отравленный или ошеломлённый, то это состояние заканчивается. Если у существа есть состояние лежащий ничком, то оно может использовать свою реакцию, чтобы встать.

Слово силы: смерть

[Power Word Kill]

9 уровень, очарование
(Бард, волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Вы заставляете 1 существо, которое видите в пределах дистанции, умереть. Если у цели 100 хитов или меньше, то она умирает. В противном случае она получает 12к12 урона психической энергией.

Приложение А: Мультивселенная

Это приложение предоставляет обзор Мультивселенной, всеобъемлющей реальности, которая охватывает бесчисленные миры и приключения D&D. Эти миры рассказываются более подробно в Руководстве мастера, наряду с другими планами, такими как Дальний предел, Негативный план и Положительный план.

Материальные планы

Философские и элементальные силы реальности сходятся, создавая следующие планы существования:

Материальный план. Большинство приключений D&D происходят на Материальном плане, который включает в себя миры таких сеттингов, как Сага о копье, Эберрон, Забытые Королевства и Грейхок. Также здесь есть место для любого мира, который создаст ваша группа. Магия и физические законы формируют разнообразные миры этого плана.

Страна фей. Этот яркий, идеализированный мир изобилует жизнью и эмоциями, которые наиболее интенсивны в его Доменах восторга.

Царство теней. Этот мрачный мир полон гнетущих пустошей, заброшенных руин и печально известных Доменов ужаса.

Переходные планы

Переходные планы служат путями между планами:

Астральный план. Этот бесконечный, серебристый простор связывает Материальный план и Внешние планы. В этой мерцающей безбрежности возникли целые цивилизации, в то время как другие пересекают магический космос на волшебных кораблях.

Эфирный план. Это призрачное царство соединяет Материальный план и Внутренние планы. Область, где Эфирный план пересекается с другими планами, называется Пограничным эфиром, местом, где существа могут видеть образы планов за пределами этого мира.

Внутренние планы

Силы стихий и фундаментальные компоненты реальности возникают из этих Внутренних планов:

Элементарный план воздуха. Ветра гонят облака и парящие острова по этому бескрайнему небу.

Элементарный план земли. Этот лабиринт пещер простирается через камень и невообразимые богатства минералов.

Элементарный план огня. Вечное пламя, это царство пылает жизнью на вулканических островах.

Элементарный план воды. Это бездонный океан, бурлящий таинственной подводной жизнью.

Элементальный хаос. Здесь, на границах Внутренних планов, стихии сталкиваются непредсказуемым образом.

Пара-элементальные планы. В этих пограничных областях между Элементальными планами стихийные силы объединяются в планы пепла, льда, магмы и грязи.

Внешние планы

Планы, где идеи обретают форму, а духи проводят свою загробную жизнь; Внешние планы являются домами бессмертных. Следующие места составляют Внешние планы:

Сигил. Сигил, Город дверей, представляет собой мегаполис, а не план, в центре Внешних планов. Здесь порталы ведут во все планы Мультивселенной, и загадочная Леди Боли поддерживает порядок.

Внешние земли. Влияния других Внешних планов сходятся во Внешних землях, где порталы ведут на эти планы. В центре Внешних земель возвышается Шпиль, колонна, на вершине которой парит Сигил.

Другие Внешние планы. Эти планы перечислены в таблице «Внешние планы». Некоторые из них — это райские места, другие — царства кошмаров, а некоторые очень причудливые. Каждый из этих планов управляется силами, воплощающими одно или несколько мировоззрений, описанных во главе 2.

Внешние планы

Внешние планы	Мировоззрение
Бездны	Хаотичный злой
Ахерон	Законопослушный злой, законопослушный нейтральный
Арборея	Хаотичный добрый
Аркадия	Законопослушный добрый, законопослушный нейтральный
Звериные земли	Хаотичный добрый, нейтральный добрый
Битопия	Законопослушный добрый, нейтральный добрый
Карцери	Хаотичный злой, нейтральный злой
Элизиум	Нейтральный добрый
Геенна	Законопослушный злой, нейтральный злой
Гадес	Нейтральный злой
Лимбо	Хаотичный нейтральный
Механус	Законопослушный нейтральный
Гора Целестия	Законопослушный добрый
Девять преисподних	Законопослушный злой
Внешние земли	Нейтральный
Пандемониум	Хаотичный злой, хаотичный нейтральный
Асгард	Хаотичный добрый, хаотичный нейтральный

Внутренние планы



Эфирный план

Астральный план



Внешние планы

Художник: CoupleOfKooks
Оригинал

Приложение Б: Статблоки существ

В этом приложении приведены статблоки существ, упомянутых в других разделах книги, главным образом в главах о классах, снаряжении и заклинаниях. См. глоссарий правил для получения информации о том, как читать статблок, а также Бестиарий для большего количества существ. Следующие статблоки представлены в алфавитном порядке. Когда Мастер использует статблок, он может изменять его детали.

Барсук 332
Бес
Боевой конь 333
Бурый медведь
Верблюд
Волк
Ворон 334
Гигантский барсук
Гигантская куница
Гигантский козёл
Гигантский краб 335
Гигантский морской конёк
Гигантский паук
Ездовая лошадь 336
Зомби
Кабан
Квазит 337
Козёл
Кошка 338
Краб
Крокодил
Крыса 339
Куница
Лев
Летучая мышь
Лютый волк 340
Лягушка
Мастиф
Мул 341
Обезьяна
Лось
Осьминог
Пантера 342
Паук
Псевдодракон
Пони 343
Рифовая акула
Скелет
Скорпион
Слаад головастик 344
Слон
Сова 345
Спрайт
Сфинкс чудес 346
Тигр
Удав
Упряжная лошадь 347
Чёрный медведь 339
Ядовитая змея
Ястреб
Ящерица

Барсук
[Badger]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 5 (1к4 + 3)
Скорость 20 фт., копая 5 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	16	+3	+3
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Внимательность +3
Сопротивления ядовитый
Чувства тёмное зрение 30 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона.

Бес
[Imp]

Крошечное исчадие (дьявол), законопослушное злое

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 21 (6к4 + 6)
Скорость 20 фт., летая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	13	+1	+1
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Обман +4, Проницательность +3, Скрытность +5
Сопротивление холодный
Иммунитет огненный, ядовитый; отравленный
Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 11
Языки общий, инфернальный
ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению беса.

Магическое сопротивление. Бес совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Жало. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона и 7 (2к6) урона ядом.

Невидимость. Бес накладывает заклинание Невидимость на себя, не требуя никаких компонентов для заклинания и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики.

Перевёртыш. Бес превращается в крысу (скорость 20 фт.), ворона (20 фт., полёт 60 фт.), паука (20 фт., лазание 20 фт.) или возвращается к своей истинной форме. Параметры одинаковые в каждой форме, за исключением скорости. Любое снаряжение, которое бес носит или несёт не превращается.



Бес. Художник: Patrik Hell Оригинал

Боевой конь
[Warhorse]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+3	**Хар**	7	-2	-2

Чувства ПВ 11
Языки —
ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Действия

Копыта. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) дробящего урона. Если конь переместился по прямой перед попаданием к цели не менее, чем на 20 фт., то цель получает дополнительно 5 (2к4) дробящего урона и если цель имеет размер огромный или меньше, то получает состояние лежащий ничком.

Бурый медведь
[Brown Bear]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 22 (3к10 + 6)
Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	15	+2	+2
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Бурый медведь совершает 1 атаку Укус и 1 атаку Когти.

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) режущего урона и цель получает состояние лежащий ничком, если её размер большой или меньше.

Верблюд
[Camel]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** -1 (9)
Хиты 17 (2к10 + 6)
Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	17	+3	+5
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10
Языки —
ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Удар. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Волк
[Wolf]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. Волк получает преимущество при броске атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум 1 союзник волка и союзник не имеет состояние недееспособный.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона и цель получает состояние лежащий ничком, если её размер средний или меньше.



Волк.
Художник:
Borja Pindado
Оригинал

Ворон
[Raven]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 2 (1к4)
Скорость 10 фт., летая 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	2	-4	-4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Внимательность +3
Чувства ПВ 13
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Мимикрия. Ворон может имитировать простые звуки, которые он слышал (например, шепот или звуки животных). Слушатель может определить, что звук является имитацией, после успешной проверки Мудрость (Проницательность) Сл. 10.

Действия

Клюв. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона.



Гигантский барсук. Художник: Wayne England Оригинал

Гигантский барсук
[Giant Badger]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 15 (2к8 + 9)
Скорость 30 фт., копая 10 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	17	+3	+3
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Внимательность +3
Сопротивления ядовитый
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (2к4 + 1) колющего урона.

Гигантская куница
[Giant Weasel]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	10	+0	+0
Инт	4	-3	-3	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Акробатика + 5, Внимательность +3, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Гигантский козёл
[Giant Goat]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Внимательность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Действия

Таран. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона. Если козёл переместился по прямой перед попаданием к цели на не менее, чем на 20 фт., то цель получает дополнительно 5 (2к4) дробящего урона и если цель имеет размер огромный или меньше, то получает состояние лежащий ничком.

Гигантский краб
[Giant Crab]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 15 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 13 (3к8)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	11	+0	+0
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	9	-1	-1	**Хар**	3	-4	-4

Навыки Скрытность +3
Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 9
Языки —
ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Краб может дышать и на суше, и под водой.

Действия

Клешня. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) дробящего урона.Если цель среднего или меньшего размера, то она получает состояние схваченный (Сл. высвобождения 11). У краба 2 клешни, каждой из которых он может схватить одну цель.

Гигантский морской конёк
[Giant Sea Horse]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 16 (3к10)
Скорость 5 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	-3	-3

Чувства ПВ 11
Языки —
ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Подводное дыхание. Конёк может дышать только под водой.

Действия

Таран. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) дробящего урона или 11 (2к8 + 2) дробящего урона, если конёк переместился по прямой к цели перед попаданием на не менее, чем 20 футов.

Бонусные действия

Пузыристый рывок. Под водой морской конёк перемещается на половину своей скорости плавания, не вызывая провоцированные атаки.

Гигантский паук
[Giant Spider]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 26 (4к10 + 4)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	12	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	4	-3	-3

Навыки Внимательность +4, Скрытность +7
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14
Языки —
ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной, и знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона и 7 (2к6) урона ядом.

Паутина (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 13, одна видимая пауком цель в досягаемости 60 фт. *Провал:* цель получает состояние опутанный, пока паутина не будет уничтожена (КД 10; 5 хитов; уязвимость к урону огнём; иммунитет к урону ядом и психической энергией).



Гигантские пауки. Художник: Michele Giorgi Оригинал

Ездовая лошадь
[Riding Horse]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 13 (2к10 + 2)
Скорость 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	7	-2	-2

Чувства ПВ 10
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Копыта. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона.

Кабан
[Boar]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	14	+2	+2
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	9	-1	-1	**Хар**	5	-3	-3

Чувства ПВ 9
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Кровавая ярость. Пока кабан окровавлен, он имеет преимущество на броски атаки.

Действия

Клык. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) колющего урона. Если кабан перед попаданием переместился к цели по прямой не менее, чем на 20 фт., то цель получает дополнительно 3 (1к6) колющего урона и если цель имеет размер большой или меньше, то получает состояние лежащий ничком.

Зомби
[Zombie]

Средняя нежить, нейтральная злая

КД 8 **Инициатива:** -2 (8)
Хиты 15 (2к8 + 6)
Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	6	-2	-2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	6	-2	+0	**Хар**	5	-3	-3

Иммунитет ядовитый; истощённый, отравленный
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 8
Языки понимает языки, которые знал при жизни, но не говорит
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, то зомби совершает спасбросок Телосложения со Сл. 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Размашистый удар. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) дробящего урона.

Квазит
[Quasit]

Крошечное исчадие (демон), хаотичный злой

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 25 (10к4)
Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	5	-3	-3	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	10	+0	+0
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Скрытность +5
Сопротивление холодный, огненный, электрический
Иммунитет ядовитый; отравленный
Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 9
Языки бездны, общий
ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Магическое сопротивление. Квазит совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Разрывание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) режущего урона и цель получает состояние отравленный до начала следующего хода квазита.

Невидимость. Квазит накладывает заклинание Невидимость на себя, не требуя никаких компонентов для заклинания и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики.

Испуг (1/день). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 10, одна цель в досягаемости 20 фт. *Провал:* цель получает состояние испуганный. В конце своего хода цель повторяет спасбросок, заканчивая эффект на себе при успехе. После 1 минуты эффект заканчивается автоматически.

Перевёртыш. Квазит превращается в летучую мышь (скорость 10 фт., летая 40 фт.), многоножка (40 фт., лазая 40 фт.), жаба (40 фт., плавая 40 фт.) или возвращается к своей истинной форме. Параметры одинаковые в каждой форме, за исключением скорости. Любое снаряжение, которое квазит носит или несёт не превращается.

Козёл
[Goat]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 4 (1к8)
Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+2	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Внимательность +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Таран. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 дробящего урона или 2 (1к4) дробящего урона, если козёл переместился по прямой к цели перед попаданием на не менее, чем 20 футов.



Квазит. Художник: Borja Pindado Оригинал



Кот.
Художник:
Daneen Wilkerson
Оригинал

Краб
[Crab]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 3 (1к4 + 1)
Скорость 20 фт., плавая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	12	+1	+1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	2	-4	-4

Навыки Скрытность +2
Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 9
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Краб может дышать и на суше, и под водой.

Действия

Клешня. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 дробящего урона.

Кошка
[Cat]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 2 (1к4)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	3	-4	-4	**Лов**	15	+2	+4	**Тел**	10	+0	+0
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Прыгун. Дистанция прыжка кошки определяется её Ловкостью, а не Силой.

Действия

Царапать. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 режущего урона.

Крокодил
[Crocodile]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 13 (2к10 + 2)
Скорость 20 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	12	+1	+3
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Скрытность +2
Чувства ПВ 10
Языки —
ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Задержка дыхания. Крокодил может задержать дыхание на 1 час.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона. Если цель среднего или меньшего размера, то она получает состояние схваченный (Сл. высвобождения 12). Пока цель в состоянии схваченный, она также в состоянии опутанный.



Крокодил.
Художник:
Leesha Hannigan
Оригинал

Крыса
[Rat]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 1 (1к4 - 1)
Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	2	-4	-4	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	9	-1	-1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	4	-3	-3

Навыки Внимательность +2
Чувства тёмное зрение 30 фт., ПВ 12
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Ловкий. Крыса не вызывает провоцированные атаки, когда выходит из досягаемости врага.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющий урон.

Куница
[Weasel]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 1 (1к4 - 1)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	3	-4	-4	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	8	-1	-1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	3	-4	-4

Навыки Акробатика + 5, Внимательность +3, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона.

