

Множество искателей приключений зарабатывают свою репутацию и богатство, сражаясь в боях с ужасными чудовищами. Возможности для битв всегда рядом с теми кто смел, и с трезвым расчётом. Мертвые создания затаились в древних склепах, сместители создали свои логова в заброшенных руинах, а орды чешуйчатых троглодитов основали свои селения в глубоких и тёмных пещерах. В то время как обычные негодяи, как гоблины-бандиты, будут использовать копыта и мечи, более необычные создания будут применять неординарное оружие против искателей приключений, от зловонного запаха троглодитов, до смертельно-опасного дыхания дракона.

В этой главе описываются правила боя, начиная с примера, затем описывая основные, и наконец некоторые необычные боевые стратегии и тактики которые могут выполнять персонажи. Множество специальных способностей и форм повреждений, способны повлиять на ход боя, они рассмотрены в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*.

КАК ПРОИСХОДИТ СРАЖЕНИЕ

Приведённый здесь пример боя, демонстрирует наиболее распространённые боевые правила.

НАЧАЛО

Тордек, воин, карлик; Мйали волшебница, эльф; Джозан жрец Пелора, человек; и Лидда вор халфинг, находятся в коридоре подземелья шириной 3 метра, перед дверью. Тордек выполняет проверку Силы, пытаясь выбить дверь с петель. МП просит игроков сказать ему, где стоят их персонажи. Тордек стоит прямо перед дверью. Джозан и Лидда по бокам от Тордека, Мйали стоит позади Джозана. Игроки играют, используя фигурки, поэтому они соответственно могут

расставить свои фигурки: Лидда, Тордек, Джозан, и позади Джозана, Мйали.

МП смотрит в свои записи, проводит броски необходимых кубиков, и определяет, что появилась шайка из четырёх мародёров орков, которые услышали шум выбивания двери Тордеком. Орки появились за углом Т-образной интерсекции в конце коридора. Они в 15 метрах от двери, то есть в 12 метрах от Мйали, 13,5 м. от Джозана, 15 м. от Тордека и 16,5 м. от Лидды.

Орки знают о том, что там находятся искатели приключений. МП определяет кто из игроков настороже, и может заметить появление орков. Те же кто будут не подготовлены, будут удивлены. МП просит каждого из игроков пройти проверку Прислушивания (КС 9). Джозан и Лидда проходят успешно. Тордек и Мйали нет.

РАУНД ВНЕЗАПНОСТИ

В течение этого раунда могут действовать лишь те персонажи, кто настороже, и каждый из них может провести частные действия. Орки, Джозан и Лидда действуют в раунде внезапности.

МП просит игроков Джозана и Лидды сделать проверку инициативы. Модификатор инициативы Джозана -1 (тот же что штраф по его Ловкости). Лидды +7 (+3 за бонус по Ловкости, и +4 за Улучшенную Инициативу). Их результатом инициативы является 7 и 19. МП бросает для всех четырёх орков (+0), и получает результат 11. Порядок сражения во время раунда неожиданности такой: первая Лидда, затем орки, и после них Джозан.

МП обращается к игроку Лидды. Лидда распознаёт кровавый глаз, символы нарисованный на щитах орков: Символ указывает на то, что они мародёры. Она делает один шаг в сторону, чтобы открыть поле зрения своим друзьям, и стреляет из арбалета по по одному из орков. Бонус атаки Лидды из арбалета +4 (+0 базовый бонус атаки, +3 бонус Лов-

кости, +1 бонус размера). Орки на расстоянии 16,5 метров от Лидды, и попадают в 24 метра, диапазон поражения арбалета. Поэтому Лидда не переносит штраф за расстояние. И хотя орки, не оторопевшие, Лидда не может провести коварную атаку, так как они более чем в 9 метрах от неё.

Игрок Лидды выбрасывает 17, её результат атаки 21, это достаточно чтобы поразить КД орков, который равен 16. Она бросает 1d8 для поражения, и выбрасывает 3. У каждого из орков по 4 хит-поинта, поэтому у раненного орка остался один хит-поинт. «Он пошатнулся,» говорит МП «но остался на ногах».

Теперь ход орков. У двоих орков в руках метательные копья, и они метают их. МП решает, что два копья кидались в Мйали, стоящей в 12 метрах от орков. У этих копий диапазон 9 метров у цели стоящей более чем в одном диапазоне, но менее чем двух, имеет штраф расстояния -2, поэтому у орков -2 штраф к диапазону. В целом у орков -2 штраф к атаке с их метательными копьями (+0 базовый бонус атаки, +0 бонус Ловкости, +0 бонус размера, -2 штраф за расстояние).

Обычный КД Мйали 13 (из-за +3 бонуса по Ловкости), но она не может применить свой бонус Ловкости пока оторопевшая, и теперь её КД 10. Бросая атаку за орков, МП выбрасывает на кубике 18 и 13, получая результаты 16 и 11. это означает что оба копья попали в Мйали. Своими метательными копьями орки причиняют по 1d6+2 пунктов повреждений (1d6 за копьё, +2 за бонус по Силе), поэтому МП бросает 2d6+4, получая результат 12 пунктов повреждений. Мйали нокаутирована с 7 хит-поинтов до -5. Она без сознания падает на каменный пол и начинает умирать.

Затем действует Джозан. Он стоит рядом с Мйали. Он наклоняется и активирует *лечение лёгких ранений*. Её хит-поинты поднимаются до -4, и состояние стабилизируется (она не будет терять хит-поинты, а иначе в конце раунда она бы потеряла ещё один хит-поинт).

На этом раунд неожиданности заканчивается.

ПЕРВЫЙ РАУНД БОЯ

МП просит игрока Тордека провести проверку инициативы, так как он единственный из персонажей в находящихся в сознании, не прошедший её. Он получает 14, и ходит после Лидды и перед орками. Порядок боя будет таковым: Лидда, Тордек, орки, Джозан. (Мйали без сознания, и не может выполнять действия).

В свой ход, Лидда выстреливает ещё одной стрелой, но промахивается. Она бросает свой арбалет и достаёт короткий меч (вместо перезарядки арбалета).

Затем Тордек движется на 4,5 метра, становясь между орками и Мйали. (Орки в 15 метрах от него, слишком далеко для него чтобы подойти к ним и атаковать, даже при стремительной атаке). Коридор слишком широк (3 метра) чтобы он смог удержать орков, и не пропустить мимо себя, но он всё же получит хотя бы одну благоприятную атаку, против одного из орков попытающегося пройти мимо него.

В своем действии, орки находятся в 10,5 метрах от Тордека. Это в пределах их стремительной атаки. (Их диапазон для такой атаки 12 метров). Два орка с боевыми топорами в руке кидаются в атаку. В 3-х метровом коридоре, лишь двое могут сразаться бок о бок. Остальные двое ожидают своей очереди чтобы вступить в бой. Один орк может попытаться пройти мимо Тордека, а второй будет непосредственно атаковать карлика, но к первому орку Тордек получит благоприятную атаку.

У орков +4 бонус атаки к броскам с использованием боевых топоров (+0 базовый бонус атаки, +2 бонус Силы, +2 бонус стремительности). КД Тордека 17 (+4 бонус доспеха, +2 бонус щита, +1 бонус Ловкости), и не один из нападающих орков не попадает по нему. МП говорит « Их боевые топоры лишь глухо клацнули по твоему щиту и доспеху. Ты ощутил силу их ударов, но ты не ранен».

Джозан активирует заклинание *лечение легких ранений*, (заклинание 1-го уровня из его сферы) на Мйали. Это заклинание восстановит 1d8+2 хит-поинтов у Мйали, но игрок Джозана выбрасывает на кубике 1, его общий результат 3. Хит-поинты Мйали поднимаются до -1, но, она всё также ещё без сознания.

ВТОРОЙ РАУНД БОЯ

Лидда становится рядом с Тордеком и ударяет своим мечом орка, которого она ранила до этого арбалетной стрелой. Её бонус атаки +0, но она промахивается, даже при штрафе -2 к КД орка, из-за его стремительной атаки в прошлом раунде.

Тордек размахивается боевым топором карликов на орка, стоящего прямо перед ним. Его бонус атаки +4 (+1 базовый бонус атаки, +2 бонус Силы, +1 бонус Искусное Обращение с Оружием). Он попадает по орку (у которого к тому же КД со штрафом), и причиняет 2d4+2 пунктов повреждений. Нанеся в



Основы Боя

РАУНДЫ

Весь бой поделен на раунды. В каждый раунд, каждый участник сражения, что-то выполняет. В игровом мире, раунд представляет собой 6 секунд.

ИНИЦИАТИВА

Перед первым раундом, каждый игрок проводит проверку инициативы для своего персонажа. МП проводит проверку инициативы для своих существ, или врагов. Проверкой инициативы, является проверка Ловкости (1d20+модификатор Ловкости). Персонажи действуют в порядке, от высшей инициативы, до низшей, проверка используется ко всем раундам в сражении (если только сражающийся не выполняет действие, изменяющее его инициативу).

АТАКИ

Вы способны передвинуться, и провести одну атаку. Проведение стрелковой атаки, провоцирует благоприятную атаку у рядом стоящих врагов (смотри ниже).

Бросок Атаки

Для того чтобы произвести удар, с последующим повреждением, вы должны выбросить на кубике Класс Доспеха (КД) противника или более высокое число.

Рукопашный Бросок Атаки: 1d20+базовый бонус атаки+модификатор Силы+модификатор размера=попадание в КД

Стрелковый Бросок Атаки: 1d20+базовый бонус атаки+модификатор Ловкости+модификатор размера+штраф за расстояние=попадание в КД.

Повреждение

Если вы попали, вы бросаете кубик для повреждений, и отнимаете полученное повреждение от текущих хит-поинтов противника. Добавляйте модификатор Силы к повреждению рукопашных атак, и атак с метательным оружием. Если у вас есть штраф по Силе (но, не бонус), добавляйте его к повреждению из луков или пращ (но не арбалетов). Если вы используете оружие в не основной руке, добавляйте половину вашего модификатора в Силе (если есть бонус). Если вы держите оружие обеими руками, добавляйте полтора модификатора вашей Силы к повреждению (если есть бонус).

Класс Доспеха (КД)

Класс Доспеха (КД) персонажа результат, который необходимо получить при броске, чтобы попасть по персонажу в сражении.

Класс Доспеха: 10+бонус доспеха+бонус щита+модификатор Ловкости+модификатор размера

Хит-Поинты

Хит-поинты отображают какое количество повреждений может перенести персонаж, прежде чем потеряет сознание или умрёт.

Опции Атаки

При атаке, у вас есть несколько основных опций на выбор.

Атака: Вы можете передвинуться и провести одну атаку, или провести атаку и передвинуться.

Стремительная Атака: Проводя эту атаку, вы перемещаетесь по прямой линии с двойной скоростью, вы получаете +2 бонус стремительности к броску атаки. Но, переносите -2 штраф стремительности к вашему КД до следующего действия.

Полная Атака: Некоторые персонажи способны нанести за раунд ближнего боя больше одного удара, но только если они проводят полную атаку. Во время полной атаки, вы не можете передвинуться более чем на 1,5 метра.

ЗАКЛИНАНИЯ

Вы способны передвинуться, и с активировать одно заклинание со временем активации 1-но действие. Активация заклинаний провоцирует благоприятную атаку от билз стоящих врагов (смотри ниже).

СПАС-БРОСКИ

Когда вы попадаете по воздействию необычной или магической атаки, обычно вы имеете право пройти спас-бросок, чтобы нейтрализовать или уменьшить ожидаемый эффект. Для успешного спас-броска, вы должны выбросить результат больше или равный его Классу Сложности. Спас-броски имеют три разновидности: Воля, Рефлекс и Стойкость.

Спас-бросок Воли: 1d20+базовый спас-бросок+модификатор Мудрости

Спас-бросок Рефлекса: 1d20+ базовый спас-бросок+модификатор Ловкости

Спас-бросок Стойкости: 1d20+ базовый спас-бросок+модификатор Телосложения

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Каждый персонаж имеет свою скорость измеряемую в метрах. Вы способны передвинуться на это расстояние и провести атаку, или с активировать заклинание в одно действие, вы способны перемещаться до или после атаки или применения магии.

Вы также можете проводить двойное передвижение, позволяющее перемещаться вам с удвоенной скоростью, или бежать, ваша скорость увеличивается в четыре раза. Когда вы передвигаетесь в или из угрожаемой зоны, вы провоцируете благоприятную атаку (смотри ниже) от этого врага.

В таких ситуациях для благоприятных атак при перемещении существуют следующие исключения:

- Если всё что вы делаете в своем ходе, это только передвижение (но не бег), клетка (обычно квадрат со стороной 1,5 м.) откуда вы начинаете передвижение не считается угрожаемым, и поэтому вы не переносите благоприятных атак передвигаясь с этой клетки. Если вы входите в другое угрожаемое место, то ваши противники получают благоприятные атаки при её пересечении.
- Если ваше передвижение за раунд составляет 1,5 метра (1,5 м. шаг), враги не получают благоприятной атаки за ваше передвижение.

БЛАГОПРИЯТНЫЕ АТАКИ

Вы поражаете территорию соседнюю с вами, даже если у вас нет действия. Противник, выполняющий определённые действия, находясь в угрожаемой зоне, провоцирует благоприятную атаку с вашей стороны. Благоприятная атака – одна атака, и за раунд вы можете провести только одну благоприятную атаку. Действия провоцирующие благоприятные атаки включают в себя: передвижение (исключения отмечены выше в разделе Передвижение), активация заклинания, и атака со стрелкового оружия.

СМЕРТЬ, УМИРАНИЕ, И ЛЕЧЕНИЕ

Ваши хит-поинты отображают сколько повреждений вы способны перенести, до того как вас выбьют из строя, перейдёте в бессознательное состояние, или будете убиты.

0 Хит-Поинтов: Если ваше количество хит-поинтов снижено до 0, вы выведены из строя. Вы можете проводить неполные действия, и переносите 1 пункт вреда, за выполнение каждого действия.

От -1 до -9 Хит-Поинтов: Если ваше количество хит-поинтов от -1 до -9, вы без сознания и умираете, теряя по 1 хит-поинту в раунд. Каждый раунд, перед потерей нового хит-поинта, у вас есть шанс 10% стабилизации. Стабилизировавшись, вы всё же остаётесь в бессознательном состоянии. Каждый час у вас есть 10% шанс возвращения к сознанию, если нет, вы теряете 1 хит-поинт.

-10 Хит-Поинтов: Если ваши хит-поинты снижены до -10 или ниже, вы мертвы.

Лечение: Вы можете остановить потерю хит-поинтов у умирающего персонажа пройдя успешную проверку навыка Лечение (КС 15), или подняв хотя бы на 1 пункт хит-поинты персонажа магически. Если лечение восстанавливает хит-поинты персонажа до 1 или выше, он приходит в себя, и способен нормально действовать.

ФИГУРКИ

При использовании фигурок, для того чтобы отслеживать перемещение и нахождение персонажей и чудовищ используйте следующую шкалу – клетка со стороной 2,5 см.=1,5 метрам.

сумме 7 пунктов вреда, он убивает орка.

Другой мародёр орк став сверху на тело своего павшего товарища, размахивается своим топором по Тордеку. Он попадает, и причиняет 1d8+2 пункта вреда (1d8 за боевой топор, +2 бонус Силы). Тордек переносит 7 пунктов повреждений, и его хит-поинты снижаются до 6. теперь он серьёзно ранен, ещё одно такое попадание, и он может упасть без сознания.

Орк, которого попыталась уколоть Лидда, с проклятиями за её попадание в него, перед этим с арбалета, бьёт топором, но промахивается, проклятья звучат опять.

Джозан, взволнован тем, что команда может потерять воина в группе, и прерывает свое заклинание *благословение*, чтобы спонтанно с активировать на Тордека *лечение лёгких ранений*. Игрок Джозана выбрасывает 7, вылечивая в результате 9 хит-поинтов. У Тордека опять восстановлены все его 13 хит-поинтов (ему нужно было только 7 из полученных 9 пунктов лечения).

ТРЕТИЙ РАУНД БОЯ

Лидда отходит назад, давая возможность Джозану вступить в бой. Так как Лидда делала двойное передвижение (ничего кроме передвижения), и отступала назад от орков, орки не получают возможности проведения благоприятной атаки против неё.

Игрок Тордека при броске, на кубике выбрасывает 20. Это угроза (возможное критическое попадание). Он проводит бросок критического попадания (1d20+его общий бонус атаки), и получает результат 17. так как он попадает в таком случае в орка, попадание Тордека критичное. Боевой топор карликов причиняет 1d10 повреждений при обычном попадании, и x3 при критическом, по этому игрок Тордека бросает 3d10. Он получает результат 19, этого более чем достаточно, чтобы убить орка мгновенно на месте.

Последний орк отходит и атакует Тордека. Он размахивается, и, промах. Орк, который атаковал Лидду, также атакует Тордека и не попадает.

Затем ходит Джозан, он становится рядом с Тордеком и атакует своей тяжёлой булавой. Он попадает по орку, раненному Лиддой и убивает его.

Теперь остался лишь один орк, и он стоит в 3-х метрах от Тордека и Джозана.

ЧЕТВЁРТЫЙ РАУНД БОЯ

Лидда метнулась между Тордеком и Джозаном и атаковала орка, но опять промахнулась.

Тордек тоже продвигается вперёд, атакует и промахивается.

Орк выполняет удвоенное передвижение и передвигается на 7,5 метров к Т-образному разветлению, и затем на 4,5 метра за угол. Так как это действие имело только передвижение, и орк удалялся от Тордека и Лидды не входя в соседние в территории с персонажами, они не получают благоприятных атак против него.

Джозан и Лидда могут бежать с той же скоростью что и орк. Возможно они и смогут его поймать. Но, Тордека нужно привести в порядок, да и Мйали всё ещё без сознания, поэтому они дают ему убежать.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

Как видно из примера, всё время битвы поделено на циклы. (Каждый действует в своем ходе в определённом цикле). В целом, сражение происходит следующим образом:

1. Каждый сражающийся в бою, начинает оторопевшим. Как только, он или она подействовал в сражении, он более не оторопевший.

2. МП определяет, который из персонаж в курсе что на них произведено нападение противником. Если некоторые, но не все из сражающихся в курсе про своих оппонентов, то перед обычным боевым раундом, начинается раунд внезапности. Те, из сражающихся, кто знает о присутствии врага, могут действовать во внезапном раунде, и провести бросок инициативы. В порядке инициативы (от высшей, к низшей), сражающиеся берут участие в бою, проводя частичные действия в этом раунде. Те же, кто не в курсе, не могут брать

участие в этом раунде. Если же все начинают сражение не ожидая противника, раунда внезапности не происходит.

3. Те, кто ещё не бросал инициативу, но принимает участие в бою, бросают свою инициативу. Все сражающиеся готовы к проведению первого боевого раунда.

4. Сражающиеся действуют в порядке своей инициативы.

5. Когда все совершили свой ход. Вновь в порядке высшей инициативы, начинают действовать сражающиеся, и шаги 4 и 5 повторяются до тех пор, пока не закончится бой.

СТАТИСТИКА БОЯ

Существует несколько фундаментальных показателей, отображающих вашу эффективность во время боя. Этот раздел суммирует эти параметры, и более детально рассматривает их.

БРОСОК АТАКИ

Когда вы хотите провести атаку, вы бросаете d20 и добавляете ваш бонус атаки. Если ваш результат равен КД цели, или выше, вы попали по врагу и причинили повреждение. Множество модификаторов влияют на ваш бросок атаки, например +1 бонус, если у вас есть Улучшенное Обращение с Оружием с этим оружием, +1 бонус за использование превосходного оружия, +1 бонус морали, если вы являетесь реципиентом заклинания *благословение*, +2 бонус, за то что ваш оппонент ошарашен, и т.д.

БОНУС АТАКИ

Ваш бонус атаки с рукопашным оружием высчитывается следующим образом:

**Базовый бонус атаки+модификатор Силы+
модификатор размера**

Ваш бонус со стрелковым оружием рассчитывается следующим образом:

**Базовый бонус атаки+модификатор
Ловкости+модификатор размера+штраф за дистанцию**

Модификатор Силы: Сила помогает вам наносить более быстрые и мощные удары, именно поэтому, модификатор Силы применяется к броскам рукопашных атак.

Модификатор Ловкости: Так как благодаря Ловкости измеряется ваша координация и реакция, ваш модификатор применяется к атакам со стрелковым оружием.

Модификатор Размера: Чем вы меньше по размеру, тем больше существа по размеру относительно вас. Человек большая цель для халфлинга, так же, как и огр большая цель для человека. Так как тот же модификатор размера, применяется к КД, два существа одинакового размера будут попадать друг по другу по обычным правилам, вне зависимости от того, какого они размеры. Модификаторами размера являются следующие показатели: Колоссальный -8, Гигантский -4, Огромный -2, Большой -1, Средний +0, Маленький +1, Крошечный +2, Миниатюрный +4, Мелкий +8.

Штраф за расстояние: Штраф за расстояние со стрелковым оружием, зависит от того, из какого оружия вы стреляете, и как далеко расположена цель. У всех стрелковых видов оружия, есть свой диапазон, такой как 3 метра у метательного кинжала, или 36 метров у тяжёлого арбалета (смотри Таблицу 7-4: Оружие стр. 106 - 107). Любая атака, проводимая в зоне мини-мального диапазона, не штрафует, поэтому стрела выпущенная из короткого лука (диапазон 18 метров), может без штрафов поразить противников в диапазоне 17,9 метров. Однако, каждый новый дополнительный диапазон, даёт коммулятивный штраф -2. Лучник стреляющий из короткого лука по цели на расстояние 60 метров, переносит штраф -6 к атаке (так как 60 метров являются тремя диапазонами лука, но не четырьмя). У метательного оружия, такого как топоры, максимальным расстоянием метания может быть пять диапазонов. Стрелковое оружие, такое как луки, может бить на десять диапазонов.

ПОВРЕЖДЕНИЕ

Когда вы попадете своим оружием, вы наносите повреждения, характерные вашему типу оружия (смотри Таблицу 7-4: Оружие стр. 106 - 107). Невооружённые удары и природные физические формы атак существ наносят вред в соответствии со своим типом повреждения.

Минимальное повреждение оружия: Если штрафы к повреждению, выводят окончательный результат ниже 1, повреждение в любом случае 1.

Бонус Силы: Когда вы попадаете своим оружием, с рукопашным и метательным оружием, к повреждению вы добавляете свой модификатор Силы. Если у вас штраф по Силе (бонус не добавляется), добавляйте его к повреждению причиняемому от луков и пращ. К повреждениям арбалета, вы не добавляете, не прибавляете модификатор Силы. Если у вас бонус по Силе (но не штраф), в некоторых ситуациях вы можете добавлять его увеличенным или пониженным.

Оружие не основной руки: Когда вы причиняете повреждение оружием, которое удерживается в вашей не основной руке, вы добавляете лишь половину вашего бонуса в Силе.

Удерживание Оружия обеими руками: Когда вы причиняете повреждение оружием, удерживая его в обеих руках, в добавляете 1,5 бонуса от своей Силы. Облегчённое оружие не получает этот повышенный бонус если удерживается в обеих руках (смотри Крошечное, Маленькое, Среднее и Большое Оружие, стр. 105).

Множественное Повреждение: Иногда по некоторым факторам вы увеличиваете свое повреждение, как например критическое попадание. Бросьте повреждение на кубиках (вместе со всеми модификаторами) несколько раз, и просуммируйте результаты. К вниманию: когда вы умножаете множественное повреждение более одного раза, каждое умножение действует само по себе, как не умноженное (смотри Множественность, стр. 3).

Исключение: Бонусное повреждение, представленное как дополнительный кубик, как от коварной атаки, или у пылающего меча, не умножается при критическом попадании.

К примеру, полу-орк варвар Крусик, получает +3 бонус к повреждению держа в руках длинный меч, +4 бонус к повреждению с великим топором (двумя руками), и +1 бонус с оружием в не основной руке. Его критическим множителем с великим топором будет x3, поэтому при критическом попадании он будет бросать 1d12+4 три раза (тоже, как и если отобразить 3d12+12).

Повреждение Показателя Параметра: Определённые существа и магические эффекты, могут причинить временное повреждение параметров (понижение показателя вашего параметра). В *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЛИЙ*, рассматривается более детально повреждение параметров.

КЛАСС ДОСПЕХА (КД)

Ваш Класс Доспеха отображает то, насколько тяжело будет попасть по вам вашим противникам. Если бросок атаки, покажет число, какой у вас класс доспеха, то противник попал по вам. У обычного, не защищённого крестьянина, КД равен 10. Ваш КД высчитывается следующим образом:

10+бонус доспеха+бонус щита+ модификатор Ловкости+модификатор размера

Бонус Доспеха или Щита: Ваши доспехи или щит обеспечивают вас бонусом в КД. Этот бонус отображает их способность защищать вас от ударов противника.

Модификатор Ловкости: Если ваша Ловкость высокая, та вы хорошо справляетесь с уклонением от ударов. Если ваша Ловкость низкая то по вам, наоборот, легче попасть. Поэтому вы используете модификатор Ловкости в вашем КД.

Примите к сведению, что ваш доспех может ограничивать ваш бонус Ловкости, поэтому надев какие-то доспехи, вы не сможете использовать весь свой бонус по Ловкости к КД (смотри Таблица 7-5: Доспехи стр. 113).

Иногда вы не можете использовать свой бонус по Ловкости (если у вас таковой есть). Бонус в КД, которым вы обладаете благодаря высокой Ловкости, отображает вашу способность в уклонении от атак. Если вы не способны среагировать на атаку, вы не можете применять бонус в КД по Ловкости. (Если у вас нет бонуса по Ловкости, то вряд ли что-то изменится). Вы теряете бонус по Ловкости, если к примеру, вас атакует невидимый противник, или вы стараетесь сберечь свою жизнь, свисая над рекой лавы на рассыпающейся скале, или вас поймали оторопевшим в начале боя.

Модификатор размера: Чем больше в размере существо, тем легче по нему в сражении попасть. Чем меньше, тем тяжелее. Но так как. Те же модификаторы применяются к одинаковым по размеру существам, то одному халфлингу попасть другому, составляет обычную атаку, так как бонус в защите и атаке равны между одинаковыми по размеру существами. Модификаторами размеров являются следующие показатели: Колоссальный -8, Гаргантюан -4, Огромный -2,

Большой -1, Средний +0, Маленький +1, Крошечный +2, Миниатюрный +4, Мелкий +8.

Другие модификаторы: Множество факторов могут влиять на ваш КД:

Черта Уворачивание: Эта черта (стр. 91) повышает ваш КД на +1 против одного противника.

Магический бонус: Магические эффекты делают ваши доспехи лучше (+1 кольчуга, +2 большой щит и т.д.).

Бонус Отклонения: Магические эффекты отклонения защищают вас от атак и повышают ваш КД.

Природный Доспех: Природный доспех повышает ваш КД. (У представителей обычных рас нет природного доспеха, который обычно является в виде чешуи, густого меха, или слоёв огромной мышечной массы. Вы можете получить природный доспех волшебным путём, заклинание друида *дубовая кожа*, или благодаря волшебному предмету).

Бонус Уворачивания: Некоторые другие бонусы в КД, отображают эффективную способность избегания определённых атак, как например бонус в КД дварфа против великанов, или бонус КД у того кто проводит защитный стиль боя. Эти бонусы называются бонус уворачивания. Любая ситуация не позволяющая вам использовать ваш бонус по Ловкости, также отрицает ваш бонус уворачивания. (Однако ношение доспехов не ограничивает эти бонусы, в то время как ограничивает ваш бонус в КД по Ловкости). В отличие от остальных видов бонусов, бонусы уклонения суммируются друг с другом. +4 бонус КД дварфа против великанов, и его +2 бонус в КД за защитный стиль боя, в совокупности дадут ему +6 бонус.

Касательные Атаки: Некоторые атаки проникают сквозь доспехи, не реагируя на них, включая щиты и природные доспехи. К примеру, касание мага *шокирующим захватом*, будет повреждать вас вне зависимости от надетого на вас доспеха, или толщины вашей кожи. В таких случаях, атакующий проводит касательный бросок атаки (возможен или стрелковый или рукопашный). Атакующий проводит бросок как обычный бросок атаки, но ваш КД доспеха, щита, природный не учитывается как бонус. Ваш модификатор размера, модификатор Ловкости и бонус отклонения (если есть) все действуют как обычно. К примеру, чародей пытается коснуться Тордека своим заклинанием *шокирующий захват*, у Тордека +1 бонус по Ловкости, но нет его +4 бонус доспехов чешуйчатой кольчуги, или его +2 бонус за счёт так как здесь не учитываются. Против касательной атаки его КД составляет лишь 11.

ХИТ-ПОИНТЫ

Ваши хит-поинты отображают, то сколько повреждений вы можете перенести прежде чем потеряете сознание. Ваши хит-поинты зависят от вашего класса, и модифицируемы модификатором вашего Телосложения. Хит-поинты большинства чудовищ основаны на их типе, хотя у некоторых также есть класс и уровень. (Будьте всегда на стороже с медузами чародейками).

Когда все ваши хит-поинты равны 0, вы обездвижены и не способны применять действия. Когда достигают -1, вы начинаете умирать. Когда достигают -10, ваше дело окончено – вы мертвы (Смотри Ранения и Смерть, стр. 139).

СКОРОСТЬ

Ваша скорость указывает на то, сколько вы способны передвинуться за раунд, и произвести какое-то действие (провести атаку, или с активировать заклинание). Ваша скорость зависит в основном от вашей расы, и типа доспеха надетого на вас.

Гномы, дварфы и халфлинги передвигаются со скоростью 6 метров, и ли 4,5 метра в тяжёлых доспехах за раунд.

Люди, полу-орки, полу-эльфы, и эльфы передвигаются со скоростью 9 метров, и 6 метров в тяжёлых доспехах за раунд.

Если вы выбираете действие двойного передвижения, то вы можете покрыть расстояние равное вашим двум скоростям за раунд. Если вы принимаете решение передвигаться бегом, то вы можете передвигаться с ускорённой скоростью (или с утроенной, если в тяжёлых доспехах).

СПАС-БРОСКИ

Избрав карьеру искателя приключения, вы будете сталкиваться с более сложными испытаниями, чем просто физические повреждения. Возможно вам предстоит столкнуться с обращающим в камень взглядом медузы, ощутить на себе смертельный яд виверны, и услышать заволагующе-непреодолимую песню гарпии. К счастью, сильный авантю-

рист способен пережить всё же эти опасности.

В целом, когда вы являетесь объектом необычной или магической атак, вы получаете право пройти спас-бросок для избежания, или снижения эффекта атаки. Как и при броске атаки, проходя спас-бросок вы бросаете 1d20, и добавляете бонус, который зависит от вашего класса, уровня и показателя параметра. Основной ваш бонус спас-броска должен быть таковым:

Базовый бонус спас-броска+модификатор параметра

Типы спас-бросков: Существует три различных вида спас-бросков:

Стойкость: Эти спас-броски измеряют вашу способность выстоять перед массивным физическим punishment или атаками, против ваших жизненных сил и здоровья, таких как яды, парализ и магию вызывающую мгновенную смерть. Модификатором спас-бросков Стойкости, используется модификатор Телосложения. Спас-броски Стойкости проводятся против таких атак и эффектов: яд, болезнь, парализ, окаменение, высасывание энергии, разрушение, и дезинтеграция.

Рефлекс: Эти спас-броски проверяют вашу способность уклониться от массивной атаки, такой как заклинание мага *шар огня*, или смертельного дыхания дракона. В качестве модификатора, к этим спас-броскам применяется модификатор Ловкости. Спас-броски Рефлекса проводятся в следующих случаях: ямы-ловушки, избежать возгорания, *шара огня*, *молнии*, и дыхания красного дракона.

Воля: Эти спас-броски отображают вашу способность к сопротивлению ментального воздействия и подчинения, а также большинства магических эффектов. В качестве модификатора, здесь применяется модификатор вашей Мудрости. Спас-броски Воли проводятся против таких атак или эффектов: *очарование персоны*, *удержание персоны*, *полиморф другого*, а также большинства иллюзорных заклинаний.

Класс Сложности Спас-броска: КС как таковой для спас-броска определяется самой атакой. Два примера: Яд Средней ужасной сороконожки обладает КС 11. А огненное дыхание древнего красного дракона, позволяет проведение спас-броска Рефлекса против КС 35.

ИНИЦИАТИВА

Каждый раунд, каждый из сражающихся проводит какое-то действие. Инициатива сражающихся определяет порядок их действий, от самой высокой, до самой низкой. Как говорят искатели приключений «Нанести удар первым - хорошо, но ответить на атаку позже - лучше».