Лев
[Lion]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 22 (4к10)
Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. Лев получает преимущество на броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум 1 союзник льва и союзник не имеет состояние недееспособный.

Прыжок с разбега. Лев может совершить прыжок в длину до 25 футов, если он перемещался до этого пешком минимум на 10 футов.

Действия

Мультиатака. Лев совершает 2 атаки Разрывание. Он может заменить 1 из атак использованием умением Рёв.

Разрывание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) режущего урона.

Рёв. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 11, одна цель в досягаемости 15 фт. *Провал:* цель получает состояние испуганный до начала следующего хода льва.

Летучая мышь
[Bat]

Крошечный зверь, без мировоззрения

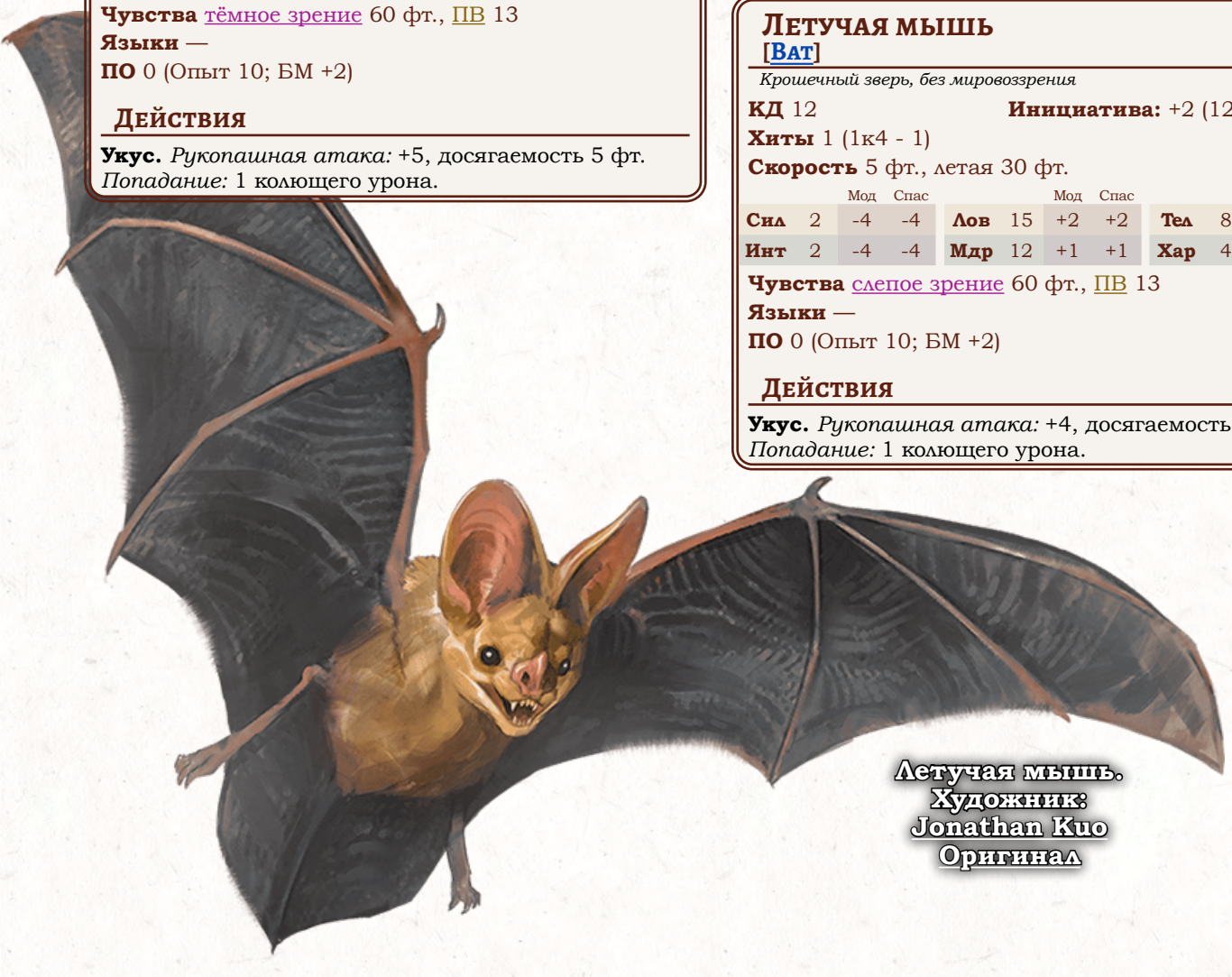
КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 1 (1к4 - 1)
Скорость 5 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	2	-4	-4	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	8	-1	-1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	4	-3	-3

Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона.



Летучая мышь. Художник: Jonathan Kuo Оригинал

Лютый волк
[Dire Wolf]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 22 (3к10 + 6)
Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	15	+2	+2
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15
Языки —
ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. Волк получает преимущество при броске атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум 1 союзник волка и союзник не имеет состояние недееспособный.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) колющего урона и цель получает состояние лежащий ничком, если её размер огромный или меньше.

Мастиф
[Mastiff]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 5 (1к8 + 1)
Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+3	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +5
Чувства тёмное зрение 30 фт., ПВ 15
Языки —
ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 3 (1к6 + 1) колющего урона и цель получает состояние лежащий ничком, если она большого размера или меньше.

Лягушка
[Frog]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 1 (1к4 - 1)
Скорость 20 фт., плавая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	1	-5	-5	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	8	-1	-1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	3	-4	-4

Навыки Внимательность +1, Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 30 фт., ПВ 11
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Лягушка может дышать и на суше, и под водой.

Прыжок с места. Лягушка совершает прыжки в длину на расстояние до 10 футов и прыжки в высоту на расстояние до 5 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона.



Мастиф.
Художник:
Conceptopolis
Оригинал

Мул
[Mule]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+4	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Чувства ПВ 10
Языки —
ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Особенности

Вьючное животное. Мул считается на 1 размер больше для определения его грузоподъёмности.

Действия

Копыта. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Обезьяна
[Ape]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 19 (3к8 + 6)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	14	+2	+2
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Атлетика +5, Внимательность +3
Чувства ПВ 13
Языки —
ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Обезьяна совершает две атаки Кулак.
Кулак. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона.
Камень. *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 25/50 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона.

Лось
[Elk]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 11 (2к10)
Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Внимательность +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Таран. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона. Если лось переместился по прямой перед попаданием к цели не менее, чем на 20 фт., то цель получает дополнительно 3 (1к6) дробящего урона и если цель имеет размер огромный или меньше, то получает состояние лежащий ничком.

Осьминог
[Octopus]

Маленький зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 3 (1к6)
Скорость 5 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	4	-3	-3	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	4	-3	-3

Навыки Внимательность +2, Скрытность +6
Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 12
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Сжатие. Осьминог может перемещаться сквозь пространство шириной не менее 1 дюйма без протискивания.
Подводное дыхание. Осьминог может дышать только под водой.

Действия

Щупальца. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 дробящего урона.

Реакция

Чернильное облако (1/день). *Триггер:* существо заканчивает свой ход в досягаемости 4 футов около осьминога под водой. *Действие:* осьминог выпускает чернила, которые заполняют 5 футовый куб с центром вокруг себя и осьминог перемещается со своей скоростью плавания. Куб является сильно заслонённой местностью в течение 1 минуты или до тех пор, пока сильное течение или другой подобный эффект не рассеют чернила.

Пантера
[Panther]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 13 (3к8)
Скорость 50 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +4, Скрытность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Пантера совершает 1 атаку Наскок и использует умение Подкрадывание.

Наскок. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) режущего урона или 7 (2к4 + 2) режущего урона, если у пантеры было преимущество на этот бросок атаки.

Подкрадывание. Пантера перемещается на половину своей скорости, не вызывая провоцированных атак. После этого перемещения пантера может использовать действие засада.

Паук
[Spider]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 1 (1к4 - 1)
Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	2	-4	-4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	8	-1	-1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	2	-4	-4

Навыки Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 30 фт., ПВ 10
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной, и знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона и 2 (1к4) урона ядом.



Псевдодракон. Художник: Adam Vehige Оригинал

Псевдодракон
[Pseudodragon]

Крошечный дракон, нейтральный добрый

КД 14 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 10 (3к4 + 3)
Скорость 15 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 15
Языки понимает общий и драконий, но не говорит
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Магическое сопротивление. Псевдодракон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Псевдодракон совершает 2 атаки Укус.

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Жало. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 12, одно существо, которое псевдодракон видит в пределах 5 фт. *Провал:* 5 (2к4 + 2) урона ядом и цель получает состояние отравленный на 1 час. *Провал на 5 или более:* цель с состоянием отравленный также находится в состоянии бессознательный, пока не получит урон или пока другое существо не разбудит его действием.

Пони
[Pony]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+4	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	7	-2	-2

Чувства ПВ 10
Языки —
ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Копыта. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Рифовая акула
[Reef Shark]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 22 (4к8 + 2)
Скорость 5 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	4	-3	-3

Навыки Внимательность +2
Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 12
Языки —
ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. Акула получает преимущество при броске атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум 1 союзник акулы и союзник не имеет состояние недееспособный.

Подводное дыхание. Акула может дышать только под водой.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) колющего урона.

Скелет
[Skeleton]

Средняя нежить, законопослушный злой

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	15	+2	+2
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	5	-3	-3

Уязвимость дробящий
Иммунитет ядовитый; истощённый, отравленный
Снаряжение короткий лук, короткий меч
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13
Языки понимает языки, которые знал при жизни, но не говорит
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Короткий лук. *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 80/320 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Скорпион
[Scorpion]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 1 (1к4 - 1)
Скорость 20 фт., копая 5 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	2	-4	-4	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	8	-1	-1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	2	-4	-4

Чувства слепое зрение 10 фт., ПВ 9
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Жало. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона и 3 (1к6) урона ядом.

Слаад головастик
[Slaad Tadpole]

Крошечная аберрация, хаотичный нейтральный

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 7 (3к4)
Скорость 30 фт., копая 10 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	7	-2	-2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	5	-3	-3	**Хар**	3	-4	-4

Навыки Скрытность +4
Сопротивление кислотный, холодный, огненный, электрический, звуковой
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 7
Языки понимает слаадский, но не говорит
ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Особенности

Магическое сопротивление. Слаад совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Слон
[Elephant]

Огромный зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** -1 (9)
Хиты 76 (8к12 + 24)
Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	22	+6	+6	**Лов**	9	-1	-1	**Тел**	17	+3	+3
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	6	-2	-2

Чувства ПВ 10
Языки —
ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Слон совершает 2 атаки Бивни.
Бивни. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) колющего урона. Если слон переместился по прямой перед попаданием к цели как минимум на 20 фт., то цель получает состояние лежащий ничком.

Бонусные действия

Топтание. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 16, одна цель в досягаемости 5 фт. с состоянием лежащий ничком. *Провал:* 17 (2к10 + 6) дробящего урона. *Успех:* половина урона.



Слаад головастик. Художник: David Astruga Оригинал

Сова
[Owl]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 1 (1к4 - 1)
Скорость 5 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	3	-4	-4	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	8	-1	-1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +5, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 15
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Облёт. Сова не вызывает провоцированные атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Когти. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 режущего урона.

Спрайт
[Sprite]

Крошечная фея, нейтральный добрый

КД 15 **Инициатива:** +4 (14)
Хиты 10 (4к4)
Скорость 10 фт., летая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	3	-4	-4	**Лов**	18	+4	+4	**Тел**	10	+0	+0
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Внимательность +3, Скрытность +8
Чувства ПВ 13
Языки общий, эльфийский, сильван
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Меч из иглы. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) колющего урона.

Зачарованный лук. *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 40/160 фт. *Попадание:* 1 колющего урона и цель получает состояние очарованный до начала следующего хода спрайта.

Взгляд в сердце. *Спасбросок Харизмы:* Сл. 10, 1 существо в досягаемости 5 фт., которую спрайт видит. Небожители, нежить и исчадия автоматически проваливают спасбросок. *Провал:* спрайт знает эмоции и мировоззрение цели.

Невидимость. Спрайт накладывает заклинание Невидимость на себя, не требуя никаких компонентов для заклинания и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики.



Спрайт. Художник: Patrik Hell Оригинал

Сфинкс чудес
[Sphinx of Wonder]

Маленький небожитель, законопослушный добрый

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 24 (7к4 + 7)
Скорость 20 фт., летая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	13	+1	+1
Инт	15	+2	+2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Аркана +4, Религия +4, Скрытность +6
Сопротивление некротический, психическая энергия, излучение
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11
Языки небесный, общий
ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Магическое сопротивление. Сфинкс совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Разрывание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) режущего урона и 7 (2к6) урона излучением.

Реакция

Всплеск изобретательности (2/день). *Триггер:* сфинкс или другое существо в пределах 30 фт. совершает проверку характеристики или спасбросок. *Действие:* сфинкс добавляет 2 к результату броска.



Сфинкс чудес. Художник: Daneen Wilkerson Оригинал

Тигр
[Tiger]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 22 (3к10 + 6)
Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	14	+2	+2
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Внимательность +3, Скрытность +7
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Тигр совершает 1 атаку Наскок и использует умение Подкрадывание.

Наскок. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) режущего урона. Если тигр имеет премущество на этот бросок атаки, то цель получает дополнительно 3 (1к6) режущего урона и если цель размером огромная или меньше, то она получает состояние лежащий ничком.

Подкрадывание. Тигр перемещается на половину своей скорости, не вызывая провоцированных атак. После этого перемещения тигр может использовать действие засада.

Удав
[Constrictor Snake]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 13 (2к10 + 2)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	2	-4	-4

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4
Чувства слепое зрение 10 фт., ПВ 12
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Сжимание. *Спасбросок Силы:* Сл. 12, одна цель среднего или меньшего размера в досягаемости 5 фт., которую удав видит. *Провал:* 7 (3к4) дробящего урона и цель получает состояние схваченный (Сл. высвобождения 12)

Упряжная лошадь
[Draft Horse]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 15 (2к10 + 4)
Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	15	+2	+2
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	7	-2	-2

Чувства ПВ 10
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Копыта. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) дробящего урона.

Ястреб
[Hawk]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 1 (1к4 - 1)
Скорость 10 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	5	-3	-3	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	8	-1	-1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Внимательность +6
Чувства ПВ 16
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Когти. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 режущего урона.

Чёрный медведь
[Black Bear]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 19 (3к8 + 6)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	14	+2	+2
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15
Языки —
ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Чёрный медведь совершает 2 атаки Разрывание.
Разрывание. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к6 + 2) режущего урона.

Ящерица
[Lizard]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 2 (1к4)
Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	2	-4	-4	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	10	+0	+0
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	3	-4	-4

Чувства тёмное зрение 30 фт., ПВ 9
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Паучье лазание. Ящерица может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона.

Ядовитая змея
[Venomous Snake]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 5 (2к4)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	2	-4	-4	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	3	-4	-4

Чувства слепое зрение 10 фт., ПВ 10
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона и 3 (1к6) урона ядом.

Приложение В: Глоссарий правил

Правила глоссария

Глоссарий использует следующие правила:

Теги в скобках. Некоторые записи содержат тег в скобках после названия записи, как, например, «Атака [Действие]».

Тег (действие, область эффекта, настройка, состояние или опасность) указывает, что правило является частью семейства правил. Эти теги также имеют записи в глоссарии.

«Вы.» Правила игры (в этом глоссарии и в других местах) часто говорят о чем-то, что происходит с вами в игровом мире. Это «вы» относится к существу или объекту, к которому в данный момент игрового процесса применяется определённое правило. Например, «вы» в состоянии лежащий ничком — это существо, которое в данный момент находится в этом состоянии.

«См. также». Некоторые записи в глоссарии включают примечание «см. также», который указывает на другие записи в глоссарии, на главы этой книги или на оба варианта.

Без устаревших терминов. Глоссарий содержит определения только текущих правил. Если вы ищете термин из более ранней версии правил 5 редакции, то обратитесь к указателю.

Сокращения. Сокращения, указанные ниже, появляются в этом глоссарии и в других местах в правилах.

Сил.	Сила	Тел.	Телосложение
Лов.	Ловкость	Инт.	Интеллект
Мдр.	Мудрость	Хар.	Харизма
ЗД	Законный добрый	НД	Нейтральный добрый
ХД	Хаотичный добрый	ЗН	Законный нейтральный
Н	Нейтральный	ХН	Хаотичный нейтральный
ЗЗ	Законный злой	НЗ	Нейтральный злой
ХЗ	Хаотичный злой		
пп	Платиновая монета	зм	Золотая монета
эм	Электрумовая монета	см	Серебряная монета
мм	Медная монета		
В	Вербальный компонент	С	Соматический компонент
М	Материальный компонент	К	Концентрация
Р	Ритуал		
КД	Класс доспеха	БМ	Бонус мастерства
Сл.	Сложность	ПМ	Персонаж Мастера

Определения правил

Следующие термины описаны далее в этом приложении в алфавитном порядке:

Атака 349
Атака заклинанием
Атака оружием
Безоружный удар
Бессознательный
Бонусное действие
Бросок атаки
Бросок урона
В день
Владение
Владение доспехами
Влияние 350
Враг
Враждебное
Временные хиты
Героическое вдохновение
Горение
Грузоподъёмность
Действие
Дружественное 351
Заговор
Заклинание
Заклинательная фокусировка
Занятое пространство
Засада
Захвачен врасплох
Захват
Изучение
Иллюзии 352
Иммунитет
Импровизированное оружие
Инициатива
Использование
Испуганный
Истинное зрение
Истощённый
Кампания
Класс доспеха
Компетентность 353
Конус
Концентрация
Короткий отдых
Кость хитов
Критическое попадание
Куб
Лазание
Лежащий ничком 354
Лечение
Линия
Лист персонажа
Магический эффект
Магия
Мировоззрение
Монстр
Навык
Настройка
Невидимый
Недееспособный 355
Недоедание
Нокаутирование существа
Обезвоживание
Область действия
Объект
Оглохший
Одержимость 356
Одновременные эффекты
Окаменевший
Окровавленный
Округление вниз
Опасность
Опутанный
Опыт
Оружие
Ослеплённый
Отношение
Отравленный
Отход
Очарованный
Ошеломлённый
Падение 357
Парализованный
Парение
Пассивная внимательность
Персонаж игрока
Персонаж Мастера
Плавание
Подготовка
Поиск
Показатель опасности 358
Ползание
Полёт
Помеха
Помощь
Порог урона
Превращение
Преимущество
Приключение
Проверка характеристики
Провоцированная атака
Продолжительный отдых 359
Проклятье
Прыжки
Прыжок в высоту
Прыжок в длину
Равнодушный
Размер
Разрушение объектов 360
Реакция
Ритуал
Рывок
Свободное пространство
Сильно заслонённое
Скорость
Скорость копания 361
Скорость лазания
Скорость плавания
Скорость полёта
Слабо заслонённое
Слепое зрение
Сложность
Смерть
Сопротивление
Состояние
Союзник
Спасбросок
Спасбросок от смерти
Стабилизированный
Статблок 362
Существо 363
Сфера
Схваченный
Сцена
Телепатия
Телепортация
Тест к20
Тип существа
Типы урона 364
Труднопроходимая местность
Тусклый свет
Тьма
Тёмное зрение
Удушье
Уклонение
Укрытие
Урон 365
Уязвимость
Характеристика и модификатор
Хиты
Цель
Цилиндр
Чувство вибрации
Эманация
Яркий свет

Атака [Действие]
[Attack]

Когда вы совершаете действие атака, вы можете совершить 1 бросок атаки оружием или безоружным ударом.

Экипировка и снятие оружия. Вы можете экипировать или убрать 1 оружие, когда совершаете атаку действием атака. Вы совершаете это либо до, либо после атаки. Если вы экипируете оружие до атаки, то вы не обязаны использовать его для этой атаки. Экипировка оружия включает в себя извлечение его из ножен или поднятие с земли. Снятие оружия включает в себя его укладывание в ножны, упаковку или выбрасывание.

Движение между атаками. Если вы перемещаетесь в свой ход и обладаете особенностью, такой как Дополнительная атака, которая позволяет вам совершать более 1 атаки частью действия атака, то вы можете использовать часть или всё перемещение, чтобы переместиться между этими атаками.

Атака заклинанием
[Spell Attack]

Атака заклинанием — это бросок атаки, выполняемый частью заклинания или другого магического эффекта. См. также главу 7 (Наложение заклинаний).

Атака оружием
[Weapon Attack]

Атака оружием — это бросок атаки, совершённый с использованием оружия. См. также оружие.

Безоружный удар
[Unarmed Strike]

Вместо использования оружия для совершения рукопашной атаки, вы можете использовать удар кулаком, ногой, головой или другой подобный силовой удар. В игровых терминах это называется безоружный удар — рукопашная атака, при которой вы используете свое тело, чтобы нанести урон, захватить или толкнуть цель, находящуюся в пределах 5 футов от вас.

Когда вы используете ваш безоружный удар, то выберите один из следующих эффектов:

Урон. Вы совершаете бросок атаки против цели. Ваш бонус к броску равен вашему модификатору Силы + ваш бонус мастерства. При попадании цель получает дробящий урон, равный 1 + ваш модификатор Силы.

Захват. Цель должна совершить спасбросок Силы или Ловкости (по её выбору), иначе она получает состояние схваченный. Сл. спасброска и любых попыток высвобождения равна 8 + ваш модификатор Силы + ваш бонус мастерства. Захват возможен только если цель не больше вас на более чем 1 размер и если у вас есть свободная рука, чтобы схватить её. См. также раздел Захват.

Толчок. Цель должна совершить спасбросок Силы или Ловкости (по её выбору), иначе вы либо отталкиваете её на 5 футов, либо вызываете у неё состояние лежащий ничком. Сл. спасброска равена 8 + ваш модификатор Силы + ваш бонус мастерства. Этот толчок возможен только если цель не больше вас на более чем 1 размер.

Бессознательный [Состояние]
[Unconscious]

Когда вы находитесь в состоянии бессознательный, то вы подвергаетесь следующим эффектам:

Неактивный. У вас есть состояния недееспособный и лежащий ничком, и вы роняете всё, что держите. Когда это состояние заканчивается, то вы остаётесь лежащим ничком.

Скорость 0. Ваша скорость равна 0 и не может увеличиваться.

Атаки. Броски атаки против вас совершаются с преимуществом.

Спасброски. Вы автоматически проваливаете спасброски Силы и Ловкости.

Критические удары. Любая атака, которая попадает по вам, является критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от вас.

Неосведомленность. Вы не осознаёте своё окружение.

Бонусное действие
[Bonus Action]

Бонусное действие — это особое действие, которое вы можете совершить в тот же ход, что и обычное действие. Вы не можете совершить более 1 бонусного действия за ход, и у вас есть возможность совершить бонусное действие, только если какое-либо правило прямо указывает на это. См. также главу 1 (Действия).

Бросок атаки
[Attack Roll]

Бросок атаки — это Тест к20, представляющий собой атаку оружием, безоружным ударом или атаку заклинанием. См. также главу 1 (Тесты к20).

Бросок урона
[Damage Roll]

Бросок урона — это бросок кости, скорректированный любыми применимыми модификаторами, который наносит урон цели. См. также главу 1 (Урон и лечение).

В день
[Per Day]

Если правило указывает, что вы можете использовать что-то определённое количество раз в день, то это значит, что вам нужно завершить продолжительный отдых, чтобы использовать это снова после исчерпания всех использований.

Владение
[Proficiency]

Если у вас есть владение в чем-то, то вы можете добавить ваш бонус мастерства к любому Тесту к20, который вы совершаете, используя это. Существо может владеть навыком, спасброском, оружием или инструментом. См. также главу 1 (Владение).

Владение доспехами
[Armor Training]

Владение доспехами позволяет вам использовать доспехи определённой категории без следующих недостатков. Если вы носите Лёгкие, Средние или Тяжёлые доспехи и не владеете ими, то вы получаете Помеху на любой Тест к20, связанный с Силой или Ловкостью, и не можете использовать заклинания. Если вы используете Щит и не владеете им, то вы не получаете его бонус к КД. См. также помеха и главу 6 (Доспехи).

Влияние [Действие]
[Influence]

С помощью действия влияние вы убеждаете монстра сделать что-то. Опишите или отыграйте, как вы общаетесь с монстром. Вы пытаетесь обмануть, запугать, развлечь или осторожно убедить его? Затем Мастер определяет, готово ли существо помочь, не готово или колеблется в результате вашего взаимодействия; это определение устанавливает, нужна ли проверка характеристики, как объяснено ниже.

Готовность. Если ваша просьба совпадает с желаниями монстра, то проверка характеристики не требуется; монстр выполняет вашу просьбу так, как ему удобно.

Нежелание. Если ваша просьба не приемлема для монстра или противоречит его мировоззрению, то проверка Характеристики не требуется; он не подчиняется.

Колебание. Если вы убеждаете монстра сделать что-то, в чем он колеблется, то вам необходимо провести проверку характеристики, которая зависит от отношения монстра: равнодушного, дружественного или враждебного, каждое из которых определено в этом глоссарии. Таблица «Проверки влияния» предлагает, какую проверку характеристики использовать в зависимости от того, как вы взаимодействуете с монстром. Мастер выбирает проверку, у которой стандартное Сл. равна 15 или значению Интеллекта монстра, в зависимости от того, что выше. В случае успешной проверки монстр выполняет просьбу. В случае провала проверки вы должны подождать 24 часа (или время, установленное Мастером), прежде чем снова попытаться убедить его таким же образом.

Проверки влияния

Проверка характеристики	Взаимодействие
Харизма (Обман)	Обман монстра, который понимает вас
Харизма (Запугивание)	Запугивание монстра
Харизма (Выступление)	Развлечение монстра
Харизма (Убеждение)	Убеждение монстра, который понимает вас
Мудрость (Уход за животными)	Мягкое уговаривание зверя или монстра

Враг
[Enemy]

Существо является вашим врагом, если оно сражается против вас в бою, активно пытается навредить вам или назначено вашим врагом по правилам или Мастером.

Враждебное [Отношение]
[Hostile]

Враждебное существо относится к вам неблагосклонно. Вы получаете помеху при проверке характеристики для влияния на враждебное существо. См. также влияние.

Временные хиты
[Temporary Hit Points]

Временные хиты предоставляются определенными эффектами и действуют как буфер, защищающий от потери реальных Хитов. См. также главу 1 (Урон и лечение).

Героическое вдохновение
[Heroic Inspiration]

Если вы (персонаж игрока) имеете героическое вдохновение, то вы можете потратить его, чтобы перебросить любую кость сразу после броска, и вы обязаны использовать новый результат.

Если вы получаете героическое вдохновение, но у вас оно уже есть, то оно теряется, если вы не передадите его персонажу игрока, который не имеет его.

Горение [Опасность]
[Burning]

Горящее существо или объект получает 1к4 урона огнём в начале каждого своего хода. Действием вы можете потушить огонь на себе, приняв состояние лежащий ничком и перекатываясь по земле. Огонь также гаснет, если его потушить, затопить или убрать весь воздух.

Грузоподъёмность
[Carrying Capacity]

Ваш размер и показатель Силы определяют максимальный вес в фунтах, который вы можете нести, как указано в таблице «Грузоподъёмность». В таблице также указан максимальный вес, который вы можете перетащить, поднять или толкнуть.

При перетаскивании, поднятии или толкании веса, превышающего максимальный вес, который вы можете нести, ваша скорость не может превышать 5 футов.

Грузоподъёмность

Размер существа	Переносимый вес	Тащить Поднимать Толкать
Крошечный	Сила x 7.5 фнт.	Сила x 15 фнт.
Маленький Средний	Сила x 15 фнт.	Сила x 30 фнт.
Большой	Сила x 30 фнт.	Сила x 60 фнт.
Огромный	Сила x 60 фнт.	Сила x 120 фнт.
Колоссальный	Сила x 120 фнт.	Сила x 240 фнт.

Действие
[Action]

В свой ход вы можете совершить 1 действие. Выберите, какое действие выполнить, из приведенных ниже или из специальных действий, предоставленных вашими уменями. См. также главу 1 («Действия»). Эти действия определены в другом месте этого глоссария:

Атака	Уклонение	Влияние	Поиск
Рывок	Помощь	Магия	Изучение
Отход	Засада	Подготовка	Использование



Заговор [Cantrip]

Заговор — это заклинание 0 уровня, которое накладывается без использования ячейки заклинаний. См. также главу 7.

Дружественное [Отношение] [Friendly]

Дружественное существо относится к вам благосклонно. Вы получаете преимущество на проверку характеристики, чтобы повлиять на дружественное существо. См. также влияние.

Заклинание [Spell]

Заклинание — это магический эффект, который имеет особенности, описанные в главе 7.

Заклинательная фокусировка [Spellcasting Focus]

Заклинательная фокусировка — это предмет, который некоторые существа могут использовать вместо материальных компонентов заклинания, если эти материалы не расходуются заклинанием и не имеют указанной стоимости. Некоторые классы позволяют использовать определенные типы фокусировок заклинания. См. также главу 7 (Наложение заклинаний).

Занятое пространство [Occupied Space]

Пространство считается занятым, если в нём находится существо или если оно полностью заполнено объектами.