Проверка Инициативы: В начале боя, каждый из сражающихся проводит одну проверку инициативы. Проверка инициативы, это проверка вашей Ловкости. МП обязан определить в каком порядке действуют персонажи, отчитывая результаты от высшего к низшему, и каждый из персонажей действует в своем ходе, проверка применяется ко всем раундам боя (если только персонаж не проводит каких-либо действий, влияющих на изменение его инициативы; Смотри Действия Особой Инициативы, стр 144). Обычно, МП записывает имена персонажей сверху вниз в порядке инициативы, так, что он в последующие раунды может быстро переходить от одного персонажа к другому. Если двое и более двух сражающихся с одинаковой инициативой, определяют кто первый между ними путём сравнения их показателя Ловкости, (первый у кого более высокая). Если и в этом случае одинаковы, то бросьте монету.

Инициатива Чудищ: Обычно, МП делает одну проверку для своих существ. В таком случае, действие делает каждый игрок, и действие делает все существа МП. Но, это на усмотрение МП, он также может проводить отдельные проверки для каждой группы существ, или даже для индивидуальных существ. К примеру МП может сделать одну проверку инициативы для злого жреца бога Нерулла, а вторую для его семи стражей зомби.



Лидда
Ошарашивает...

Оторопевший: В начале битвы, прежде чем вы сможете подействовать (в особенности, перед вашим первым стандартным ходом в порядке инициативы), вы являетесь оторопевшим. Вы не можете применять бонус Ловкости к вашему КД (если он есть) пока вы оторопевший. (Этот факт может быть для вас весьма критичным, особенно если вас атакуют вора). Сверхъестественная ловкость варваров и воров, экстраординарная способность, позволяет им избежать потери их бонуса Ловкости в КД. В то время как они находятся оторопевшими. Оторопевший персонаж не может проводить благоприятную атаку.

ВНЕЗАПНОСТЬ

Когда начинается бой, а вы не ожидаете своего противника, в то время как он вас поджидает, вы удивлены внезапностью.

Как действует внезапность

Лидда «крадётся на цыпочках» в 12 метрах впереди от всей команды, спускаясь вниз по коридору подземелья. Она услышала что, что-то впереди за углом движется к группе, но её товарищи не слышат этого. Прежде чем она успела поднять руку, и дать сигнал команде, из-за угла успел появиться тролль. Тролль и товарищи Лидды удивлены внезапностью, но Лидда нет. Она получает одно частичное действие, прежде чем кто-то начнет действовать, и она стреляет по противнику из арбалета. Так как тролль удивлён, он не получает свой +2 бонус к КД. Стрела Лидды попадает в цель. Так как тролль не обладает своим бонусом к КД в Ловкости, и он в 9 метрах от неё, также срабатывает её способность коварной атаки. Она выбрасывает 1d8+1d6 для повреждений, вместо просто 1d8, и причиняет 11 пунктов повреждений троллю. После этого раунд внезапности заканчивается, и начинается первый стандартный раунд. Если инициативы Лидды будет выше тролля, то она вновь будет действовать раньше тролля (причём тролль всё ещё будет оставаться оторопевшим).

Настороженность и Внезапность

Иногда все из сражающихся одной из сторон уже ожидают своих врагов, а иногда никто из них, иногда некоторые из них. Иногда ожидать появления противника могут по несколько сражающихся с каждой стороны, а остальные нет.

Определение настороженности: МП определяет, кто был насторожен, а кто нет. Он может попросить провести проверку Прислушивания, Отслеживания, или какие-то другие проверки, чтобы узнать заметили игроки противника или нет. Приведём в пример несколько ситуаций:

- Группа (в неё входит воин Тордек, жрец Джозан, оба экипированные в металлические доспехи, которые могут издавать шум) подходит к двери в подземелье. МП знает, что с другой стороны двери сидят сместители. Лидда прислушивается возле двери, и слышит гортанное рычание, и говорит остальной группе о том, что она услышала. Тордек пытается силой выбить дверь. Обе стороны знают друг о друге. Персонажи и сместители делают проверку инициативы, и начинают сражение.
 - Группа исследует разрушенную кузницу, рассматривая ржавое оружие, пытаясь найти что-то ценное. В тёмных местах затаились, и выжидают удачного момента для атаки. Джозан заметил одного из кобольдов, а кобольды в свою очередь кинулись в стремительную атаку. Кобольды и Джозан проводят частичное действие во время раунда внезапности. Кобольды достаточно близко, чтобы провести стремительную атаку против искателей приключений. А некоторые попытаются стать на более выгодные позиции, чтобы им было удобней попасть по оторопевшим персонажам стрелами. Джозан может с активировать заклинание, провести атаку, или какое-то другое действие. После раунда внезапности, начинается первый стандартный раунд.
 - Группа продвигается по тёмному коридору, и использует заклинание *свет*, чтобы осветить себе путь в темноте. В конце коридора находится чародей кобольд, которому не понравилось, что его потревожили, и в злости он активирует заклинание *молния*. Момент активации и является раундом внезапности. После *молнии*, начинается первый стандартный раунд, и группа в большом замешательстве, так как они не могут до сих пор понять, кто же всё-таки напал на них.
- Раунд Внезапности:** Если кто-то, но не все, из сражающихся в курсе о противнике, то происходить раунд внезап-

ности. Настороженные сражающиеся могут действовать в этом раунде, поэтому они могут бросать инициативу. Порядке инициативы (от высшей к низшей), сражающиеся начавшие битву могут провести частичное действие (смотри Частичные Действия, стр. 137). Если никто не ведаёт о противнике, то раунд внезапности не происходит.

Не ожидающие атаки Сражающиеся: Те, кто не ожидал атаки, не принимают участие в раунде неожиданности. Не ожидающие персонажи считаются оторопевшими, так как не успели отреагировать, и подействовать. Именно поэтому, они теряют свой бонус к КД по Ловкости.

ДЕЙСТВИЯ В СРАЖЕНИИ

Основополагающие действия передвижения, атаки и активации заклинаний, охватывают практически всё что вы можете сделать в сражении. Все они описаны в этом разделе. Остальные, более специализированные, рассмотрены в позже, в разделе Действия с Особой Инициативой, стр. 144, и Специфические Атаки Повреждения на стр. 145, а также перечислены в Таблице 8-4: Разносторонние Действия, стр. 138.

БОЕВОЙ РАУНД

Каждый раунд представляет собой 6 секунд в игровом мире. В реальном мире, раунд – возможность для каждого персонажа вовлечённого в сражение, произвести какое-нибудь действие. Всё что человек может сделать (в разумных пределах) за 6 секунд, то же может сделать ваш персонаж за 1 раунд. Большинство обычных боевых действий выполняемых за 1 раунд – атака, активация заклинания, передвижение, стремительная атака/передвижение, а также другие, они описаны в деталях далее.

Каждый раунд начинается с персонажа с самой высокой инициативы, и затем в порядке убывания инициативы продолжается далее. В каждом раунде используется тот же порядок инициативы. Когда приходит очередь действия персонажа, персонаж выполняет своё действие за весь раунд. (В виде исключения, смотри Благоприятные Атаки, стр. 132, и Действия Особой Инициативы, стр. 144).

Практически в любом случае нет особой разницы между началом или концом раунда. Термин «раунд» действует по тому же принципу что и термин «месяц». Месяц определяет календарный месяц, или промежуток времени в днях в одном месяце, и до того же дня в следующем месяце. Тем же способом можно поделить раунд на одинаковые сегменты, от начала действий первого персонажа, и действий последнего персонажа, но обычно он означает промежуток времени от одного такого же показателя инициативы, до повторного действия такого же показателя инициативы в следующем раунде. Эффекты, длящиеся определённое количество раундов, заканчиваются прежде чем подействует тот же показатель инициативы, в котором они были начаты. К примеру, монах действует при инициативе 15. Ошеломляющая атака монаха, влияет на существо в течении 1 раунда. Ошеломление длится до показателя инициативы 16 следующего раунда, а не до окончания текущего раунда. На инициативе 15 следующего раунда, эффект ошеломления оканчивается.

ТИПЫ ДЕЙСТВИЙ

Тип действия отображает количество времени его исполнения (в пределах 6-секундного ограничения боевого раунда), и как оно влияет на ваше передвижение.

Стандартное Действие: Стандартное действие позволяет вам что-то выполнить, и передвинуться на позволенную вам скорость за раунд сражения. Вы можете выполнить какое-то действие до или после передвижения. Выполнение этого

действия занимает столько же времени, сколько занимает активация заклинания в 1 действие. К примеру, вы можете переместиться и освободиться, или использовать навык Лечение, чтобы оказать помощь умирающему другу. Вы также можете выполнять любые свободные действия (смотри ниже), но с разрешения вашего МП.

Полнораундовое Действие: Полнораундовое действие подразумевает под собой ваше действие, которое требует весь раунд для выполнения. Единственное перемещение, которое вы можете выполнить при полнораундовом действии, это 1,5 метровый шаг. Его можно проводить до или после выполнения действия. Вы также можете выполнять любые свободные действия (смотри ниже), но с разрешения вашего МП. Некоторые полнораундовые действия не позволяют вам выполнение 1,5 метрового шага.

Действие Равное Передвижению: Действие равное передвижению означает, что в стандартном или частичном действии вы хотите совершить добавочное передвижение, смену положения, позиции. Применение этого действия воспринимается как передвижение с вашей скоростью. К примеру, Тордек может использовать своё действие атаки для перемещения на 4,5 метра и провести одну атаку, или подняться с положения, лёжа (действие равное передвижению), и провести одну атаку. Он также может применить действие удвоенного передвижения, и тогда подняться с положения лёжа и передвинуться на 4,5 метра. Он также может подняться из положения лёжа, и поднять вырванный предмет (оба действия являются равные передвижению).

Если вы не совершили никакого передвижения за раунд (возможно потому что вы потратили ваше передвижение на одно или более действий равных передвижению), вы можете совершить один 1,5 метровый шаг до или после выполнения действий. Тордек к примеру, мог бы подняться с земли, из положения лёжа, совершить 1,5 метровый шаг, и провести атаку.

Свободное Действие: Свободные действия занимают слишком малое количество времени для их выполнения, и практически не учитываются в протяжении раунда, они требуют мало, поэтому считаются свободными. Вы способны совершить одно или более свободных действий, и в то же время провести нормально другое действие. Однако МП обязан ввести разумные ограничения, того, сколько свободных действий вы способны совершить за раунд. К примеру, зов друзей к себе на помощь является свободным действием. Однако, произнесение вслух военной истории вашего клана займёт несколько минут.

Не Действие: Некоторые ваши действия, даже не будут восприняты за действия. Они абсолютно не требуют времени для их выполнения, и считаются дополнительной частью выполнения другого действия. К примеру, использование навыка Использование Магических Устройств (стр. 70) для имитации отличительных черт другого класса, во время попытки активации устройства, не принимается за действие, она является составляющей частью действия активации волшебного предмета.

Частичное Действие: Обычно, вы не можете избирать проведение частичного действия; условием для него является, что вы принимаете или приняли решение (обычно действие которое наготове) и способны его применить. (В некоторых ситуациях вы можете брать частичное действие в дополнение к стандартным, например, когда вы находитесь под воздействием заклинания *ускорение*). Частичное действие, подобно стандартному, но в отличие от последнего, вы не можете выполнить столько же действий, сколько в стандартном. Основным правилом, в частичном действии вы можете сделать всё то же что и в стандартном, но за минусом передвижения. Поэтому в частичном действии вы можете или провести атаку, или передвинуться, но не можете и переместиться и совершить атаку, если только не совершаете стремительную атаку. Обычно, в частичном действии вы способны совершить 1,5 метровый шаг, он будет лишь частью частичного действия. Вы можете выбирать частичное действие вместо стандартного по различным причинам, включая его использование во время раунда внезапности; когда вы отреагировали в виде частичного действия; или когда вы выведены из строя, пошатываетесь, замедлены, или по другому стеснены в движениях. Смотри Частичные Действия, стр. 137.



...и проводит
коварную атаку
против тролля

БЛАГОПРИЯТНЫЕ АТАКИ

Рукопашные правила подразумевают под собой, что сражающиеся из всех сил стараются встречных атак. Персонажу не нужно объявлять что-нибудь особое, дабы дать знать МП что его персонаж защищается. Даже если фигурка персонажа просто стоит на столе как кусочек свинца, будьте уверены, что если на него накинется какой-нибудь орк с топором, он будет отклоняться, уворачиваться, и даже угрожать орку своим оружием, чтобы держать орка также на во внимании за свою шкуру.

Однако, в некоторых случаях боя сражающийся меньше заботится о своей безопасности, и он не находится в защите как обычно. В таких случаях, сражающиеся около него получают преимущество в атаке, стараясь пробить его защиту одной свободной атакой. Эти атаки называются благоприятными атаками.

Зона Угрозы (Диапазон Поражения): Вы несёте угрозу на ту зону, в которой вы свободно можете провести рукопашную атаку, даже на тот момент, когда не ваше действие. В целом, вы способны поразить всё то, что расположено в 1,5 метрах от вас в различном направлении. Любой противник, выполняющий определенные действия в вашей зоне угрозы, провоцирует свою сторону благоприятную атаку с вашей стороны.

Провоцирование Благоприятной Атаки: Если вы перемещаетесь в или из зоны угрозы вашего противника, обычно вы провоцируете благоприятную атаку. Если всё что вы сделали за свой ход это перемещение (но только не бег), клетка с которой вы начинаете перемещаться не считается в зоне угрозы, и следовательно противник не получает благоприятной атаки, когда вы начинаете перемещаться с этой клетки. Если вы входите в другую зону угрозы, противники получают благоприятные атаки, за ту клетку, с которой вы начали перемещаться. Помимо этого, если всё ваше перемещение составляет лишь 1,5 метра (1,5 метровый шаг), враги не получают благоприятную атаку за ваше перемещение.

Несколько действий могут сами провоцировать благоприятные атаки, включая активацию заклинания и стрелковые атаки. Таблица 8-1: Основополагающие Действия в Сражении; Таблица 8-4: Разнообразные Действия; и Таблица 8-3: Частичные Действия показывают, какие действия могут провоцировать, а какие нет.

Проведение Благоприятной Атаки: Благоприятная атака, это одна рукопашная атака, и за раунд вы можете провести только одну благоприятную атаку. Если вы не желаете, вы можете не проводить благоприятную атаку.



Опытные персонажи получают дополнительные стандартные рукопашные атаки (при использовании действия полной атаки), но с более низким бонусом атаки. Однако, вашу благоприятную атаку, вы проводите при нормальном бонусе атаки – даже если уже совершили свои атаки в этом раунде.

Боевые Рефлексы и Дополнительные Благоприятные Атаки: Если у вас есть черта Боевые Рефлексы (стр. 86), вы способны добавлять свой модификатор Ловкости к своему количеству благоприятных атак которые вы можете совершить между своими действиями. (Однако эта черта не позволяет вам проводить более одной атаки, на одну благоприятную возможность). Все эти атаки проводятся при вашем нормальном бонусе атаки. Вы не переносите ограничений к вашему бонусу атаки за проведение нескольких благоприятных атак.

ДЕЙСТВИЕ АТАКИ

Это наиболее распространённые, простые действия, которые могут провести персонаж или существо при своих атаках. Более специализированные действия атак, рассмотрены в Разнообразных Действиях, стр. 138, а также раскрыты в Специфических Атаках и Повреждениях на стр. 145.

Атака

Действие атаки является стандартным действием. Вы можете переместиться и провести одну атаку, или провести атаку, а затем переместиться.

ТАБЛИЦА 8-1: ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Действие	Передвижение	Благоприятная Атака*
Действия Атаки		
Атака (рукопашная)	Да	Нет
Атака (стрелковая)	Да	Да
Атака (невооружённая)	Да	Возможно
Стремительная Атака	x2 (особое)†	Нет
Полная Атака	1,5 м. шаг	Нет
Магические Действия		
Активация заклинания		
Заклинание в 1-но действие	Да	Да
В Полнораундовое действие	1,5 м. шаг	Да
Концентрация для поддержания заклинания	Да	Нет
Активация волшебного предмета	Да	Возможно
Использование Специальной Способности		
Исп. Магической Способности	Обычно**	Да
Исп. Сверхприродной Способности	Обычно**	Нет
Исп. Экстраординарной Способности††	Обычно**	Нет
Действие Передвижения		
Удвоенное перемещение	x2	Возможно
Бег	x4	Да

Разнообразные Действия: Возможно, Возможно

x2: Вы передвигаетесь со своей двойной скоростью.

x4: Вы передвигаетесь с учетверённой скоростью.

*Вне зависимости от действия, если вы входите или выходите из зоны угрозы, обычно вы провоцируете благоприятную атаку. В этой колонке рассматривается провоцирует ли само действие, а не перемещение благоприятную атаку.

**Вы способны передвигаться, если только в действии не отмечено, что оно полнораундовое, в таком случае вы делаете 1,5 метровый шаг.

†Вы способны передвинуться на свою двойную скорость, но только перед атакой, а не после. Вы обязаны переместиться как минимум на 3 метра, и ваше передвижение должно быть только по прямой линии.

††Большинство экстраординарных способностей не являются действиями. Это отмечается в их описании. Это применяется к тем, которые являются действием.

Рукопашные Атаки: С обычным оружием для ближнего боя, вы способны нанести удар по противнику, находящемуся в пределах 1,5 метров от вас. (Противники, расположенные в пределах 1,5 метров от вас считаются смежными с вами). У некоторого из рукопашного оружия есть диапазон, он отмечен в Главе 7: Снаряжение. Этим оружием вы способны поразить противника на расстоянии 3 метров от вас, но не можете нанести удар по смежному противнику (те, кто в пределе 1,5 метров от вас).

Стрелковые Атаки: С помощью стрелкового оружия, вы способны выстрелить или метнуть оружие во врага расположенного в максимальном диапазоне оружия и в вашей зоне видимости. Цель находится в зоне видимости, если между вами и целью нет никаких преград. Максимальным диапазоном для метательного оружия является его пять диапазонов, для стрелкового его десять диапазонов. У некоторого стрелкового оружия может быть более короткий стрелковый диапазон, который отмечается в описании оружия.

Невооружённые Атаки: Невооружённые атаки рассмотрены в Невооружённые Атаки на стр. 145, и Временное Повреждение, стр. 152.

Броски Атаки: Бросок атаки отображает вашу попытку нанесения удара по противнику, включая ложные выпады и дикие взмахи. Он не отображает к примеру, просто один взмах меча. Это отображает ваши несколько попыток для достижения единого результата.

Вашим броском атаки является 1d20+ваш бонус атаки с используемым вами оружием. Если результат равен или выше КД цели, вы попали и причинили повреждение.

Автоматические Промахи и Попадания: Естественная 1 (на d20 выпала 1) при броске атаки всегда означает промах. Естественное 20 (на d20 выпало 20) всегда означает попадание. Естественное 20 также является угрозой – возможным критическим попаданием (смотри ниже Критические Попадания).

Броски Повреждения: Если ваш бросок атаки равен или превышает КД противника, атака успешна и вы причиняете повреждение. Бросайте повреждение соответствующее вашему оружию (смотри Таблицу 7-4: Оружие, стр. 106 – 107). Повреждение отнимается от текущих хит-поинтов цели. Если хит-поинты оппонента опускаются до 0 или ниже, он в плохой форме (смотри Ранение и Смерть на стр. 139).

Критические Попадания: Когда вы проведёте бросок атаки, выбрасываете на кубике естественное 20 (на d20 выпадает 20), вы попадаете по цели вне зависимости от его КД, а также возможно несёт угрожающее попадание. Ваше попадание может быть критическим (или «крит.»), для того чтобы определить критическое ли это попадание, вы должны провести бросок критичности – второй бросок атаки со всеми вашими модификаторами, как и при совершенном вами ранее броске атаки. (Для критического попадания вам нужно только попасть в оппонента, чтобы получить критичность. Не обязательно чтобы вы снова выбросили естественное 20). Если бросок критичности неудачен, то ваше попадание является просто лишь обычным попаданием.

Критическое попадание означает, что вы способны причинить за один удар гораздо больше повреждений, со всеми своими обычными бонусами, вы делаете несколько бросков повреждений, а затем суммируете полученные повреждения вместе. Если специально не обозначено, то диапазоном угрозы критического попадания является 29, а множитель критичности x2. (Смотри Повышенный диапазон угрозы, и Повышенный Множитель Критичности ниже).

Исключение: Бонусное повреждение представленное в виде дополнительного кубика, как например у коварной атаки или у пламенного меча, не увеличиваются даже при критическом попадании.

Повышенный Диапазон Угрозы: Иногда ваш диапазон может быть выше 20. это потому что вы можете нести угрозу на более низких числах кубика. К примеру, длинные мечи дают вам угрозу критичности при естественном броске атаки 19 или 20. но, в таких случаях любой бросок кроме 20, не является автоматическим попаданием. Любой бросок атаки не являющийся попаданием, не является угрозой к критичности.

Повышенный Множитель Критичности: Некоторое оружие, как например боевые топоры и стрелы, при критическом попадании причиняют большее количество повреждений, чем остальные оружия. Смотрите Таблицу 7-4: Оружие и раздел «Критичность» в разделе Качества Оружия, на стр. 105.

Заклинания и Критические Попадания: У заклинания требующего бросок атаки, как например *шокирующий захват* или *кислотная стрела Мельфа*, также возможно выпадение критического попадания. Атака заклинания не требующая



бросок атаки, как например *стрела молнии*, не может иметь критического попадания.

Множественные Атаки: Персонаж, у которого более одной атаки в раунд, должен тратить действие полной атаки, для того, чтобы провести более одной атаки.

Стрельба и Метание в Рукопашном Бою: Если вы стреляете или метаете в цель, которая участвует в рукопашном бою с вашим напарником/союзником, вы переносите -4 штраф к вашему броску атаки, так как вам нужно более точно прицеливаться, чтобы не попасть в своего напарника. Двумя персонажами вязанными в рукопашный бой, являющимися врагам, и несущими угрозу друг другу. (*Удерживаемый*, бессознательный или по какой-то другой причине обездвиженный персонаж, не принимается как участвующий в схватке если он непосредственно не подвергся атаке).

Если ваша цель (или противник, в которого вы целитесь больший по размеру за вашего напарника) как минимум в 3 метрах от ближайшего союзника, вы можете избежать штрафа в -4, даже если существо, в которое вы целитесь, связано в рукопашный бой с вашим напарником.

Прицельный Выстрел: Если у вас есть черта Прицельный Выстрел (стр. 89), вы не переносите этот штраф.

Сражение в защите: Когда вы выполняете действие атаки, вы можете выбрать для себя сражение в защите. Если вы так применяете, то переносите -4 штраф ко всем своим атакам в раунде, но получаете +2 бонус к КД за счёт уклонения на этот раунд.

Стремительная Атака

Стремительная атака является специальным стандартным действием, позволяющим вам перемещаться с повышенной скоростью, и ещё провести атаку в этом же действии. Однако, оно несёт строгие ограничения относительно порядка ваших перемещений.

Передвижение в Стремительной Атаке: Вы обязательно должны передвинуться до вашей атаки, а не после. Вы обязаны передвинуться как минимум на 3 метра, но можете выполнять передвижение при своей двойной скорости. Все передвижения обязаны быть по прямой линии, без поворотов и отступлений вы должны остановиться как только вы диапазоне удара по вашей цели. Вы не можете пробежать мимо него, а затем провести атаку с другого направления.

Атака: После перемещения, вы проводите одну рукопашную атаку. Так как момент стремительности вы используете как своё преимущество, то вы получаете +2 бонус к броску атаки. Так как в стремительности невозможно без присутствия частички безрассудства, то вы переносите -2 штраф к вашему КД на раунд.

Даже если у вас есть дополнительные атаки, например благодаря высокому бонусу атак, или благодаря нескольким оружием, при стремительности у вас лишь одна атака в раунде.

Пики и Стремительные Атаки: Пики причинят двойные повреждения, если используются верховыми персонажами в стремительной атаке.

Оружие, которое возможно применять против Стремительных Атак: Копья, трезубцы, и некоторое колющее оружие причиняют двойное повреждение когда держаться наготове (выставлены) против стремительно атакующих персонажей (смотри Таблица 7-4: Оружие, стр. 106 – 107, и Готовность, стр. 145).

Полная Атака

Если вы проводите более одной атаки за ваше действие, так как ваш бонус атаки достаточно высок, или потому что вы сражаетесь удерживая два оружия, или потому что у вас двойное оружие, или по какой-то иной причине (например черта или волшебный предмет), вы должны проводить полное действие атаки, чтобы получить свои дополнительные атаки. Наперёд во

времени, вам нет нужды объявлять будущих целей ваших атак. Вы можете затем решить,отреагировав на то, насколько эффектив-

ными были предыдущие атаки, прежде чем проводить дополнительные.

Полная атака – полнораундовое действие. Именно поэтому, вашим единственным передвижением в этой атаке может быть 1,5 метровый шаг. Вы можете совершить шаг перед, после или между своими атаками.

Если ваши несколько атак основаны на вашем базовом бонусе атак, вы должны проводить атаки в порядке убывания бонуса с самого высокого до самого низкого. Если вы используете два оружия, вы сами можете выбирать каким оружием наносите удар вначале. Если двойное оружие, вы можете ударять любой частью оружия по очереди.

Решение между Атакой и Полной Атакой: После вашей первой атаки, если вы не сделали 1,5 метровый шаг, вы можете принять решение о перемещении вместо проведения остальных атак. В зависимости от ситуации, результата вашей первой атаки, вы можете провести или обычную атаку, или полную.

Сражение в защите: Когда вы выполняете действие атаки, вы можете выбрать для себя сражение в защите. Если вы так применяете, то переносите -4 штраф ко всем своим атакам в раунде, но получаете +2 бонус к КД за счёт уклонения на этот раунд.

Этот Дракон понял, что Тордека не так легко проглотить

Проведение атаки с оружием в каждой руке:

Если вы удерживаете во второй руке ещё одно оружие, вы получаете дополнительную атаку в раунд с этим оружием. Однако, вести сражение таким способом затруднительно, и вы переносите -6 штраф к вашей обычной атаке с основной руки, и -10 к атаке не основной руки. Эти жёсткие штрафы, возможно понизить тремя способами:

- если оружие в не основной руке легковесное, каждый из штрафов понижается на 2. Облегчённое оружие, это оружие на одну категорию ниже меньше за оружие, которое вы способны

удержать в одной руке. Его категория размера меньше за вашу. (Невооружённый удар всегда принимается за облегчённый). Для человека короткий меч считается облегчённым, а для гнома кинжал.

- Отличительная черта Равнорукость, понижает штраф для основной руки на 4.
- Сражение с оружием в каждой руке понижает оба штрафа на 2.

Таблица 8-2: Штрафы при Сражении с Оружием в Каждой Руке, перечисляет возможные виды и пересечения всех факторов.

Двойное Оружие: Вы можете использовать двойное оружие для проведения дополнительной атаки, так, будто вы ведёте сражения с оружием в каждой руке. Штрафы в таком случае применяются, таким образом, будто оружие не основной руки облегчённое.

ТАБЛИЦА 8-2: ШТРАФЫ ПРИ СРАЖЕНИИ С ОРУЖИЕМ В КАЖДОЙ РУКЕ

Условия	Основная Рука	Не основная Рука
Обычные Штрафы	-6	-10
Не основное оружие облегч.	-4	-8
Черта Равнорукость	-6	-6
Черта Сражение с ор. в каждой руке	-4	-8
Не основное оружие облегч. и черта Равнорукость	-4	-4
Не основное оружие облегч. и черта Сражение с ор. в каждой руке	-2	-6
Черта Равнорукость и черта Сражение с ор. в каждой руке	-4	-4
Не основное оружие облегч. и черта Равнорукость, а также черта Сражение с оружием в каждой руке	-2	-2

ВОЛШЕБНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (СВЯЗАННЫЕ С МАГИЕЙ)

Здесь приведены наиболее распространённые, общие действия включающие в себя применение магии. Реже используемые действия, связанные с магией, затронуты в Таблице 8-4: Разнообразные Действия (стр. 138), Изгнание и Подчинение Нежити (стр. 151), а также в описании навыка Концентрация в 4 Главе: Навыки (стр. 72) и Главе 10: Магия (стр. 163).

Активация Заклинания

Активация заклинания со временем активации в 1 действие, является стандартным действием. Вы можете передвинуться и с активировать заклинание, или наоборот передвинуться и с активировать. Активация заклинания со временем активации 1 полный раунд – полнораундовое действие. Вы можете передвинуться на 1,5 метра (1,5 м. шаг) перед, во время или после активации такого заклинания, но некоем случае больше. Смотрите Главу 10: Магия, для более детального ознакомления с активацией заклинаний, их эффектов, спас-бросков и т.д.

К вниманию: Во время активации вы сохраняете ваш бонус к КД по Ловкости.

Компоненты Заклинания: Для активации заклинания с вербальным (В) компонентом, вы должны говорить *firm* голосом. Если у вас во рту кляп или находитесь в зоне действия заклинания *тишина*, вы не можете активировать такие заклинания. У оглушённого заклинателя, существует 20% шанс spoil любого заклинания с вербальным компонентом.

Для активации заклинания с соматическим (С) компонентом, вы должны совершать свободные жесты хотя бы одной рукой. Вы не можете активировать заклинания с этим компонентом если вы связаны, схвачены в захват, или обе ваши руки полностью заняты (плывете, взбираетесь по скале, и т.д.).

Для активации заклинания с материальным (М) компонентом, фокусированием (Ф), божественным фокусированием (БФ), вам нужны соответствующие матери-

алы, которые указаны в заклинании. Если только эти материалы не слишком doskonaльные, как например зеркало 0,6 м. на 1,2 м., которое необходимо волшебнику для активации *магической слежки*, то приготовление этих материалов принимается как свободное действие. Для материальных компонентов и фокусировок, чья стоимость не указана, вы можете принимать, что они у вас есть, при условии, что у вас есть мешочек для компонентов заклинаний.

Некоторые могущественные заклинания могут потребовать от вас такой компонент как очки опыта (Op), и влечёт за собой потерю очков опыта с вашей стороны. Ни одно заклинание, даже *восстановление* не способны восстановить утраченный Op. Вы также не можете потратить такое количество опыта, что утратите уровень, поэтому вы не можете активировать такое заклинание до тех пор, пока у вас не будет столько опыта, чтобы его хватило для заклинания. Однако, при получении достаточного количества Op для продвижения на новый уровень, вы можете сразу же затратить Op для активации заклинания вместо продвижения на новый уровень. Op тратится при активации вами заклинания, и в любом случае удачно с активировано заклинание или нет.

Концентрация: Для применения заклинания, вам необходимо сконцентрироваться. Если вы не можете сконцентрироваться, если к примеру вы в облаке сотен злобных насекомых кусающих ваше тело со всех сторон (смотри заклинание *призыв роя*, стр. 2__), вы не можете активировать заклинание. Если вы начали активировать заклинание, но что то помешало вашей концентрации, например огр получивший благоприятную возможность к атаке вас своей 18,0-килограммовой дубиной (провёл успешное попадание своей благоприятной атакой), вы обязаны пройти проверку Концентрации, или потерять заклинание. КС проверки зависит от того, насколько серьёзна помеха вашей концентрации (смотри описание навыка Концентрация, стр. 72, и Концентрация на стр. 163). Если неудачно, то заклинание терпит неудачу безо всякого эффекта. Если вы заготавливаете свои заклинания (для мага, жреца, друида, паладина и рейнджера), то оно утеряно из списка заготовленных заклинаний. Если вы активируете заклинания по своему желанию (так делает бард и чародей), оно всё равно входит в ваше дневное ограничение заклинаний, даже если оно применено не успешно.

Концентрация для Поддержания Заклинания: Некоторые заклинания требуют продолжительную концентрацию для их поддержания в течении их действия. Концентрация для поддержания заклинания является стандартным действием не провоцирующим благоприятной атаки. Всё что может сбить вашу концентрацию при активации заклинания, может сбить вашу концентрацию и при поддержке заклинания. Если концентрация сбита, то заклинания окончено.

Время Активации: У большинства заклинаний время активации 1 действие. Эти заклинания возможно с активировать за одно стандартное действие. Заклинание с активированное таким методом немедленно производит эффект.

У некоторых заклинаний может быть время активации 1 раунд и более. Заклинание активирующиеся в течении 1 раунда, активируется полнораундовым действием, и его эффект вступает в силу перед вашим ходом в следующем раунде после начала вами активации. После того как заклинание выпущено вы можете свободно передвигаться. Заклинание требующие для активации 1 минуту и больше, начинают проявлять свой эффект перед вашим ходом спустя 1 минуту (а на протяжении этих 10 раундов активации, вы выполняете полнораундовые действия активации).

Когда вы начинаете активировать заклинание с временем активации полный раунд и более, вы должны не прекращать *invocations*, телодвижения и концентрацию с этого раунда и до вашего следующего хода в новом раунде (как минимум). Если вы проваливаете концентрацию после начала активирования заклинания, до того как завершите активацию, вы теряете это заклинание.

Благоприятные Атаки: В целом, если вы активируете заклинание, то провоцируете благоприятную атаку от угрожающих вам врагов. Если вы переносите повреждение, то обязаны пройти проверку Концентрации (КС 10+полученное повреждение), или утратить заклинание (сбита его активация).