Засада [Действие] [Hide]

При действии засада вы пытаетесь скрыться. Для этого вы должны успешно совершить проверку Ловкости (Скрытность) со Сл. 15, находясь в условиях сильно заслонённой местности или за укрытием на три четверти или полным укрытием, и вы должны быть вне линии зрения любого врага; если вы видите существо, то вы можете определить, видит ли оно вас.

При успешной проверке вы получаете состояние невидимый. Запомните общий результат своей проверки — это Сл. для существа, пытающегося найти вас с помощью проверки Мудрости (Внимательность).

Состояние заканчивается немедленно после того, как произойдет одно из следующих событий: вы издаёте звук громче шёпота, враг находит вас, вы совершаете атаку или накладываете заклинание с вербальным компонентом.

Захвачен врасплох [Surprise]

Если для существа начало боя это неожиданность, то это существо захвачено врасплох, что вызывает помеху на его бросок инициативы. См. также главу 1 (Сражение).

Захват [Grappling]

Существо может схватить другое существо. Персонажи обычно используют для захвата безоружный удар. Многие монстры обладают особыми атаками, которые позволяют им быстро схватить жертву. Независимо от того, как инициируется захват, он подчиняется следующим правилам. См. также безоружный удар и схваченный.

Состояние схваченный. Успешный захват существа вызывает у него состояние схваченный.

Один захват на руку. Существо должно иметь свободную руку, чтобы схватить другое существо. Некоторые статблоки и игровые эффекты позволяют существу захватывать с помощью щупальца, пасти или другой части тела. Независимо от того, какую часть тела использует захвативший, он может схватить только одно существо этой частью и не может использовать эту часть для нападения на другое существо, если не прекратит захват.

Освобождение от захвата. Схваченное существо может использовать свое действие, чтобы сделать проверку Силы (Атлетики) или Ловкости (Акробатики) против Сл. высвобождения от захвата, прекратив состояние схваченный на себе в случае успеха. Состояние также прекращается, если захвативший получает состояние недееспособный или если расстояние между схваченным и захватившим превышает дальность захвата.

Изучение [Действие] [Study]

Когда вы выполняете действие изучение, то вы совершаете проверку Интеллекта, чтобы изучить книгу, улику или другой источник знаний и вспомнить важную информацию об этом.

Таблица «Области знаний» предлагает, какие навыки применимы к различным областям знаний.

Области знаний

Навык	Область знаний
Аркана	Заклинания, магические предметы, древние символы, магические традиции, планы бытия и определённые существа (аберрации, конструкты, элементали, феи и монстры)
История	Исторические события и люди, древние цивилизации, войны и определённые существа (великаны и гуманоиды)
Анализ	Ловушки, шифры, загадки и механизмы
Природа	Местность, флора, погода и определённые существа (звери, драконы, слизни и растения)
Религия	Божества, религиозные иерархии и обряды, священные символы, культы и определённые существа (небожители, исчадия и нежить)



Художник: Noor Rahman
Оригинал

Иллюзии [Illusions]

Заклинания и другие эффекты иногда создают магические иллюзии. Такое воздействие определяет, что делает иллюзия и какие чувства или умственные способности она обманывает. Если иллюзия проявляется в пространстве, то она неосязаема и невесома, однако кажется, что на неё воздействует окружение так, как если бы иллюзия была реальной, если только эффект, создавший её, не указывает на обратное. Например, визуальная иллюзия существа имеет тень и отражения, и ветер, кажется, воздействует на иллюзорное существо. Аналогично, звуковая иллюзия создает эхо в месте, где есть эхо.

Иммунитет [Immunity]

Если у вас есть иммунитет к типу урона или состоянию, то вы их игнорируете.

Импровизированное оружие [Improvised Weapons]

Импровизированное оружие — это предмет, который используется как спонтанное оружие. Например, осколок стекла, ножка стола или сковорода. Простое или воинское оружие также считается импровизированным, если его используют не по назначению; если вы используете дальнобойное оружие для рукопашной атаки или бросаете рукопашное оружие, которое не имеет свойства метательное, это оружие считается импровизированным. Импровизированное оружие подчиняется следующим правилам:

Владение. Не добавляйте ваш бонус мастерства к броскам атаки с импровизированным оружием.

Урон. При попадании оружие наносит 1к4 урона того типа, который Мастер сочтет подходящим для объекта.

Дальность. Если вы бросаете оружие, то его обычная дальность составляет 20 футов, а максимальная дальность 60 футов.

Эквиваленты оружия. Если импровизированное оружие напоминает простое или воинское оружие, то Мастер может считать, что оно функционирует как это оружие и подчиняется его правилам. Например, Мастер может считать ножку стола дубинкой.

Инициатива [Initiative]

Инициатива определяет порядок ходов во время сражения. Правила сражения в главе 1 объясняют, как бросать инициативу.

Иногда Мастер может попросить участников боя использовать их показатели инициативы вместо броска инициативы.

Ваш показатель инициативы равен 10 + ваш модификатор Ловкости. Если у вас есть преимущество на бросок инициативы, то увеличьте ваш показатель инициативы на 5. Если у вас есть помеха на эти броски, то уменьшите этот показатель на 5.

Смотрите также главу 1 (Сражение).

Использование [Действие] [Utilize]

Вы обычно взаимодействуете с объектом, делая что-то еще, например, когда вы вытаскиваете меч частью действия атака. Когда для использования объекта требуется действие, то вы выполняете действие использование.

Испуганный [Состояние] [Frightened]

Когда вы находитесь в состоянии испуганный, вы подвергаетесь следующим эффектам:

Проверки характеристик и атаки. Вы получаете помеху на проверки характеристик и броски атаки, пока источник страха находится в пределах видимости.

Невозможность приблизиться. Вы не можете добровольно приблизиться к источнику страха.

Истинное зрение [Truesight]

Если у вас есть истинное зрение, то ваш обзор улучшается в пределах указанного радиуса. В этом радиусе ваше зрение проникает сквозь следующее:

Тьма. Вы можете видеть в обычной и магической тьме.

Невидимость. Вы видите существ и объекты, имеющие состояние невидимый.

Визуальные иллюзии. Визуальные иллюзии кажутся вам прозрачными и вы автоматически успешно проходите спасброски против них.

Превращения. Вы различаете истинную форму любого существа или объекта, которое было изменено магией.

Эфирный План. Вы видите пространство Эфирного плана. См. также приложение А (Переходные планы).

Истощённый [Состояние] [Exhaustion]

Когда у вас есть состояние истощённый (истощение), то вы подвергаетесь следующим эффектам:

Степени истощения. Это состояние накапливается. Каждый раз, когда вы получаете состояние истощённый, то вы также получаете 1 степень истощения. Вы умираете, если ваша степень истощения достигает 6.

Эффект на Тест к20. Когда вы совершаете Тест к20, то результат броска уменьшается на количество степеней истощения, умноженных на 2.

Скорость уменьшена. Ваша скорость уменьшается на количество футов, равное 5, умноженное на вашу степень истощения.

Удаление степеней истощения. Окончание продолжительного отдыха снимает 1 степень истощения. Когда ваша степень истощения достигает 0, это состояние заканчивается.

Кампания [Campaign]

Кампания — это серия приключений. См. также приключение.

Класс доспеха [Armor Class]

Класс доспеха (КД) — это целевое число для броска атаки. КД представляет собой сложность попадания по цели.

Ваш базовый КД рассчитывается как 10 + ваш модификатор Ловкости. Если правило даёт вам другой способ расчёта базового КД, то вы выбираете, какой способ расчёта использовать; нельзя использовать более одного способа расчета. См. также бросок атаки.

Компетентность [Expertise]

Компетентность — это особенность, которая улучшает ваше владения навыком. Когда вы совершаете проверку характеристики с использованием навыка, в котором у вас есть компетентность, то ваш бонус мастерства удваивается для этой проверки, если только бонус не удваивается другой особенностью. Если вы получаете компетентность, то вы получаете его в одном навыке, которым вы уже владеете. Вы не можете иметь компетентность в одном и том же навыке более 1 раза. См. также главу 1 (Владение).

Конус [Область действия] [Cone]

Конус — это область действия, которая распространяется прямыми линиями от исходной точки в направлении, выбранном его создателем. Ширина конуса в любой точке вдоль его длины равна расстоянию от этой точки до исходной точки. Например, конус имеет ширину 15 футов в точке, находящейся на расстоянии 15 футов от исходной точки. Эффект, создающий конус, определяет его максимальную длину.

Исходная точка конуса не включается в область действия, если создатель не решит иначе.

Концентрация [Concentration]

Некоторые заклинания и другие эффекты требуют концентрации, чтобы оставаться активными, как указано в их описаниях. Если создатель эффекта теряет концентрацию, то эффект заканчивается. Если у эффекта есть максимальная длительность, то в его описании указано, как долго создатель может концентрироваться на нём: до 1 минуты, 1 часа или другой длительности. Создатель может прекратить концентрацию в любой момент (не требуется действие). Следующие факторы нарушают концентрацию:

Другой эффект, требующий концентрации. Вы теряете концентрацию на эффекте в момент, когда начинаете накладывать заклинание, требующее концентрации, или активируете другой эффект, требующий концентрации.

Урон. Если вы получаете урон, то вы должны успешно совершить спасбросок Телосложения, чтобы сохранить Концентрацию. Сл. проверки равна 10 или половине полученного урона (округляется в меньшую сторону), в зависимости от того, какое число больше, но не более Сл. 30.

Состояние Бессознательный или смерть. Ваша концентрация заканчивается, если вы получаете состояние бессознательный или умираете.

Короткий отдых [Short Rest]

Короткий отдых — это час простоя, в течение которого существо не занимается ничем более напряжённым, чем чтение, разговоры, приём пищи или дежурство. Чтобы начать короткий отдых, вы должны иметь не менее 1 хита.

Преимущества отдыха. По окончании отдыха вы получаете следующие эффекты:

- **Трата костей хитов.** Вы можете потратить 1 или несколько своих костей хитов, чтобы восстановить хиты. За каждую потраченную таким образом кость хитов, бросьте кость и добавьте к результату ваш модификатор Телосложения. Вы восстанавливаете хиты, равные итоговой сумме (минимум 1 хит). Вы можете решить потратить ли дополнительную кость хитов после каждого броска.
- **Особенности.** Некоторые умения восстанавливаются при коротком отдыхе. Если у вас есть такое умение, то оно восстанавливается так, как указано в её описании.

Прерывание отдыха. Короткий отдых прерывается следующими событиями:

- Бросок инициативы
- Наложение заклинания, кроме заговора
- Получение урона

Прерванный короткий отдых не даёт никаких преимуществ.

Кость хитов [Hit Point Dice]

Кость хитов помогает определить максимальные Хиты персонажа игрока, как объяснено в главе 2. Большинство монстров также имеют кости хитов. Существо может использовать кости хитов во время короткого отдыха, чтобы восстановить хиты. См. также короткий отдых.

Критическое попадание [Critical Hit]

Если вы выбрасываете 20 на к20 при броске атаки, то вы совершаете критическое попадание и атака попадает независимо от любых модификаторов или КД цели. Критическое попадание позволяет вам бросить дополнительные кости для урона атаки по цели. Бросьте все кости урона атаки дважды и сложите их результаты. Затем добавьте любые соответствующие модификаторы. См. также главу 1 (Урон и лечение).

Куб [Область действия] [Cube]

Куб — это область эффекта, которая распространяется по прямым линиям от исходной точки, расположенной на любой из граней куба. Эффект, создающий куб, определяет его размер, который равен длине каждой стороны. Исходная точка куба не включается в область эффекта, если создатель не решит иначе.

Лазание [Climbing]

Когда вы лазаете, то каждый фут перемещения стоит на 1 фут больше (на 2 фута больше на труднопроходимой местности). Вы игнорируете эту дополнительную стоимость, если у вас есть скорость лазания и вы её используете для лазания.

На усмотрение Мастера, для подъёма по скользкой поверхности или поверхности с малым количеством выступов может потребоваться успешная проверка Силы (Атлетика) Сл. 15.

Лежащий ничком [Состояние]
[Prone]

Пока вы находитесь в состоянии лежащий ничком, вы подвергаетесь следующим эффектам:

Ограниченное перемещение. Ваши единственные варианты перемещения — это ползание или подъём. Подъём тратит количество перемещения, равное половине вашей скорости (округляется в меньшую сторону), чтобы подняться и таким образом снять это состояние. Если ваша скорость равна 0, то вы не можете подняться.

Влияние на атаки. У вас помеха на броски атаки. Бросок атаки против вас имеет преимущество, если атакующий находится в пределах 5 футов от вас. В противном случае этот бросок атаки совершается с помехой.

Лечение
[Healing]

Лечение — это способ восстановления хитов. См. также главу 1 (Урон и лечение).

Линия [Область действия]
[Line]

Линия — это область действия, которая простирается от исходной точки по прямому пути на расстояние своей длины и охватывает область в стороны, определяемую её шириной. Эффект, создающий линию, указывает её длину и ширину.

Исходная точка линии не включается в область действия, если её создатель не решит иначе.

Лист персонажа
[Character Sheet]

Лист персонажа — это бумажный или цифровой документ, который вы используете для отслеживания информации о вашем персонаже. См. также главу 2.

Магический эффект
[Magical Effect]

Эффект считается магическим, если он создан заклинанием, магическим предметом или явлением, которое правилами обозначено как магическое.

Магия [Действие]
[Magic]

Когда вы совершаете действие магия, то вы накладываете заклинание, время накладывания которого составляет «1 действие», или используете способность или магический предмет, для активации которых требуется действие магия.

Если вы накладываете заклинание, время накладывания которого составляет 1 минуту или больше, то вы должны совершать действие магия на каждом ходу во время накладывания, и вы должны поддерживать концентрацию во время накладывания. Если ваша концентрация прервана, то заклинание проваливается, но вы не расходуете ячейку заклинаний. См. также концентрация.

Мировоззрение
[Alignment]

Мировоззрение существа в общих чертах описывает его этические установки и идеалы. Мировоззрение — это комбинация 2 факторов: один определяет мораль (добро, зло или нейтральность), а другой описывает отношение к порядку (закон, хаос или нейтральность). Эти факторы позволяют создать 9 возможных комбинаций, таких как законопослушный добрый и нейтральный злой. См. также глава 2 (Создание персонажа).

Монстр
[Monster]

Монстр — это существо, контролируемое Мастером, даже если существо дружественное. См. также существо и ПМ.

Навык
[Skill]

Навык — это область специализации, связанная с проверкой характеристики. Если вы владеете навыком, то вы можете добавить ваш бонус мастерства, когда выполняете проверку характеристики, связанную с этим навыком. См. также главу 1 (Владение).

Настройка
[Attunement]

Некоторые магические предметы требуют, чтобы существо установило связь с предметом (называемую настройкой), прежде чем существо сможет использовать магические свойства этого предмета. Существо может иметь настройку не более чем с 3 магическими предметами одновременно. См. также главу 6 (Магические предметы).