Активация в защите: Вы можете попытаться с активировать заклинание в защите. Это означает, что во время активации, вы также обращаете внимание на врага, и стараетесь избежать ударов противника. В этом случае вы менее уязвимы к атакам, чем если бы просто стояли и активировали заклинание, в защитном положении вы не провоцируете

благоприятных атак. Однако этот процесс всё же также требует выигрыша проверки Концентрации (КС 15+уровень заклинания). Неудача означает, что заклинание утеряно.

Касательные Заклинания в Сражении: У многих заклинаний в диапазоне отмечено «Касание». Для использования этих заклинаний, вы должны с активировать заклинание а затем коснуться объекта/субъекта, в том же раунде или попозже. В том же раунде когда вы активируете вы можете и провести касание (или попытку касания) цели. Вы можете провести передвижение перед тем как с активировать заклинание, после того как прикоснулись к цели, или между активацией заклинания и касанием цели. Вы можете автоматически коснуться одного друга или применить заклинание на себя, но что бы коснуться оппонента вы должны провести успешную атаку.

Касательные атаки: Так как вам нужно всего лишь коснуться вашего врага, вы проводите касательную атаку, а не стандартную атаку. Касание оппонента касательным заклинанием, принимается за вооружённую атаку, и поэтому она не провоцирует благоприятную атаку, когда применяется против вооружённого оппонента. Касательное заклинание даёт вам весомую угрозу, с которой защищающийся обязан считаться так, будто оно, и есть оружие. Однако само действие активации провоцирует благоприятную атаку, поэтому вам лучше с активировать заклинание, а затем передвинуться к выбранному противнику, а не наоборот. Касательные атаки подразделяются на два типа: рукопашные касательные атаки (для касаний сделанных, скажем, рукой) и стрелковые касательные атаки (к примеру, касательные атаки для волшебных лучей). С любым типом касательной атаки возможно выпадение критических попаданий. У вашего оппонента, при касательной атаке не учитываются следующие бонусы в КД: бонус доспеха, бонус щита и бонус природного доспеха. В такой атаке учитываются его модификатор размера, модификатор Ловкости, и бонус уклонения (если есть).

Удержание Заряда: Если вы не разрядили заклинание в тот раунд в котором вы его с активировали, вы можете удерживать не разряженное заклинание (удерживать заряд) неограниченно. Вы можете пытаться проводить касательную атаку из раунда в раунд. Вы можете коснуться одного руга, это стандартное действие, или до шестерых друзей полнораундовым действием. Если вы касаетесь кого-то или чего-то, даже ненамеренно, заклинание разряжается. Если вы начинаете активировать новое заклинание, то касательное заклинание растворяется.

Активация Волшебного Предмета

Большинство магических предметов не требуют активации – волшебное оружие, волшебные доспехи, *латные рукавицы ловкости*, и так далее. Однако, некоторые предметы требуют непосредственной активации, в особенности снадобья, свитки, жезлы, волшебные палочки и посохи. Активация волшебного предмета является стандартным действием (если только не отмечено ещё как-то в описании предмета).

Предметы Содержащие Заклинание: Активация содержащего заклинание предмета, такого как свиток, является эквивалентом активации заклинания. Он требует концентрации, и провоцирует благоприятную атаку. Вы теряете заклинание если концентрация нарушена. Вы также можете пробывать активировать заклинание в защите, как и при активации заклинания (смотри Активация в защите выше).

УСКОРЕНИЕ ПРОВЕДЕНИЯ БОЯ

Вы можете использовать несколько приёмов для ускорения проведения сражения

Атака и Повреждение: Бросайте одновременно кубики для атаки и повреждения. Если вы промахнётесь, то не используйте повреждение, если попали, то вашим друзьям не нужно ждать пока вы бросите второй кубик для повреждений.

Несколько Атак: При проведении своих бросков атак, используйте разноцветные кубики, и бросайте их одновременно. Перед атакой определите, какой цвет принадлежит какой атаке.

Досрочный Бросок: Если вы знаете кого вы атакуете и как, вы можете провести свой бросок атаки заранее до вашего хода. (Использование этого пункта возможно только с разрешения МП. Так как большинство МП предпочитают видеть броски атак игроков).

Иницирующее Заклинание, Командное Слово, или Активируемые Использование Предметы: иницирующие заклинания, командное слово, или активируемые использованием предметы, не требуют концентрации, и не провоцируют благоприятную атаку. В *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЛИЙ* приведено гораздо больше информации о волшебных предметах.

Использование Спецспособности

Использование специальной способности обычно является действием, но это может быть как стандартным действием, так и полнораундовым, или вообще не являться действием, это всё отмечается в описании способности. Смотри Специальные Способности, стр. 171.

Магические Способности: Использование магических способностей (таких как например наложить руки паладина) действует как активация заклинания, и требует концентрации, и провоцирует благоприятную атаку. Магические способности можно прервать. Если ваша концентрация сбита, попытка применить способность неудачна, но попытка идёт в счёт использования вами способности (к примеру, она будет учтена в ваш дневной лимит, если у вас лишь одно использование в день). Активация магической способности занимает 1 действие, делая её активацию стандартным действием, если только отдельно не отмечено в описании время активации способности.

Использование Магической Способности в защите: Вы можете попытаться применить магическую способность в защите, это действие очень напоминает систему заклинаний. Если проверка Концентрации (КС 15) не удачна, вы не можете использовать способность, но попытка идёт в счёт применения способности (к примеру вашим лимитом использования этой способности является 1, если вы неудачно использовали её, то больше в этот день вы не способны использовать эту способность (излечивающее прикосновение у паладина)).

Сверхприродные Способности: Применение сверхприродной способности (такой как у жреца изгнание или подчинение нежити) обычно стандартное действие (если только отдельно не отмечено в описании время активации способности). Её использование не может быть прервано, не требует концентрации, и не провоцирует благоприятных атак.

Экстраординарные Способности: Использование экстраординарной способности (такой как сверхъестественное уворачивание варвара) обычно не является действием, так как в большинстве случаев экстраординарные способности происходят автоматически, как молниеносные действия. Те же экстраординарные способности, что обычно являются стандартными действиями, не могут быть прерваны, не требуют концентрации, и не провоцируют благоприятных атак. Описания этих способностей отмечают любые отличия от этих основных правил.

ДЕЙСТВИЯ РАВНЫЕ

ПЕРЕДВИЖЕНИЮ

Иногда вы просто захотите переместиться, но при этом можно дальше передвинуться с максимальной скоростью к своему оппоненту. Эти действия рассматривают такие дейст-

Кубик как Счётчик: Используйте кубик чтобы отслеживать сколько раундов активен коротко срочный магический эффект. Каждый раунд поворачивайте кубик на следующее число, до того как закончится действие эффекта.

Броски Помех: Если вы знаете о том, что у вас есть шанс промахнуться, так как ваша цель хорошо скрыта, или есть помехи, вы можете совершить этот бросок одновременно с броском атаки. Если бросок помехи обозначает промах, то вы не используете этот бросок атаки.

Подгот. Инициатива: Ваш МП может заранее набросать проверки инициативы для своих персонажей и существ. В таком случае, в начале битвы лишь вы делаете проверку инициативы.

Фигурки: Используйте фигурки для отображения соответствующих положений сражающихся. Значительно быстрее расположить фигурку в то место куда переместился ваш персонаж, чем объяснить (и запомнить) где ваш персонаж расположен относительно остальных участников боя.

вия, когда вы все свои усилия посвящаете лишь передвижению в раунде. Менее распространенные используемые действия передвижения, включая и действия равные передвижению рассматриваются в Разнообразных Действиях (смотри следующую страницу) и Таблицу 8-4: Разнообразные Действия.

Двойное Передвижение/Удвоенное Передвижение

В качестве особого стандартного действия, вы можете провести передвижение при удвоенной скорости. Однако, в нормальном стандартном действии вы не получаете дополнительного передвижения к своей обычной скорости. В общем-то, в действие двойного передвижения учитывает передвижение как стандартное действие. То есть, двойным передвижением считается «передвижение и, передвижение».

Как и в любом другом передвижении, передвижение в или из зоны угрозы, провоцирует вами благоприятную атаку от угрожающих врагов. Однако, так как вы всё что делаете при удвоенном передвижении, это передвижение, то клетка с которой вы начинаете своё передвижение не принимается как угрожаемая, и поэтому противник не получает против вас благоприятных атак, когда вы начинаете перемещаться с неё. Если вы перемещаетесь в другую угрожаемую зону, то враги поучают благоприятные атаки против вас когда вы покидаете первую угрожаемую клетку. К примеру, орк мародёр сражается в проёме с Тордеком и Лиддой. Тордек и Лидда стоят бок к боку. Используя двойное передвижение орк старается убежать в противоположную от них. Так как все орки сделали передвижение в этом ходе, клетка (1,5 метра) в которой он начнёт передвижение не находится в зоне угрозы, поэтому он не провоцирует благоприятные атаки со стороны Лиды или Тордека. С другой стороны, орк находился между Тордеком и Лиддой, клетка в которой он стартует не является в зоне угрозы (он лишь перемещается), но в каком бы направлении он не перемещался, он войдёт в другую угрожаемую клетку, так как и Лидда и Тордек, угрожают клеткам в пределах 1,5 метрах вокруг себя. Мародёру придётся удаляться от Тордека, (но тогда войти в зону угрозы Лидды), или от Лидды (но тогда войти в зону угрозы Тордека). От какого бы персонажа он не отходил, он всё равно будет проходить через зоны угрозы обоих персонажей, а потому провоцировать благоприятные атаки каждого.

Удвоенное передвижение отображает собой ускоренность, при которой не пере нагруженный человек покрывает до восьми километров за час.

Бег

В качестве полнораундового действия вы можете применять бег. (В таком случае вы не получаете 1,5 метровый шаг). Когда вы бежите по прямой линии, вы можете перемещаться со скоростью повышенной в четыре раза за вашу базовую (или с повышенной в три раза, если вы в тяжёлых доспехах). Вы утрачиваете любой бонус по Ловкости к КД, так как не способны уклоняться от атак.

Вы можете бежать на протяжении раунды=показателю Телосложения, но после этого должны пройти проверку Телосложения (КС 10) и продолжить бег. После этого, за каждый раунд когда вы бежите, вы обязаны проходить проверку Телосложения, но КС с каждой новой проверкой повышается на 1. Когда вы проваливаете проверку, вы должны прекратить бежать.

Персонаж который пробежал свой лимит, должен отдохнуть в течение 1 минуты (10 раундов), прежде чем бежать дальше. Во время периода отдыха, персонаж не может перемещаться быстрее чем с обычной скоростью

Бег отображает скорость, при которой не перенагруженный человек, пробегает за час 12 километров.

ЧАСТИЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Обычно вы не можете выбрать по своей воле проведение частичного действия, потому что вам его хочется провести. (Вы можете взять проведение частичного действия как дополнительное в некоторых ситуациях, как например когда вы подвержены эффекту заклинания *ускорение*). Частичные действия очень похожи на стандартные за исключением того, что вы не можете выполнить такой же объём действия как при стандартном.

Основным правилом является то, что в частичном действии вы можете выполнить что и в стандартном, за минусом

передвижения. Поэтому, в частичном действии вы можете либо переместиться, либо провести атаку, но не может сделать и передвижение и атаку. Если обычно действие занимает полнораундовое действие, то иногда вы можете сделать его как частично, а иногда вы можете провести полнораундовое действие, и закончить это же действие лишь в следующем раунде дополнительным частичным действием (смотри Полнораундовые Действия ниже). Обычно, как часть частичного действия, вы можете выполнять 1,5 метровый шаг.

Действия, выполнение которых обычно занимает больше раунда, в частичных действиях выполняются в два раза дольше. Так, заклинание, которое обычно активируется 1 минуту, потребует для активации 2 минуты.

Когда Применяются Частичные Действия: Вы можете применять частичные действия вместо стандартных по следующим причинам:

- Если это раунд внезапности вместо стандартного раунда.
- Вы подготовили частичное действие (смотри Готовность, стр 145).
- Если вы слабы, замедлены, пошатываетесь, или по иному стеснены в движениях.

Начинание полнораундового действия: Начинание полнораундового действия частичным действием, позволяет вам проводить разнообразное полнораундовое действие (как те, что перечислены в Таблице 8-4: Разнообразные Действия), которые вы можете выполнить за текущий раунд (даже с частичным действием). К примеру, если вы ограничены до частич-

ТАБЛИЦА 8-3: ЧАСТИЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Частичные Действия	Передвижение	Благоприятная Атака*
Атака в Частичных Действиях		
Атака (рукопашная)	1,5 м. шаг	Нет
Атака (стрелковая)	1,5 м. шаг	Да
Атака (невооружённая)	1,5 м. шаг	Возможно
Частичная стремительность	Да (особое)†	Нет
Частичные Магические Действия		
Активация Заклинания‡	1,5 м. шаг	Да
Активация волшебного предмета	1,5 м. шаг	Возможно
Использование спецспособностей‡	1,5 м. шаг	Возможно
Концентрация для под-держки заклинания	1,5 м. шаг	Нет
Высвободить заклинание	1,5 м. шаг	Нет
Частичные Действия равные Передвижению		
Простое перемещение	Да	Нет
Частичный бег	x2	Нет
Разнообразное Частичное Действие**	1,5 м. шаг	Возможно

Особое Частичное Действие

Начало полнораундового действия Нет Возможно

*Вне зависимости от действия, если вы входите или выходите из угрожаемой зоны, обычно вы провоцируете благоприятную атаку. В этой колонке отмечается, провоцирует ли само действие (а не перемещение) благоприятную атаку.

†Вы должны перемещаться только по прямой линии, и перед атакой должны передвинуться как минимум на 3 метра.

‡Если выполнение этого не является полнораундовым действием, в результате чего вы можете начать полнораундовое действие, а затем закончить его действием активации заклинания. Заклинания, требующие для активации более 1 полного раунда, требуют для активации в два раза больше времени для активации.

**Эти действия в Таблице 8-4: Разнообразные Действия, отмечены как стандартные действия, или действия равные передвижению. В большинстве позволен 1,5 м. шаг, хотя действия являющиеся вариантом стремительности, имеют передвижение как часть стремительности.

ных действий, то вы сможете стрелять из тяжёлого арбалета раз в 3 раунда, 2 раунда будет перезарядка.

РАЗНООБРАЗНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Некоторые из действий просто не попадают ни в одну из выше перечисленных категорий действий. Некоторые из этих действий являются разновидностями действий описанных в Действиях Атаки, Магических, и Действиях Равных Передвижению. Для действий не рассмотренных ранее, МП может дать вам информацию сколько займёт выполнение вашего действия, и провоцирует ли оно благоприятную атаку от угрожающих врагов. Варианты действий и спецатаки, отмеченные в таблице, рассмотрены далее в Специфические Атаки и Повреждения, стр. 145.

Полная Защита

Вы можете просто обороняться, и передвигаться в раунде стандартным действием. Вы не проводите атаку, и не

ТАБЛИЦА 8-4: РАЗНООБРАЗНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Нет Действия	Благоприятная Атака*
Промедление	Нет
Свободные Действия	
Активация ускоренного заклинания (стр. 92) или заклинания <i>падение как перо</i> (стр. 2__)	Нет
Установить концентрацию на заклинание	Нет
Приготовить компоненты для заклинания**	Нет
Направить заклинание кулак <i>Бигби</i> (стр. 2__), <i>радужный узор</i> (стр. 2__), или <i>щит</i> (стр. 2__)	Нет
Атаковать заклинанием укусы <i>глазницы</i> (стр.)	Нет
Изменить облик (<i>собственное превращение</i>)	Нет
Снять заклинание <i>облик дерева</i> (стр. 2__)	Нет
Выбросить предмет из рук	Нет
Упасть на пол	Нет
Разговор	Нет
Провести проверку Искусство Магии или выпустить Контрзаклинание (стр. 164)	Нет
Действия Равные Передвижению	
Взбирание (одна четвёртая вашей скорости)	Нет
Бросить оружие†	Нет
Вложить в ножны оружие	Да
Подставить щит†	Нет
Снять и бросить щит†	Нет
Открыть дверь	Нет
Поднять предмет	Да
Отнять удерживаемый предмет	Да
Передвинуть тяжелый объект	Да
Встать с положения лёжа	Нет
Зарядить ручной арбалет	Да
Зарядить лёгкий арбалет	Да
Взять под контроль испуганного коня	Да
Сесть верхом или соскочить с коня	Нет
Направить передвижение заклинания <i>пылающая сфера</i> (стр. 2__) или найти реципиента заклинания <i>левитация</i> (стр. 2__)	Нет
Стандартные Действия	
Готовность (инициирует частичное действие)	Нет
Концентрация для поддержки или перенаправления заклинания	Нет
Сбить заклинание	Нет
Помощь другому	Нет
Бычий напор (стремительность)	Нет
Бычий напор (атака)	Нет
Изменение Облика (Перевертничество)	Нет
Применение на себе касательного заклинания (стр. 151)	Нет
Избежать захвата (стр. 138)	Нет
Применить заклинание <i>солнечный луч</i> (стр. 2__)	Нет
Финт, Ложный Выпад (см. Блеф стр. 64)	Нет
Отдать команду оживлённой верёвке	Нет

выполняете никаких иных действий, кроме как передвижения, и получаете +4 бонус к КД уклонения, на 1 раунд. Ваше КД повышается в начале этого действия, и помогает вам выстоять против любых благоприятных атак, которым вы можете подвергнуться во время передвижения.

Использование Отличительной Черты

Определённые черты, такая как Ураганная Атака, позволяют вам выполнять специальные действия в сражении. Другие, не являются действиями сами по себе, но дают вам бонус по попытке выполнения вами каких-нибудь действий, как например Улучшенное Обезоруживание. Некоторые черты, как черты по созданию предметов, просто бессмысленны в применении во время боя. Описание каждой отличительной черты даст вам необходимую информацию, относительно правильного применения этой черты.

Стандартные Действия (продолжение)	Благоприятная Атака*
Пробежать (стремительность)	Нет
Вылечить умирающего друга (стр. 69)	Да
Зажечь факел трутовой палочкой (стр. 114)	Да
Использовать навык в 1 действие	Обычно
Подчинить нежить (использование спецспособностей)	Нет
Изгнать нежить (использование спецспособ.)	Нет
Ударить оружие (атака)	Да
Ударить объект (атака)	Возможно††
Полная защита	Нет

Полнораундовые Действия

Взбирание (с половиной вашей скорости)	Нет
Использовать навык в 1 раунд	Обычно
Смертельный удар (стр. 133)	Да
Зажечь факел	Да
Изменить облик (<i>собственный полиморф</i>)	Да
Затушить огонь	Нет
Зарядить тяжёлый арбалет	Да
Зарядить самовзводной арбалет	Да
Закрепить или раскрыть оружие в латн. рукавицу с замком	Да
Приготовить к броску масло (стр. 118)	Да
Метнуть двуручное оружие одной рукой (стр. 105)	Да
Транспортирование (заклинание <i>древесный скачок</i> стр. 2__)	Нет
Применить касательное заклинание на шестерых друзей (стр. 163)	Да
Перефокусировка (передвижения нет)	Нет
Увернуться от сети (стр. 111), заклинания <i>опутывание</i> (стр. 2__), <i>замораживающей сферы</i> <i>Отлюка</i> (стр. 2__), и т.д.	Да

Возможные Различные Варианты Действий

Обезоружить‡	Да
Захват‡	Да
Опрокинуть оппонента‡	Нет
Применить отличительную черту‡‡	Различно

* Вне зависимости от действия, если вы входите или выходите из угрожаемой зоны, обычно вы провоцируете благоприятную атаку. В этой колонке отмечается, провоцирует ли само действие (а не перемещение) благоприятную атаку.

**Если только компонент не чрезвычайно большой или объёмистый предмет (усмотрение МП)

†Если ваш базовый бонус атаки +1 и выше, вы способны соединять эти действия вместе с передвижением. Если у вас есть черта Сражение с Оружием в Каждой Руке, вы способны достать два облегченных, или одноручных оружия одновременно, будто достаёте одно.

††Если объект удерживаем, переносим или одет существом, а если нет, то нет.

‡Эта форма атаки рассчитана как рукопашная атака, а не действие. Как рукопашная атака они могут быть использованы один раз в атаке или стремительном действии, один или более раз если в действии полной атаки, или даже как благоприятную атаку.

‡‡Описание отличительной черты определяет этот эффект.

РАНЕНИЕ И СМЕРТЬ

Ваши хит-поинты являются измерением того, насколько вам тяжело убить. Хотя, некоторые необычные чудища обладают определёнными специальными методами ранений, повреждений и убийств персонажей, чем просто нанесения повреждений и потери хит-поинтов. Повреждения от каждой успешной атаки и сражения накапливаются, понижая ваши хит-поинты до 0 и ниже. Если это произошло, то у вас возникли проблемы. На счастье, у вас есть некоторые способы для восстановления утраченных хит-поинтов. Если у вас есть возможность отдохнуть в течение нескольких дней, вы способны восстановить хит-поинты сами по себе, жреческая магия также обладает определёнными заклинаниями, которые способны восстанавливать утраченные хит-поинты.

УТРАТА ХИТ-ПОИНТОВ

Наиболее чаще, ваш персонаж может потерять хит-поинты в результате удара, и переноса повреждений, как-то от топора орка, *стрелы молнии* мага, или падением в бурлящую лаву. На вашей карточке персонажа, вам необходимо отметить общее количество хит-поинтов ваших персонажей. Когда ваш персонаж переносит повреждения, вы отнимаете поученное повреждение от своих хит-поинтов. Оставаясь с оставшимися хит-поинтами. Оставшиеся хит-поинты могут опуститься вниз если вы перенесли новое повреждение, и подняться вверх если вас вылечили, или вы отдохнули.

Что отображают Хит-Поинты?: В игровом мире они отображают две вещи: способность перенести физическое повреждение и продолжить держаться на ногах, и способность обернуть серьёзный удар в менее таковой. Воин 10-го уровня перенёсший 50-пунктов повреждения. Не настолько сильно ранен, как маг того же уровня, перенёсший столько же повреждений. Даже если у волшебника будет высокий показатель Телосложения, скорее всего он умрет или потеряет сознание, в то время как воин будет сильно ранен, но всё же при сознании. Так в чём разница? Воин способен лучше выдерживать удары, защищая свои жизненно важные зоны и стараясь уклониться от атак, таким образом удар не будет смертельным для него. Для некоторых персонажей хит-поинты могут отображать божественное расположение или внутреннюю силу. Когда паладин выживает после атаки огненного шара, вы сможете услышать обсуждения очевидцев, что некая высшая сила помогла выжить ему после такой атаки.

Воин перенесший 50 пунктов вреда, будет также поврежден, как и маг 10-го уровня перенёсший 30 пунктов вреда, или воин 1-го уровня перенёсший 5 повреждений, а маг 1-го уровня 3. однако эти детали никак не влияют на бросок кубика повреждений. Когда вы описываете сцену, учитывайте что 50 пунктов повреждений могут быть различными для разных людей.

Повреждение Беспомощного Защищающегося: Если вам попадут кинжалом в глаз, даже в том случае когда у вас будет высокое количество хит-поинтов, это может быть смертельно. Когда персонаж не способен избежать повреждения, или отклонить удар каким-то образом, когда он действительно беспомощен, у него проблемы (смотри Беспомощные Защищающиеся, стр. 144).

Эффекты от Повреждений на Хит-Поинтах: Повреждения оставляют на вас шрамы, пробивают ваши доспехи, и заливают кровью вашу одежду, но не замедляют вас до тех пор, пока ваши хит-поинты не достигнут 0 или ниже.

При 0 хит-поинтов, вы не способны действовать (смотри ниже).

От -1 до -9 хит-поинтов, вы умираете (смотри ниже).

При -10 и ниже вы мертвы (смотри ниже).

Массивное Повреждение: Если вы перенесли очень мощное повреждение, так что за одну атаку вы получили 50 или выше пунктов повреждений, и не погибли, вы должны пройти проверку Стойкости (КС 15). Вы умираете вне зависимости от оставшихся у вас хит-поинтов. Это количество отображает, что нанесённая травма настолько сильна, что способна умертвить даже самое сильное существо. Однако, если вы перенесли 50 пунктов повреждений от нескольких атак, из которых ни одна не нанесла вам более 50 пунктов повреждений, правило массивного повреждения не применяется.

НЕ СПОСОБЕН ДЕЙСТВОВАТЬ (0 ХИТ-ПОИНТОВ)

Когда ваши хит-поинты опускаются ровно о 0, вы не способны действовать. Вы не без сознания, но близки к этому состоянию. В каждом раунде вы можете выполнять лишь частичное действие, и если вы выполняете напрягающую активность, вы переносите 1 пункт повреждений, за выполнение этого действия. Действия чрезмерного напряжения включают в себя бег, атаку, активацию заклинания, или любую способность, требующую физического напряжения или мысленной (ментальной) концентрации. Если ваша активность понижает ваши хит-поинты, у вас становится -1 хит-поинтов, и вы начинаете умирать.

Лечение повышающее ваши хит-поинты выше 0, делают вас полностью функциональным, таким же, каким вы были до понижения хит-поинтов до 0 или ниже. Заклинатель сохраняет способность активации заклинаний, которую он имел до потери хит-поинтов.

Вы также можете быть не способным действовать, когда вас поднимают из мёртвых. В таком случае, вы совершили шаг вверх в восстановлении, и у вас может быть несколько хит-поинтов выше 0, но не более (смотри Стабилизация и Восстановление Персонажей ниже).

УМИРАНИЕ (ОТ -1 ДО -9 ХИТ-ПОИНТОВ)

Когда текущее значение ваших хит-поинтов составляет от -1 до -9 вы умираете.

Ваш персонаж впадает в бессознательное состояние, и не может выполнять никаких действий.

В конце каждого раунда (начиная с того раунда когда ваши хит-поинты опустились ниже 0), бросайте d%, чтобы увидеть стабилизировалось ли его состояние. У него есть 10% шанс стабилизироваться. Если нет, он теряет 1 хит-поинт.

Если хит-поинты персонажа опустятся до -10 (или ниже), он мёртв.

Вы можете остановить потерю хит-поинтов персонажа, если стабилизируете его состояние успешной проверкой Лечения (КС 15).

Если к умирающему персонажу применяется какой-то вид лечения, который восстанавливает у него хотя бы 1 хит-поинт, он прекращает терять хит-поинты, и стабилизируется.

Лечение поднимающее хит-поинты персонажа до 0, приводит его в сознание, не даёт ему возможности действовать. Лечение поднимающее его хит-поинты до 1 и выше, делает его снова полностью действующим, таким, каким он был до потери хит-поинтов до 0 или ниже. Заклинатель сохраняет свои заклинания и их активацию, после того как его хит-поинты восстановили.

СМЕРТЬ (-10 ХИТ-ПОИНТОВ И НИЖЕ)

Когда текущие хит-поинты вашего персонажа равны -10 или ниже, или он перенёс массивное повреждение (смотри выше), вы мертвы. Также персонаж способен умереть от повреждения параметра, или от высасывания параметра, способного понизить Телосложение до 0. Когда персонаж умирает, его душа покидает тело. Её возвращение назад в тело, самая большая трудность (смотри Возвращение к Жизни, стр. 165).

СТАБИЛИЗАЦИЯ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Стабилизированный персонаж тот, кому оказал помощь лекарь, или тот, кого магически вылечили, даже если он всё равно остаётся в бессознательном состоянии.? Если за персонажем никто не ухаживает, то его жизнь всё также находится под угрозой, и он может ускользнуть в мир мёртвых.

Восстановление с Помощью: За каждый час ухода, персонаж имеет шанс восстановится, бросьте d%. Шанс прийти в сознание 10%, но он всё же не может выполнять действия (так будто у него 0 хит-поинтов). Если он без сознания, у него есть такой же шанс каждый час, чтобы прийти в сознание и оставаться немощным. Даже без сознания, он восстанавливает свои хит-поинты. Он приходит в нормальное состояние когда его хит-поинты поднимаются до 1 и выше.

Восстановление Без Помощи: Серьёзно раненный персонаж, оставленный наедине обычно погибает. Однако, у него есть маленький шанс восстановится самостоятельно. Даже если кажется

что он не выживет, всё таки есть надежда что могут зажить за часы или дни, после полученного повреждения.

Персонаж, восстановившийся самостоятельно (пройдя проверку d% умирая), и за которым никто не ухаживает, всё равно теряет хит-поинты, но значительно медленнее. У него есть 10% шанс прийти в сознание. Каждый раз, когда он проваливает свою ежечасовую проверку, он утрачивает 1 хит-поинт. Он также не восстанавливает хит-поинты через естественное лечение.

Даже когда он приходит в сознание, и не способен действовать, персонаж которому не оказывают помощь, всё также не восстанавливает хит-поинты естественным путём. Вместо этого, каждый день он имеет 10% шанс начать естественное восстановление (начиная с текущего дня); или в противном случае теряет 1 хит-поинт.

Как только персонаж которому не оказывают помощь начинает своими силами восстанавливать хит-поинты, ему больше не грозит потеря хит-поинтов (даже если его текущие хит-поинты отрицательны).

ЛЕЧЕНИЕ

После того как вы перенесли повреждение, вы можете восстановить хит-поинты естественным путём (на протяжении нескольких дней), или магическим путём (практически мгновенно). Но в любом случае, вы не можете получить хит-поинты ваших общих хит-поинтов.

Природное Лечение: Вы можете восстанавливать по 1 хит-поинту за каждый уровень персонажа в день. К примеру, воин 5-го уровня при отдыхе будет восстанавливать по 5 хп. в день. Вам позволено путешествие на легке, не требующее большого напряжения, вам полностью запрещены любые сражения и активация заклинаний, при нарушении, вы не восстанавливаете в этот день ни одного хит-поинта.

Если вы можете себе позволить целый день постельного режима (весь день ничего не делаете), вы восстанавливаете 1,5 уровня вашего персонажа в хит-поинтах. При постельном режиме воин 5-го уровня восстановит 7 хп.

Персонажи высоких уровней восстанавливают более быстро утраченные хит-поинты, так как они более сильнее низко уровневых персонажей, а также указанное число потерянных хит-поинтов для высоких уровней персонажей показывают менее серьёзные ранения. Воин 5-го уровня раненный на 10 пунктов, не настолько серьёзно ранен, как воин 1-го уровня с таким же повреждением.

Магическое Лечение: Различные заклинания и способности, такие как заклинания *лечение* жреца и наложение рук паладина, способны восстанавливать вам потерянные хит-поинты. Каждое применение заклинания или способности, способно восстановить разное количество хит-поинтов.

Лечебные Ограничения: Вы никак не сможете восстановить больше чем потеряли хит-поинтов. Магическое лечение никак не поднимет ваши текущие хит-поинты, выше вашего общего количества хит-поинтов.

Лечение Повреждения Параметра: Временное повреждение параметра восстанавливается со скоростью 1 пункт в день (лёгкая активность, никаких сражений или применений заклинаний). Постельный режим восстанавливает 2 пункта в день.

ВРЕМЕННЫЕ ХИТ-ПОИНТЫ

Определённые эффекты, как например заклинание *помощь*, могут дать персонажу временные хит-поинты. Когда персонаж получает такие хит-поинты, отметьте их рядом со своими текущими хит-поинтами. Когда временные хит-поинты пропадают, как при окончании действия заклинания *помощь*, хит-поинты персонажа опускаются назад. Если хит-поинты персонажа уже ниже этого показателя, то временные хит-поинты уже утеряны, и хит-поинты персонажа не понижаются.

Когда временные хит-поинты потеряны, их невозможно восстановить как настоящие, даже магическим путём.

К примеру, Джозан применяет *помощь* на Тордека. Обычно у Тордека (уже воина 3-го уровня) 30 хит-поинтов, но он ранен, и у него только 26. На 1d8 Джозан заклинанием *помощь*, даёт Тордеку 6 хит-поинтов. Теперь у Тордека 32 хит-поинта (временно). Спустя некоторое время, от попадания стрелы Тордек теряет 3 хит-поинта,

и у него остаётся 29 хп. Когда действие заклинания *помощь* закончится, его текущие хит-поинты вновь опустятся до 26.

Повышение показателя Телосложения и Текущих Хит-Поинтов: Отметьте себе, что при повышении показателя Телосложения персонажа, даже на время, у него существенно повышаются хит-поинты (повышаются его эффективные хит-поинты), они не совсем как временные. Их можно восстанавливать, например *лечение лёгких ранений*, и они не теряются в первую очередь как временные. Например, Круск (уже варвар 3-го уровня) впадая в ярость повышает своё Телосложение на +4, и на +6 хит-поинты, получая не 31, а 37 хит-поинтов. Если от повреждений, хит-поинты Круска опустятся до 32, лечением Джозан вновь их может поднять до 37. Если Круск под конец своей ярости, будет настолько изранен, что у него останется всего лишь 5 хит-поинтов, то, когда он потеряет выйдя из ярости дополнительные 6, его хит-поинты опустятся до -1, и он начнёт умирать.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И ПОЗИЦИЯ

В сражении участвуют несколько персонажей, и как кажется, они ещё долго способны удерживать свою позицию. Появляются новые противники, и с яростью бросаются на группу. Герои отвечают своей атакой, разбивая новых врагов, как и предыдущих противников. Маги остаются вне зоны сражения, подыскивая удобное место для активации своей магии. Воры скрытно затаились на рубеже зоны битвы, ища отставшего, или неосторожного оппонента, чтобы поразить его своей коварной атакой. И, если сражение будет проиграно, то большинство персонажей постараются использовать свои преимущества, чтобы покинуть опасный район. Передвижение, настолько же важная вещь, как и атака, доспехи, при достижении победы на поле боя.

Передвижение и позицию легко отслеживать, используя фигурки для отображения персонажей и их оппонентов. Стандартная шкала приравнивается к 2,5 см. на игровой карте-сетке, и 1,5 м. в игровом мире. При возможности, используйте за единицу передвижения и позиции 1,5 метра. Просчитывайте расстояние более тщательно, так как в некоторых ситуациях оно может быть очень важным. В *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЛИЙ* есть указания по использованию карты-сетки поля боя на столе, для регулирования передвижения, позиции и соответствующих вопросов.

ТАБЛИЦА 8-5: СТАНДАРТНАЯ ШКАЛА

2,5 см. = 1,5 метрам
«Следующий» или «Смежный» = вдаль на 2,5 см. (1,5 метра)
Фигурка высотой в 3 см. = Существо высотой с человека (180 см.)
Существо человеческого размера занимает одну 2,5 см. (1,5 м.) клетку
Один раунд = 6 секундам

ТАКТИЧЕСКОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Когда вы движетесь, сколько времени вам понадобится, чтобы добраться до точки назначения, и насколько уязвимы вы будете к благоприятным атакам во время передвижения? Ключевые вопросы в сражении.

Как далеко может передвинуться ваш персонаж?

Ваша скорость определяется вашей расой и доспехом (Смотри Таблицу 8-6: *Тактическая Скорость*). Иногда, ваша скорость без доспехов, ещё называется базовой скоростью.

Перенагрузка: Перенагруженный персонаж, несущий большое количество снаряжения, сокровищ (ваша мечта), или павших товарищей (что, скорее всего), может передвигаться с более низкой скоростью, чем со своей обычной (смотри *Переносимая Ёмкость*, стр. 153).

Передвижение в Сражении: В целом, за раунд вы можете передвинуться на вашу скорость, и выполнить какое-то действие, такое как, метнуть топор или с активировать заклинание. Если вы ничего не делаете кроме передвижения, вы можете передвинуться на двойное расстояние за раунд. Если вы перемещаетесь бегом, то на учетверённое расстояние. Если вы делаете что-то, что требует полный раунд, например атака кого-то более одного раза, вы можете совершить лишь 1,5 метровый шаг. Некоторые особые действия не позволяют вам передвижение в любом случае. Смотри Типы Действий на стр.

131; Таблица 8-1: Фундаментальные Действия в Бою; Таблица 8-3: Частичные Действия; и Таблица 8-4: Разнообразные Действия, чтобы понять как далеко вы можете передвигаться выполняя различное действие.

ТАБЛИЦА 8-6: РАЗМЕР СУЩЕСТВА И ШКАЛА

Размер Существа	Пример Существа	Природный	
		Диапа- зон	Пространство*
Мелкое	Муха	0	0,15 м.х 0,15 м.
Миниатюрное	Жаба	0	0,3 м.х 0,3 м.
Крошечное	Кошка	0	0,75 м.х 0,75м.
Маленькое	Халфлинг	1,5 м.	1,5 м.х 1,5 м.
Среднее	Человек	1,5 м.	1,5 м.х 1,5 м.
Большое	Холмовой	3,0 м.	1,5 м.х 1,5 м.
(высокое)**	великан		
Большое	Лошадь	1,5 м.	1,5 м.х 3,0 м.
(длинное)**			
Огромное	Облачный	4,5 м.	3,0 м.х 3,0 м.
(высокое)**	великан		
Огромное	Булитт	3,0 м.	3,0 м.х 6,0 м.
(длинное)**			
	Ретрайвер	3,0 м.	4,5 м.х 4,5 м.
Гаргантюан	15-ти метро- вая, оживлён- ная статуя	6,0 м.	6,0 м.х 6,0 м.
(высокое)**			
Гаргантюан	Кракен†	3,0 м.	6,0 м.х 12,0 м.
(длинное)**	Пурпурный червь(1 виток)	4,5 м.	9,0 м.х 9,0 м.
Колоссальное	Тарраскью	7,5 м.	12,0 м.х 12,0 м.
(высокое)*			
Колоссальное	Великий красный вирм	4,5 м.	12,0 м.х 24,0 м.
(длинное)*			

* Указывается ширина на длину.

** Высокие существа вертикальные.

Длинные существа в основном горизонтальные. Большие и длинные существа могут быть в нескольких видах. Для деталей смотри Справочник Монстров.

† Атака укуса.

Класс и Передвижение: Варвар обладает бонусом по скорости. Он равен 3 метра (если только варвар не одет в тяжёлый тип доспехов. У опытных монахов также повышенная скорость (если только они не одеты в какой-нибудь тип доспехов).



ТАБЛИЦА 8-7: ТАКТИЧЕСКАЯ СКОРОСТЬ

Раса	Нет Доспехов	Средние или или Лёгкие Досп.	Тяжёлые Доспехи
Полу-орк, полу-эльф, человек или эльф	9,0 м..		6,0 м..
Гном, дварф, халфлинг	6,0 м..		4,5 м..

Прохождение Через

Иногда вы сможете пройти через клетку занятую другим персонажем или существом.

Дружественное Существо: Вы можете проходить через клетку занятую дружественным существом.

Враждебное Существо, не Загромождающее: Вы также

можете пройти через клетку занятую враждебным вам существом, которое не представляет собой преграду, например мёртвое, бессознательное, связанное, *удерживаемое*, ошеломлённое, или просто наклонившееся, присевшее.

Стремительная атака: Вы можете пробежать через клетку занятую противоборствующим врагом, как часть действия этой атаки (смотри Пробегание, стр. 150).

Акробатика: Опытный персонаж, способен провести акробатический трюк, чтобы преодолеть вражескую клетку. (Смотри навыки Падение/Акробатика, стр. 74).

Очень Маленькое Существо: Миниатюрное, Мелкое или Крошечное существо способно перемещаться через занятую клетку врагом. Но при этом провоцируют благоприятную атаку, при проведении перемещения (обычное правило).

Клетка занята Существом на Три Размера Больше или Меньше: Любое существо способно пройти через клетку занятую существом на три категории размера больше, чем его собственная. К примеру, гном (Маленькое), может пробежать между ног холмового великана (Огромное).

Большое существо может свободно пройти через клетку занятую существом на три категории размера меньше его. Холмовой великан к примеру, может перешагнуть через гнома.

Обозначенные Исключения: Некоторые существа не подчиняются выше указанным правилам. К примеру, желатиновый куб заполняет занятую им клетку на высоту до 3 метров. Существо не может пройти через клетку занятую кубом, даже если обладает навыком Падение/Акробатика или подобными специальными способностями.

ФЛАНКИРОВАНИЕ

Если вы проводите рукопашную атаку против существа, а ваш союзник находится с противоположной стороны существа и несёт ему угрозу, вы и ваш союзник фланкируете существо. Вы получаете +2 бонус фланкирования к своему броску атаки. Вор в таком положении, также способен проводить коварную атаку против жертвы. Союзник должен быть с противоположной стороны оппонента, так что бы ваш противник располагался непосредственно между вами.

НАПАДЕНИЕ ГРУППОЙ

Обычно, до восьми оппонентов способны навалиться на одного противника, принимается что у них есть способность к свободному маневрированию. Если защищающийся, сражается бок о бок со своими союзниками, стоит спиной к углу, в дверном проеме, или ещё как-то защищает себя, атакующие в таком случае, не могут навалиться на него.

Восемь нападающих равномерно рассредоточены вокруг защищающегося. Защищающийся способен снизить возможность «навала» количества атакующих, избрав для себя более удобную зону для блокировки. Стоя спиной к стене, его могут атаковать лишь пять оппонентов. Спиной в угол, лишь три оппонента могут его атаковать. Стоя в дверном проёме, только одно существо перед ним может его нормально атаковать, и по одному атакующему с каждой стороны центрального, но при этом защищающийся получает против этих двух существ, преимущества половины укрытия (смотри Укрытие, стр. 14). Если защищающийся сражается в 1,5 метровом коридоре, только один атакующий может атаковать его (двое, если только, атакующие не напали с обеих сторон).

Выше указанные правила приведены для Средних и Маленьких существ, сражающихся оружием без диапазона. Для больших по размеру существ, необходимо больше пространства для атаки (смотри ниже), а сражающиеся с диапазонным оружием, способны достать более легко до защищающихся, хотя они не могут атаковать смежных рядом защищающихся.

БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ СУЩЕСТВА В СРАЖЕНИИ

К существам по размеру меньших за Маленьких, или больших за Средних, применяются особые правила относительно позиций. (В *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЛИЙ* приведены также правила относительно использования сетки для регулирования размеров сражающихся и их занимаемого пространства). Эти правила касаются «пространства» существа или его сторон, а также его диапазон воздействия.

Занимаемое Пространство: «Лицо» то, насколько широка сторона существа в бою. Этот параметр определяет сколько таких существ могут сражаться бок о бок в 3-х метровом

коридоре, и сколько оппонентов могут атаковать существо в одно и то же время. Пространство является границей между квадратом или квадратной площадью занимаемой существом, и квадратами рядом с ним. Это параметр абстрактен, нет «перед, зад, правое, левое», так как сражающиеся постоянно передвигаются и вращаются в бою. Если только существо полностью не обездвижено, иначе у него практически невозможно определить где перед, где левая сторона, по крайней мере тяжело определить на столе, на игровом поле.

Зона Воздействия: Это то, насколько далеко может достать существо в сражении. Угрожаемая зона существа, это и есть эта зона воздействия.

Большие Существа: Большие Существа (длинные Большие существа, а также Огромные, Гаргантюан и Колоссальные) занимают больше места на поле боя, чем Средние люди. Их может атаковать большее количество сражающихся, так как их больше может расположиться рядом с ним. Существует единое правило, каждое Маленькое и Среднее сражающееся существо может стоять с 1,5 метровой стороны существа, и ещё четыре сражающихся, могут стать по «углам» когда одна сторона стыкуется с другой. (Поэтому вы можете окружить восемью людьми одно Среднее существо: По одному с каждой 1,5 метровой стороны, и по одному на каждый угол).

К примеру, у Булитта 3 метровое пространство, вместо обычного 1,5 метрового у Средних существ. Если у вас достаточно существ, чтобы его окружить, то вам понадобится ровно двенадцать: ещё двое на стороны, и ещё четверо на углы.

В отличие оружия с диапазоном, существо с увеличенным природным диапазоном (более 1,5 метров) может атаковать существ по всему этому расстоянию. Существо с увеличенным природным диапазоном, обычно получает благоприятную атаку против вас, как только вы появляетесь, так как вы находитесь и передвигаетесь в его зоне угрозы, до вашей атаки. (Это не распространяется, если вы применяете 1,5 метровый шаг).

Большие и более крупные Существа с Диапазонным Оружием: Большие и более крупные существа с диапазонным оружием способны наносить удары на свой удвоенный природный диапазон, но не могут бить на свой природный, или меньший чем их природный диапазоны. К примеру, огр, с длинным копьем для огра, способен наносить удары на расстоянии от 4,5 до 6,0 метров, но не может на расстоянии 1,5-3,0 метра.

Очень Маленькие Существа: Эти существа (Миниатюрные, Мелкие и Крошечные) не имеют эффективного природного диапазона. Им необходимо входить на вашу клетку чтобы провести атаку по вам. Так как им необходимо пройти по вашей зоне угрозы, вы получаете благоприятную атаку против них. При необходимости, вы можете проводить атаки на своей клетке, то есть вы можете свободно проводить атаку против этих существ. Так как у них нет природного диапазона, они не обладают зоной угрозы вокруг себя. Вы способны передвигаться мимо них, не провоцируя при этом благоприятные атаки.

Крупные существа, Атакуют Меньших по размеру Сущест: Большие и Маленькие существа могут атаковать и защищать себя в разных количествах. Холмовые великаны занимают пространство в 3 метра. Лишь четверо из них могут стать вокруг Среднего по размеру существа, так как каждый великан будет занимать по две клетке из восьми возможных вокруг существа.

МОДИФИКАТОРЫ БОЯ

Иногда вам придётся сражаться лицом к лицу с противником, но обычно, изыскав лучшую позицию, вы можете получить некоторые преимущества, или атакующие, или защитные. В этом разделе раскрываются правила, когда вы можете совершить очень хорошую атаку, или эффективно защититься от наступательной на вас атаки.

БЛАГОПРИЯТНЫЕ И НЕБЛАГОПРИЯТНЫЕ УСЛОВИЯ

В зависимости от ситуации, вы можете переносить бонусы или штрафы к своим броскам атаки. Ваш МП решает какие применяются бонусы или штрафы в этой ситуации, принимая за основу Таблицу 8-8: Модификаторы Броска Атаки.

ТАБЛИЦА 8-8: МОДИФИКАТОР БРОСКА АТАК

Условие	Рукопашный	Стрелковый
Атакующий фланкирует защищающегося*	+2	—
Атакующий на возвышении	+1	+0
Атакующий в положении лёжа	-4	**
Атакующий невидимый	+2†	+2†
Защищающийся присел или на колене	+2	-2
Защищающийся в положении лёжа	+4	-4
Защищающийся ошеломлён, прижат, или вне баланса	+2†	+2†
Защищающийся взбирается (щит не используется)	+2†	+2†
Защищ. удивлён или оторопевший	+0†	+0†
Защищающийся бежит	+0†	-2†
Защищ. захвате (атакующий нет)	+0†	+0††
Защищающийся придавлен	+4†	-4†
Защищающийся в укрытии	— Смотри Укрытие —	
Защищающийся скрыт или невидимый	— Смотри Помехи —	
Защищающийся беспомощен (например, парализован, спит, связан)	См.. Беспомощные Защищающиеся	

*Вы фланкируете (атакуете с флангов) защищающегося, если у вас союзник с противоположной стороны защищающегося, и несёт ему угрозу. При фланкировании, воры могут проводить коварную атаку против защищающегося.

**Большинство стрелковых орудий невозможно использовать в положении лёжа, но вы всё же можете использовать арбалет.

†Защищающийся теряет любой бонус Ловкости к КД.

††Бросьте случайность, чтобы определить какого из захваченных сражающихся вы ударили. Тот защищающийся теряет любой бонус Ловкости к КД.

УКРЫТИЕ

Одной из лучших защит является укрытие. Укрывшись за стволом дерева, полуразрушенной стеной, стеной телеги или выступами стены замка, вы можете защитить себя от атак, в особенности от стрелковых атак.

Укрытие выражается в виде бонуса вашего КД. Чем больше укрытие, тем больше бонус. В рукопашном бою, если у вас есть укрытие, то возможно и у вашего оппонента тоже. Однако в случае со стрелковым оружием, вам всё же лучше быть в укрытии, в отличие от оппонента. Заметьте, именно для этой цели были разработаны в замках бойницы для луков и арбалетов.

МП сам решает относительно других штрафов и ограничений в атаках, относительно деталей вашего укрытия. К примеру для того чтобы эффективно провести удар в узкое отверстие, понадобится длинное колющее оружие, такое как стрела или копье. Боевой топор или кирка, вряд ли эффективно пройдут сквозь бойницу, и повредят стоящего за ней противника.

Укрытие и Благоприятные Атаки: Атакующий не может проводить благоприятную атаку против персонажа с половиной укрытия, или выше.

Укрытие и Оружие с Диапазоном: Если вы применяете такое оружие, персонаж стоящий между вами и вашей целью, даёт вашей цели укрытие. В целом, если оба существа одинакового размера, тот кто позади первого получает 1/2 укрытия (+4 КД). Если вы попали по существу дающему укрытие, оно не переносит повреждений, так как вы попали по нему рукояткой своего оружия.

Степень Укрытия: Укрытие принимается в субъективном измерении, относительно того, как оно может вас защитить. Ваш МП определяет степень укрытия. Это измерение не требует сложных математических измерений, относительно того, как оно вас защищает, так как вы получаете защиту от укрытия некоторых частей своего тела, по которым легче всего попасть. Если нижняя половина вашего тела находится в

укрытии (человек стоящий за 90 см. стеной), то оно даёт вам лишь 1/4 укрытия. Если одна сторона вашего тела укрыта, в том случае, когда вы стоите за углом, вы получаете 1/2 укрытия.

В Таблице 8-9: Укрытие, приведены примеры различных ситуаций, которые дают определённые степени укрытия. В этих примерах невозможно охватить всевозможные существующие ситуации, поэтому ваш МП должен решать какое укрытие в конкретном случае. К примеру, 90 см. стена даёт 1/2 укрытия человеку против кобальдов в рукопашном бою, которым тяжелее достать до верхней части тела человека, но та же стена не даёт никакого укрытия в рукопашном бою с великаном.

КД Бонус Укрытия: Таблица 8-9: Укрытие отображает различные степени укрытия. Добавляйте соответствующее число к вашему КД. Этот бонус укрытия накладывается (но не суммируется) сверху определённых других бонусов. К примеру, если вы стоите на колене, вы получаете +2 бонус к своему КД против стрелкового оружия. Если вы стоите на колене за невысокой стеной, то ваше укрытие меняется с 1/4 (+2) до 3/4 (+7). Но вы не добавляете свой бонус стояния на колене +2, к бонусу укрытия.

Спас-бросок Рефлекса и Укрытие: В Таблице 8-9: Укрытие, приведён список бонусов в Рефлекса при разных степенях укрытия. Добавляйте этот бонус к спас-броскам Рефлекса, при атаках

поражающих территорию, как например дыхание красного дракона или шар огня. При укрытии девятидесятых, у вас также эффективно действует улучшенное уклонение. Однако, эти бонусы эффективно действуют лишь в том случае, когда источник или распространение атаки происходит с противоположной стороны укрытия.



ТАБЛИЦА 8-9: УКРЫТИЕ

Степень Укрытия	Пример	КД Бонус Укрытия	Бонус Спас-броска Рефлекса и Укрытие
Одна четверть	Человек стоящий за 90 см. стеной	+2	+1
Половина	Сражение из-за угла, ствола дерева; стоять в оконном проёме; стоять позади существа того же размера	+4	+2
Три четверти	Выглядывать из-за угла или ствола дерева	+7	+3
Девять Десятых	Стоять за бойницей; стоять позади, слегка приоткрытой двери	+10	+4*
Полное	С другой стороны цельной стены	—	—

*Половина повреждений если спас-бросок неудачен; нет повреждений если успешный.

Нанесения Удара по Укрытию, вместо Промеха по Цели: Бывают ситуации, когда необходимо знать, произошло попадание по укрытию, если этой атакой нападающий промахнулся по цели. МП должен определить, попал ли бы атакующий этим броском по защищённой цели, если бы она была без укрытия, если да, то удар тогда приходится по объекту используемому в качестве укрытия. Это особенно важно, когда существо в качестве укрытия использует другое существо. В таком случае, если удар по укрытию произошёл, и бросок атаки превосходит КД прикрывающего существа, вместо цели, повреждение переносит прикрывающее существо.

Если у укрывающего существа есть бонус в Ловкости к КД, или бонус уклонения, и этот бонус помогает существу избежать попадания, то тогда попадание приходится по исходной цели. Прикрывающее существо уклонилось с пути атаки, и не дало необходимое укрытие. Укрывающее существо может отказаться от использования своего бонуса в КД по Ловкости/или свой

ПОМЕХИ

Помимо укрывания, есть иной способ избежания атак – это осложнить ситуацию врагам, в виде их не знания вашего местоположения. К помехам также относятся все условия (любые кроме физических) в результате которых происходит блокировка удара или выстрела, влияющая на меткость атакующего.

Помеха: Помеха субъективно измеряет то, насколько хорошо скрыт защищающийся. Примеры того, какой может быть помеха, приведены в Таблице 8-10: Помехи. Помехи всегда зависят от точки обзора атакующего. К примеру, абсолютная тьма, никак не мешает существу с темновидением. Умеренная темнота, не мешает существу с хорошим зрением при плохой освещённости, а полная темнота даёт лишь одну-вторую помех для такого существа.

Шанс промаха при Помехах: Помеха даёт субъекту, по которому была проведена успешная атака, шанс того, что атакующий промахнулся, именно из-за помехи. Если атакующий попал, защищающийся должен выкинуть процентный бросок на шанс промаха, дабы избежать попадания. (В действительности, не имеет значения кто проводит бросок, или когда он брошен, до или после атаки. Для экономии времени, вначале вы можете совершить бросок на промах, и в результате промаха, скорее всего вам не понадобится проводить второй бросок, или проведёте два броска одновременно). Когда на защищающегося влияют несколько помех (позади густой листвы/растительности, практически полная темнота, и заклинание *мерцание* к примеру), используйте лишь тот показатель, который даёт самый высокий шанс промаха. Не суммируйте шансы промаха совместно.

ТАБЛИЦА 8-10: ПОМЕХИ

Помеха	Пример	Шанс Промеха
Одна четверть	Слабый туман; умеренная темнота; Слабая листва	10%
Половина	<i>Мерцание</i> ; густой туман в зоне 1,5 м. (такой как <i>скрывающий туман</i>)	20%
Три четвертых	Густая листва	30%
Девять десятых	Практически полная темнота	40%
Полная	<i>Невидимость</i> ; атакующий ослеплен; полная темнота; густой туман в зоне 3,0 м.	50% и должен догадаться о местоположении цели

БЕЗЗАЩИТНЫЙ ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Беззащитный противник – тот кто связан, *удерживаемый*, спящий, парализованный, бес сознания, или тот, кто отдан на ваше помилование – лёгкая жертва.

Стандартная Атака: Рукопашная атака против беззащитного персонажа даёт вам +4 условный бонус к броскам атаки. Стрелковая атака не получает каких-либо особых бонусов. Беззащитный защищающийся (естественно) не может использовать свой бонус Ловкости к КД. Фактически, его показатель Ловкости принимается как 0, а его модификатор Ловкости к КД как -5 (вор способен проводить против него коварные атаки).

Смертельный Удар: Используя как полнораундовое

действие, вы способны совершить рукопашным оружием завершающий смертельный удар против беззащитного врага. Вы также можете использовать для этой цели лук или арбалет, принимается, что вы стоите рядом с целью. Вы автоматически попадаете, и проводите критический удар. Если защищающийся выживает после полученных повреждений, он всё равно обязан пройти спас-бросок Стойкости (КС 10+полученное повреждение) или умереть.

Проведение смертельного удара, провоцирует благоприятные атаки со стороны угрожающих врагов, так как он подразумевает под собой хорошее концентрирование и методическое действие.

Вы не можете провести смертельный удар против существа иммунного к критическим попаданиям, такому как голем.

ДЕЙСТВИЯ С ОСОБОЙ ИНИЦИАТИВОЙ

Обычно вы действуете как можно быстрее в бою, но, иногда вам захочется провести действие по позже, в более удобное время, или ответить на чьи-то действия.

ПРОМЕДЛЕНИЕ

Выбирая промедление, вы не действуете в свою инициативу, а в ту, в которую вы решили. Когда вы промедляете, вы добровольно понижаете свой показатель инициативы на всё протяжении боя. Когда в новом раунде доходит очередь до вашего нового показателя инициативы, вы начинаете действовать. Вы можете сами определить каким будет ваш новый результат инициативы, или просто подождать немного в раунде, а затем в нужную вам инициативу действовать, и тем самым зафиксировать свою новую инициативу.

Промедление полезно, когда вы принимаете решение разуть, что предпримут ваши друзья или враги прежде, чем вы походите сами. Однако вы не можете с промедлением прервать чьё-то действие (в отличие от действия готовности). Цена, которую вы платите в промедлении – потеря инициативы. Вам никак не удастся вернуть время, которое вы потратили на то, чтобы рассмотреть, что же произойдёт.

Приведём пример, Лидда и Тордек вместе пытаются пройти мимо огра, охраняющего троллодита жреца. Показатель инициативы Лидды равен 22, но выбирает промедление. Она знает, что если она решит пройти мимо огра, то спровоцирует благоприятную атаку. При инициативе 14, жрец создаёт *духовное оружие* (зубастый живот), что бы то атаквало Тордека. На 8-й, огр становится наготове, чтобы атаковать любого кто войдёт в его диапазон поражения. На 6-й инициативе Тордек стремительно бросается мимо огра. Огр получает один удар (за то что был наготове) и второй (благоприятная атака, потому что Тордек проходит через зону угрозы). Тордек не обращая внимания, добежит до жреца, и проводит одну атаку. Теперь, на показателе 5 действует Лидда. Она также стремительно бросается мимо огра на жреца, огр не может её атаковать, так как в этом раунде потратил свою благоприятную атаку на Тордека. До окончания битвы, Лидда будет действовать при инициативе 5.

Ограничения Промедления: Персонаж добровольно способен понизить свою инициативу до -10, и ещё минус его бонус инициативы. Когда инициатива достигает максимально низкого показателя промедления для этого персонажа он должен выполнить действие, или отказаться от него, и действовать в следующем раунде.

Промедление Нескольких Персонажей: Если несколько персонажей стараются промедлить, тот, у кого более высокий бонус инициативы (или более высокая Ловкость, в случае одинакового показателя) получает преимущество. Если двое или больше промедляющих персонажей вместе хотят действовать в тот же показатель инициативы, вначале действует тот, у кого выше бонус. Если двое или более промедляющих персонажей пытаются подействовать друг после друга, тот у кого более высокий бонус инициативы получает право действовать позже.

К примеру, Лидда и незнакомый ей эльф выбежали навстречу друг другу на небольшую улочку на окраине в большом городе. Показатель инициативы Лидды 17, выше чем эльфа. Она не желает совершать атаку, отступление или разговор, и выбирает промедление, чтобы увидеть реакцию

эльфа. Инициатива эльфа 12, он также выбирает промедление. Показатель инициативы опускается вниз, но не один из персонажей не желает действовать. (Если бы в столкновении участвовали другие персонажи, они действовали в свои показатели инициативы). Наконец, показатель опускается до -17, ограничения Лидды (благодаря её бонусу инициативы +7), но эльф всё также не подействовал. Лидде нужно делать что-то, и возможно эльф (у которого скорее всего более высокий бонус инициативы) также подействует. «Приветствую вас», говорит Лидда скрестив свои пальцы.

ГОТОВНОСТЬ

Действие наготове, позволяет вам выполнить действие попозже, но перед чьим-то действием. Готовность является стандартным действием, поэтому вы свободны в своем передвижении. Оно не провоцирует благоприятной атаки (хотя, действие которое вы выполняете может).

Как Действует Готовность: Волшебница Мйали и её друзья сражаются с бандитами хобгоблинами. На инициативе 14, Мйали отмечает, что она собирается с активировать *очарование персоны* на первого хобгоблина который войдет в диапазон 7,5 метров. На 10-й инициативе действует воин Тордек, который перемещается к Мйали, и стоит наготове к атаке, так, что может поразить любого противника входящего в его зону угрозы. На инициативе 7 хобгоблины бросаются в стремительную атаку. Как только первый хобгоблин выходит на расстояние 7,5 метров от Мйали, она активирует на него *очарование персоны*, но он успешно проходит проверку Воли, и не попадает под эффект влияния. Тордек размахивается, и убивает первого хобгоблина подбегающего к нему. Однако остальные хобгоблины также подбегают, и наносят свои атаки по нему. С этого момента Мйали и Тордек действуют на инициативу 7 (и перед хобгоблинами).

Готовность Действия: Лишь частичные действия можно использовать в готовности. Для этого вы должны определить какое частичное действие вы хотите выполнить, и условия в которых вы будете его выполнять. Затем, в любое время перед вашим следующим действием, вы можете совершить заготовленное частичное действие, в соответствии с указанными условиями. Частичное действие идёт перед инициатирующим его действием. На остальную продолжительность боя, вашим результатом инициативы будет показатель момента использования заготовленного действия, но вы будете действовать перед тем персонажем чьё действие инициировало ваше заготовленное.

Инициативные Последствия Готовности: Вашим результатом инициативы становится показатель момента использования заготовленного действия. Если вы перешли к своему следующему действию, но не выполнили своё заготовленное, вам не нужно поддерживать ваше заготовленное действие (хотя вы, конечно, можете заготовить его снова). Если вы производите своё заготовленное действие в следующем раунде, прежде чем начался ваш обычный ход, ваша инициатива перемещается к новой точке в порядке прохождения битвы, но в новом раунде вы уже не проводите своего обычного действия.

Отвлечение Заклинателей: Вы способны приготовить атаку против заклинателя с условием «если он начнёт активировать заклинание». Если вам удалось нанести повреждения заклинателю, или каким-то другим способом отвлечь его, он может потерять своё активируемое заклинание (как отмечено в результате его проверки Концентрации).

Заготовка Контр-заклинания: Вы способны подготовить контр-заклинание против заклинателя (чаще всего с условием «если он начнёт активировать заклинание»). В таком случае, когда заклинатель начинает активировать заклинание, у вас появляется шанс идентифицировать его проверкой Искусство Магии (КС 15+уровень заклинания). Если вам это удалось, и если вы способны применить то же заклинание (если вы подготавливаете заклинания, то вы способны с активировать его, и оно заготовлено у вас среди всех остальных заклинаний), вы можете с активировать своё такое же заклинание как контр-заклинание, и автоматически уничтожить заклинание другого заклинателя. Контр-заклинание действует даже в том случае. Если одно заклинание активирует последователь волшебства, а другое последователь божественной энергии.

Заклинатель способен применить *рассеивание магии* (стр. 2__), как контр-заклинание против другого заклинателя, но оно не всегда срабатывает.

Готовность оружия против Стремительной Атаки: Вы можете подготавливать определённые колющие оружия против ожидающихся стремительных атак (смотри Таблица 7-4: Оружие, стр. 106 – 107). Подготовленное оружие причиняет двойные повреждения, если вы попали по стремительно несущемуся на вас персонажу.

СБОР МЫСЛЯМИ

Сбор мыслями является полнораундовым действием, в течение которого вы не можете передвигаться. Персонаж может выбрать отказ от выполнения каких-либо действий, и собраться мыслями, чтобы оценить ситуацию и выбрать стиль поведения. Эффект в следующем, в последующие раунды боя, персонаж продвигается вверх по инициативе, и принимается что он выбросил 20 на кубике инициативы. Остальные модификаторы (за Ловкость, черту Улучшенная Инициатива), также применяются к этому броску 20 при определении конечной проверки инициативы.

СПЕЦИФИЧЕСКИЕ АТАКИ И ПОВРЕЖДЕНИЯ

В этом разделе раскрывается временное повреждение, невооружённые атаки, захват, метание гранатоподобного оружия, которое способно «расплескаться» (например кислота), атака объектов (например, попытка уничтожить щит оппонента, или разрубить пополам закрытый сундук с сокровищами), изгнание или подчинение нежити (для жрецов и паладинов), а также ассортимент других специальных атак.

ВРЕМЕННОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ

Иногда вы можете быть слишком яростным, или наоборот слишком слабым, что в бою перейдёте на сражение кулаками, или просто не сможете использовать оружие, так как очень устали после форсированного марша. Эта разновидность ударов не не убьёт вас, но может нокаутировать или послать вас в обморок.

Временным повреждением – является не летальное повреждение. Если вы перенесли достаточное количество временного повреждения, то вы не умираете, а падаете в бессознательном состоянии. Временное повреждение проходит значительно быстрее, чем обычное.

Как Действует Временное Повреждение: Воин дварф Тордек, в таверне ввязался в драку на кулаках с двумя задиристыми полу-орками, которые начали насмехаться с него дёргая за его бороду. Они обменялись ударами, и Тордек перенёс 4 пункта временного повреждения. У него 13 хит-поинтов, поэтому 4 пункта повреждений не сильно существенно повлияли на него. Он наносит удачный удар на 4 пункта повреждений, которого достаточно, чтобы заставить пошатываться одного из полу-орков (у каждого из которых по 4 хит-поинта). Его следующий удар переводит полу-орка в бессознательное состояние (его временное повреждение превосходит его текущие хит-поинты), но и Тордек переносит ещё 5 пунктов временного повреждения, вместе у него 9 пунктов вреда. Когда Тордек поворачивается ко второму полу-орку, подлец выхватывает кинжал, и проводит коварную атаку против Тордека, нанося 5 пунктов вреда (стандартное повреждение, а не временное). Это опускает хит-поинты Тордека до 8. теперь временное повреждение Тордека (9) превышает его текущие хит-поинты (8), и он нокаутирован. У него всё также есть 8 хит-поинтов, и он не умирает, но он без сознания. Полу-орк с кинжалом бросается восвояси, исчезая до того, прежде чем появляется городская стража.