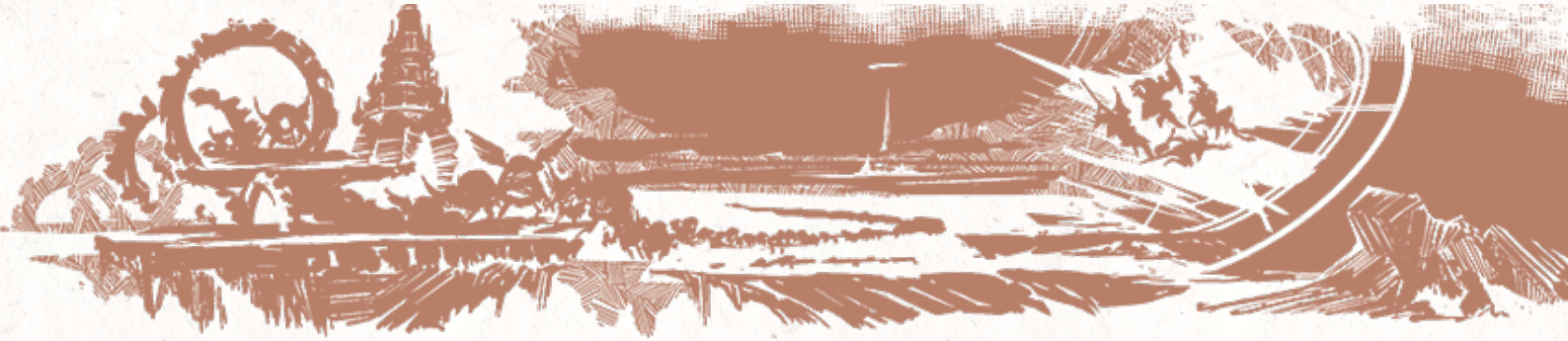
Невидимый [Состояние]
[Invisible]

Когда вы находитесь в состоянии невидимый, то вы подвергаетесь следующим эффектам:

Неожиданность. Если вы невидимы, когда бросаете инициативу, то у вас есть преимущество на этот бросок.

Скрытность. Вы не подвержены эффектам, которые требуют, чтобы цель была видимой. За исключением случаев, когда создатель эффекта каким-то образом видит вас. Любое снаряжение, которое вы носите или несёте, также скрыто.

Влияние на атаки. Броски атаки против вас совершаются с помехой, а ваши броски атаки имеют преимущество. Если существо каким-то образом может видеть вас, то вы не получаете этого эффекта против него.



Недееспособный [Состояние] [Incapacitated]

Когда вы находитесь в состоянии недееспособный, то вы подвергаетесь следующим эффектам:

Без действий. Вы не можете совершать действия, бонусные действия или реакции.

Отсутствие концентрации. Ваша концентрация прерывается.

Немота. Вы не можете говорить.

Застигнут Врасплох. Если вы находитесь под состоянием недееспособный, когда бросаете инициативу, вы совершаете бросок с помехой.

Недоедание [Опасность] [Malnutrition]

Существо нуждается в определённом количестве пищи в день, в зависимости от его размера, как показано в таблице «Потребность в пище в день». Существо, которое питается, но потребляет меньше половины необходимой пищи за день, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 10, иначе оно получает 1 степень истощения в конце дня. Существо, которое ничего не ело в течение 5 дней, автоматически получает 1 степень Истощения в конце пятого дня, а также дополнительную степень в конце каждого последующего дня без пищи. Истощение, вызванное недоеданием, не может быть снято до тех пор, пока существо не съест полное количество пищи, необходимое за день. См. также истощённый.

Потребность в пище в день

Размер	Еда	Размер	Еда
Крошечный	1/4 фунта	Большой	4 фунта
Маленький	1 фунт	Огромный	16 фунтов
Средний	1 фунт	Громадный	64 фунта

Нокаутирование существа [Knocking Out a Creature]

Когда вы собираетесь уменьшить количество хитов существа до 0 с помощью рукопашной атаки, то вы можете вместо этого уменьшить количество его хитов до 1. Существо получает состояние бессознательный и начинает короткий отдых. Существо остается бессознательным, пока не восстановит какие-либо хиты или пока кто-то не использует действие, чтобы оказать ему первую помощь, что требует успешной проверки Мудрости (Медицина) со Сл. 10.

Обезвоживание [Опасность] [Dehydration]

Существо требует определённое количество воды в день в зависимости от его размера, как указано в таблице «Потребность воды в день». Существо, которое выпивает меньше половины необходимого количества воды в день, получает 1 степень состояния истощённый в конце дня. Истощённый, вызванный обезвоживанием, не может быть снято, пока существо не выпьет полный объём необходимой воды за день. См. также истощённый.

Потребность воды в день

Размер	Вода	Размер	Вода
Крошечный	1/4 галлона	Большой	4 галлона
Маленький	1 галлон	Огромный	16 галлонов
Средний	1 галлон	Громадный	64 галлона

Область действия [Area of Effect]

Описание многих заклинаний и других особенностей указывает, что у них есть область действия, которая, как правило, имеет одну из 6 форм. Эти формы определены в другом месте в этом глоссарии:

Конус — Цилиндр
Линия — Куб
Эманация — Сфера

Область действия имеет исходную точку — место, откуда исходит энергия эффекта. Правила для каждой формы указывают, как позиционировать её исходную точку. Если все прямые линии, исходящие от исходной точки к месту в области действия, заблокированы, это место не включается в область действия.

Чтобы заблокировать линию, преграда должна обеспечивать полное укрытие. См. также укрытие.

Если создатель области действия размещает её в невидимой точке, и между создателем и этой точкой находится преграда, такая как стена, то исходная точка возникает на ближайшей стороне преграды.

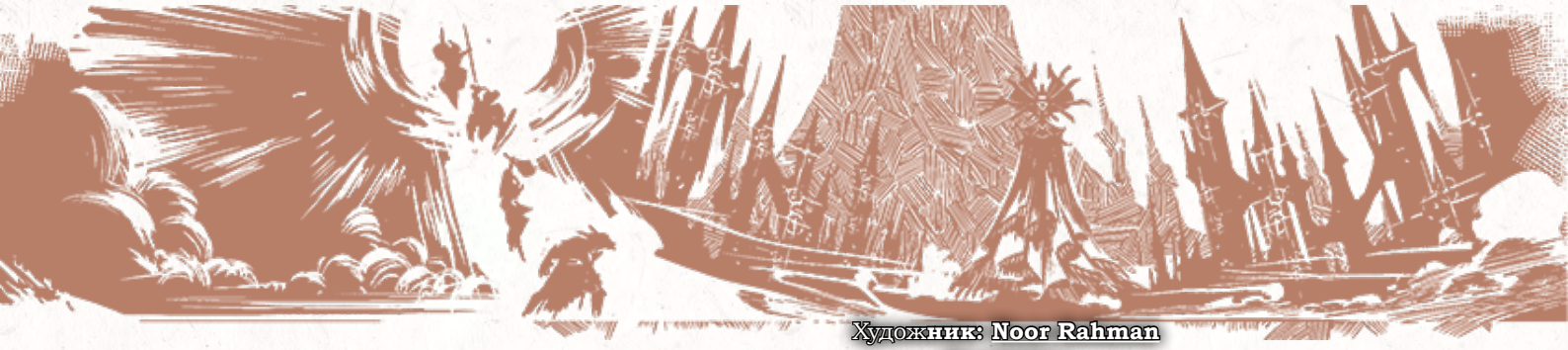
Объект [Object]

Объект — это неживой, обособленный предмет. Составные предметы, такие как здания, состоят из нескольких объектов. См. также разрушение объектов.

Оглохший [Состояние] [Deafened]

Когда вы находитесь в состоянии оглохший, то вы подвергаетесь следующим эффектам:

Не можете слышать. Вы не можете слышать и автоматически проваливаете любую проверку характеристики, основанную на слухе.



Художник: Noor Rahman
Оригинал

Одержимость [Possession]

Некоторые эффекты могут заставить существо быть одержимым другим существом или сущностью. Эффект одержимости определяет, как работает одержимость. Одержимость может быть предотвращена наложением заклинания Защита от зла и добра и снята наложением заклинанием Рассеивание добра и зла.

Одновременные эффекты [Simultaneous Effects]

Если 2 или более события происходят одновременно в ход, то человек за игровым столом (игрок или Мастер) на чьём ходу это происходит, решает порядок, в котором эти события происходят. Например, если два эффекта возникают в начале хода персонажа игрока, то игрок решает, какой из эффектов произойдёт первым.

Окаменевший [Состояние] [Petrified]

Пока вы находитесь в состоянии окаменевший, то вы подвергаетесь следующим эффектам:

Преобразование в неорганическое вещество. Вы превращаетесь вместе с любыми немагическими предметами, которые вы носите и держите, в твёрдое неорганическое вещество (обычно камень). Ваш вес увеличивается в 10 раз и вы перестаёте стареть.

Недееспособный. Вы находитесь в состоянии недееспособный.

Скорость 0. Ваша скорость равна 0 и не может быть увеличена.

Атаки. Броски атаки против вас совершаются с преимуществом.

Спасброски. Вы автоматически проваливаете спасброски Силы и Ловкости.

Сопротивление урону. Вы имеете сопротивление ко всему урону.

Иммунитет к яду. Вы имеете иммунитет к состоянию отравленный.

Окровавленный [Bloodied]

Существо является окровавленным, если у него осталось половина или меньше хитов.

Округление вниз [Round Down]

Когда вы делите или умножаете число в игре, то округляйте вниз, если результат получается дробным, даже если дробь составляет половину или больше. Некоторые правила делают исключение и говорят вам округлять вверх.

Опасность [Hazard]

Опасность — это угроза, исходящая из окружающей среды. См. также: горение, обезвоживание, падение, недоедание и удушье.

Опутанный [Состояние] [Restrained]

Пока вы находитесь в состоянии опутанный, то вы подвергаетесь следующим эффектам:

Скорость 0. Ваша скорость равна 0 и не может быть увеличена.

Атаки. Броски атаки против вас совершаются с преимуществом, а ваши броски атаки совершаются с помехой.

Спасброски. Вы совершаете спасброски Ловкости с помехой.

Опыт [Experience Points]

Когда персонажи преодолевают трудности и завершают приключения, то они зарабатывают опыт, которые назначается Мастером. Когда общее количество опыта персонажа пересекает определенные пороги, то уровень персонажа увеличивается. Руководство мастера предоставляет рекомендации по награждению Опытом. См. также главу 2 (Повышение уровня).

Оружие [Weapon]

Оружие — это предмет, который относится к категории простое или воинское оружие. См. также главу 6 (Оружие).

Ослеплённый [Состояние] [Blinded]

Когда вы находитесь в состоянии ослеплённый, то вы подвергаетесь следующим эффектам:

Не видите. Вы не видите и автоматически проваливаете любые проверки характеристик, требующие зрения.

Атаки затруднены. Броски атаки против вас совершаются с преимуществом, а ваши броски атаки совершаются с помехой.

Отношение [Attitude]

Монстр имеет исходное отношение к персонажу игрока: дружественное, враждебное или Равнодушное. См. также дружественное, враждебное, равнодушное и влияние.

Отравленный [Состояние] [Poisoned]

Пока вы находитесь в состоянии отравленный, то вы подвергаетесь следующим эффектам:

Проверки Характеристик и Атаки. Вы совершаете броски атаки и проверки характеристик с помехой.

Отход [Действие] [Disengage]

Если вы совершаете действие отход, то ваше перемещение не вызывает провоцированные атаки до конца текущего хода.

Очарованный [Состояние] [Charmed]

Когда вы находитесь в состоянии очарованный, то вы подвергаетесь следующим эффектам:

Не можете навредить очаровавшему. Вы не можете атаковать очаровавшего вас или использовать против него способности или магические эффекты, наносящие урон.

Социальное преимущество. Очаровавший имеет преимущество на любые проверки характеристик, связанные с социальным взаимодействием с вами.

Ошеломлённый [Состояние] [Stunned]

Пока вы находитесь в состоянии ошеломлённый, то вы подвергаетесь следующим эффектам:

Недееспособный. Вы находитесь в состоянии недееспособный.

Спасброски. Вы автоматически проваливаете спасброски Силы и Ловкости.

Атаки. По вам совершаются атаки с преимуществом.

Падение [Опасность] [Falling]

Существо, которое падает, получает 1к6 дробящего урона в конце падения за каждые 10 футов падения, с максимальным уроном в 20к6. Когда существо приземляется, то оно получает состояние лежащий ничком, если не избежит получения урона от падения.

Существо, которое падает в воду или другую жидкость, может использовать свою реакцию, чтобы совершить проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со Сл. 15, чтобы удариться о поверхность головой или ногами вперёд. В случае успешной проверки любой урон от падения уменьшается наполовину.

Парализованный [Состояние] [Paralyzed]

Когда вы находитесь в состоянии парализованный, то вы подвергаетесь следующим эффектам:

Недееспособный. Вы получаете состояние недееспособный.

Скорость 0. Ваша скорость равна 0 и не может быть увеличена.

Спасброски. Вы автоматически проваливаете спасброски Силы и Ловкости.

Атаки. Броски атак против вас совершаются с преимуществом.

Критические попадания. Любая атака, которая попадает по вам, становится критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от вас.

Парение [Hover]

Некоторые существа могут парить, что указано в их статблоках, и некоторые заклинания и другие эффекты предоставляют возможность парить. Парение во время полёта предотвращает падение в определённых обстоятельствах. См. также полёт.

Пассивная внимательность [Passive Perception]

Пассивная Внимательность (ПВ) — это показатель, отражающий общую осведомлённость существа о его окружении. Мастер использует этот показатель, чтобы определить, заметит ли существо что-то, не совершая осознанную проверку Мудрости (Внимательность).

Пассивная Внимательность существа равна 10 + бонус существа к проверке Мудрости (Внимательность). Если существо имеет преимущество на такие проверки, то увеличьте показатель на 5. Если у существа помеха на такие проверки, то уменьшите показатель на 5. Например, персонаж 1 уровня с Мудростью 15 и владением Внимательностью имеет ПВ 14 (10 + 2 + 2). Если у этого персонажа есть преимущество на проверки Мудрости (Внимательность), то показатель становится 19.

Персонаж игрока [Player Character]

Персонаж игрока — это персонаж, которым управляет игрок. См. также главу 2.

Персонаж Мастера [Nonplayer Character]

Персонаж Мастера (ПМ, Non Player Character, НПС) — это монстр, у которого есть личное имя и ярко выраженная личность. См. также монстр.

Плавание [Swimming]

Во время плавания каждый фут перемещения требует на 1 дополнительный фут больше (на 2 дополнительных фута в труднопроходимой местности). Вы игнорируете эту дополнительную стоимость, если у вас есть скорость плавания и вы используете её для плавания. По решению Мастера, для перемещения в бурной воде может потребоваться успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл. 15.

Подготовка [Действие] [Ready]

Вы совершаете действие подготовка, чтобы подождать наступления определенного обстоятельства, прежде чем действовать. Для этого вы совершаете это действие на своём ходу, что позволяет вам действовать, совершая реакцию до начала вашего следующего хода.

Сначала вы решаете, какое воспринимаемое обстоятельство (триггер) вызовет вашу реакцию. Затем вы выбираете действие, которое предпримете в ответ на этот триггер, или выбираете перемещение на расстояние, равное вашей скорости, в ответ на этот триггер. Например: «Если культист наступит на люк, то я дёрну за рычаг, который его откроет» и «Если зомби подойдет ко мне, то я отойду».

Когда происходит триггер, вы можете либо совершить свою реакцию сразу после завершения триггера, либо игнорировать триггер.

Когда вы подготавливаете накладывание заклинания, то вы накладываете его как обычно (расходуя любые ресурсы, используемые для его наложения), но удерживаете его энергию, которую вы выпускаете с помощью своей реакции, когда происходит триггер. Для подготовки накладывания заклинания оно должно иметь время наложения «1 действие», и удержание магии заклинания требует концентрации, которую вы можете поддерживать до начала вашего следующего хода. Если ваша концентрация нарушается, то заклинание рассеивается, не оказав эффекта.

Поиск [Действие] [Search]

Когда вы выполняете действие поиск, то вы совершаете проверку Мудрости, чтобы обнаружить что-то неочевидное. Таблица «Поиск» предлагает, какие навыки применимы при выполнении этого действия, в зависимости от того, что вы пытаетесь обнаружить.

Поиск

Навык	Обнаруживаемый объект
Проницательность	Состояние разума существа
Медицина	Недуг существа или причину смерти
Внимательность	Скрытое существо или предмет
Выживание	Следы или пищу

Показатель опасности [Challenge Rating]

Показатель опасности (ПО) означает итоговую угрозу, которую монстр представляет для группы из 4 персонажей игроков. Сравните ПО монстра с уровнем персонажей. Если ПО выше, то монстр, вероятно, представляет опасность. Если ПО ниже, то монстр, вероятно, представляет незначительную угрозу. Однако обстоятельства и количество персонажей игроков могут значительно изменить угрозу, которую представляет монстр в реальной игре. Руководство Мастера даёт Мастеру советы по использованию ПО при планировании потенциальных боевых столкновений. См. также статблок.

Ползание [Crawling]

Когда вы ползаете, то каждый фут передвижения стоит на 1 фут больше (на 2 фута больше в труднопроходимой местности). См. также скорость.

Полёт [Flying]

Ряд эффектов позволяет существу летать. Во время полёта вы падаете, если получаете состояние недееспособный или лежащий ничком, или если ваша скорость полёта снижена до 0. Вы можете оставаться в воздухе в этих условиях, если можете парить. См. также падение и скорость полёта.

Помеха [Disadvantage]

Если у вас есть помеха на Тест к20, то бросьте две к20 и используйте меньший результат. На один бросок не может влиять более, чем одна помеха. Преимущество и помеха на одном броске отменяют друг друга. См. также главу 1 (Тесты к20).

Помощь [Действие] [Help]

Когда вы используете действие помощь, вы выполняете одно из следующих действий:

Помощь в проверке характеристики. Выберите одно из ваших владений навыками или инструментами и одного союзника, который находится достаточно близко, чтобы вы могли помочь ему словесно или физически во время выполнения проверки характеристики. Этот союзник получает преимущество на следующую проверку характеристики с использованием выбранного навыка или инструмента. Этот бонус теряет силу, если союзник не использует его до начала вашего следующего хода. Мастер имеет последнее слово в том, возможна ли ваша помощь.

Помощь в броске атаки. Вы кратковременно отвлекаете врага, находящегося в пределах 5 футов от вас, предоставляя преимущество на следующий бросок атаки одного из ваших союзников против этого врага. Этот бонус теряет силу в начале вашего следующего хода.

Порог урона [Damage Threshold]

Существо или объект, имеющий порог урона, обладает иммунитетом ко всему урону, если только он не получает урон от одной атаки или эффекта, равный или превышающий его порог урона. В таком случае он получает весь этот урон целиком. Любой урон, который не достигает или не превышает порог урона, является поверхностным и не снижает хиты. Например, если объект имеет порог урона 10, то он не получает урона, если ему нанесли 9 урона, так как этот урон не превышает порог. Если тому же объекту наносится 11 урона, то он получает весь этот урон.

Превращение [Shape-Shifting]

Если эффект, такой как Дикая форма или заклинание Полиморф, позволяет вам превращаться, то его описание указывает, что с вами происходит. Если в этом описании не указано иное, то все действующие на вас эффекты (состояния, заклинания, проклятия и тому подобное) сохраняются при смене формы. Вы возвращаетесь в свою истинную форму, если умираете.

Преимущество [Advantage]

Если у вас есть преимущество на Тест к20, то бросьте две к20 и используйте больший результат. На один бросок не может влиять более, чем одно преимущество. Преимущество и помеха на одном броске отменяют друг друга. См. также главу 1 («Тесты к20»).

Приключение [Adventure]

Приключение — это серия встреч. История развивается в ходе их прохождения. См. также встреча.

Проверка характеристики [Ability Check]

Проверка характеристики — это Тест к20, представляющий использование одной из 6 характеристик или конкретного навыка, связанного с характеристикой, для преодоления задачи. См. также главу 1 (Тесты к20 и Владение).

Провоцированная атака [Opportunity Attack]

Вы можете совершить провоцированную атаку, когда существо, которое вы видите, покидает радиус вашей досягаемости, используя своё действие, бонусное действие, реакцию или одну из своих скоростей. Чтобы совершить провоцированную атаку, используйте реакцию для нанесения 1 рукопашной атаки оружием или безоружного удара против провоцирующего существа. Атака происходит непосредственно перед тем, как существо покидает ваш радиус досягаемости. См. также главу 1 (Сражение).



Продолжительный отдых [Long Rest]

Продолжительный отдых — это время простоя, длительностью не менее 8 часов, доступный любому существу. Во время продолжительного отдыха вы спите не менее 6 часов и выполняете не более 2 часов лёгкой активности, такой как чтение, разговоры, приём пищи или дежурство.

Во время сна на вас накладывается состояние бессознательный. После завершения продолжительного отдыха вы должны подождать не менее 16 часов перед тем, как начать следующий.

Преимущества отдыха. Чтобы начать продолжительный отдых, у вас должен быть как минимум 1 хит. Когда вы завершаете отдых, то вы получаете следующие эффекты:

- **Возврат всех хитов**. Вы восстанавливаете все потерянные хиты и все потраченные кости хитов. Если ваш максимальный запас хитов был уменьшен, то он возвращается к норме.
- **Восстановление характеристик.** Если какая-либо из ваших характеристик была уменьшена, то она возвращается к норме.
- **Уменьшение истощения.** Если у вас есть состояние истощённый, то его степень снижается на 1.
- **Умение.** Некоторые умения восстанавливаются после продолжительного Отдыха. Если у вас есть такое умение, то оно восстанавливается в соответствии с её описанием.

Прерывание отдыха. Продолжительный отдых прерывается следующими событиями:

- Бросок инициативы
- Использование заклинания, кроме заговора.
- Получение любого урона
- 1 час ходьбы или другой физической активности

Если вы отдыхали как минимум 1 час до прерывания, то вы получаете эффекты короткого отдыха. См. также короткий отдых.

Вы можете продолжить продолжительный отдых сразу после прерывания. В таком случае для завершения отдыха потребуется на 1 час больше за каждое прерывание.

Проклятье [Curses]

Некоторые игровые эффекты накладывают проклятье на существо или предмет. Эффект, накладывающий проклятье, определяет, что оно делает. Проклятия могут быть сняты заклинаниями Снятие проклятья и Высшее восстановление или другой магией, которая явно снимает проклятия.

Прыжки [Jumping]

Когда вы прыгаете, то вы выполняете либо прыжок в длину (горизонтальный), либо прыжок в высоту (вертикальный). См. также прыжок в длину и прыжок в высоту.

Прыжок в высоту [High Jump]

При выполнении прыжка в высоту вы прыгаете в воздух на количество футов, равное 3 + ваш модификатор Силы (минимум 0 футов), если вы перед этим перемещаетесь пешком на расстояние не менее 10 футов. Если вы выполняете прыжок с места, то вы можете прыгнуть только на половину этого расстояния. В любом случае каждый фут прыжка требует 1 фута перемещения.

Вы можете вытянуть руки на половину своей высоты над собой во время прыжка. Таким образом, вы можете достичь высоты, равной высоте прыжка плюс 1,5 вашей высоты.

Прыжок в длину [Long Jump]

Когда вы совершаете прыжок в длину, то вы прыгаете горизонтально на количество футов, равное вашему показателю Силы, если вы переместились хотя бы на 10 футов непосредственно перед прыжком. Если вы совершаете прыжок в длину с места, то вы можете прыгнуть только на половину этого расстояния. В любом случае каждый фут прыжка стоит 1 фут перемещения.

Если вы приземляетесь на труднопроходимую местность, то вам нужно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл. 10, иначе вы получите состояние лежащий ничком.

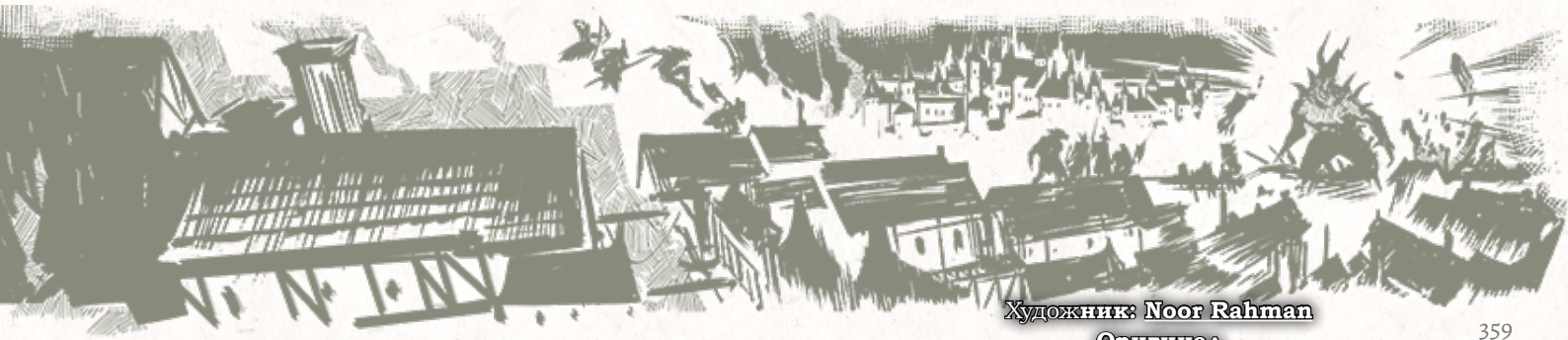
Это правило для прыжка в длину предполагает, что высота прыжка не имеет значения, например, при прыжке через ручей или ущелье. По усмотрению Мастера, вам может потребоваться преуспеть в проверке Сила (Атлетика) со Сл. 10, чтобы преодолеть низкое препятствие (не выше четверти расстояния прыжка), например, изгородь или низкую стену. В противном случае вы столкнётесь с препятствием.

Равнодушный [Отношение] [Indifferent]

Равнодушное существо не стремится ни помогать вам, ни мешать вам. Равнодушие — это стандартное отношение монстра. См. также влияние.

Размер [Size]

Существо или предмет принадлежат к одной из категорий размера: крошечный (0.25×0.25), маленький (1×1), средний (1×1), большой (2×2), огромный (3×3) или громадный (4×4). Размер существа определяет, сколько места оно занимает в бою. Размер предмета влияет на его хиты. См. также разрушение предметов и главу 1 (Сражение).



Художник: Noor Rahman
Оригинал

Разрушение объектов
[Breaking Objects]

Объекты могут быть повреждены атаками и некоторыми заклинаниями, используя правила ниже. Если объект чрезвычайно хрупок, то Мастер может позволить существу разрушить его автоматически с помощью действия атака или использование.

Класс Доспеха. Таблица «Класс доспеха объектов» предлагает значения КД для различных материалов.

Класс доспеха объектов

КД	Материал	КД	Материал
11	Ткань, бумага, веревка	19	Железо, сталь
13	Кристалл, стекло, лед	21	Мифрил
15	Дерево	23	Адамантин
17	Камень		

Хиты. Объект уничтожается, когда у него 0 хитов. Таблица «Хиты объектов» предлагает значения хитов для хрупких и устойчивых объектов, которые имеют размер большой или меньше. Для отслеживания хитов объекта огромного или громадного размеров разделите его на секции размером с большой или меньше, и отслеживайте хиты каждой секции отдельно. Мастер решает, вызывает ли разрушение части объекта обрушение всего предмета.

Хиты объектов

Размер	Хрупкий	Прочный
Крошечный (бутылка, замок)	2 (1к4)	5 (2к4)
Маленький (сундук, лютня)	3 (1к6)	10 (3к6)
Средний (бочка, люстра)	4 (1к8)	18 (4к8)
Большой (телега, обеденный стол)	5 (1к10)	27 (5к10)

Типы урона и объекты. Объекты обладают иммунитетом к урону ядом и психической энергией. Мастер может решить, что некоторые типы урона более или менее эффективны против объекта. Например, дробящий урон хорошо подходит для того, чтобы что-то разбить, но не для того, чтобы что-то разрезать. Бумажные или тканевые объекты могут иметь уязвимость к урону огнём.

Порог урона. Крупные объекты, такие как стены замка, часто обладают дополнительной стойкостью, представленной порогом урона. См. также порог урона.

Отсутствие характеристик. Объект не имеет характеристик, если правило не назначает объекту характеристики. Без характеристик объект не может совершать проверки характеристик и проваливает все спасброски.

Реакция
[Reaction]

Реакция — это особое действие, совершаемое в ответ на триггер, определенный в описании реакции. Вы можете совершить реакцию во время хода другого Существа, и если вы совершаете её в свой ход, то вы можете сделать это, даже если также совершаете действие, бонусное действие или оба. Как только вы совершаете реакцию, то вы не можете совершать ещё одну до начала вашего следующего хода. Провоцированная атака — это реакция, доступная всем существам. См. также провоцированная атака и главу 1 (Действия).