Человек жрец Джозан, услышал о случившемся, и поспешил увидеть, что произошло. Он применяет *лечение лёгких ранений* на своего лежащего бес сознания, восстанавливая 4 пункта повреждений. Это поднимает хит-поинты Тордека до 12, с молниеносно понижает его временное повреждение до 5. теперь, когда его хит-поинты вновь выше его временного повреждения, он приходит в себя, с пылающей местью в его глазах.

Нанесение Временного Повреждения: Определённые атаки наносят временное повреждение, как например обычный невооружённый удар человека (удар кулаком, пинок, удар головой). Другие стрессы, как жара или истощение, также причиняют временное повреждение. Когда вы переносите временное

повреждение, отслеживайте какое количество повреждения вы перенесли, и сколько выдержать повреждений вы ещё сможете. *Не снимайте временное повреждение от своих текущих хит-поинтов.* Это не «реальное» повреждение. В тот момент, когда полученное временное повреждение равно вашим текущим хит-поинтам, ваши ноги подкашиваются, а когда превосходит вы теряете сознание. Особого значения нет, когда ваше временное повреждение равно или превышает ваши текущие хит-поинты, так как вы можете ещё перенести временное повреждение, или ваши текущие хит-поинты могут понизиться.

Нанесение Временного Повреждения Оружием, которое Наносит Обычные Повреждения: Вы можете применять ваше рукопашное оружие, причиняющее обычное повреждение, для нанесения временного повреждения, но в таком случае вы переносите -4 штраф к броскам атаки, так как вы используете плоский край клинка, стараетесь попасть в не особенно жизненно важные зоны. Или проведи более осторожный размах.

Нанесение Обычного Повреждения Оружием, которое Наносит Временные Повреждения: Вы можете применять оружие которое наносит временное повреждение, включая невооружённый удар, чтобы причинить стандартное повреждение, но вы переносите штраф -4 к броскам атаки, так как стараетесь попасть в жизненно важные зоны, чтобы причинить стандартное повреждение.

Попытывание и Бессознательность: Когда полученное временное повреждение точно равно вашим текущим хит-поинтам, вы начинаете пошатываться, ваши ноги подкашиваются. Вы настолько сильно ослаблены или раздражены, что в раунд можете выполнять лишь частичные действия. Вы перестаёте пошатываться, когда ваши хит-поинты вновь превышают ваше временное повреждение.

Когда ваше временное повреждение превышает ваши текущие хит-поинты, вы падаете без сознания на пол. Когда вы без сознания, вы беззащитны (смотри Беззащитные Защищающиеся, стр. 144).

За каждую полную минуту, что вы без сознания, у вас есть 10% шанс прийти в себя, и пошатываться до тех пор, пока ваши хит-поинты вновь не будут превышать временное повреждение.

Заклинатели, которые были в бессознательном состоянии, сохраняют любую способность к активации заклинаний, которая была у них до того, как они впали в бессознательное состояние.

Лечение Временного Повреждения: Вы восстанавливаете временное повреждение со скоростью 1 хит-поинт за каждый уровень персонажа, в час. К примеру, волшебник 7-го уровня, за каждый час восстанавливает по 7 хит-поинтов временного повреждения, до тех пор, пока всё временное повреждение не пройдёт.

Когда заклинание или волшебная сила излечивает хит-поинты, она также восстанавливает и такое же количество временного повреждения, если оно есть.

ПОМОЩЬ ДРУГОМУ

В бою вы можете помогать своему другу атаковать, или защищаться, отвлекая на себя, его оппонента. Если вы в позиции атаки оппонента, с которым ваш друг ввязан в рукопашный бой, вы можете помочь своему другу стандартным действием. Вы проводите бросок атаки против КД 10. если успешно, ваш приятель получает или +2 условный бонус к атаке этого оппонента, или +2 условный бонус к КД против этого оппонента (на ваш выбор).

Вы также можете использовать это действие чтобы помочь вашему другу и в других ситуациях, например когда подвержен влиянию заклинания *гипнотизм* (стр. 2__), или *сон* (стр. 2__).

АТАКА ОБЪЕКТА

Иногда вам понадобится провести атаку или поломать объект, например когда вы хотите разбить статую, поломать оружие противника, или выбить/проломать дверь.

Нанесение Удара по Объекту

Попасть по объектам значительно легче, чем по существам, так как обычно они не перемещаются, но, они достаточно прочные, чтобы выдержать некоторое повреждение от каждого удара.

Как Действует Нанесение Удара по Объекту: Вор Лидда не может подобрать нужную отмычку к большому сундуку с сокровищами, который обнаружила эльф Мйали сразу за секретной дверью, поэтому полу-орк Круск вызывается решить

эту проблему «способом полу-орков». Он разрубает его своим двуручным топором, нанося 10 пунктов повреждения. Сундук изготовлен из дерева, его прочность 5, поэтому по сундуку необходимо нанести 5 пунктов повреждений. Дерево толщиной 5 см., поэтому у него 10 хит-поинтов. Но теперь осталось 5. Круск раздолбил дерево, но не настолько, чтобы разломать сундук. Своей второй атакой он причиняет 4 пункта вреда. Это ниже чем прочность сундука, поэтому сундук не переносит повреждений – скользящий удар. На свой третий удар, он причиняет 12 пунктов повреждений (что означает, что сундук перенёс 7 пунктов вреда), и сундук с треском раскрывается. Однако, искателям приключений неизвестно, что грохот поднятый Круском, насторожил недалеко находящегося огра об их присутствии, и теперь он бредёт по коридору, чтобы разузнать, что же подняло шум.

ТАБЛИЦА 8-11: РАЗМЕР И КД ОБЪЕКТОВ

Размер (Пример)	Мод-тор КД	Размер (Пример)	Мод-тор КД
Колоссальный (широкая сторона амбара)	-8	Средний (бочка)	+0
Гигантский (узкая сторона амбара)	-4	Маленький (стул)	+1
Огромный (телега)	-2	Крошечный (том книги)	+2
Большой (большая дверь)	-1	Мелкий (свиток)	+4
		Крошечный (снадобье или пузырёк)	+8

Класс Доспеха Объектов и Бонусы к Атаке: Несколько факторов влияют на то, легче или тяжелее попасть по объектам:

Неоживлённые, Неподвижные Объекты: Атака неогнённного, неподвижного, и неиспользуемого существом объекта не провоцирует благоприятную атаку. У неогнённного, неподвижного объекта КД=10+его модификатор Ловкости (-5 если Ловкости нет)+его модификатор размера. По неподвижным объектам, таким как фонарь свисающий под потолком, попасть легко. В таких случаях у вас +4 бонус к броску атаки с рукопашным оружием. Если вы применяете полноразмерное действие для прицеливания (как со смертельным ударом против беспомощных противников), вы получаете автоматическое попадание рукопашным оружием, и +5 бонус атаки со стрелковым. (Однако объекты иммунны к критическим попаданиям).

Оживлённые Объекты: Оживлённые объекты воспринимаются как существа с указным КД (смотри *Справочник Монстров*).

Оружие и Щиты Оппонентов: Атака этих объектов рассмотрена в Нанесение Удара по Оружию ниже.

Удерживаемые, Переносимые или Надетые Объекты: Атака удерживаемых, переносимых или надетых объектов, провоцирует благоприятную атаку. По объектам удерживаемым, или надетым существом, тяжелее попасть. Объект использует модификатор Ловкости существа (а не свой -5), и любой магический бонус уклонения к КД который может существо. Вы не получаете никакого специального бонуса при атаке объекта. Если он находится в руке существа (или шупальце и т.д.), он получает +5 бонус к КД, так как существо способно резко убрать его от получения ожидаемых повреждений.

Повреждение Объектов: Количество повреждений перед которым может устоять объект, зависит от то, из чего он изготовлен, и его размер. Повреждение оружия против объектов выбрасывается обычным способом.

Иммунитет: Неоживлённые объекты иммунны к критическим попаданиям. Объекты иммунны ко временным повреждениям. Оживлённые объекты иммунны к критическим попаданиям, так как они являются механизмами.

Повреждения от Стрелкового Оружия: От стрелкового оружия объекты переносят только половину повреждений (исключение осадные машины и им подобные механизмы). Поделите полученное повреждение пополам, прежде чем сравнивать его с прочностью объекта.

Энергетические Атаки: Объекты переносят половину повреждений от атак кислотой, молний и огнём. Поделите полученное повреждение пополам, прежде чем сравнивать его с прочностью объекта. Атаки холодом причиняют одну четвёртую повреждений. Звуковые атаки причиняют полное повреждение объектам.

Неэффективное Оружие: МП может решить, что определённое оружие не может причинить эффективный вред определённым объектам. К примеру, слишком много времени у вас займёт пробивание двери, стреляя по ней стрелами, или пере резание верёвки дубиной.

Уязвимость к Определённым Атакам: МП может принять, что определённые атаки, особенно эффективны против некоторых объектов. К примеру, очень легко зажечь занавес, или разорвать свиток.

Прочность: У каждого объекта есть прочность – число отображающее насколько хорошо он противостоит повреждениям. Когда объект переносит повреждение, отнимите прочность от полученного повреждения. Только повреждение превышающее его прочность, отнимается от текущих хит-поинтов объекта (смотри Таблицу 8-12: Прочность Вещества и Хит-Поинты; Таблица 8-14: Прочность Объекта и Хит-Поинты; и Таблица 8-13: Прочность и Хит-Поинты Обычного Оружия и Щитов).

Хит-Поинты: Количество хит-поинтов объекта зависит от материала из которого он изготовлен, и насколько он велик в размере (смотри Таблицу 8-12, Таблицу 8-13, и Таблицу 8-14). Когда хит-поинты объекта достигают 0, он разрушен, уничтожен.

У очень больших объектов, отдельные хит-поинты, которые указываются для их отдельных секций. К примеру, вы можете провести атаку и уничтожить колесо в телеги, в тоже время не трогая остальную часть телеги.

Спас-Броски: Магические, специально не обработанные предметы никогда не проводят спас-бросков. Считается, что они провалили свои спас-броски, поэтому они всегда подвержены (к примеру) заклинанию *дезинтеграция*. Предмет удерживаемый персонажем (схвачен, в прикосании, или надет) получает те же спас-броски, как и сам персонаж удерживающий предмет.

Волшебные предметы всегда получают право проведения спас-бросков. Бонусы спас-бросков Стойкости, Рефлекса, Воли волшебных предметов, равны 2+половина уровня их создателя заклинателя. Обработанные волшебные предметы проводят спас-броски своего обладателя, или свои собственные спас-броски, которые из них выше. (Уровень заклинателя волшебных предметов рассматривается в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*).

Таблица 8-12: Прочность Вещества и Хит-Поинты

Вещество	Прочность	Хит-Поинты
Бумага	0	4/5 см. толщины
Верёвка	0	4/5 см. толщины
Стекло	1	2/5 см. толщины
Лёд	0	6/5 см. толщины
Дерево	5	20/5 см. толщины
Камень	8	30/5 см. толщины
Железо	10	60/5 см. толщины
Мифрил	15	60/5 см. толщины
Адамантин	20	80/5 см. Толщины

Нанесение Удара по Оружию

Вы можете нанести удар рубящим оружием в рукопашной атаке, чтобы повредить удерживаемое вашим оппонентом оружие или щит. Атакующее оружие должно быть не более чем на одну категорию меньше за атакуемое оружие. (Принимайте, что баклер Маленький, маленький щит Средний, большой щит Большой, а башенный Огромный). Выполнение этой атаки, вначале провоцирует благоприятную атаку оппонента, так как вы отвлекаете своё внимание от него, на его вооружение. Затем вы и защищающийся проводите встречные броски атаки. Если вы победили, вы совершили прекрасный удар против оружия или щита защищающегося. Выбросите повреждение, которое вы причините оружию или щиту (смотри Нанесение Удара по Объекту, выше).

Волшебное Оружие и Щиты: Атакующий не может повредить магическое оружие или щит с волшебным бонусом, если только его собственное оружие не имеет равный или более высокий волшебный бонус, за повреждаемое оружие или щит. Каждый бонус волшебства +1 также добавляет 1 прочность и хит-поинт оружию или щиту. Если у вашего щита +2 волшебный бонус, вы добавляете 2 к его прочности, и 2 к его хит-поинтам.

Поломка Предметов

Когда вы пытаетесь сломать что-то напором силы, а не причинением стандартного повреждения, используйте проверку Силы, чтобы проверить успешно ли вы это сделали. КС зависит больше от конструкции предмета, а не от материала. К примеру, железную дверь со слабым замком гораздо легче выбить, чем такую дверь разорубить.

Если предмет потерял более половины своих хит-поинтов, КС для поломки делится пополам.

Таблица 8-13: Прочность и Хит-поинты Обычного Оружия и Щитов

Оружие	Пример	Прочность	Хп
Крошечный клинок	Кинжал	10	1
Маленький клинок	Короткий меч	10	2
Среднего размера клинок	Длинный меч	10	5
Большой клинок	Двуручный меч	10	10
Маленькое ор. с металл. рукояткой	Лёгкая булава	10	10
Среднее ор. с металл. рукояткой	Тяжёлая булава	10	25
Маленькое оружие рукояткой	Ручной топор	5	2
Среднее оружие рукояткой	Боевой топор	5	5
Большое оружие рукояткой	Двуручный топор	5	10
Огромная дубина	Дубина огра	5	60
Баклер	—	10	5
Маленький деревянный щит	—	5	10
Большой деревянный щит	—	5	15
Маленький стальной щит	—	10	10
Большой стальной щит	—	10	20
Башенный щит	—	5	20

Таблица 8-14: КС для Поломки или Разрыва ПРЕДМЕТОВ

Проверка Силы для:	КС	Проверка Силы для:	КС
Выбить простую дверь	13	Разогнуть железные прутья	24
Выбить хорошую дверь	18	Выбить прочно запёртую дверь	25
Выбить прочную дверь	23	Разорвать цепные оковы	26
Разорвать оковы верёвки	23	Выбить железную дверь	28

Таблица 8-15: Прочность Объектов и Хит-поинты

Объект	Прочность	Хит-Поинты	КС Поломки
Верёвка (2,5 см. в диам.)	0	2	23
Простая деревянная дверь	5	10	13
Копьё	5	2	14
Маленький сундук	5	1	17
Хорошая деревянная дверь	5	15	18
Сундук для ценных предметов	5	15	23
Прочная деревянная дверь	5	20	23
Стена из камня (0,3 м. толщина)	8	90	35
Рубленый камень (0,3 м. толщина)	8	540	50
Цепь	10	5	26
Наручники	10	10	26
Превосходные Наручники	10	10	28
Железная дверь (5 см. толщина)	10	60	28

ПОВЫШЕННЫЙ НАПОР

Вы можете применять повышенный напор как действие атаки, или действие стремительности. Когда вы проводите повышенный напор, вместо атаки противника, вы стараетесь отснить своего оппонента назад. Вы можете применить напор против оппонента, который на одну категорию больше вас, такой же категории или меньше.

Проведение Повышенного Напора: В первую очередь вам необходимо войти в клетку защищающегося. Проведение этого, провоцирует благоприятные атаки со стороны любого противника, чья зона поражения будет на вашем пути, возможно включая и защищающегося. Любая из благоприятных атак проводимая против вас при сцепке в напоре кроме защищающегося, имеет 25% шанс случайного попадания в защищающегося, вместо вас, и в то же время любая из благоприятных атак проведённая из ваших союзников кроме вас, против защищающегося, имеет 25% шанс что попадёт в вас. (Когда кто-то проводит благоприятную атаку, вначале он проводит бросок атаки, а затем проверку, верно ли попала атака).

Второе, вы и защищающийся проводите встречные проверки Силы. За каждую категорию выше Средней, вы добавляете +4 бонус, если вы меньше Среднего размера, то за каждую категорию ниже вы отнимаете штраф -4, в стремительности вы получаете +2 бонус за счёт проведения стремительной атаки. Защищающийся получает +4 бонус стабильности, если у него более 2 ног, или какая-нибудь другая исключительная стабильность.

Результаты Повышенного Напора: Если вы перебороли защищающегося, вы оттолкнули его на 1,5 метра. Если вы дальше продвигаться с оппонентом, то вы можете передвинуть его на дополнительную дистанцию равную, 0,3 м. за каждый пункт превышающий показатель проверки вашего противника. Однако, вы не можете передвинуться на большее чем позволяет ваше ограничение в передвижении. (Отметьте себе: Если защищающийся передвигается он провоцирует благоприятную атаку. Вы также если двигаетесь вместе с ним. Вы не провоцируете благоприятную атаку по отношению друг к другу, если передвигаетесь таким манёвром).

Если вам не удалось превесить проверку Силы оппонента, вы отодвигаетесь на 1,5 м. назад относительно направления вашего предыдущего перемещения. Если эта клетка уже занята, то вы падаете опрокидываясь в эту клетку (см. Таблицу 8-8: Модификаторы Бросков Атаки).

ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ

В качестве рукопашной атаки вы можете провести попытку обезоруживания. При выполнении этого, вы провоцируете благоприятную атаку со стороны оппонента. В таком случае, вы и оппонент проводите встречные броски атаки с соответствующим оружием. Если оружие разных размеров, сражающийся с оружием более крупного размера, получает +4 бонус к броску атаки за каждую разницу в категории. Если защищающийся удерживает оружие обеими руками, он получает дополнительный +4 бонус. Если вы выиграли у оппонента проверку, вы выбили оружие из его рук. Если вы проводили проверку обезоруживания, будучи невооружённым, то теперь у вас в руках есть оружие. В противном случае, оружие на земле у ног защищающегося. Если ваша проверка не удачна, то защищающийся может немедленно отреагировать ответной проверкой обезоруживания.

Ко вниманию: Защищающийся одетый в шипастые латные рукавицы (стр. 112) не может быть лишён их в процессе обезоруживания. Защищающийся который использует оружие в латных рукавицах с замком (стр. 114), получает +10 бонус к любой проверке обезоруживания проводимой против оппонента.

ЗАХВАТ

Захват понимает под собой борьбу в ближнем бою. Её тяжело выполнять, но иногда вам понадобится удержать противника, а не убивать его, а иногда у вас не будет простого иного выхода как выполнять захват. Для чудищ захват, означает удержание вас в своей зубастой пасти (любимая тактика пурпурных червей), или удержание вас чтобы было удобнее пережевать (тактика жутких львов).

Проверка Захвата

Вы проводите встречные проверки захвата с оппонентом, которые неоднократные в захвате. Проверка захвата напоминает проверку броска рукопашной атаки. Ваш бонус атаки при проведении проверки захвата состоит в следующем:

Базовый бонус атаки+модификатор Силы+особый модификатор размера

Особый Модификатор Размера: Особый модификатор размера для проверок захвата состоит в следующем: для Колоссальных +16, Гигантских +12, Огромных +8, Больших +4, Средних +0, Маленьких -4, Крошечных -8, Миниатюрных -12, Мелких -16. применяйте это число вместо обычного модификатора вашего размера, используемого при обычном броске атаки.

Начало Захвата

Для начала, вы должны обхватить и удерживать свою цель. Попытка проведения захвата эквивалентна к проведению проверки рукопашной атаки. Если у вас несколько атак в раунд, вы можете пытаться начинать проводить захват несколько раз

(при соответствующе понижающемся базовом бонусе атак). Монах может использовать количество своих невооружённых атак в раунд для выполнения захвата.

Благоприятная Атака: От цели против которой вы хотите провести захват, вы провоцируете благоприятную атаку. Если благоприятная атака наносит вам повреждение, вы не можете провести захват. (Определённые чудища проводящие захват, не провоцируют благоприятную атаку когда начинают выполнение захвата).

Хватка: Для захвата вы выполняете рукопашную касательную атаку. Если вы промахиваетесь в попадании, вы не начинаете захват.

Удержание: Проводится встречная проверка захвата. Если ваша успешна, вы начинаете захват и причиняете повреждение цели как невооружённым ударом.

Если вам не повезло, вы не начинаете захват. Вы автоматически проваливаете проверку удержания цели на две и более категории в размере больше за вашу (но вы всё же можете попытаться ухватиться за такую цель, если это всё что вы желаете сделать).

Продвижение: Для выполнения захвата вам необходимо войти в клетку соперника. Продвижение, как и в обычных правилах, провоцирует благоприятные атаки от угрожающих врагов, но не от вашей цели.

Захват: С этого момента вы и ваш оппонент в захвате.

Присоединение к Захвату

Если ваша цель уже с кем-то в захвате, то в таком случае вы можете провести атаку описанную выше для проведения захвата, за исключением того, что цель не получает благоприятной атаки против вас, а ваш захват автоматически заканчивается успехом. В любом случае вам необходимо провести успешную проверку захвата для причинения повреждений, а также провести продвижение, чтобы выполнить захват.

Если Вы Проводите Захват

Когда вы в захвате (вне зависимости от того кто его начал), для атаки вы можете проводить встречную проверку захвата. Если вы её выиграли вы можете выполнить следующее:

Нанесение Повреждений Оппоненту: Вы наносите повреждения невооружённым ударом (1d3 Средний атакующий или 1d2 Маленький атакующий, плюс модификатор Силы). Если вы хотите нанести обычное повреждение, а не временное, вы переносите штраф -4 к проверке захвата.

Исключение: В отличие от других персонажей, монахи наносят больше повреждений в невооружённых ударах, и повреждение идёт обычным. Однако, они могут сами выбирать какое повреждение они наносят в захвате, временное или обычное, не перенося при этом штраф в -4 (смотри Временное Повреждение стр. 145).

Прижим: Вы удерживаете своего оппонента неподвижным в течение 1 раунда. (Если у вас несколько атак в раунд, вы можете использовать последующие атаки для повреждения своего оппонента. Вы не можете применять оружие против прижатого персонажа, или попытаться нанести повреждения или прижать второго оппонента пока выполняете прижим против первого). До тех пор пока вы выполняете прижим, любые оппоненты, кроме того кого вы прижимаете, получают +4 бонус атаки против вас (но вы не считаетесь беспомощным).

Высвобождение из чьего-то Прижима: Вы можете разорвать прижим который выполняет противник против вашего союзника.

Высвобождение: Вы можете вывернуться из захвата. Вы можете применить то передвижение которым вы обладаете. Если вас удерживают более одного оппонента, для высвобождения ваша проверка захвата должна преодолеть все проверки захвата ваших противников (При желании, оппоненты могут не пытаться удерживать вас).

Если вы Захвачены

Когда оппонент прижал вас, вы неподвижны (но не беспомощны) на 1 раунд. Как рукопашную атаку. Вы можете провести встречную проверку захвата. Если вы выиграли, вы высвобождаетесь из прижима, но вас всё же удерживают.

Другие Варианты Захвата

В дополнение к встречным проверкам захвата, у вас ещё есть несколько вариантов действий во время захвата.

Оружие: Во время захвата вы можете проводить атаки облегченным оружием (но, не когда вы в прижиге). Во время захвата вы не можете атаковать удерживая по оружию в каждой руке.

Заклинания: Вы можете пытаться активировать заклинания в момент захвата или прижиге, учитывая что время активации не более одного действия, и у него нет соматических (С) компонентов, и что у вас в руки необходимые материальные компоненты или необходимые фокусировки. Любое заклинание требующее тщательных и внимательных действий, например рисование круга серебряной пудрой для защиты от зла, невозможно активировать в захвате или прижиге. Если вам всё же можно активировать это заклинание в захвате, вы всё равно должны пройти проверку Концентрации (КС 20+уровень заклинания) или утратить заклинание.

Извигание на Свободу: Вы можете проходить проверку Искуство Побег (против встречной проверки захвата оппонента) для высвобождения из захвата или прижиге (в таком случае вы лишь в захвате). Проведение этого считается стандартным действием; если вы вырвались из захвата, в этом же раунде вы можете передвигаться.

Несколько Захватывающих

В одном захвате могут принимать участие несколько сражающихся. На одного оппонента может приходиться до четырёх сражающихся на один раунд. Существа на одну категорию меньше принимаются за половину, существа на категорию больше принимаются за двоих, существа на две и больше категорий принимаются за четверых. К примеру, если вы Среднего размера то на вас могут навалиться восемь гоблинов (Маленькие), четверо орков (Средние), два ога (Большие) или один холмовый великан (Огромный). В то же время вас могут удерживать в захвате четверо гоблинов (считаются как два оппонента) плюс один огр (считается за двух оппонентов).

Дополнительные враги могут помогать своим товарищам действием помощь другому (стр. 146).

Результаты Захвата

Когда вы в захвате, ваши способности атаковать других и защищать себя ограничены.

Нет Зоны Угрозы: Во время захвата вы не обладаете зоной угрозы.



Нет Бонуса за Ловкость: Вы теряете свой бонус к КД за Ловкость (если у вас таковой есть) против оппонентов, против которых вы не проводите захват. (Вы его можете использовать против оппонентов с которыми вы в захвате).

АТАКИ ГРАНАТОПОДОБНЫМ ОРУЖИЕМ

Гранатоподобное оружие – оружие обладающее способностью «брызг» и «осколков». У него широкий диапазон поражения, настолько, что оно способно поразить персонажей если приземлилось недалеко от них. К гранатоподобному оружию относятся фляги с кислотой и алхимический огонь. Атаки гранатоподобным оружием являются стрелковыми касательными бросками атаки. Прямое попадание обозначает непосредственное повреждение. (Повреждение гранатоподобного оружия рассмотрено в Таблице 7-10: Гранатоподобное Оружие на стр. 123).

Если вы промахнулись по своей цели, бросьте 1d6 для определения в скольких метрах от цели оно приземлилось. Добавляйте по 0,3 метра за каждый диапазон расстояния до цели по которой вы метаете оружие. После этого, броском 1d8 определите место приземления объекта: 1 перелетел, 2 перелетел и вправо, 3 вправо, 4 не долетел и вправо, 5 не долетел, 6 не долетел и влево, 7 влево, 8 перелетел и влево.

Когда вы определили точку приземления объекта, дальше рассмотрите повреждение от брызг (смотри Таблицу 7-10: Гранатоподобное Оружие, стр. 123) всем существам в пределах 1,5 метров от места падения.

СРАЖЕНИЕ ВЕРХОМ

Езда верхом на коне в битве может дать вам несколько преимуществ, учитывая что у вас хороший конь и все необходимые навыки (смотри навыки Езда Верхом стр. 68, и черту Сражение Верхом стр. 90).

Лошади в Бою: Боевые кони и пони выполняют прекрасную роль боевых скакунов. Однако обычные лошади, пони, тяжёлые лошади могут испугаться в бою. Если вы не спешиваетесь, каждый раунд вы должны проходить проверку Езды Верхом (КС 20) как действием равным передвижению, для поддержания контроля над скакуном. Если успешно, после действия передвижения вы можете выполнить частичное действие. Если проверка Езды Верхом не удачна, принимается что весь раунд вы старались одержать контроль над скакуном (что означает, что вы ничего не делаете до своего следующего хода).

Ваш скакун действует в вашу инициативу, и передвигается в то направление, в которое вы ему указываете. Вы передвигаетесь при его скорости, но для передвижения скакун использует своё действие.

Лошадь (но не пони) – длинное, Большое существо (смотри Большие и Маленькие Существа в Сражении, стр. 142). Она занимает больше места на поле боя, чем вы. Лошадь занимает клетку размером 1,5м на 3,0 м., а вы квадрат 1,5 м. Для удобства принимайте, что вы расположены во второй части (клетке) лошади.

Сражение Верхом: С успешной проверкой Езды Верхом (КС 5), вы можете направлять вашего скакуна в необходимую вам сторону с помощью колен, а обе свои руки использовать для проведения атак и защиты.

Если ваш скакун передвинулся более чем на 1,5 метра, вы можете провести лишь одну частичную рукопашную атаку. По сути, вам необходимо дождаться, когда ваш скакун доберётся к противнику, по этому вы не можете проводить полную атаку.

Когда вы атакуете Среднее или меньшее по размеру существо, которое находится на своих ногах (пешее), вы получаете +1 бонус к рукопашным атакам за счёт того, что вы расположены выше противника.

При проведении стремительного манёвра, вы причините пикой двойные повреждения.

Вы можете использовать стрелковое оружие даже при условии, что ваш скакун выполняет двойное передвижение, но при этом переносите -4 штраф к броску атаки. При галопе вашего скакуна (передвижение с ускоренной скоростью) штраф возрастает до -8. В любом случае вы можете провести бросок атаки, когда ваш скакун прошёл половину своего передвижения. Вы способны провести полную атаку при движении скакуна. Более того, вы можете провести обычное действие равное передвижению (используется не ваше, а

вашего скакуна), и при этом зарядить и выстрелить из лёгкого арбалета за раунд пока движется ваш скакун.

Активация Заклинаний Находясь Верхом: Если скакун передвигается со своей обычной скоростью, вы спокойно можете активировать свои заклинания, до или после передвижения скакуна. Если вы хотите чтобы ваш скакун передвинулся до и после активации вашего заклинания, то вы активируете заклинания в момент передвижения, из-за энергичной тряски вам необходимо пройти проверку Концентрации (КС 10+уровень заклинания), или утратить заклинание. Если скакун быстро скачет галопом (с учетверённой скоростью), вы можете с активировать заклинание когда преодолает двойное обычное расстояние, на ваша проверка Концентрации из-за сильных толчков и сотрясений более высока (КС 15+уровень заклинания), и проехать остальное двойное расстояние.

Если ваш Скакун Упал во Время Битвы: Если ваш скакун опрокинут, подвернулся или упал по иной причине, вы обязаны пройти проверку Езды Верхом (КС 15) чтобы провести мягкое приземление. При не удачной проверке вы переносите 1d6 пунктов повреждений.

Если Вас Сбили: Если вы на скаку впали в бессознательное состояние, существует 50% шанс что вы останетесь в седле (или 75% что в боевом седле). В противном случае вы срываетесь со скакуна и переносите 1d6 повреждений. Без вашего руководства скакун покинет поле битвы.

ПРОБЕГАНИЕ

Как часть стремительности, вы можете пробежать сквозь своего противника. Вы способны пробежать через противника на одну категорию больше вас, того же размера или меньше. Вы способны за действие провести лишь одну проверку пробежания.

Это действие происходит во время вашего передвижения в стремительной атаке. При пробежании вы способны протолкнуться за спину противника, или пробежать дальше мимо противника (прорваться через занимаемую им клетку).

Во-первых вы должны передвинуться как минимум на 3 метра по прямой линии в клетку защищающегося (как обычно провоцируя благоприятную атаку).

Затем, защищающийся принимает решение уклонится от вас или заблокировать дорогу. Если он уклоняется вы продолжаете бежать прямо. (Вы всегда можете пробежать по клетке которую занимает тот, кто уступил вам дорогу). Если он блокирует вам путь, вы должны провести против него атаку опрокидывания (смотри ниже Опрокидывание). Если вы успешно провели опрокидывание оппонента, вы продолжаете как обычно стремительно бежать по прямой.

Если опрокидывание не удачное, а вы в свою очередь опрокинуты, вы падаете в клетку защищающегося (смотри Таблицу 8-8: Модификаторы Бросков Атак). Если вы прошли не удачно проверку но не опрокинуты, вы передвигаетесь назад на 1,5 метра в то направление откуда бежали. Если эта клетка занята, вы падаете на спину и распростёрты в этой клетке.

ОПРОКИДЫВАНИЕ

Как рукопашной атакой, вы способны опрокинуть оппонента. Вы способны опрокинуть только оппонента равного по размеру вам, меньшего за вас, или большего на одну категорию.

Проведение Атаки Опрокидывания: Проведите рукопашную атаку как касательную рукопашную атаку. Если атака успешна, пройдите проверку Силы против проверки Ловкости или Силы защищающегося (у какого из параметров выше модификатор). За каждую категорию размера сражающегося выше Среднего, он получает бонус +4, за каждую категорию ниже среднего -4. защищающийся получает +4 бонус стабильности к проверке, если у него более двух ног, или он по иному более стабилен, чем обычный гуманоид. Если вы выиграли, вы опрокинули оппонента. Если вы проиграли, защищающийся может сразу же отреагировать и провести ответную проверку Силы против вашей Силы или Ловкости для попытки опрокидывания вас.

Вы Опрокинуты (Распростёрты): Опрокинутый персонаж распростёрт (смотри Таблицу 8-8: Модификаторы Бросков Атак). Поднимание из этого положения является действием равным передвижению.

Опрокидывание Оппонента Находящегося Верхом на Скакуне: Вы можете проводить атаку опрокидывания против

оппонента сидящего верхом. Защищающийся может пройти проверку навыка Езда Верхом вместо проверки своей Силы или Ловкости. Если вам удалось, вы опрокинули своего оппонента с его скакуна.

ИЗГНАНИЕ И ПОДЧИНЕНИЕ НЕЖИТИ

Добрые жрецы и паладины, а также некоторые нейтральные жрецы, способны пропускать сквозь себя каналы позитивной энергии, которая отпугивает (изгоняет) или уничтожает нежить. Злые жрецы, а также некоторые нейтральные жрецы, способны пропускать сквозь себя каналы негативной энергии, которая внушает страх (подчиняет), контролирует (командует), или поддерживает и помогает нежити.

Как Действует Изгнание

Жрец Джозан и его друзья столкнулись со сворой упырей управляемых жутком. Призвав к добру и могуществу Пелора, Джозан поднимает вверх свой солнечный диск, и пытается отогнать прочь мертвецов.

Для начала, его игрок Слип, проводит проверку изгнания (1d20+модификатор Обаяния) какое наиболее мощное существо способен изгнать в своём действии Джозан. Его результат 9, то есть, он может изгнать ту нежить, у которой количество Кубиков Хит-Поинтов ниже количества его уровней. Джозан 3-го уровня, поэтому он способен изгнать существ с 2 КХП (таких как упыри), или с 1 КХП (таких как скелеты), но никого с более крупным количеством КХП (таких как жутки). У него нет столько уровней сколько у всех упырей или жутков, поэтому он никого из них не может уничтожить.

Далее Слип бросает повреждение от изгнания (2d6+уровень Джозана+модификатор Обаяния), чтобы определить совокупность Кубиков Хит-Поинтов существ которых он изгнал. Его результат 11. этого достаточно чтобы отогнать 5 ближайших упырей (принимается что 10 КХП наибольший максимум из 11). Остаются лишь два упыря и жутко. (Сверх КХП изгнания утерян, так как поблизости нет ни одной нежити с 1 Кубиком Хит-Поинтов).

На второй раунд, Джозан вновь пытается пройти проверку изгнания. В этот раз его проверка изгнания равна 21 – достаточно чтобы изгнать мертвых существ с количеством КХП до 6. Однако его бросок повреждения от изгнания всего 7, поэтому он может изгнать лишь на 7 КХП существ. Он изгоняет двух ближайших мертвецов (упырей с 2 КХП), но оставшихся 3 КХП недостаточно чтобы изгнать жутка с 4 КХП.

Проверки Изгнания

Изгнание нежити является сверхприродной способностью жреца, которую он способен выполнять как стандартное действие. Оно не провоцирует благоприятную атаку. Для изгнания нежити вы обязаны иметь при себе священный символ. Изгнание принимается как атака.

Количество Раз в День: Вы способны провести следующее количество раз изгнания нежити в день – 3+модификатор вашего Обаяния. Это число можно повысить отличительной чертой Сверх-Изгнание (стр. 89).

Диапазон: Вы изгоняете ближайших к вам мертвецов в первую очередь, и не можете изгнать мертвеца находящегося в более чем 18 метрах от вас, или в полном укрытии относительно вас.

Проверка Изгнания: Первая вещь что вы делаете, это бросок проверки изгнания для определения насколько мощное мёртвое существо вы способны изгнать. Это проверка вашего Обаяния (1d20+ваш модификатор Обаяния). Таблица 8-16: Изгнание Нежити указывает вам Кубик Хит-Поинтов наиболее мощного мёртвого существа, которого вы поразили, относительно вашего уровня. С указанной попыткой изгнания, вы не можете изгнать нежить, чья КХП превышает результат в этой таблице.

Повреждение от Изгнания: Если по броску в Таблице 8-16: Изгнание Нежити, вы способны изгнать какую-нибудь нежить в пределах 18 метров от вас, бросьте для повреждения от изгнания 2d6+ваш уровень жреца+ваш модификатор Обаяния. Это указывает количество КХП нежити которое вы способны изгнать.

Если ваш показатель Обаяния средний или низкий, что возможно (но необычно), и вы выбросили меньше КХП

изгнания чем указано в таблице 8-16: Изгнание Нежити. То в таком случае у вас слишком мало силы чтобы изгнать хотя бы одно мертвое создание. К примеру, жрец 1-го уровня со средним Обаянием способен получить результат изгнания 19 (уровень жреца +3, или 4 КХП), которого достаточно, чтобы изгнать вайта, но затем при броске повреждения он получает лишь 3 – а этого не достаточно, чтобы изгнать вайта.

Вы можете пропустить уже изгнанное мёртвое существо, которое всё ещё находится в диапазоне, чтобы не растрчивать на него свою способность изгнания.

Эффект и Длительность Изгнания: Изгнанная вами нежить, старается как можно быстрее и дальше убежать от вас. Она убегает на протяжении 10 раундов (1 минуты). Если нет возможности бежать, она съёживается, приседает, это даёт +2 бонус к броскам атак против них). Однако если вы приближаетесь к ним ближе, чем на 3 метра, они выходят из состояния изгнания, и начинают нормально действовать. (Вы можете стоять ближе 3 метров к ним не нарушая эффекта. Но вы не должны появляться у них на виду). Вы можете атаковать их стрелковыми атаками (на расстоянии как минимум 3 метра), а все остальные могут атаковать нежить любыми атаками, без опасения нарушения эффекта изгнания.

Уничтожение Нежити: Если у вас в два раза больше уровней (или выше) чем Кубиков Хит-Поинтов у нежити, вы уничтожаете любую нежить которую вы способны при проверке изгнать.

Таблица 8-16: ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ

Результат Проверки Изгнания	Самая мощная поражённая Нежить (Максимальные КХП)
До 0	Уровень Жреца – 4
1–3	Уровень Жреца – 3
4–6	Уровень Жреца – 2
7–9	Уровень Жреца – 1
10–12	Уровень Жреца
13–15	Уровень Жреца + 1
16–18	Уровень Жреца + 2
19–21	Уровень Жреца + 3
22+	Уровень Жреца + 4

Злые Жрецы и Нежить

Злые жрецы пропускают через себя каналы негативной энергии подчиняющей (внушающей страх) или командующей (контролирующей) нежить, вместо позитивной энергии которая изгоняет или уничтожает нежить. Злой жрец проводит такую же проверку изгнания. Нежить, которая изгоняется вместо этого подчиняется, а та, что должна быть уничтожена попадает под командование.

Подчинение: Подчиненное мёртвое существо сжимается в страхе. (+2 бонус к броскам атак против него). Эффект длится в течение 10 раундов.

Командование: Мёртвое существо попавшее под командование, находится под мысленным контролем злого жреца. Для того чтобы отдать мысленный приказ мёртвому существу, жрец проводит стандартное действие. В любое время, жрец может командовать любым количеством нежити, чьё совокупное КХП не превышает его уровень.

Он может добровольно передать командование любого контролируемого мёртвого существа или существ, кому-нибудь иному.

Альтернативно, злой жрец способен командовать одним мёртвым созданием, чьё количество Кубиков Хит-Поинтов превышает количество его уровней. Но он должен постоянно концентрироваться на контроле (как при концентрации в поддержке заклинания), и не может командовать никакими другими мертвецами в это время.

Рассеивание Изгнания: Злой жрец может пропускать канал негативной энергии для рассеивания эффекта изгнания доброго жреца. Злой жрец проводит проверку изгнания будто для подчинения нежити. Если проверка изгнания равна или превышает проверку изгнания доброго жреца при изгнании им нежити, то в таком случае, изгнание более не действует на нежить. Злой жрец проводит бросок повреждения от изгнания – $2d6 + \text{уровень жреца} + \text{модификатор Обаяния}$, чтобы определить количество КХП нежити, на которую он воздействовал таким способом (так будто он подчинил её).

Поддержка Нежити: Для усиления, злой жрец может поддерживать мёртвых существ против эффектов изгнания. Он проводит проверку изгнания так будто пытается подчинить её, но результат в Кубиках Хит-Поинтов по Таблице 8-16: Изгнание Нежити, становится эффективным КХП существа против возможного изгнания (принимается что результат превышает реальное КХП существа). Поддержка длится в течение 10 раундов.

Нейтральные Жрецы и Нежить

Нейтральный жрец (тот кто не добрый и не злой), способен или изгонять нежить, но не подчинять её, или подчинять нежить, но не изгонять её. Когда вы создаёте нейтрального жреца, определите какой эффект он будет проводить на нежить. Этот эффект он будет творить всегда. В целом, нейтральный жрец обладает способностями изгнания или как добрый жрец, или как злой. Некоторые из богов предопределяют эффект который производят нейтральные жрецы на нежить.

Но, даже будучи нейтральным, пропускание жрецом позитивной энергии является добрым деянием, а негативной злым.

Паладины и Нежить

Паладины способны изгонять нежить будто они жрецы на два уровня ниже от своего фактического уровня. Это означает что паладин не способен изгонять нежить до тех пор, пока он не достигнет 3-го уровня, с этого момента он будет изгонять нежить как жрец 1-го уровня.

Джозан удерживая
свой символ
Пелора, изгоняет
группу упырей



Иные Применения Энергии

Позитивную и негативную энергию можно использовать и в иных целях помимо изгнания нежити. К примеру святое место может охраняться волшебной дверью, которая может быть открыта любым добрым жрецом который проведёт проверку достаточно высокую чтобы изгнать нежить с 3 КХП, и которая повредит злого жреца который попытается сделать ту же проверку.

НЕВОООРУЖЁННЫЕ АТАКИ

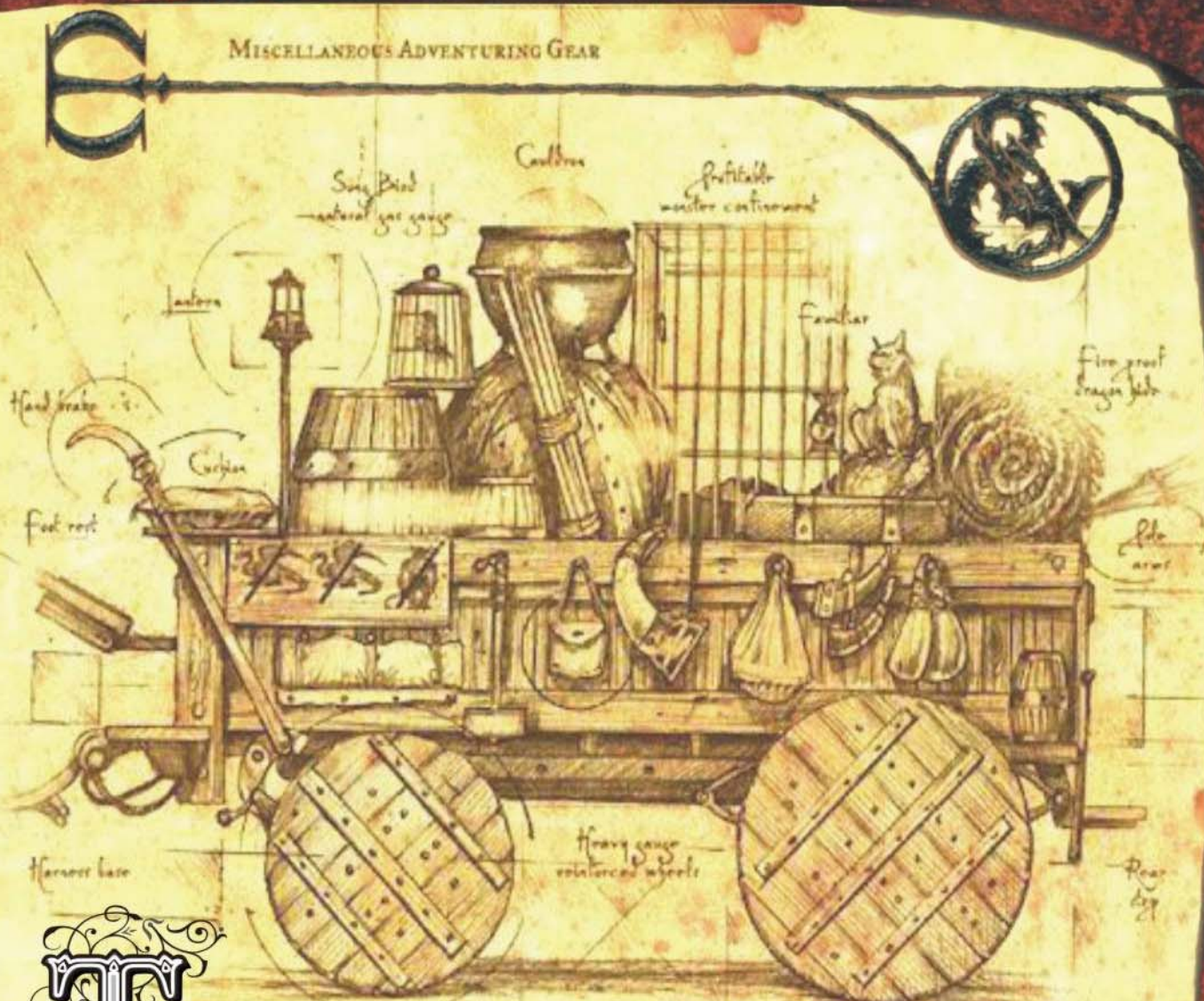
Нанесение повреждение пинками, кулаками, тычками и удары головой принимаются как атаки оружием за исключением нижеследующего:

Благоприятные Атаки: Невооруженная атака провоцирует благоприятную атаку со стороны противника, принимается что он вооружён. Благоприятная атака проводится до вашей атаки. Невооружённая атака не провоцирует благоприятные атаки от других врагов, как это происходит при стрельбе из луков, и не провоцирует благоприятную атаку со стороны невооружённого противника. Вы провоцируете атаку, так как ваше тело при проведении вами атаки слишком близко приближается к врагу.

«Вооружённые» Невооружённые Атаки: Иногда невооружённые атаки персонажа или существа принимаются за вооружённые. Вооружёнными считаются атаки монаха с чертой Улучшенный Невооружённый Удар (стр. 91), заклинатель проводящий касательную атаку заклинанием, а также существо с когтями, клыками и подобным природным физическим оружием. Отметьте себе, что существо принимается как вооружённое, как для нападения, так и для защиты. Монах не только не провоцирует благоприятной атаки при нападении на вооружённого противника, но и также проводит благоприятную атаку против вас, если вы атакуете его невооружённым ударом.

Повреждение от Невооружённого Удара: Невооружённый удар Среднего по размеру существа причиняет 1d3 повреждений (с вашим модификатором Силы как обычно). Маленький персонаж невооружённым ударом причиняет 1d2 пункта повреждений. Все повреждения являются временными. Невооружённые удары принимаются как легковесное оружие (при определении штрафов при сражении с оружием в каждой руке, и т.д.).

Нанесение Обычного Повреждения: Вы можете указать перед атакой, что ваш невооружённый удар будет наносить обычное повреждение, но при этом вы переносите -4 штраф к броску атаки, так как для причинения обычного повреждения вам необходимо поразить уязвимое место противника.



Тордек Джозан, Лидда, и Мйали готовятся организовать экспедицию в горы, дорога нарисована на старой карте, которую им удалось раздобыть в заброшенном храме. Они проехали верхом на лошадях по пустошам, обнаружили пещеру обозначенную на карте, пробрались в тёмные камеры, которых не касался ни один луч света. Там они столкнулись с необычными и страшными существами, а также обнаружили драгоценные камни, золото и магические предметы. Когда они перенесли слишком много повреждений, и потратил практически все заклинания, дальнейшее продвижение в пещеру казалось слишком опасным, да найденное сокровище сказывалось на общей нагрузке команды, они вернулись на поверхность, под солнечные лучи, сели верхом на своих скакунов и поехали обратно. В дальнейшем, они разделят поровну собранное сокровище, включая магический щит, который очень понравился как Джозану так и Тордеку. Каждый из авантюристов поразмыслил, о том что они познали в ходе своего приключения, осознали что каждый из вызовов с которым они столкнулись сделали их гораздо сильнее, как индивидуально, так и командой в целом.

В этой главе раскрываются основы и принципы переносимой ёмкости и перенагрузки персонажей, передвижение по местности и через места будущих приключений, исследования, сокровища и опыт.

ПЕРЕНОСИМАЯ ЁМКОСТЬ

Правила перенагрузки определяют то насколько замедляют персонажа его доспехи и снаряжение. Перенагрузка разделяется на две части: перенагрузка по доспехам, и перенагрузка в целом.

Перенагрузка по Доспехам: Ваш доспех (как указано в Таблице 7-5: Доспехи) для определения вашего максимального бонуса Ловкости к КД, ваш штраф к проверкам из-за доспеха, ваша скорость, и насколько быстро вы будете способны бежать.

Вам необходимо знать, ваш персонаж слишком ослаблен, или же у него слишком большое количество снаряжения. Дополнительное снаряжение переносимое персонажем, такое как меч, верёвка, не будет замедлять персонажа более чем это делают его доспехи.

Если ваш персонаж слабый или перенагружен, вам необходимо рассчитать перенагрузку в вашем весе. Это необходимо выполнить когда ваш персонаж пытается нести какой-то тяжёлый предмет, как например сундук с сокровищами.

Вес: Для того чтобы вам определить тяжёлый или вес всего снаряжения вашего персонажа (больше чем замедляет вас носимый вами доспех), вам необходимо посчитать вес вашего снаряжения, оружия и доспехов, а затем просуммировать полученные числа. Сравните полученное число с возможным переносимым весом Силы вашего персонажа в Таблице 9-1: Переносимая Ёмкость. В зависимости от полученного веса, у вас может быть лёгкая, средняя и тяжёлая нагрузка. Как и доспехи, перенагрузка может ограничивать ваш максимальный бонус к КД, штраф к проверкам (как и штраф проверки из-за доспехов), скорость и бег, все числа отображены в Таблице 9-2: Переносимые Нагрузки. Если вашего персонажа лёгкая нагрузка, то он не перегружен.

Если вы одеты в доспехи, то используйте более худший показатель (от доспеха или от веса снаряжения) для каждой категории. Эти штрафы не суммируемы.

К примеру, дварф Тордек одет в чешуйчатую кольчугу. Как указано в Таблице 7-5: Доспехи, его максимальный бонус в КД по Ловкости снижается до +3, он получает -4 штраф к проверкам из-за доспехов, его скорость снижается до 4,5м. Совокупный вес его снаряжения, включая доспехи, составляет 32,18 кг. С показателем Силы 15, его максимально возможной нагрузкой является 90,0 кг. Средняя нагрузка 30,15 кг., а тяжёлая 60,3 кг. и выше, на данный момент у него средняя нагрузка. Смотри в строку средней нагрузки Таблицы 9-2: Переносимая нагрузка, Митя отмечает, что эти показатели неплохие, и лучше чем те, что у Торде-

ка за ношение чешуйчатой кольчуги, поэтому он не переносит дополнительные штрафы за перегрузку.

У Мйали Сила 10, у неё 12,6 кг. снаряжения. Её лёгкая нагрузка 14,85, поэтому она идёт при лёгкой нагрузке (без штрафов). Она находит 500 золотых монет (вес 4,5 кг.) и добавляет к своему снаряжению, теперь у неё средняя нагрузка. Из-за этого её скорость снижается с 9 метров до 6 метров, у неё -3 штраф к проверкам, и её максимальный бонус к КД в Ловкости +3 (впрочем, её максимальный бонус является таковым, поэтому она не меняет свой КД).

Вскоре, в сражении Мйали от удара потеряла сознание, и Тордек хочет вынести из подземелья. Она весит 46,8 кг, а её снаряжение 12,6 кг. (или 17,1 кг. вместе с золотом), поэтому Тордек не может взять всё вместе. (Он превысит своё ограничение в весе 90,0 кг.). Джозан берёт её снаряжение (и золото), Тордек тянет Мйали на своих плечах, и теперь несёт нагрузку 78,98 кг. Он может это делать, но для него это тяжёлая нагрузка. Его максимальный бонус в КД по Ловкости снижается до +1, штраф проверки снижается с -4 (штраф чешуйчатого доспеха), до -6 (штраф за тяжёлую нагрузку), теперь он может бежать с х3 скоростью, а не с х4.

Подъём и Перетаскивание: Персонаж способен приподнять свою максимальную нагрузку над своей головой.

Персонаж может приподнять над землёй двойной вес максимальной нагрузки, но он может только неуверенно идти с ней. В таком случае он полностью перегружен, персонаж теряет все бонусы по Ловкости к КД, и может передвигаться лишь 1,5 метра в раунд (полнораундовое действие).

В целом, персонаж способен толкать или перетаскивать с места, пятикратный вес своей максимальной нагрузки. Благоприятные условия (гладкая поверхность, перетаскивание скользкого объекта) могут удваивать это число, плохие (жесткая, неровная почва, толкание объекта с сучками и выступами) могут снижать наполнину или больше.

Большие и Маленькие Существа: Показатели в Таблице 9-1: Переносимая Ёмкость рассчитана на персонажей Среднего

ТАБЛИЦА 9-1: ПЕРЕНОСИМАЯ ЁМКОСТЬ

Сила	Лёгкая Нагрузка	Средняя Нагрузка	Тяжелая Нагрузка
Сила 1	до 1,39 кг.	1,4–2,7 кг.	2,8–4,5 кг.
Сила 2	до 2,7 кг.	2,8–5,9 кг.	6,0–9,0 кг.
Сила 3	до 4,5 кг.	4,6–9,0 кг.	9,1–13,5 кг.
Сила 4	до 5,9 кг.	6,0–11,7 кг.	11,8–18,0 кг.
Сила 5	до 7,2 кг.	7,3–14,9 кг.	15,0–22,5 кг.
Сила 6	до 9,0 кг.	9,1–18,0 кг.	18,1–27,0 кг.
Сила 7	до 10,4 кг.	10,5–20,7 кг.	20,8–31,5 кг.
Сила 8	до 11,7 кг.	11,8–23,9 кг.	24,0–36,0 кг.
Сила 9	до 13, 5 кг.	13,6–27,0 кг.	27,1–40,5 кг.
Сила 10	до 14,9 кг.	15,0–29,7 кг.	29,8–45,0 кг.
Сила 11	до 15,8 кг.	15,9–34,2 кг.	34,3–51,8 кг.
Сила 12	до 19,4 кг.	19,5–38,7 кг.	38,8–58,5 кг.
Сила 13	до 22,5 кг.	22,6–45,0 кг.	45,1–67,5 кг.
Сила 14	до 26,1 кг.	26,2–52,2 кг.	52,3–78,8 кг.
Сила 15	до 29,7 кг.	29,8–59,9 кг.	60,0–90,0 кг.
Сила 16	до 34,2 кг.	34,3–68,9 кг.	69,0–103,5 кг.
Сила 17	до 38,7 кг.	38,8–77,9 кг.	78,0–117,0 кг.
Сила 18	до 45,0 кг.	45,1–90,0 кг.	90,1–135,0 кг.
Сила 19	до 52,2 кг.	52,3–104,9 кг.	105,0–157,5 кг.
Сила 20	до 59,9 кг.	60,0–119,7 кг.	119,8–180,0 кг.
Сила 21	до 68,9 кг.	69,0–137,7 кг.	137,8–207,0 кг.
Сила 22	до 77,9 кг.	78,0–155,7 кг.	155,8–234,0 кг.
Сила 23	до 90,0 кг.	90,1–180,0 кг.	180,1–270,0 кг.
Сила 24	до 104,9 кг.	105,0–209,7 кг.	209,8–315,0 кг.
Сила 25	до 119,7 кг.	119,8–239,9 кг.	240,0–360,0 кг.
Сила 26	до 137,7 кг.	137,8–275,9 кг.	276,0–414,0 кг.
Сила 27	до 155,7 кг.	155,8–311,9 кг.	312,0–468,0 кг.
Сила 28	до 180,0 кг.	180,1–360,0 кг.	360,1–540,0 кг.
Сила 29	до 209,7 кг.	209,8–419,9 кг.	420,0–630,0 кг.
+10 Сила	х 4	х 4	х 4

ТАБЛИЦА 9-2: ПЕРЕНОСИМАЯ НАГРУЗКА

Нагрузка	Макс. Ловк.	Штраф Проверки	Скорость		
			(9 м.)	(6 м.)	Бег
Средняя	+3	-3	6 м.	4,5 м.	х 4
Тяжёлая	+1	-6	6 м.	4,5 м.	х 3

Размера. Но большие в размере существа могут из-за своего размера нести больше вес: Большой (х2), Огромный (х4), Гигантский (х8), и Колоссальный (х16). Маленькие же персонажи могут нести меньшее количество веса: Маленький (3/4), Крошечный (1/2), Миниатюрный (1/4), и Мелкий (1/8). Также, человеку с повышенной магическим способом Силой, равной силе великаны, понадобится больше времени на поднятие некоторых предметов скажем, лошади или булыжника, которые может легко поднять великан.

К примеру эльфийка Мйали с Силой 10, может поднять до 45 кг., а халфлинг Лидда с Силой 10, может поднять только 33,75 кг.

Потрясающая Сила: Для показателей Силы не указанных здесь, можно определять следующим способом. Найдите показатель Силы, между 20 и 29 у которой тот же конечный показатель Силы. Умножьте число на 4 если Сила в пределах 30-ти, на 16 если в 40-ка, 64 в пределах 70-ти и т.д. К примеру, облачный великан с Силой 35, может нести в четыре раза больше вес, чем персонаж с Силой 25, или 1440 кг., умножить на восемь, так как великан размера Гигантский, и конечное число 11,520 кг.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Персонажи проводят большую часть времени перемещаясь с одного места до другого. Если вашему персонажу необходимо достигнуть башни зла, возможно, он выберет идти по дороге, наймет лодку, чтобы подплыть к ней по реке, или проехать через пересечённую местность на лошади. Он может взобраться на дерево чтобы лучше рассмотреть окружающую местность, прикинуть высоту гор, или брод в реке.

МП решает, где будет протекать игровая сессия, поэтому лишь он принимает решение, когда перемещение настолько важно, что его необходимо просчитать. Во время повседневных сцен, вы обычно не забываете себе голову мыслями относительно скорости вашего перемещения.

Если ваш персонаж пришёл в новый город, и хочет ознакомиться с новым местом, никто не знает сколько времени может занять ознакомление: раунды, минуты, часы.

Есть три типа измерения передвижения в игре:

- **Тактическое**, для боя, измеряется в метрах за раунд.
- **Обычное**, для исследования местности, измеряется в метрах за минуту.
- **В путешествии**, для достижения различных мест, измеряется в километрах за час или день.

Режимы Передвижения: Передвигаясь в различных измерениях, существа обычно могут идти, идти ускоренно, или бежать.

Ходьба: Это перемещение персонажем не спеша, но стабильно, со скоростью до 5 км. Для не перегруженного человека.

Ускоренная Ходьба: Это такое передвижение, когда не перегруженный человек способен покрывать до 6,5 км. в час. Удвоенное действие передвижения, отображается как ускоренная ходьба.

Бег (х3): Передвижение с тройной базовой скоростью, это максимальный бег для персонажа облаченного в тяжёлые доспехи. Так может передвигаться человек в полных латных доспехах, его скорость 6,5 км.

Бег (х4): Передвижение с учетверённой базовой скоростью, это максимальный бег для персонажа в лёгком, среднем доспехах, или не экипированном в доспехи. Так может передвигаться не перегруженный человек покрывая до 13 км. за час, или 10 км. человек в кольчуге.

Затрудненное Передвижение: Препятствия, плохая поверхность для перемещения, или плохая видимость, могут затруднять передвижение. МП определяет категорию этих специфических условий (смотри Таблица 9-4: Затруднённое Передвижение). Когда передвижение затруднено, умножьте стандартное передвижение на штраф (дробь) для определения пройденного расстояния. К примеру, персонаж, обычная скорость которого составляет 12 метров, с двойным передвижением (ускоренно) может передвигаться по густым зарослям лишь со скоростью 9м.

Если более чем одно условие влияет на перемещение, умножьте базовое перемещение на все штрафы в перемещении, и лишь затем применяйте. К примеру, персонаж который способен обычно покрыть дистанцию в 18 метров с двойным передвижением (ускоренно), может передвигаться лишь со скоростью 4,5 метра через густую растительность в тумане (снижено до 1/4 от базового перемещения).

ТАБЛИЦА 9-3: ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И РАССТОЯНИЕ

	Скорость			
	4,5 метра	6 метров	9 метров	12 метров
Один Раунд (Тактическое)				
Ходьба	4,5 м.	6,0 м.	9,0 м.	12,0 м.
Ускоренно	9,0 м.	12,0 м.	18,0 м.	24,0 м.
Бег (х 3)	13,5 м.	18,0 м.	27,0 м.	36,0 м.
Бег (х 4)	18,0 м.	24,0 м.	36,0 м.	48,0 м.
Одна Минута (Обычное)				
Ходьба	45,0 м.	60,0 м.	90,0 м.	120,0 м.
Ускоренно	90,0 м.	120,0 м.	180,0 м.	240,0 м.
Бег (х 3)	135,0 м.	180,0 м.	270,0 м.	360,0 м.
Бег (х 4)	180,0 м.	240,0 м.	360,0 м.	480,0 м.
Один Час (Путешествие)				
Ходьба	2,5 км.	3,3 км.	5,0 км.	6,6 км.
Ускоренно	4,8 км.	6,6 км.	10,0 км.	12,8 км.
Бег	—	—	—	—
Один День (Путешествие)				
Ходьба	20,0 км.	26,4 км.	40,0 км.	52,8 км.
Ускоренно	—	—	—	—
Бег	—	—	—	—

ТАБЛИЦА 9-4: ЗАТРУДНЕННОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Условие	Пример	Штраф Передвижения
Преграда	Средняя	Заросли х 3/4
	Сильная	Густые заросли х 1/2
Поверхность	Плохая	Крутой спуск или грязь х 1/2
	Очень Плохая	Глубокий Снег х 1/4
	Плохая Видимость	Темнота или Туман х 1/2

ТАКТИЧЕСКОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Применяйте тактическое передвижение в бою, как написано в Главе 8: Сражение. Обычно, в течении боя, персонажи не ходят. Они либо ускоренно перемещаются, либо бегают. Персонаж перемещающийся в раунде, и ещё выполняющий какое-то действие, как атака или активирование магии, ускоренно перемещаться в течении раунда, а выполнение другого действия вторая половина раунда.

ОБЫЧНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Персонажи исследующие территорию, применяйте обычное передвижение, оно измеряется в минутах.

Ходьба: Персонаж может ходить со своей обычной скоростью безо всяких проблем.

Ускоренно: Персонаж может ходить со своей обычной скоростью безо всяких проблем. Смотри Передвижение в Путешествии, для измерения за часы передвижения.

Бег: Персонаж с показателем Телосложения 9 и выше, может спокойно, без осложнений пробежать. В целом, персонаж может пробежать минуту или две, а затем сделать остановку на минуту чтобы отдышаться (смотри Бег, стр. 137).

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В ПУТЕШЕСТВИИ

Используя это передвижение, персонажи способны покрывать большие расстояния. Передвижение в путешествии измеряется в часах или днях. День представляет из себя — 8 часовая день передвижения. При передвижении по воде на вёслах — день 10 часов гребли. На парусном корабле 24 часа.

Ходьба: Вы можете без проблем идти в течение 8 часов. Если вы хотите идти дольше, чем обычно (смотри Ускоренный Марш ниже).

Ускоренно: В течение часа, вы способны без проблем ускоренно передвигаться. За второй час ускоренного передвижения между двумя отдыхами, вы переносите 1 пункт временного передвижения, за каждый последующий час удвоенное за предыдущий час перемещения.

Бег: Вы не можете бежать длительный период времени. Попытки бега и отдыха, действуют по тому же принципу, что и в ускоренном перемещении.

Местность: Местность по которой вы перемещаетесь, очень существенно влияет на дистанцию которую вы способны преодолеть за час или день (смотри Таблицу 9-5: Местность и Передвижение в Путешествии). Самое быстрое передвижение

по хорошо сделанной дороге или тракту, и менее быстрое по пересечённой местности.

Ускоренный Марш: В день вы способны спокойно идти по 8 часов в сутки. Остальную часть дневного времени вы проводите в отдыхе, подготовке лагеря, принятии пищи.

Вы можете проходить в сутки более чем 8 часов применяя ускоренный марш. За каждый час ходьбы в ускоренном марше после 8 часов передвижения вы проходите проверку Телосложения (КС 10+1 за каждый дополнительный час). Если проверка неудачна, вы переносите 1дб пунктов временного передвижения. Вы не можете восстановить это передвижение пока не остановитесь и отдохнёте как минимум 4 часа. Вполне возможно, что ваш персонаж может маршировать до бессознательно состояния, хотя это будет затем весьма плачевно.

Передвижение Верхов: Лошадь несущая всадника способна передвигаться ускоренно. Но передвижение которое она переносит не временное, а обычное. Вы также можете применять ускоренный марш, но проверки Телосложения автоматически проваливаются, и опять же, повреждения не временные, а обычные.

Смотри Таблицу 9-6: Скакуны и Средства Передвижения для скорости верхом, и скорости повозок которые тянут животные.

Передвижение По Воде: Смотри Таблицу 9-6: Скакуны и Средства Передвижения для определения скорости водных устройств.