Ритуал
[Ritual]

Если у вас подготовлено заклинание с меткой «Ритуал», то вы можете наложить это заклинание как ритуал. Ритуальная версия заклинания требует на 10 минут больше времени для наложения, чем обычно. Она также не расходует ячейку заклинания, что не позволяет наложить это заклинания более высоким уровнем. См. также главу 7.

Рывок [Действие]
[Dash]

Когда вы используете действие рывок, то вы получаете дополнительное перемещение в текущий ход. Это увеличение равно вашей скорости после применения любых модификаторов. Например, со скоростью 30 футов вы можете перемещаться до 60 футов в свой ход, если используете действие рывок. Если ваша скорость в 30 футов снижена до 15 футов, то вы можете перемещаться до 30 футов в этот ход, если используете действие рывок.

Если у вас есть особая скорость, такая как скорость полёта или скорость плавания, то вы можете использовать эту скорость вместо вашей обычной скорости, когда выполняете это действие. Вы выбираете, какую скорость использовать каждый раз, когда выполняете это действие. См. также раздел скорость.

Свободное пространство
[Unoccupied Space]

Пространство является свободным, если в нем нет существ и оно не полностью заполнено объектами.

Сильно заслонённое
[Heavily Obscured]

Вы считаетесь в состоянии ослеплённый, когда пытаетесь что-либо увидеть в сильно заслонённой местности. См. также: ослеплённый, тьма и главу 1 (Исследование).

Скорость
[Speed]

Существо имеет скорость. Она определяет расстояние в футах, которое существо может преодолеть, когда перемещается в свой ход. См. также лазание, ползание, полёт, прыжки, плавание и главу 1 (Сражение).

Особые скорости. Некоторые существа имеют особые скорости, такие как скорость копания, скорость лазания, скорость полёта или скорость плавания, каждая из которых определяется в этом глоссарии. Если у вас есть более одной скорости, то выберите, какую из них использовать, когда вы перемещаетесь; вы можете переключаться между скоростями во время перемещения. Каждый раз, когда вы переключаетесь, вычтите уже пройденное расстояние из новой скорости. Полученный результат определяет, насколько ещё вы можете перемещаться. Если результат равен 0 или меньше, то вы не можете использовать новую скорость в текущем перемещении. Например, если у вас есть скорость 30 и скорость полёта 40, то вы можете пролететь 10 футов, пройти 10 футов и затем снова взлететь, чтобы пролететь ещё 20 футов.

Изменения вашей скорости. Если эффект увеличивает или уменьшает вашу скорость на определённое время, то любая особая скорость, которую вы имеете, увеличивается или уменьшается на такое же значение на то же время. Например, если ваша скорость уменьшена до 0 и у вас есть скорость лазания, то ваша скорость лазания также уменьшается до 0. Аналогично, если ваша скорость уменьшается наполовину и у вас есть скорость полёта, то ваша скорость полёта также уменьшается наполовину.

Скорость копания
[Burrow Speed]

Существо, обладающее скоростью копания, может использовать её, чтобы перемещаться через песок, землю, грязь или лёд. Существо не может копать сквозь твёрдую скалу, если у него нет особенности, которая позволяет это делать. См. также скорость.

Скорость лазания
[Climb Speed]

Скорость лазания можно использовать вместо скорости для перемещения по вертикальной поверхности без затраты дополнительного движения, которое обычно требуется для лазания. См. также разделы лазание и скорость.

Скорость плавания
[Swim Speed]

Скорость плавания позволяет плавать без расхода дополнительного перемещения, обычно связанного с плаванием. См. также плавание и скорость.

Скорость полёта
[Fly Speed]

Скорость полёта можно использовать для передвижения по воздуху. Пока у вас есть скорость полёта, то вы можете оставаться в воздухе до тех пор, пока не приземлитесь, не упадёте или не умрёте. См. также полёт и скорость.

Слабо заслонённое
[Lightly Obscured]

Вы получаете помеху на проверки Мудрости (Внимательность), чтобы увидеть что-то в слабо заслонённом пространстве. См. также тусклый свет и главу 1 (Исследование).

Слепое зрение
[Blindsight]

Если вы обладаете слепым зрением, то вы видите в определенном радиусе, не полагаясь на физическое зрение. В пределах этого радиуса вы видите всё, что не находится за полным укрытием, даже если вы находитесь в состоянии ослеплённый или в тьме. Более того, в этом радиусе вы видите существ, находящихся в состоянии невидимый.

Сложность
[Difficulty Class]

Сложность (Сл.) — это целевое число для проверки характеристики или спасброска. См. также главу 1 (Тесты к20).

Смерть
[Dead]

Мёртвое существо не имеет хитов и не может их восстановить, если оно не будет сначала воскрешено магией, такой как заклинания Низшее воскрешение или Воскрешение. Когда такое заклинание накладывается, то дух знает, кто его накладывает, и может отказаться. Дух мёртвого существа покинул тело и отправился на Внешние планы и для его воскрешения требуется вернуть дух обратно.

Если существо возвращается к жизни, то эффект воскрешения определяет текущее количество его хитов. Если не указано иное, то существо возвращается к жизни с любыми состояниями, магическими эффектами или проклятиями, которые действовали на него во время смерти, если продолжительность этих эффектов ещё не истекла. Если существо умерло с любым количеством степеней истощений, то оно возвращается с потерей 1 степени истощений. Если существо было настроено на 1 или несколько магических предметов, то оно теряет настройку на них.

Сопротивление
[Resistance]

Если у вас есть сопротивление к типу урона, то урон этого типа против вас сокращается наполовину (округляется в меньшую сторону). Сопротивление применяется только один раз к каждому случаю нанесения урона. См. также главу 1 (Урон и лечение).

Состояние
[Condition]

Состояние — это временный игровой статус. Определение конкретного состояния описывает, как оно влияет на его обладателя, а различные правила определяют, как завершить это состояние.

Этот глоссарий описывает следующие состояния:

Ослеплённый	Схваченный	Отравленный
Очарованный	Недееспособный	Лежащий ничком
Оглохший	Невидимый	Опутанный
Истощённый	Парализованный	Ошеломлённый
Испуганный	Окаменевший	Бессознательный

Состояния не накапливаются; обладатель либо находится в состоянии, либо нет. Состояние истощённый является исключением из этого правила. См. также главу 1 (Состояния).

Союзник
[Ally]

Существо является вашим союзником, если оно является членом вашей партии приключенцев, вашим другом, находится на вашей стороне в бою или если правила или Мастер определяют его как вашего союзника.

Спасбросок
[Saving Throw]

Спасбросок представляет собой попытку избежать или сопротивляться опасности. Обычно вы совершаете спасбросок только тогда, когда правило требует этого, но вы можете решить провалить спасбросок не делая бросок. Результат спасброска подробно описан в эффекте, который его вызывает. Если цель вынуждена сделать спасбросок и не имеет характеристики, используемой для него, то цель автоматически терпит провал. См. также главу 1 (Тест к20).

Спасбросок от смерти
[Death Saving Throw]

Персонаж игрока должен совершить спасбросок от смерти, если он начинает свой ход с 0 хитов. См. также главу 1 (Урон и лечение).

Стабилизированный
[Stable]

Существо считается стабилизированным, если у него 0 хитов, но ему не нужно выполнять спасброски от смерти. См. также главу 1 (Урон и лечение).

Статблок
[Stat Block]

Статблок содержит игровые характеристики монстра. Каждый статблок включает следующую информацию, представленную после имени монстра:

Размер. Монстр может быть крошечным, маленьким, средним, большим, огромным или громадный. См. также размер.

Тип существа. В этой записи указывается, к какому типу существ принадлежит монстр, а также любые описательные теги. См. также тип существа.

Мировоззрение. Для монстра предлагается мировоззрение, при этом Мастер определяет его фактическое мировоззрение. См. также мировоззрение.

КД, инициатива и хиты. Эти записи содержат класс доспеха, инициативу и хиты монстра, которые подробно описаны в главе 1. В скобках после хитов указаны кости хитов монстра, а также вклад его Телосложения, если таковой имеется, в хиты. За модификатором инициативы следует показатель инициативы. Некоторые существа, созданные магией, не имеют информации о хостях хитов и инициативе.

Скорость. Здесь указана скорость монстра, а также любые особые скорости. См. также скорость копания, скорость лазания, скорость полёта и скорость плавания.

Характеристики. Таблица предоставляет характеристики монстра, модификаторы и модификаторы спасбросков, все из которых подробно описаны в главе 1.

Навыки. В этой записи перечислены владения навыками монстра, если таковые имеются. См. также главу 1 (Владение).

Сопротивления и уязвимости. В этих записях перечислены сопротивления и уязвимости монстра, если таковые имеются. См. также сопротивление и уязвимость.

Иммунитеты. В этом разделе перечислены иммунитеты монстра к урону и состояниям, если таковые имеются. См. также иммунитет.

Снаряжение. Если у монстра есть какое-либо снаряжение, которое можно передать или получить, то оно указано в этой записи.

Чувства. В этой записи перечислены особые чувства монстра, такие как Тёмное зрение, и его пассивная Внимательность (ПВ). См. также пассивная Внимательность.

Языки. В этой записи перечислены любые языки, которые знает монстр.

Показатель опасности. Показатель опасности (ПО) суммирует угрозу, которую представляет монстр, и подробно описан в Бестиарии. Следом указываются опыт, который персонажи получают за победу над монстром, и его бонус мастерства. Некоторые существа, созданные магией, не имеют ПО. См. также показатель опасности и опыт.

Умения. Умения монстра, если таковые имеются, являются активными в любое время или в определённых ситуациях.

Действия. Монстр может совершать эти действия в дополнение к тем, которые подробно описаны в этом глоссарии. См. также главу 1 (Действия).

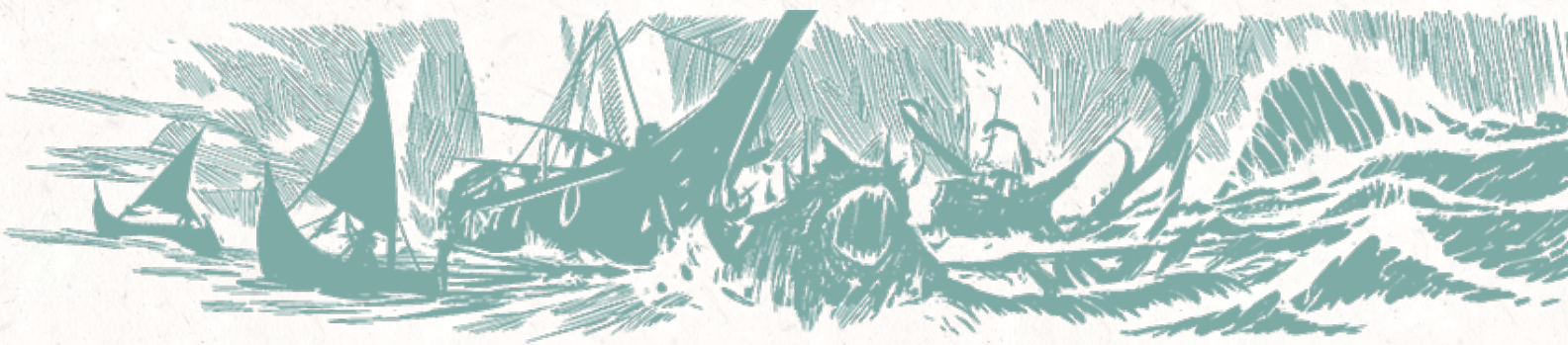
Бонусные действия. Если у монстра есть варианты бонусных действий, то они перечислены в этом разделе.

Реакции. Если монстр может совершать особые реакции, то они перечислены в этом разделе.

Обозначение атаки. Запись об атаке монстра начинается с указания, является ли атака рукопашной или дальнобойной, затем указывается бонус к броску атаки, её досягаемость или дальность, а также то, что происходит при попадании. Атака направлена на одну цель, если в записи не указано иное.

Обозначение эффекта спасброска. Если эффект вынуждает совершить спасбросок, то запись эффекта начинается с указания типа требуемого спасброска, затем указывается Сл. спасброска, описание того, какие существа должны совершить спасбросок, и что происходит при провале или успехе спасброска.

Обозначение урона. Блок статистики обычно предоставляет как статичное значение, так и выражение с костями для каждого случая нанесения урона. Например, атака может нанести 4 (1к4 + 2) урона при попадании. Мастер определяет, использовать ли статичное значение или выражение с костями в скобках; оба варианта одновременно не используются.



Существо [Creature]

Любой индивид в игре, включая персонажа игрока, является существом. См. также тип существа.

Сфера [Область действия] [Sphere]

Сфера — это область действия эффекта, которая распространяется по прямым линиям от исходной точки во всех направлениях. Эффект, создающий сферу, указывает расстояние её распространения, как радиус сферы. Исходная точка сферы включена в её область эффекта.

Схваченный [Состояние] [Grappled]

Когда вы находитесь в состоянии схваченный, то вы подвергаетесь следующим эффектам:

Скорость 0. Ваша скорость равна 0 и не может быть увеличена.

Атаки. Вы получаете помеху на броски атаки против любой цели, кроме захватившего вас.

Перемещение. Захватившее существо может тащить или нести вас, когда оно перемещается, но каждый фут его перемещения будет стоить ему 1 дополнительный фут, если только ваш размер не крошечный или вы на 2 размера меньше схватившего вас существа.

Сцена [Encounter]

Сцена — это ситуация в приключении, которая является частью хотя бы одного из 3 столпов игры: социального взаимодействия, исследования или сражения. См. также главу 1 (Социальное взаимодействие, Исследование и Сражение).

Телепатия [Telepathy]

Телепатия — это магическая способность, позволяющая существу мысленно общаться с другим существом в пределах указанного диапазона. Если правило не указывает иное, контактируемому существу не обязательно знать язык телепата, чтобы понять это общение, но оно должно понимать хотя бы один язык или само обладать телепатией, чтобы понимать.

Телепату не нужно видеть контактируемое существо, и он может начать или прекратить телепатический контакт в любое время (без затрат действия). Телепатический контакт не может быть установлен и немедленно разрывается, если телепат или другое существо находятся в состоянии недееспособный. Телепатический контакт также разрывается, если контактируемое существо больше не находится в пределах диапазона телепатии или если телепат устанавливает контакт с другим существом в пределах диапазона.

Существо без телепатии может принимать телепатические сообщения, но не может инициировать телепатический разговор. Как только телепатический разговор начался, то нетелепат может мысленно общаться с телепатом до завершения телепатического соединения.

Телепортация [Teleportation]

Телепортация — это особый вид магической транспортировки. Если вы телепортируетесь, то вы мгновенно исчезаете и появляетесь в другом месте, не проходя через промежуточное пространство. Эта транспортировка не тратит ваше перемещение, если правило не указывает иное, и телепортация никогда не вызывает провоцированную атаку.