ОБСЛЕДОВАНИЕ

Искатели приключений проводят немало времени исследуя тёмные пещеры, проклятые руины, катакомбы, и другие опасные и забытые места. Предварительная подготовка, ока-

ТАБЛИЦА 9-5: МЕСТНОСТЬ И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В

Поверхность	Магистраль	Дорога	Путешествии
			Пересечённая
Лука	х 1	х 1	х 1
Кустарники, мелкие холмы	х 1	х 1	х 3/4
Лес	х 1	х 1	х 1/2
Джунгли	х 1	х 3/4	х 1/4
Болото	х 1	х 3/4	х 1/2
Холмы	х 1	х 3/4	х 1/2
Горы	х 3/4	х 1/2	х 1/4
Пустыня (песок)	х 1	—	х 1/2

ТАБЛИЦА 9-6: СКАКУНЫ И СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Скакун/Устройство	За час	За день
Скакун (несущий груз)		
Лёгкая лошадь, лёгкая боевая лошадь	10,0 км.	80,0 км.
Лёгкая лошадь (45,1–135 кг.)	6,6 км.	52,8 км.
Лёгкая боевая лошадь (60,3–180 кг.)	6,6 км.	52,8 км.
Тяжёлая Лошадь	8,0 км.	64,0 км.
Тяжёлая Лошадь (60,3–180 кг.)	5,8 км.	46,4 км.
Тяжёлая Боевая Лошадь	6,6 км.	52,8 км.
Тяжёлая Боевая Лошадь (78,3–234 кг.)	5,0 км.	40,0 км.
Пони или Боевое Пони	6,6 км.	52,8 км.
Пони (19,8–58,5 кг.)	5,0 км.	40,0 км.
Боевое Пони (22,95–67,5 кг.)	5,0 км.	40,0 км.
Осёл или Мул	5,0 км.	40,0 км.
Мул (42,3–126 кг.)	3,3 км.	26,4 км.
Телга, повозка или карета	3,3 км.	26,4 км.
Корабль		
Плот или баржа (шесть или буксир)*	0,8 км.	8,0 км.
Плоскодонная лодка (на вёслах)*	1,6 км.	16,0 км.
Весельная шлюпка	2,5 км.	24,0 км.
Корабль (парусный)	3,3 км.	76,8 км.
Боевой Корабль (парусн. и весельн.)	4,1 км.	99,6 км.
Вытянутый Корабль (парусн. и весельн.)	5,0 км.	120,0 км.
Галлера (парусн. и весельн.)	6,6 км.	160,0 км.

*Плоты, баржи и лодки применяются на реках и озёрах. Если плыть по течению, добавляйте скорость течения (обычно 5,0 км.) к скорости судна. Помимо гребли в течение 10 часов, судно также на плаву течения в течение 14 часов, но если кто-то им правит, поэтому добавляйте за дневное путешествие ещё 70 км. Расстояния. На этих судах невозможно гребти против мощного течения, но их могут тянуть вверх по течению вдоль берега впряжённые животные.

жется весьма полезной будущим искателям приключений, и уберёжет их от ошибок (не всех).

ПРИГОТОВЛЕНИЕ

Для своих приключений, персонажам необходимо запастись необходимыми запасами: стрелами, пищей, водой, факелами, походными одеялами, и другим материалом первой необходимости. Верёвка, цепь, ломик и другие инструменты окажутся также весьма полезными в их будущих приключениях. По возможности, приобретите стрелковое оружие для сражений, когда вы не сможете вступить в рукопашное сражение с вашим противником (или не желаете вступать в рукопашный бой). Лошади будут полезны в длительных путешествиях по поверхности, в то время как мулы и ослы будут весьма полезными при использовании руин и подземелий.

ЗРЕНИЕ И СВЕТ

Обычно, в местах, где искатели приключений находят свои приключения опасно и темно, для того чтобы видеть в темноте, персонажам необходимы источники света. Дварфы и полу-орки, обладают темновидением, но всем остальным необходим свет, для того чтобы хоть что-то увидеть. Обычно искатели приключений носят с собой факелы или фонари, у волшебников и жрецов есть заклинания способные создавать источники света. Смотри Таблицу 9-7: Источники Света, для ознакомления с их радиусом освещения, и как долго длятся их освещение.

Персонажи с хорошим зрением при плохой освещённости (гномы, пол-эльфы, эльфы) могут видеть предметы, объекты, в два раза дальше чем персонажи с обычным зрением. Персонажи с темновидением (дварфы и полу-орки), хорошо видят как притененные места, так и тёмные места, но ограничены зоной в 18 метров.

ПОРЯДОК ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Персонажам, внутри своей группы, необходимо разработать порядок передвижения. Порядок передвижения – позиции персонажей относительно друг друга во время передвижения (к примеру, кто впереди, кто за ним, кто следующий). Если в игре вы применяете фигурки, расставьте их на столе для воплощения относительного расположения персонажей. Группа может посещать разные места, попадать в разные ситуации (ранение персонажа), вы вольны изменять порядок передвижения своей группы в зависимости от ситуации.

КАК ИГРОКИ МОГУТ ПОМОЧЬ СЕБЕ

Здесь приведено несколько возможных способов, благодаря которым вы сделаете игру более плавной.

Ведение Карты: Кто-то должен вести карту исследованной местности, чтобы вы знали, где вы были, а где нет. Ответственность за ведение карты могут нести несколько человек, в том случае, если несколько человек желают заниматься картографированием, но, как правило, картографом в течение одной игровой сессии должен быть один и тот же человек.

Карта очень полезна и очень важна, когда персонаж находится в подземелье – условия с множеством коридоров, дверей, комнат, где практически невозможно безошибочно перемещаться, не отмечая посещённые части.

Для создания карты, необходим чистый лист бумаги (лучше в клетку) и наносить план этажа, с вновь открываемыми вами помещениями, которые описывает вам Мастер Подземелий. К примеру, когда персонажи входят в новое помещение, МП может сказать, «Открывшаяся перед вами на востоке дверь, вырисовывает перед вами комнату, шириной 7,5 метров, и длиной 9 метров. В центре западной стены расположена дверь, вы также видите две других двери: одна на северной, практически в углу с восточной стеной, и одна на восточной стене, где на 1,5 метра южнее от центра. Или, для более лёгкого нанесения изображения, МП может произнести информацию следующим образом: «С северной стороны двери, стена уходит на две клетки на север, на шесть клеток на восток, пять клеток на юг и на северной стене вновь подходит к двери. На шестой клетке северной стены, и четвертой клетке восточной, есть двери.

ТАБЛИЦА 9-7: Источники Света

Предмет	Освещение	Длительность
Свеча	1,5 м.	1 час.
Лампа, обычная	4,5 м.	6 час./пол-литра
Фонарь, бычий глаз	18,0 м. конус*	6 час./пол-литра
Фонарь, козырьковый	9,0 м.	6 час./пол-литра
Солнечный Жезл	9,0 м.	6 часов.
Факел	6,0 м.	1 час.

Заклинание	Освещение	Длительность
<i>Продолжительное Пламя</i>	6,0 м.	Постоянно
<i>Танцующие Огоньки</i> (факел)	6,0 м. (каждый)	1 минута
<i>Дневной Свет</i>	18,0 м.	30 минут
<i>Свет</i>	6,0 м.	10 минут

*Длина конуса 18 метров, ширина 6 метров в дальнем конце

Передвигаясь определённым строем, плотные персонажи, как-то, варвары, воины и паладины, обычно идут впереди. Маги, чародеи и барды, обычно в середине группы или позади, где более защищены от атак. Жрецы и друиды хороши в прикрытии тыла. Они достаточно прочные, для того чтобы устоять перед атаками с тыла, а также они очень важны как лечащее звено команды, поэтому слишком рискованно выставлять их на переднюю линию. Воры, монахи и рейнджеры могут выполнять роль скрытных разведчиков группы, но, и им следует быть осторожными, чтобы слишком не удалится от основного ядра группы.

Если персонажи передвигаются рядом друг с другом, они могут защищать друг друга, но в таком случае они более уязвимы к заклинаниям, поэтому им изредка придется распродоточиваться.

ОПЫТ И УРОВНИ

Очки опыта (Оп) отображают количество изученной информации вашим персонажем, и то, как он или она развились в своей собственной силе, могуществе. Ваш персонаж приобретает новый Оп побеждая разных чудовищ, а также других противников. В конце каждого приключения МП rozdает Оп персонажам, основываясь на их участии и эффективности. От приключения к приключению, персонажи накапливают опыт. Когда персонаж набирает достаточно опыта, он переходит на новый уровень (смотри Таблицу 3-2: Опыт и Преимущества Зависящие от Уровня, стр. 22).

Записки группы: Всегда очень важно записывать информацию: имена НИП'ов, с которыми встречалась группа, сокровища полученные группой, секреты, которые узнали персонажи, и т.д. Мастер Подземелий способен отслеживать всю эту информацию и для себя, но и вам будет весьма полезно вести беглые записи и факты, которые смогут понадобиться вам позже, а также, что немаловажно, это предотвратит ваши постоянные вопросы к Мастеру Подземелий, «А как звали того старика, что мы встретили в лесу на прошлой неделе?» вы сможете использовать данную информацию для связки между собой двух, кажущихся непохожими, звеньев информации – с помощью своих записей вы способны осмотреть прошедшее, и вспомнить, что у старика на руке было родимое пятно (которое вы заметили когда встретились с ним в первый раз), такое же, о котором вам сказали что это признак по которому можно найти давно потерявшегося наследника трона (информацию, которую вы только узнали).

Записи Персонажа: Вы должны отслеживать свои хит-поинты, заклинания, и другую информацию о вашем персонаже, которая изменяется во время игры на черновых бумажках. Между игровыми сессиями, если захотите вы можете занести эту информацию в игровую карточку – но не суетитесь по поводу постоянного изменения данных в карточке. К примеру, будет громоздко (и возможно испортит вашу карточку), если вы будете постоянно стирать текущие хит-поинты вашего персонажа, и записывать каждый раз новые, как только он перенесёт новые повреждения, проще отмечать на черновом листке.

Продвижение в Уровне: Когда общее количество очков опыта вашего персонажа достигнет необходимого минимума в Оп он переходит на новый, более высокий уровень (смотри Таблицу 3-2: Опыт и Преимущества Зависящие от Уровня, стр. 22). К примеру, для того чтобы перейти на второй уровень, Тордеку необходимо набрать 1000 и более Оп. После того, как он наберёт 3000 Оп, он станет персонажем 3-го уровня. Продвигаясь вверх, персонаж приобретает всё новые и новые преимущества (смотри ниже).

За один раз, персонаж может продвинуться лишь на один уровень. Если по каким-то чрезвычайным причинам персонаж продвигается на два или более уровней за раз, вместо этого он поднимается на один уровень, и получает количество опыта, так что ему нужно 1 единица Оп, чтобы перейти на следующий опыт. К примеру Тордек, обладает 5000 Оп (не хватает 1000 Оп до 4-го уровня), он получает 6000 очков опыта, что даёт ему фактически 11000 Оп, этого достаточно чтобы продвинуться до 5-го уровня. Но вместо этого он поднимается до 4-го уровня, а по очкам опыта у него – 9999 Оп.

Тренировки и Практика: Между приключениями, игроки могут проводить время тренируясь, обучаясь или практикуя свои навыки. Эта работа укрепляет полученные ими знания в их приключениях, и позволяет им поддерживать форму. Если, по какой-то причине персонаж не способен тренироваться или практиковаться какое-то время, МП может снизить награду в Опыте, или даже понижать очки опыта персонажа.

ПРОДВИЖЕНИЕ В УРОВНЕ

У каждого класса персонажей есть своя таблица отображающая как повышаются классовые способности и черты в зависимости продвижения представителя этого класса в опыте. Если ваш персонаж продвинулся до нового уровня, вы можете провести следующие изменения:

1. Выбрать Класс: У большинства персонажей лишь один класс, и когда персонаж продвигается в уровне, он обычно получает уровень в своем классе. Если ваш персонаж желает обладать более чем одним классом, и приобрести новый, вы выбираете, в каком классе вы хотите подняться на один уровень выше. Остальной(ые) класс(ы) остаются на том же уровне. (Смотри Мультиклассовые Персонажи на стр. 56).

2. Базовый Бонус Атаки: Базовый бонус атаки для варваров, воинов, паладинов и рейнджеров, повышается на +1 на каждом уровне. У других классов базовый бонус атаки поднимается в более медленном темпе. Если бонус атаки вашего персонажа изменился, отметьте это на своей карточке персонажа.

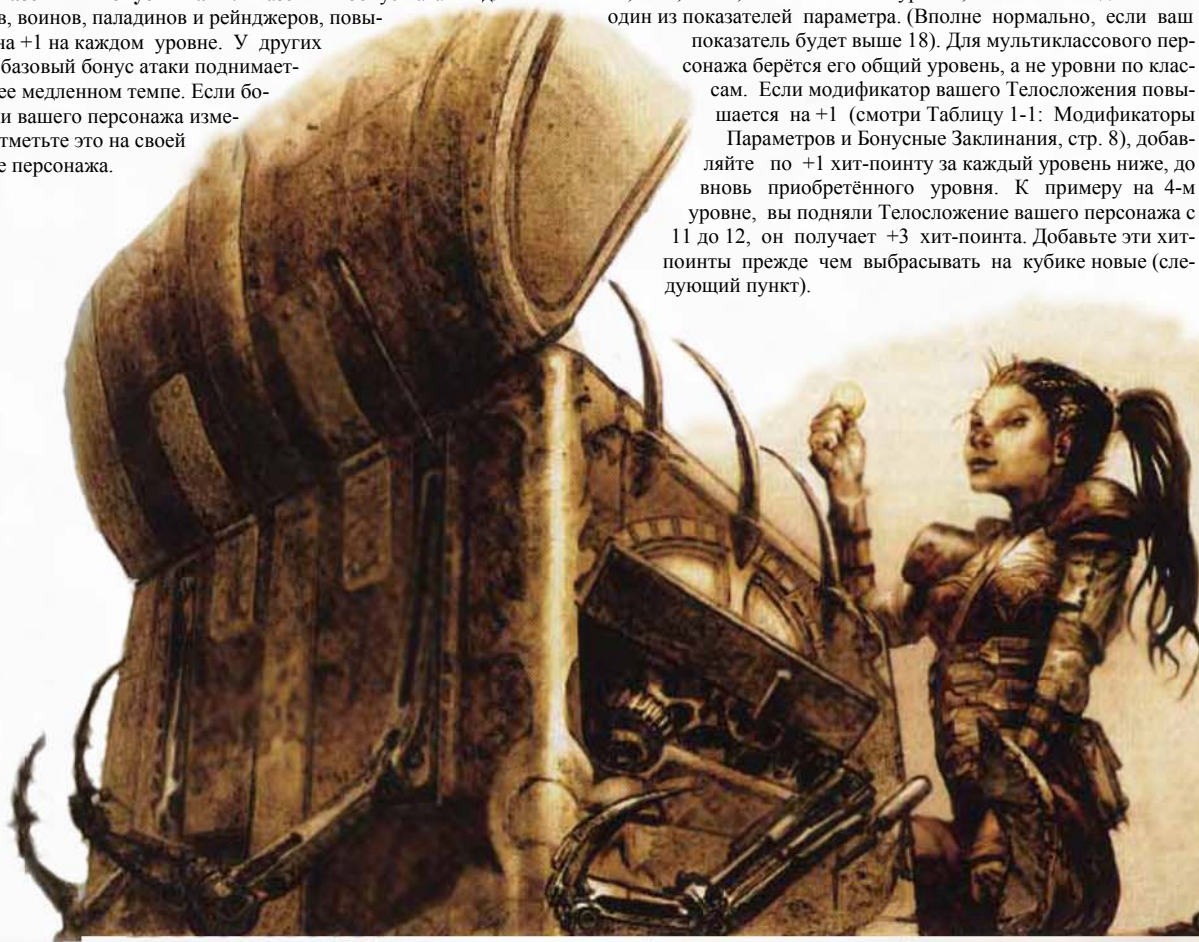
3. Бонусы Спас-бросков: Как и базовый бонус атаки, спас-броски персонажа повышаются с разной скоростью с повышением в уровне. Проверьте бонусы спас-бросков, возможно один из них поднялся на +1. некоторые из спас-бросков повышаются на каждом новом чётном уровне, а некоторые на каждом новом делимом на три.

4. Пункты Навыков: Как отмечено в описании класса, каждый персонаж на новом уровне получает какое-то количество навыков. Для навыков своего класса, за каждый пункт навыков он приобретает один ранг в навыке, максимальный ранг персонажа в таком навыке его уровень плюс 3. для навыка из смежного класса, каждый пункт навыка приобретает лишь половину ранга, а максимальный ранг в таком навыке половина числа от классового (не округляется ни вверх ни вниз). Смотри Таблицу 3-2: Опыт и Преимущества Зависящие от Уровня, стр. 22.

Если вы всегда даёте максимум на навык (вкладываете максимально возможное количество пунктов), у вас не возникнет проблемы с подсчетом максимального ранга в навыке. На каждом новом уровне вы всегда получите как минимум один пункт навыков, и можете поднять только на 1, навык с максимумом пунктов. (Если навык смежного класса, то пункт даёт пол-ранга).

Модификатор Интеллекта вашего персонажа оказывает влияние на количество получаемых пунктов навыка на каждом уровне (смотри Таблицу 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные Заклинания, стр. 8). Это правило отображает способность более интеллектуальных персонажей быстрее обучаться за одинаковый промежуток времени, чем менее интеллектуальный, для определения пунктов навыка, вы используете показатель Интеллекта персонажа на его предыдущем уровне. Если он был подвержен *слабоумию* на короткий период времени на предыдущем уровне, это не скажется на числе получаемых пунктов навыков на новом уровне. Точно также как, и ношение *ободка интеллекта*, короткое время, не даст ему дополнительных пунктов навыка. Лишь изменение Интеллекта на постоянное время (или практически на постоянное время) всего предыдущего уровня, влияет на количество пунктов навыков приобретаемых на новом уровне.

5. Показатель Параметра: Если ваш персонаж достиг 4-го, 8-го, 12-го, 16-го или 20-го уровня, вы можете поднять на 1 один из показателей параметра. (Вполне нормально, если ваш показатель будет выше 18). Для мультиклассового персонажа берётся его общий уровень, а не уровни по классам. Если модификатор вашего Телосложения повышается на +1 (смотри Таблицу 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные Заклинания, стр. 8), добавляйте по +1 хит-поинту за каждый уровень ниже, до вновь приобретённого уровня. К примеру на 4-м уровне, вы подняли Телосложение вашего персонажа с 11 до 12, он получает +3 хит-поинта. Добавьте эти хит-поинты прежде чем выбрасывать на кубике новые (следующий пункт).



Лидда рассматривает награды из открытого ею сундука с сокровищами

6. Хит-Поинты: Бросьте Кубик Хит-Поинтов (КХП), добавьте модификатор Телосложения, и добавьте полученный результат к общему количеству хит-поинтов. Если у персонажа есть штраф в Телосложении, а результат броска настолько низкий, что у вас получается 0 или ниже, в любом случае добавьте хотя бы 1 хит-поинт при переходе на новый уровень.

7. Отличительные Черты: При достижении 3-го уровня, и каждый третий затем (6-й, 9-й, 12-й, 15-й и 18-й), вы получаете одну отличительную черту на свой выбор (смотри Таблица 5-1: Отличительные Черты, стр. 85). Как и с повышением параметров, у мультиклассовых персонажей для получения новой черты, принимается их общий суммарный уровень, а не уровень класса.

8. Заклинания: Продвигаясь в уровнях, персонажи развивают свою способность в активации магии, получая возможность большего количества применения заклинаний. У каждого класса активирующего магию в таблице класса есть секция «Заклинаний в День», которая отображает как много заклинаний данного уровня, персонаж способен с активировать. Для деталей смотрите описание вашего класса в Главе 3: Классы.

9. Особенности Класса: Сверьтесь с таблицей класса в 3 Главе, чтобы определить новые способности, которые возможно способен получить персонаж. Большинство персонажей, с продвижением в уровнях, способны получить специальные атаки или спец способности.

СОКРОВИЩЕ

Когда персонажи проходят приключение, обычно у них накапливается некоторое количество серебра, золота, драгоценных камней или других сокровищ. Эти награды могут быть древними сокровищами которые они могли забрать себе, награбленное имущество злодеев, или плата какого-то нанимателя за выполнение задания.

Делёж Сокровищ: Сокровище делится на равные доли между участвующими персонажами. Некоторые персонажи могут быть более высокого уровня, или возможно кое-кто из них сделал больше в одном из приключений, чем остальные персонажи, всё же быстрее, проще и лучше будет разделить сокровище поровну.

Особые Предметы: Если драгоценные камни можно превести в золотые монеты, а монеты разделить между персонажами, некоторые из предметов не столь легко поделить. К примеру, магические предметы можно продать, но за них дадут лишь половину стоимости, поэтому возможно игрокам захочется их оставить, а не продать. Когда персонаж получает магический предмет, учитывайте половину его стоимости в доле персонажа от всего сокровища. К примеру если Джозан, Лидда, Мйали и Тордек будут делить между собой 5000 зм. и +1 большой стальной щит, группа будет учитывать этот щит как минимум в 500 зм., это грубо прикинутая половина стоимости, которую могут дать за этот щит. Так как всё сокровище стоит 5,500 зм, каждый из трёх персонажей получит по 1,375 зм, а четвёртый персонаж (возможно Тордек или Джозан) получит щит (оцененный в 500 зм) плюс 875 зм в монетах.

Если этот предмет желают получить более одного персонажа, они могут посостязаться за него. К примеру, и Джозан и Тордек хотят получить щит, они будут говорить, сколько они дадут за щит в «деньгах». Тордек выигрывает, давая 800 зм. это означает, что всё сокровище теперь оценивается в 5,800 зм. Лидда, Мйали и Джозан получат по 1,450 зм, а Тордек получает щит (800 зм), плюс 650 зм.

Персонаж может предлагать в ставке не больше своей доли во всём сокровище, если только у него не находится в наличии дополнительное собственное золото. К примеру, если у Тордека нет других сокровищ из более ранних приключений, максимум что он выставит за щит 1,250 зм, а остальные три персонажа тогда поделят 5000 зм. между собой.

Если никто из команды не желает брать такой предмет, игрокам следует продать его (за половину стоимости, как указано в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*, если они, конечно, найдут продавца), и поделить деньги поровну.

Затраты: Иногда, в приключениях игрокам приходится совершать непредвиденные затраты. Персонажу, превращённому в камень василиском, понадобится активация заклинания *разрушение колдовства*, для его применения жрецом,

последнему необходимо затратить как минимум 450 зм, для активации этого заклинания. (Смотри Таблицу 7-9: Особые и Превосходные Предметы, стр. 123. Жрец должен быть как минимум 9-го уровня, чтобы применить заклинание 5-го уровня).

Запасы Команды: Игрокам скорее всего, захочется иметь некоторый общий запас денег, чтобы приобретать предметы, которые принесут помощь всей команде, такие как *снадобье лечения* или святая вода.

Накопление Богатства: Когда вы и ваши друзья поделили сокровище, запишите свою долю в карточке персонажа. Возможно вскоре, у вас будет достаточно золота чтобы приобрести лучшее снаряжение и оружие, а быть может даже магические предметы.

ДРУГИЕ НАГРАДЫ

Существует множество других видов наград для персонажей, но, они больше зависят от их действий и стиля игрового мира, который ведёт МП. Они могут связаны с чем-то, но правила не могут чётко определить их. Появление этих наград возможно в течение нескольких игр, связанных воедино каким-нибудь сюжетом.

РЕПУТАЦИЯ

Её вы не сможете положить в банк на хранение, но множество персонажей обожают и даже стремятся к славе и известности. Некоторые из тех кто ищет репутации, может носить отличительную одежду или доспех, всегда общаются и угощают бардов, или обладать личным символом на кольце-печатке, нашивках, вымпелах, и другие формы выделения от остальных.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Когда другие слышат о персонажах, возможно они пожелают предложить свои услуги как последователи. Последователями могут быть ученики, поклонники, оруженосцы, студенты, или закадычными друзьями.

Если персонаж отстоял, оказал помощь в каком-то вопросе или проблеме, он или она благодаря этому может завоевать расположение личных последователей



Золотая монета

(реальный размер)

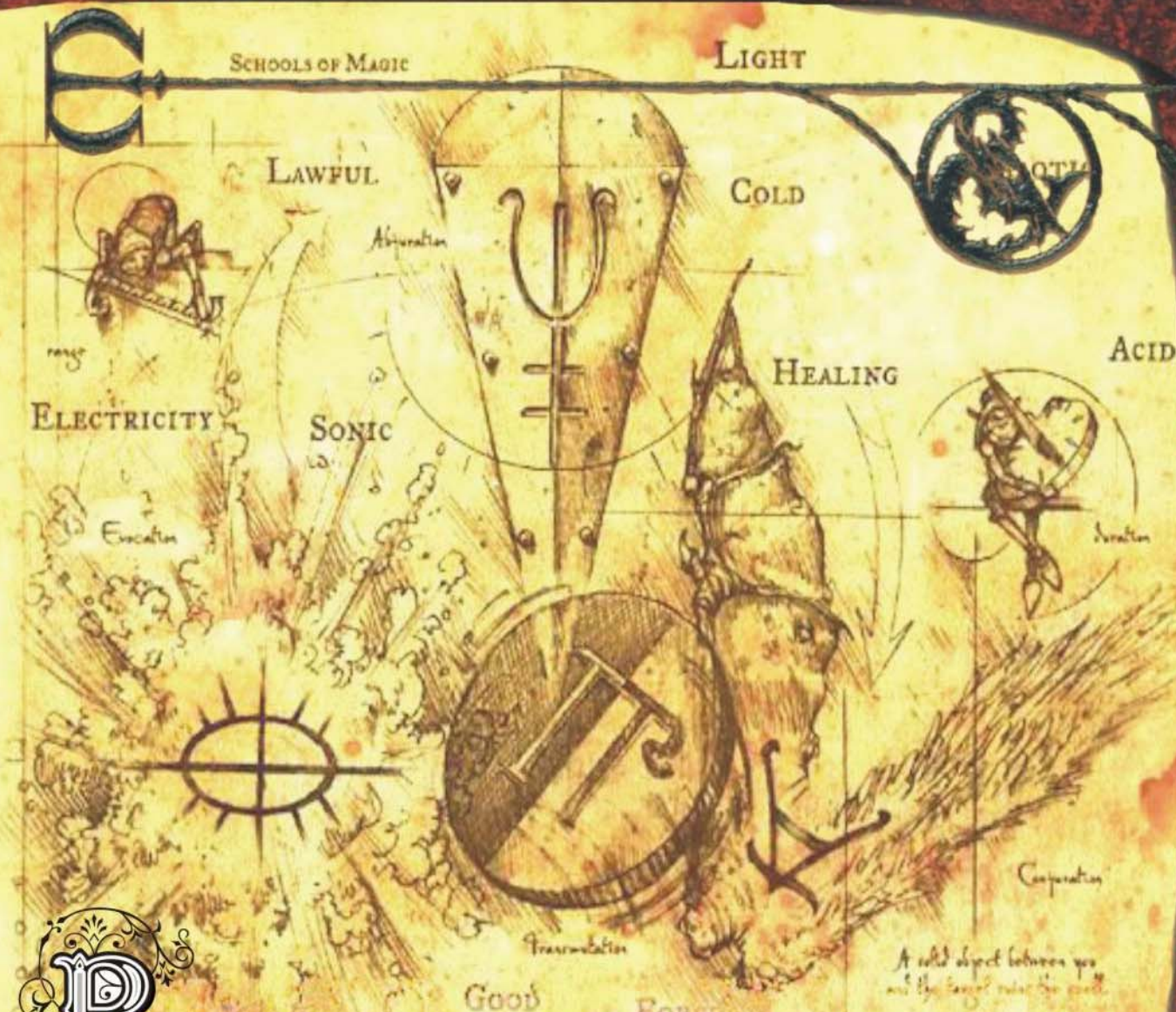
ЗЕМЛИ

Персонаж (или группа) могут получить землю благодаря силе оружия или она может быть дарована от какой-то влиятельной личности. Земля даёт возможность получать соответствующие с типом земли доходы (например налоги с урожая на пахотной земле), и даёт возможность персонажу (или группе) построить свой замок. Помимо того что он служит как база и безопасное место, замок может выполнять роль церкви, монастыря, школы магии, или какой-то другой цели, как пожелает хозяин замка.

В большинстве цивилизованных, заселённых земель, практически невозможно приобрести собственные владения (легально), без помощи какого-то дворянина или короля. Персонаж, получивший землю во владения, получает с ней также и минимальное номинальное звание. Персонажи захватившие замок какого-то мерзавца, возможно смогут распоряжаться замком, но до тех пор, пока не объявится истинный владелец (ну естественно, что он не тот мерзавец), который может наградить персонажей.

ТИТУЛ И УВАЖЕНИЕ

Верховные жрецы, дворяне и короли, очень часто прибегают к услугам могущественных персонажей даруя им титулы. Эти награды часто сопровождаются вместе с золотом или землями, членством в элитных орденах, группах, или медалями, именными кольцами, диадемами и иными отличительными предметами.



Решая отправиться в опасное путешествие со своими товарищами, Мйали, теперь опытная волшебница, просиживает днями в рабочем кабинете над своей книгой заклинаний. В первую очередь она полностью её перелистывает, от начала и до конца, выбирая при этом заклинания, которые по её мнению пригодятся ей в пути. Когда она выберет заклинания, которые она желает (это может означать, что она может выбрать одно и то же заклинание не однократно), она медитирует над каждой страницей, где написано необходимое заклинание. Тайные волшебные символы, которые она нанесла своей рукой, покажутся бессмыслицей для любого кроме неё, они отрывают силу в её разуме. Концентрируясь она способна высвобождать при активации заготовленные заклинания. Каждое заклинание теперь связано со своим личным конечным иницирующим символом. Когда она закроет книгу, её разум будет наполнен заклинаниями, каждое из которых будет можно с активировать за короткий промежуток времени. Несколькими волшебными словами и жестами, она способна завоевать дружбу у незнакомца, исчезнуть из виду, метнуть огненный шар или трансформировать врага в лягушку.

Заклинания разделяются на два типа: жреческие и магов. Маги, чародеи и барды применяют заклинания волшебников. Жрецы, друиды, опытные паладины и рейнджеры используют жреческие заклинания. Персонажи различных классов способны по-разному изучать и заготавливать свои заклинания, но, когда приходит время их с активировать, в этом процессе заклинания очень похожи между собой.

Сквозь категории жреческих и волшебных заклинаний, ясно прослеживаются восемь школ магии. Эти школы отображают разнообразные способы эффектов заклинаний. В этой главе рассмотрены различия между восьмью школами магии. Помимо этого, вы ознакомитесь со структурой описания заклинаний тесно переплетающейся с подробным описанием работы заклинаний, объяснениями происходящего при комбинировании нескольких эффектов заклинаний, и обсужде-

нием разницы между определёнными разновидностями специальных способностей, в числе которых и магические.

АКТИВАЦИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

Барды, друиды, жрецы, маги, опытные паладины и рейнджеры, чародеи, все эти классы способны применять заклинания. Каким бы ни было это заклинание, жреческим или для мага, и как не заготавливал или не избирал бы их персонаж, процессы активации заклинаний происходят по единому пути.

КАК ДЕЙСТВУЕТ

ПРИМЕНЕНИЕ МАГИИ?

Заклинания действуют различными способами, в зависимости от типа активируемого вами заклинания, здесь приведено три основных примера.

Очарование Персоны: Тордек пытается запугать нескольких пойманных бандитов гоблинов, чтобы разузнать информацию о их лагере. В то же время, Мйали применяет заклинание *очарование персоны* на одного из них. МП бросает проверку Воли для гоблина против КС Мйали 13, КС для её заклинаний 1-го уровня, и не удачно. Мйали 1-го уровня, а значит в течение одного часа гоблин будет воспринимать её как своего хорошего друга, и она сможет получить от него информацию.

Призыв Монстра I: Когда Лидда вступила в схватку с хобгоблином, Мйали с активировала *призыв монстра I*, для вызова небесной гончей. Она может указать материализацию гончей в любом месте в пределах 7,5 метров от себя, и поэтому она указывает появление существа сзади хобгоблина, и напротив Лидды. Теперь, фланкируемый хобгоблин может получить коварную атаку со стороны Лидды, халфлинг атакует, но промахивается. Затем приходит время действия гончей (в ту же инициативу что и Мйали). В конце своего хода гончая исчезает, так как заклинание ис-

пользованное заклинателем 1-го уровня, действует всего лишь один раунд.