Когда вы телепортируетесь, то всё ваше снаряжение, которое вы носите и несёте, телепортируется вместе с вами. Если при телепортации вы касаетесь другого существа, то это существо не телепортируется с вами, если иное не указано в эффекте телепортации.

Если место назначения вашей телепортации занято другим существом или заблокировано твердым препятствием, то вы вместо этого появляетесь в ближайшем незанятом пространстве по вашему выбору.

Описание эффекта телепортации указывает, нужно ли вам видеть место назначения телепортации.

Тест к20 [D20 Test]

Тесты к20 охватывают 3 основных броска к20 в игре: проверки характеристик, броски атаки и спасброски. Если что-то в игре влияет на Тесты к20, то это влияет на все 3 этих броска. Мастер определяет, требуется ли в данной ситуации Тест к20. См. также главу 1 (Тесты к20).

Тип существа [Creature Type]

Каждое существо, включая каждого персонажа игрока, имеет тег в правилах, определяющий его тип. Большинство персонажей игроков относятся к типу гуманоид. Вот типы существ в игре:

Аберрация	Элементаль	Монстр
Зверь	Фея	Слизь
Небожитель	Исчадие	Растение
Конструкт	Великан	Нежить
Дракон	Гуманоид	

Эти типы сами по себе не имеют правил, но некоторые правила в игре влияют на существ определённых типов различными способами.



Художник: Noor Rahman
Оригинал

Типы урона [Damage Types]

Атаки и другие вредоносные эффекты могут наносить различные типы урона. Типы урона сами по себе не имеют правил, но другие правила, такие как сопротивление, зависят от типов урона. Таблица типов урона предоставляет примеры, чтобы помочь Мастеру назначить тип для нового эффекта.

Тип	Примеры
Кислотный	Коррозионные жидкости, пищеварительные ферменты
Дробящий	Тупые предметы, сжатие, падение
Холодный	Замерзшая вода, ледяные порывы
Огненный	Пламя, невыносимая жара
Силовое поле	Чистая магическая энергия
Электрический	Электричество, молния
Некротический	Энергия, высасывающая жизнь
Колющий	Клыки, прокалывающие предметы
Ядовитый	Токсичный газ, яд
Психический	Разрушительная для разума энергия
Излучение	Святая энергия, обжигающее излучение
Рубящий	Когти, режущие предметы
Звуковой	Сотрясающий звук

Труднопроходимая местность [Difficult Terrain]

Если пространство является труднопроходимой местностью, то каждое перемещение в этом пространстве требует дополнительный 1 фут движения за каждый фут. Например, перемещение на 5 футов через труднопроходимую местность стоит 10 футов перемещения. Труднопроходимая местность не накапливается; либо пространство является труднопроходимой местностью, либо нет.

Пространство считается труднопроходимой местностью, если в ней находится любое из следующего или что-то подобное:

- Существо, которое не является крошечным или вашим союзником
- Мебель, предназначенная для существ вашего размера или больше
- Плотный снег или растительность
- Много льда или обломков
- Жидкость, глубиной от голени до пояса
- Узкий проход, рассчитанный на существо размером на 1 категорию меньше вас
- Склон 20 градусов или больше

Тусклый свет [Dim Light]

Область с тусклым светом считается слабозаслонённой. См. также слабозаслонённая область и главу 1 (Исследование).

Тьма [Darkness]

Область тьмы считается сильно заслонённой. См. также сильно заслонённая область и главу 1 (Исследование).

Тёмное зрение [Darkvision]

Если у вас есть тёмное зрение, то вы можете видеть в тусклом свете в пределах указанного диапазона, как если бы это был яркий свет, а в пределах этого же диапазона в условиях полной тьмы — как если бы это был тусклый свет. Вы различаете цвета в этой тьме только в оттенках серого. См. также главу 1 (Исследование).

Удушье [Опасность] [Suffocation]

Существо может задерживать дыхание на количество минут, равное 1 + его модификатор Телосложения (минимум 30 секунд), перед началом удушья. Когда существо больше не может задерживать дыхание или задыхается, то оно получает 1 степень истощения в конце каждого своего хода. Когда существо снова может дышать, то оно снимает все степени истощения, полученные от удушья.

Уклонение [Действие] [Dodge]

Если вы совершаете действие уклонение, то вы получаете следующие эффекты: до начала вашего следующего хода любая атака, совершённая против вас, совершается с помехой, если вы видите атакующего, и вы совершаете спасброски Ловкости с преимуществом.

Вы теряете эти эффекты, если вы находитесь в состоянии недееспособный или если ваша скорость равна 0.

Укрытие [Cover]

Укрытие предоставляет степень защиты для цели, находящейся за ним. Существуют 3 степени укрытия, каждая из которых предоставляет различные эффекты цели:

- Укрытие на половину (+2 бонус к КД и спасброскам Ловкости);
- Укрытие на три четверти (+5 бонус к КД и спасброскам Ловкости);
- Полное укрытие (нельзя выбрать целью напрямую).

Если цель находится за несколькими степенями укрытия, то она получает выгоду только от самой защищающей степени. См. также главу 1 (Сражение).

Урон
[Damage]

Урон представляет собой вред, который вызывает потерю хитов у существа или предмета.

Уязвимость
[Vulnerability]

Если у вас есть уязвимость к типу урона, то урон этого типа удваивается против вас. Уязвимость применяется только 1 раз к случаю получения урона. См. также главу 1 (Урон и лечение).

Характеристика и модификатор
[Ability Score and Modifier]

Существо имеет 6 характеристик (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма), каждая из которых имеет соответствующий модификатор. Добавьте модификатор, когда вы выполняете Тест к20 с использованием соответствующей характеристики или когда правило требует этого. См. также главу 1 (Шесть характеристик).

Хиты
[Hit Points]

Хиты — это мера того, насколько сложно убить или уничтожить существо или объект. Урон уменьшает количество хитов, а лечение восстанавливает их. Вы не можете иметь больше хитов, чем ваш максимальный уровень хитов, и не можете иметь меньше 0. См. также разрушение объектов и главу 1 (Урон и лечение).

Цель
[Target]

Целью является существо или объект, на которое направлен бросок атаки, вынужденное совершить спасбросок от эффекта или выбранное для получения эффекта заклинания или другого явления.

Цилиндр [Область действия]
[Cylinder]

Цилиндр — это область эффекта, которая распространяется по прямым линиям от исходной точки, расположенной в центре верхней или нижней круглой части цилиндра. Эффект, создающий цилиндр, указывает радиус основания цилиндра и его высоту. Исходная точка цилиндра включена в область эффекта.

Чувство вибрации
[Tremorsense]

Существо с чувством вибрации может точно определить местоположение существ и движущихся объектов в пределах определённого радиуса, при условии, что существо с чувством вибрации и объект, который оно определяет, находятся в контакте с одной и той же поверхностью (например, землёй, стеной или потолком) или одной и той же жидкостью.

Чувство вибрации не может обнаружить существ или объекты в воздухе и не считается формой зрения.

Эманация [Область действия]
[Emanation]

Эманация — это область эффекта, которая распространяется прямыми линиями от существа или объекта во всех направлениях. Эффект, создающий эманацию, указывает расстояние, на которое оно распространяется.

Эманация движется вместе с существом или объектом, который является его источником, если только это не мгновенный или стационарный эффект.

Источник эманации (существо или объект) не включается в область эффекта, если его создатель не решит иначе.

Яркий свет
[Bright Light]

Яркий свет — это нормальное освещение. См. также главу 1 (Исследование).

Титры системы

Ведущий дизайнер: Jeremy Crawford

Дизайнеры: Christopher Perkins, Ben Petrisor, F. Wesley Schneider, Ray Winninger, James Wyatt

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

Редакторы: Janica Carter (lead), Judy Bauer, Adrian Ng, F. Wesley Schneider

Аналитики плейтеста: Ron Lundeen (lead), Dan Dillon, Ben Petrisor, Patrick Renie

Арт-директоры: Emi Tanji (lead), Josh Herman

Graphic Designers: Matt Cole (lead), Trystan Falcone, Trish Yochum

Художники обложек: Wylie Beckert, Tyler Jacobson

Художники: Rob Alexander, David Astruga, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Eric Belisle, Olivier Bernard, Zoltan Boros, Michael Broussard, Ignatius Budi, Dmitry Burmak, Ekaterina Burmak, Pedro Cardoso, Kai Carpenter, Clint Cearley, Javier Charro, Jedd Chevrier, Billy Christian, Tuan Duong Chu, Conceptopolis, CoupleOfKooks, Justine Cruz, Daarken, Nikki Dawes, Jonas De Ro, Yuhong Ding, Aldo Dominguez, Olga Drebas, Tomas Duchek, Jesper Ejsing, Wayne England, Martina Fackova, Aurore Folny, Evyn Fong, Jessica Fong, Gaboleps, Caroline Gariba, Michele Giorgi, Igor Grechanyi, John Grello, Leesha Hannigan, Patrik Hell, Nathaniel Himawan, Alexandre Honoré, Ralph Horsley, Jane Katsubo, Jonathan Kuo, Katerina Ladon, Néstor Ossandón Leal, Linda Lithen, Titus Lunter, Erel Maatita, Randall Mackey, Erion Makuo, Antonio José Manzanedo, Andrew Mar, Raluca Marinescu, Marcela Medeiros, Julia Metzger, Alexander Mokhov, Caio Monteiro, Calder Moore, Riccardo Moscatello, Martin Mottet, Jodie Muir, David Auden Nash, Irina Nordsol, Hinchel Or, Hector Ortiz, Alejandro Pacheco, Mike Pape, Borja Pindado, Andrea Piparo, Polar Engine, April Prime, Noor Rahman, Chris Rallis, Joshua Raphael, Aaron J. Riley, Denman Rooke, Hocheol Ryu, Fabià Sans, Chris Seaman, Alditha Siregar, Bryan Sola, Craig J Spearing, Justin Sweet, Kamila Szutenberg, Wisnu Tan, Brian Valeza, Randy Vargas, Adam Vehige, Magali Villeneuve, Kenny Vo, Lauren Walsh, Joseph Weston, Campbell White, Richard Whitters, Daneen Wilkerson, Zuzanna Wuzyk, Lixin Yin,

Директор концепт арта: Josh Herman

Concept Artists: Even Amundsen, Carlo Arellano, Michael Broussard, John Grello, Tyler Jacobson, Alexander Ostrowski, 9B Collective, Noor Rahman

Консультанты: Sarah Benjamin, Basheer Ghouse, Kayleigh Jones, James Mendez, Brian Powers, Pam Punzalan, Jason Schklar

Дополнительная консультанция: Kyle Brink, Aaron Forsythe, Mark Heggen, Jay Jani, Chris Mooney, James Rose, Carl Sibley, Kale Stutzman

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

Инженеры по печати: Basil Hale, Scott West

Специалисты по визуализации: Daniel Corona, Meagan Kenreck, Kevin Yee

Специалисты по допечати: Jefferson Dunlap

Includes revised content from Xanathar's Guide to Everything (2017) and Tasha's Cauldron of Everything (2020)

Основано на Player's Handbook (2014), разработанной: Jeremy Crawford (lead), Bruce R. Cordell, Tom LaPille, Peter Lee, Mike Mearls, Robert J. Schwalb, Rodney Thompson, James Wyatt

Созданная на основе оригинальной игры, созданной Gary Gygax и Dave Arneson и доработанной многими другими за последние 50 лет.

Титры перевода

Основной перевод и вёрстка: Koroz

Перевод части контента и помощь: D&D Модно, Даниил Донда, Север, Игорь Филимоненко, fris, Alexander Yushchenko, Игорь Сазонов.

Доступ к раннему скану книги: Палец

Вычитка: Magistrus, Михаил Степанищев, Анчу, Игорь Филимоненко, Анна Крылова, Вас Заметили, Влад Бабич, Даниил Донда, Никита Орлов, Илья Микерин, Anna Krylova, Андрей Кокулов, Varvara Lavrova, Максим Жихоренко, Sever, Александр Положенко, Леонид Ширенин, Мурзяша Котовский, Dramar, RattusRex, Дмитрий Ермаков, Александр Кораблин, Aleksei "Freeloader" Vinokurov, Иисус Гитлер, Antuan Nemo, Денис Горбенко, Владислав Цветков, Ибрагимов Ислам, Кирилл Карасёв, Леонид Третьяков, Anton Second, Sneaky Dice, Жамсина Намжилов, Роберт Сидоров, Кирилл Иванов, Никита Шнюк, Даниил Мугинов, Lukarioll Denchik, Alex Yu, Роман Сугоняк, Maxim Yanygin, osoroshian, Александр Заварзин, Иван Кольцов (detrox), Fr0d016, Михаил Касаткин, Endernomicon, Дмитрий, Георгий Литвинов, BlackLoveLace, Furow Kick, Andrii Mishchenko, Филипп Говорухин, Сергей Давыдов, M0rGu1 Undead, Елизавета Белова, Никитоид, Ilya Karachev, Daria Blinova, Максим Спирюхин, Серик Макжанов, Deal Yxx, Николай Кияев, Alex Zara23, TarTar 1337, Дмитрий Фидосеев, Влад Фищук, Алексей Степанов, Дима Демченко, Alexander, Strannik, Blood King, Рома Свастопольский, Nick Kaysay, Егор Мясников, Alebro, Gopchic Fox, Козьма Ктулху, Юлия Половникова, Кирилл Кирилл, Дмитрий Харченко, Артем Авакянц, Валерий Валев, Николай Барышников, RustyXenum, De Scar, Maiji, Morovoi, Дмитрий Полумрак, Dan M, Oleg Chursanov, Sergey Shetko, Олег Гофтенюк, Матвей Автономов, Aleks Chevro, Irvitzer the Toy Soldier, Алексей Кочетков, Oliver Rozhnov, Павуканта, Natalia Iosifidis, Mallis, Михаил Хубеджев (Mykhailo K), Mykyta Baturin (Crio), Polimorfych, Ava_artem, UnknownFrom, o_0tshelnick, Vitalii Rogozin (WiiJoy), The Cratone, Андрей Зубов, Alexey Ershov, Svetlana K, In_a_Traur, Галина Детинич, devil inc., Dmitry Severyanov, Sbryf, Braintrap, SweetyHake, Erl Eltare, Николай Барышников, Упоротый Пельмень, Parallax, Евгения Новикова, Егор, Lady Rovina, Tessa Malice, Андрей Еремеев, Loftek (Loftek), Надежда Королёва, Родион Ганиуллин, Илья Заикин, Данил Пьяных (Пиджейних), Ринат Хакимзянов, Михаил Хубеджев (Mykhailo K), Makar Tikhomirov, Злата Скиндер, Arontir, Ury Liv.