Пылающие Руки: Гном иллюзионист Неббин хочет применить на нескольких кобольдов *пылающие руки*, и причём хочет поразить максимум возможных существ. Он передвигается так, чтобы три существа находились в пределах 3 метров от него, но никто из них не находился рядом с ним, чтобы не перенести атаку во время активации. Он указывает направление и активирует заклинание. Полукруг волшебного огня выстреливает на 3 метра, дотягивая в свой диапазон поражения троих кобольдов. Игрок Неббин бросает кубик повреждений 1d4, чтобы определить количество повреждений от заклинания. Он выбрасывает 3. МП проводит проверку Рефлекса (КС 13 для заклинаний 1-го уровня Неббина) для каждого из кобольдов, и успешно проходит лишь в одной проверке. Двое переносят по 3 повреждения и падают на землю. Счастливчик переносит лишь половину вреда (1 пункт) и выживает.

АКТИВАЦИЯ ЗАКЛИНАНИЯ

Активация заклинания является открытым процессом, как при применении Джозаном *лечение лёгких ранений* при вылечивании некоторой части повреждений который получил Тордек, или сложным, как при попытке Джозаном прицеливания *чумой из насекомых* на слух в группу наг, скрывших себя заклинанием *глубокая тьма* и при этом стараясь избежать атак слуг троглодитов наг.

Выбор Заклинания

В первую очередь вы выбираете какое заклинание вы хотите с активировать. Друид, жрец, опытный паладин или рейнджер, маг выбирают заклинание из заранее заготовленных заклинаний ими, и которые они ещё не с активировали (Смотри Заготавливание Заклинаний Волшебником стр. 16, и Подготовка Жреческих Заклинаний стр. 16). Бард и чародей способны выбирать заклинание из известных им заклинаний, принимается что персонаж способен активировать заклинания необходимого уровня или выше.

Для активации вы должны быть способны говорить (если у заклинания есть вербальный компонент), выполнять телодвижения (при наличии соматического компонента), и манипулировать материальными компонентами или фокусировками (если таковые есть). В дополнение, при активации вы должны с концентрироваться – а в разгаре сражения очень тяжело концентрироваться. (Для деталей смотри ниже).

Если заклинание обладает несколькими версиями, вы должны указать выбранную вами версию при активации. Вам нет нужды подготавливать (или знать в случае барда или чародея) специфическую версию заклинания. К примеру, *противостоять элементам* защищает существо от атак огнём, холодом или другими формами атак. При активации вы выбираете от каких элементов будет защищать заклинание субъекта.

Как только вы с активировали заготовленное заклинание, вы не сможете активировать его до тех пор, пока не заготовите его вновь. (Если вы заготовили несколько копий одного заклинания, вы способны с активировать одну копию лишь один раз). Если вы бард или чародей, активация заклинания учитывается в ваш дневной лимит заклинаний данного уровня, но вы можете применять то же самое заклинание до тех пор, пока вы не достигните своего лимита.

Слоты Заклинаний: Различные классы персонажей в Главе 3: Классы, отображают сколько заклинаний каждого уровня способен применить в день персонаж. Вы всегда способны заполнить слоты более высоких заклинаний, заклинаниями более низкого уровня. К примеру, маг 7-го уровня имеет как минимум 1 слот для заклинаний 4-го уровня,

и два слота для заклинаний 3-го уровня (смотри Таблицу 3-14: Маг, стр.). Однако, персонаж может заучить три заклинания третьего уровня, заполнив слот заклинания более высокого уровня, более низким, 3-го. Отметьте себе, что заклинатель у которого не достаточно высокий показатель параметра для применения заклинаний, всё равно будет располагать слотами, но заполнять их будет заклинаниями более низких уровней. К примеру, маг 9-го уровня с Интеллектом 14 не может применять заклинания 5-го уровня, но может заготавливать и активировать заклинания более низкого уровня в слоте для заклинаний 5-го уровня.

Время Активации

Как стандартное действие, вы способны с активировать заклинание с временем активации в 1 действие, так, будто проводя атаку (смотри Активация Заклинания на стр. 13).

Заклинания активирующееся 1 раунд, применяется за полноразумное действие. Он начинает свой эффект перед началом вашего действия, раунд спустя после начала активации. После завершения активации, вы способны нормально действовать. Заклинание с активацией в 1 минуту, вступает в действие перед вашим ходом спустя 1 минуту после начала активации (то есть 10 непрерывных полноразумных действий активации).

Начиная активацию, вы должны просмотреть и принять все необходимые решения (диапазон, цель, зону, эффект, версию и т.д.). К примеру, при активации заклинания *призыв монстра*, вам нужно решить где появится чудовище.

Диапазон

Диапазон заклинания указывает насколько далеко от вас произойдёт его эффект, которое отмечается в строке Диапазон в каждом описании заклинания. Указывается максимально возможное расстояние от вас, а также максимальное расстояние точки начала действия заклинания. Если какая-то часть зоны действия заклинания выходит за рамки диапазона, эта зона не учитывается. Стандартные диапазоны бывают следующими:

Лично: Заклинание поражает только вас.

Касание: Для эффекта вы должны прикоснуться к существу или объекту.

Вблизи: Заклинание действует в пределах 7,5 м. от вас. Максимальный диапазон увеличивается на 1,5 м. за каждые два уровня заклинателя.

Средний: Диапазон достигает 30 м.+3 м. за каждый уровень заклинателя.

Дальний: Диапазон достигает 120 м.+12 м. за каждый уровень заклинателя.

Неограниченный: Заклинание распространяется в любую точку существующего мира или плана.

Диапазон указан в метрах: У некоторых заклинаний не стандартной категории диапазона, он чётко указан в метрах.

Прицеливание Заклинания

В зависимости от типа заклинания, вы должны делать выбор, в кого направлено заклинание, или где проявится эффект.

Цель или Цели: Некоторые заклинания, как например *очарование персоны*, имеет цель или целей. Вы применяете эти заклинания непосредственно на существ или объекты, как отмечено в самом заклинании. Вы должны быть способным видеть или касаться цели, вы должны конкретно указать на выбранную цель. К примеру, вы не можете выстрелить заклинанием *магическая стрела* (которая всегда попадает в цель) в группу бандитов с указанием поразить «предводителя». Чтобы поразить лидера вы обязаны знать его и видеть (или указать в лидера на удачу). Но, вы не должны выбирать свою цель до тех пор, пока вы не закончите активацию заклинания.

ЧТО ТАКОЕ ЗАКЛИНАНИЕ?

Заклинание – однократный магический эффект. Большинство применяющих магию персонажей – друиды, жрецы, маги, паладины и рейнджеры заранее подготавливают свои заклинания, и применяют их в необходимой ситуации. Подготовка заклинаний требует тщательного чтения книги заклинаний (для магов), или молитв, медитации (для жреческих заклинателей). В любом случае подготовка заклинаний первый шаг активации, и самая длинная её часть.

Лишь в самом конце, у заклинания для активации сохраняется инициатор. После подготовки заклинания, персонаж носит его в своей памяти, готовое к применению. Чтобы применить заклинание персонаж должен с активировать его. Активация может потребовать произнесения нескольких слов, особые жесты, особый предмет, или комбинацию этих трёх условий. Даже если большая часть заклинания была задействована заранее, во время подготовки, это финальное действия инициирования и называется «активация».

Если вы с активировали прицельное заклинание в не ту цель, так как в случае очарования персоны на собаку, заклинание не проявит эффекта.

Если цель заклинания непосредственно вы («Цель: Вы!»), вы не проводите проверку спас-броска, и не применяется проверка Устойчивости к Магии. Строки Спас-Бросок и Устойчивость к Магии изъятые для таких заклинаний.

Эффект: Некоторые заклинания, как например *призыв монстра*, создают или вызывают вещи, которые воздействуют уже на существующие вещи. Вы должны указать местоположение где проявятся эти вещи, указав на это место или сказав о нём (например так: «Чума из насекомых появится в 6 метрах от кромки тьмы где скрылись наги»). Диапазон определяет насколько далеко может проявиться эффект, но если эффект подвижен (призванное создание к примеру) он способен перемещаться вне зависимости от диапазона заклинания.

Луч: Некоторые заклинания проявляются в виде лучей, например *ослабляющий луч*. Вы прицеливаетесь заклинанием, будто прицеливаетесь со стрелкового оружия, хотя обычно вы проводите стрелковую касательную атаку, а не стандартную стрелковую атаку. Как и при стрелковом оружии, вы способны выстреливать в темноту или в невидимых существ, в надежде на попадание. Вам не обязательно видеть существо, в которое вы стремитесь попасть, как вы это применяете с прицельным заклинанием. Промежуточные существа и преграждения, всё же могут блокировать вашу зону видимости, или обеспечивать укрытием существо, по которому вы целитесь.

Если у лучевого заклинания есть длительность действия, это длительность эффекта причиняемого лучом, а не время существования самого луча.

Расширение: Некоторые эффекты, особенно облака и туманы, расширяются от точки своего появления на дистанцию указанную в заклинании. Эффект может продвигаться за углы и в зоны невидимые для вас. Очерчивайте дистанцию по непосредственно отмеченной в описании зоне, учитывая во внимание ходы эффекта заклинания. Вы должны указать точку возникновения для такого эффекта, но не должны очерчивать линию зоны эффекта (смотри ниже). Пример: *скрывающий туман*.

Зона Поражения: У некоторых заклинаний есть зона поражения. Вы указываете, где начинается заклинание, но в любом случае вы не способны проконтролировать на какие существа или объекты оно возымеет воздействие. Иногда в

заклинании указывается строго ограниченная территория, но обычно категория попадает под одну из указанных ниже категорий.

Взрыв: Как и при эффекте, вы указываете место возникновения. Заклинание взрывается в данной точке, поражая любого попавшего в его зону поражения. К примеру вы указываете перекрёсток коридоров как начальную точку заклинания *рассеивание магии*, заклинание взрывом разлетается во все четыре направления, и возможно оказывает влияние на существ которых вы не увидели, так как они стоят за углом.

Радиус взрыва указывает, насколько далеко распространяется эффекта от начальной точки.

Конус: Когда вы применяете заклинание с зоной поражения конус, конус уходит от вас в указанную вами сторону. Конус начинается непосредственно от вас, и расширяется на своём пути следования. Ширина конуса указанная в диапазоне от вас, и равна его диапазону. Его дальний конец настолько же широкий, насколько он и длинный. (Конус длиной 7,5 метров, шириной 3 м. в 3 метрах от вас, и 7,5 метров шириной в самой дальней точке конуса). Пример: Конус холода.

Существа: Некоторые заклинания воздействуют непосредственно на существ (как прицеливаемое заклинание), но они поражают существ в какой-то зоне, а не отдельных выбираемых вами существ. Зона может быть взрывом (*сон*), или конусом (*страх*), или иной формы.

Множество заклинаний поражают «живых существ», что означает всех существ за исключением механизмов и нежити. *Сон*, к примеру, поражает всех живых существ. Если вы примените *сон* на гноллов и скелетов, это заклинание проигнорирует скелеты, но его эффекту подвергнуться гноллы. Скелеты не идут в счет поражаемых существ.

Цилиндр: Как и при взрыве вы указываете начальную точку. Эта точка центр горизонтального круга, а заклинание действует внутри этого круга, заполняя его как цилиндр. Пример: *пламенный удар*.

Излучение: Некоторые заклинания, как *тишина*, имеют зону взрыва, но исключение в том, что эффект излучается из начальной точки на всём протяжении заклинания.

Объекты: Некоторые заклинания поражают объекты в выбранной вами зоне (как и при существах, описано выше, но действует на объекты).

Расширение: Некоторые заклинания расширяются как взрыв, но способны заходить за углы. Вы указываете началь-



ную точку, а заклинание из этого места распространяется во все направления. Дистанция продвижения заклинания, учитывается в ходах времени эффекта заклинания. Пример: *шар огня*.

Иные: У заклинания уникальная зона поражения, которая отмечена в его описании.

(О) Очерченной Формы: Если строка Зона или Эффект заканчиваются «(О)», вы способны формировать форму заклинания. Эффект или форма заклинания не менее 3 метров в размере. Большинство эффектов или зон отмечаются как куб, которые легко смоделировать в нестандартные формы. Трёх измерительные системы необходимы для просчёта воздушных или подводных эффектов и зон.

Линия Эффекта: Линия эффекта это прямой, не заблокированный путь, отмечающий поражение заклинания. Линия эффекта аннулируется цельной преградой. Это как линия видимости для стрелкового оружия, за исключением того, что она не блокируется туманом, темнотой и другими факторами влияющими на видимость.

При активации, против цели у вас должна быть чистая линия эффекта на или в любую клетку в которой вы желаете создать эффект (как при призыве чудища/существа). При активации у вас должна быть чистая линия эффекта до точки появления любого заклинания что вы активируете, как например центр взрыва *шара огня*. Для взрывов, конусов, цилиндров и излучающих заклинаний, заклинаний поражающих зоны, существ, объекты, должна быть линия эффекта от её начальной точке до заклинателя (точки взрыва, начальной точки конуса, круга цилиндра, начальной точки излучающего заклинания).

Помимо этого, цельный барьер, с дыроу как минимум 30 кв. см. не является блокирующим элементом на пути линии эффекта. Так, проём делает 1,5 метровую часть более не барьером, для линии эффекта заклинания (хотя остальная часть далее от отверстия, всё также является блокировкой для заклинания).

Спас-Броски

Большинство несущих вред заклинаний, позволяют существу проходить спас-бросок, чтобы избежать части или всего эффекта заклинания. Строка Спас-Бросок в описании заклинания, указывает тип позволенного спас-броска, и указывает как действует этот спас-бросок.

Нейтрализует: Этот термин обозначает, что при успешном спас-броске заклинание не имеет эффекта над существом.

Частичный: Заклинание причиняет такой как смерть, эффект субъекту. Успешный спас-бросок обозначает что происходит уменьшенный эффект (например не смерть, а перенос повреждения).

Половина: Заклинание причиняет повреждения, но при успешном спас-броске повреждения уменьшаются в пополам (округляются вниз).

Нет: Спас-Бросок не разрешён.

Неверие: Успешный спас-бросок позволяет субъекту игнорировать эффект.

(Объект): Заклинание применяется против объектов, которые получают спас-бросок если он магические, или они в пользовании (надежды, удерживаемы, зажаты и т.д.) существа которое противостоит заклинанию, в таком случае объект получает бонусы спас-бросков существа, если только его собственные бонусы не выше. (Эта заметка не указывает, что заклинание применимо только против объектов. Некоторые из заклинаний такого вида, могут применяться как на существ, так и на объекты). Бонусы спас-бросков волшебного предмета равны, каждый 2+половина его уровня создателя.

(Безвредное): Это обычно полезное, не несущее вред заклинание, но существо — цель заклинания, при желании может пройти проверку спас-броска.

Класс Сложности Спас-Броска: Спас-бросок против вашего заклинания равен 10+уровень заклинания+бонус вашего соответствующего параметра (Интеллект у мага, Обаяние у бардов и чародеев, Мудрость у друидов, жрецов паладинов и рейнджеров). Уровень заклинания может быть различен в зависимости от вашего класса. К примеру, *огненная ловушка*, является заклинанием 2-го уровня для друида, и в тоже время заклинанием 4-го уровня для мага и чародея. Всегда применяйте уровень заклинания соответствующий вашему классу.

Прохождение Спас-Броска: Существо успешно прошедшее спас-бросок против заклинания без очевидных физических эффектов, ощущит враждебную силу или покалывание, подёргивание, но не сможет понять истинную природу

ду атаки. К примеру, вы в тайне с активировали *очарование персоны*, но персонаж успешно прошёл спас-бросок, он осознаёт, что против него была использована магия, но он не может определить что вы попытались сделать против него. Точно также и вы, как существо-цель, знаете о том, что ваше заклинание закончилось неудачей, и противник успешно прошёл проверку. Вы не ощущаете когда существа успешно проходят проверки спас-бросков против заклинаний с зоной поражения.

Добровольный Провал Спас-Броска: Существо добровольно может отказаться от прохождения проверки, и принять окончательный эффект заклинания. Даже персонаж с устойчивостью к магии (к примеру устойчивость эльфа к эффектам сна) способны подавить его в себе, если он или она того хотят.

Предметы Уцелевшие после Спас-Броска: Если не отмечено в описании заклинания, то принимается что после магической атаки уцелели все одетые и переносимые предметы. Если персонаж выбрасывает на кубике 1 при проверке спас-броска, то, незащищённый предмет повреждён (если атака способна нанести вред предметам). Четыре предмета наиболее близко расположенные к верхушке Таблицы 10-1: Предметы Поражённые Магической Атакой, скорее всего попадут под удар. Для определения наиболее вероятного повреждения предметов, сделайте бросок кубика между ними. Для случайно определенного предмета проводится проверка спас-броска, и определяется количество перенесённого повреждения (смотри Нанесение Удара по Объекту, стр. 146). К примеру, по Тордеку попала *стрела молнии*, и при проверке спас-броска он выбросил 1. наиболее вероятными предметами которые перенесут повреждения будут: его щит, доспех, боевой топор и короткий лук в колчане. (У него нет волшебного шлема или плаща, поэтому эти строки пропускаются).

Если предмет не надет, или не в руках, не магический, он не может проводить проверку спас-броска. Он просто переносит соответствующее повреждение. Спас-броски для волшебных предметов рассмотрены в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*.

ТАБЛИЦА 10-1: ПРЕДМЕТЫ ПОДВЕРГАЮЩИЕСЯ МАГИЧЕСКИМ АТАКАМ

Порядок Предмет

1-й	Щит
2-й	Доспех
3-й	Волшебный шлем
4-й	Предмет в руке (включая оружие, палочку и т.д.)
5-й	Волшебный плащ
6-й	Завёрнутое или в ножнах оружие
7-й	Волшебные браслеты, наручи
8-й	Волшебная одежда
9-й	Волшебные ювелирные изделия (включая кольца)
10-й	Любое возможное

* Порядок наиболее возможного поражения предметов.

Устойчивость к Магии

Устойчивость к магии это особая защитная способность. Если против вашего заклинания устояло существо с устойчивостью к магии, вы должны пройти проверку уровня заклинателя (1d20+уровень заклинателя), вашим результатом должно быть равное или превышающее число устойчивости к магии существа, чтобы вы смогли поразить создание. Показатель устойчивости к магии, напоминает КД против магических атак. В *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ* рассмотрено более подробно действие устойчивости к магии.

Строка Устойчивость к Магии и текст с описанием заклинания поведают вам о том, как она защищает существо от воздействия магии. В большинстве случаев УМ применяется лишь, когда на существо с устойчивостью применяется прицельное заклинание, а не, когда существо сталкивается с заклинанием уже действующим в этом месте.

Термины «Объект» и «Безвредное» означает тоже, что и в описании спас-бросков. Существо с устойчивостью к магии может добровольно опустить показатель устойчивости, чтобы перенести эффект заклинания как отмечено в Безвредное, без необходимости прохождения выше указанной проверки заклинателя.

Результат Заклинания

Теперь, когда вы знаете каких существ (или объекты, или зоны) вы поразили, и кто из существ провёл успешные спас-броски (если таковые есть), вы можете применить окончательные результаты заклинания.

Множество заклинаний поражают определённые типы существ. *Отогнать насекомых* удерживает «всех насекомых» на расстоянии от вас, *успокоение животных* умиротворяет «животных, зверей и магических зверей». Все эти термины связаны с определёнными типами существ, которые указаны для каждого создания в *Справочнике Монстров*.

Длительность

После того как вы определили кого вы поразили и как, вам необходимо определить насколько долго будет длиться эффект. Строка *Длительность* заклинания показывает вам как долго длится магическая энергия заклинания.

Ограниченная Длительность: Большинство длительностей измеряются в раундах, минутах, часах или в других мерках измерения. Когда время истекает, магическая энергия улетучивается, а заклинания заканчивает свой эффект. Если длительность заклинания различна, как в случае со *словом власти замри*, или *контролем погоды*, МП за экраном выбирает длительность.

Мгновенная: Энергия заклинания улетучивается практически во время выпуска заклинания, хотя последствия заклинания могут быть долговременными. К примеру, *лечение лёгких ранений* длится мгновение, но лечение со временем не проходит и не пропадает.

Постоянная: Энергия сохраняется до тех пор, пока длится эффект. Это означает, что заклинание уязвимо к *рассеиванию магии*. Пример: *потайная страница*.

Концентрация: Заклинание длится до тех пор, пока вы поддерживаете концентрацию. Концентрация для поддержки заклинания является стандартным действием, не провоцирующим благоприятные атаки. Всё что может сбить вашу концентрацию во время активации, может сбить и во время поддержки, что в результате заканчивает действие заклинания (смотри ниже *Концентрация*). Вы не можете активировать другое заклинание, если сконцентрированы на поддержке другого. Иногда заклинание длится некоторое время после прекращения вами поддержки концентрации. К примеру, заклинание *гипнотический узор*, обладает длительностью «Концентрация+2 раунда». В таком случае заклинание продолжает действовать указанное количество времени после прекращения Концентрации. В любом случае для поддержки заклинания вы обязаны концентрироваться, но вы не можете поддерживать его более чем указано во времени длительности заклинания.

Субъекты, Эффекты и Зоны: Если заклинание поражает непосредственно существ (как в случае *очарование персоны*, *сон*), результат длится в течение времени действия заклинания. Если заклинание создаёт эффект, то эффект длится в течение времени действия заклинания. Эффект может быть подвижным (например призванное чудовище, преследующее ваших врагов), или быть неподвижным. Эти эффекты могут быть уничтожены до окончания действия заклинания (как в *тумане*, *облаке* которых можно развеять ветром). Если заклинание поражает зону, как это делает *тишина*, то заклинание сохраняет свой эффект в зоне на протяжении длительности заклинания. Существа становятся субъектами заклинания, если они входят в зону, и перестают таковыми быть, если покидают зону.

Касательные Заклинания и Удержание Заряда: Если вы не выпустили касательное заклинание в тот раунд, когда с активировали заклинание, вы можете удерживать не выпущенное заклинание (удержание заряда) бесконечно. Вы можете проводить касательные атаки раунд за раундом. Вы можете прикоснуться к одному другу (или себе) как стандартным действием, или коснуться полнораундовым действием до шестерых друзей. Если вы касаетесь чего-нибудь рукой в которой находится заряд, заклинание разряжается. Если вы активируете другое заклинание, то касательное заклинание пропадает.

Разряд: У нескольких заклинаний отмечена длительность как: до тех пор пока не с иницированы или разряжены. К примеру, *волшебный рот* ожидает до тех пор, пока не с иницирован, а заклинание заканчивает свой эффект после того как рот передаст послание.

(П): Если в строке *Длительность* присутствует «(П)», при желании вы способны сами прекратить действие. Вы должны быть в диапазоне эффекта заклинания, и произнести слова прекращения, которые обычно изменённая форма вербального компонента заклинания. Если у заклинания нет вербального компонента, вы прекращаете заклинание жестами. Прекращение заклинания стандартное действие, не провоцирующее благоприятную атаку. Заклинание, зависящее от концентрации не прекращаемо по своей природе, его остановка не требует

действия (всё что нужно для прекращения заклинания, это прервать концентрацию).

КОМПОНЕНТЫ

Как было отмечено выше, компоненты заклинания это то, что вам необходимо для процесса активации. В строке *Компоненты* перечислены необходимые аббревиатуры, которые указывают типы необходимых компонентов. В конце описывающего текста, приводится специфика по материалам, фокусировкам и Опыте. Обычно вам не стоит беспокоиться относительно компонентов, но когда этот компонент ограничен, или материальный компонент или фокусировка стоят слишком дорого, то в таком случае он учитывается в подсчётах.

В (Вербальный): Вербальный компонент, это то, что вы произносите вслух. Для выполнения вербального компонента, вы должны быть способным говорить чётко и ясно. Заклинание *тишина* или смех нарушают волшебство (и само заклинание). Оглушённый заклинатель, имеет 20% шанс провала активации заклинания, если в нём есть вербальный компонент.

С (Соматический): Соматический компонент это правильные и точные жесты и телодвижения рук или иной части тела. Для выполнения соматического компонента у вас должна быть свободна как минимум одна рука.

М (Материальный): Материальным компонентом является физическая субстанция или объект, уничтожающийся энергией заклинания в процессе активации. Если стоимость не отмечена в материальном компоненте, то она не значительна, и не принимается в счёт. Не морочьте голову с отслеживанием компонентов с незначительной стоимостью. Подразумевается что всё необходимое у вас есть в вашем мешочке для компонентов заклинаний.

Ф (Фокусирование): Этот компонент является неким видом опоры. В отличие от материального компонента, фокусирование не поглощается при активации, и может быть повторно использовано. Как и с материальными компонентами, стоимость фокусирования не значительна, в противном случае она указывается отдельно. Подразумевается, что всё необходимое для фокусирования незначительной стоимости у вас есть в вашем мешочке для компонентов заклинаний.

БФ (Божественное Фокусирование): Компонент божественного фокусирования является предметом духовной значимости. Божественным фокусированием жреца или палача является священный символ соответствующего веро бода. Для злого жреца фокусированием будет нечестивый символ. Стандартными божественными фокусированиями для друидов и рейнджеров будут веточка омелы или немного падуба.

Если в строке *Компоненты* отмечено Ф/БФ или М/БФ, то для версии заклинания волшебника будет применяться фокусирование или материальный компонент, а для жреческой версии заклинания будет применяться божественное фокусирование.

Оп (Стоимость в Опыте): Некоторые могущественные заклинания (*желание*, *связь*, *чудо*) обойдутся вам в затрате очков опыта (Оп) с вашей стороны. Ни одно заклинание, даже *восстановление*, не способно вернуть утраченный Оп. Вы не можете затратить столько опыта, что потеряете текущий уровень, поэтому вы примените такое заклинание до тех пор, пока не обладаете достаточным Оп для активации. Однако, вы способны при получении достаточного количества ОП для перехода на новый уровень, использовать ОП для активации, а не продвижении в уровне. Оп принимается как материальный компонент – теряемый при активации заклинания в любом случае, успешно или нет, завершилась активация.

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Для активации заклинания вам необходимо сконцентрироваться. Если что-то прерывает вашу концентрацию в момент активации, вы обязаны пройти проверку Концентрации, или утратить заклинание. Чем выше уровень активируемого вами заклинания, тем тяжелее поддерживать концентрацию на нём (выше КС). (КС частично зависит от уровня заклинания, более мощные заклинания требуют большего ментального напряжения). Если вы провалили проверку, вы утратили заклинание, так будто оно было с активировано без эффекта.

Ранение: Перенос ранения, или поражение магией противника при активации заклинания, может нарушить вашу концентрацию и прервать заклинание. При переносе повреждения, неудачной проверке спас-броска, или при какой-нибудь иной форме атаки, вы обязаны пройти проверку Концентрации.

КС 10+пункты перенесённого повреждения+уровень активируемого вами заклинания. Если проверка неудачна, вы теряете заклинание. Прерывание в момент активации — когда вам мешают в промежутке от начала до завершения активации (для заклинаний с активацией 1 полный раунд и более), или если оно происходит в ответ на активацию вами заклинания (как благоприятная атака провоцируемая заклинанием или возможная атака, как в заготовленном действии).

Если вы переносите продолжительное повреждение, как от *кислотной стрелы Мельфа*, принимается что половину повреждений вы переносите в момент активации. Вы должны пройти проверку Концентрации (КС 10+половина последнего причиненного продолжительного повреждения+уровень активируемого заклинания). Если последнее причиненное повреждение является последним в продолжительном повреждении (последний раунд действия *кислотной стрелы Мельфа*), то повреждения окончены, и они не влияют на вас. Повторное повреждение, как от *духовного оружия*, не принимается как продолжительное повреждение.

Заклинание: Если в момент активации заклинания на вас действовало заклинание противника, вы должны пройти проверку Концентрации, или утратить заклинание. Если заклинание наносит повреждение, то тогда КС 10+повреждение+уровень активируемого заклинания. Если заклинание отвлекает вас или мешает иным способом, то КС следующий КС спасброска заклинания+уровень активируемого заклинания. Для заклинаний без спасброска, принимается возможный КС, который бы был у заклинания.

Захват и Опрокидывание: Единственные заклинания которые вы можете применять в захвате или, будучи опрокинутым, это те, у которых отсутствует соматический компонент, и те, чьи материальные компоненты (если есть) помещаются в вашей руке. Но даже при этом, вы должны пройти проверку Концентрации (КС 10+уровень активируемого заклинания) или потерять заклинание.

Энергичное Движение: Если вы едете верхом на скачущем коне, в трясающейся повозке, небольшой лодке в бурной воде, на нижней палубе корабля в буре, или вас пихают и давят в толпе и т.д., вы должны пройти проверку Концентрации (КС 10+уровень активируемого заклинания), или потерять заклинание.

Неистовое Движение: Если вы верхом на лошади несущейся галопом, в повозке едущей быстро по ухабистой дороге, бездорожью, на маленькой лодке в бушующей в шторме воде, на верхней палубе корабля в буре, или в подобной ситуации, вы должны пройти проверку Концентрации (КС 15+уровень заклинания), или потерять заклинание.

Неистовая Погода: Если вы активируете заклинание под ураганным ветром с сильным дождём, или дождём со снегом, КС концентрации 5+уровень активируемого заклинания. Если вы под ветром с градом, пылевой бурей, и урагане несущем мусор и обломки КС 10+уровень активируемого заклинания. При провале проверки Концентрации, вы теряете заклинание. Если такая погода причинена заклинанием, используйте правила в подсекции Заклинание выше.

Активация в защите: Если вы хотите активировать заклинание не провоцируя благоприятные атаки, вам необходимо уклоняться и уворачиваться. Для успеха вы должны пройти проверку Концентрации (КС 15+уровень активируемого заклинания). Если неудачно вы потеряли заклинание.

Опутанный: Если вы хотите с активировать заклинание будучи запутанным в сеть или запутывающую торбу (стр. 122), или поражены заклинанием с подобным эффектом (*оживлённая верёвка, командование растениями, контроль растений, опутывание* или *сеть*), вы должны пройти проверку Концентрации (КС 15). Если неудачно вы теряете заклинание.

КОНТРАКЛИНАНИЯ

Вы можете активировать любое заклинание как контрзаклинание. Выполняя это, вы используете энергию заклинания для прерывания активации такого же заклинания другим персонажем. Контрзаклинание действует да же в том случае, если одно применяется жрецом, а другое волшебником.

Как действует Контрзаклинание: Для применения контрзаклинания вы должны указать оппонента как цель вашего контрзаклинания. Вы можете выполнять это как действием готовности (стр. 145). Выполняя это, вы выбираете выживание до тех пор, пока ваш оппонент не попытается применить магию. (Вы всё также можете передвигаться со

своей скоростью, так как готовность является стандартным действием).

Если цель вашего контрзаклинания пытается задействовать заклинание, вы проходите проверку Искусство Магии (КС 15+уровень заклинания). Эта проверка свободное действие. Если проверка успешна, вы точно определяете заклинание, и можете попытаться нанести встречное. (Если проверка неудачна, вы не можете выполнять эти вещи).

Для завершения этого действия вы должны применить нужное заклинание. По единому правилу, заклинание может противодействовать такому же заклинанию. К примеру, заклинание *шар огня*, эффективно как контрзаклинание против другого *шара огня*, но не против какого-нибудь другого заклинания, каким бы похожим оно не было. *Шар огня* не может противодействовать *направленному разрывному шару огня* и тому подобному. Если вы способны активировать такое же заклинание, и оно у вас заготовлено (если вы заранее заготавливаете заклинания), вы активируете его, создавая при этом противодействующий эффект. Если цель в пределах диапазона, оба заклинания автоматически нейтрализуют друг друга без проявления иных результатов.

Контрзаклинание против Метамагических Заклинаний: Метамагические черты не принимаются в учёт при определении может ли ваше заклинание противодействовать заклинанию противника. К примеру, обычный *шар огня* может противодействовать предельному *шару огня* (это если *шар огня* был обработан метамагической чертой Предельность Заклинаний) и тому подобное.

Особые Исключения: Некоторые заклинание непосредственно вступают в конфликт между собой, особенно если у них диаметрально противоположные эффекты. К примеру вы можете использовать *ускорение* как контрзаклинание против *замедления*, или против другого *ускорения*, или *уменьшение* против *увеличения*.

Рассеивание Магии как Контрзаклинание: Вы можете использовать рассеивание магии как контрзаклинание против другого заклинателя, в таком случае вам не нужно идентифицировать активируемое им заклинание. Однако, *рассеивание магии* не всегда действует как контрзаклинание (смотри *рассеивание магии* на стр. 2__).

УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Мощь заклинания часто зависима от её уровня заклинателя, которое обычно равно вашему уровню класса. К примеру, *шар огня* причиняет 1d6 повреждений за уровень заклинателя (до максимума 10d6), поэтому маг 10-го уровня может с активировать более мощный *шар огня*, чем маг 5-го уровня.

Вы можете активировать заклинание на более низком уровне заклинателя, чем вы являетесь на самом деле, но вы должны быть достаточного уровня чтобы применить это заклинание, а все его зависящие от уровня черты должны быть основаны на том же уровне заклинателя. К примеру, Мйали маг 10-го уровня, она применяет *шар огня* в диапазоне 240 метров, и причинит 10d6 повреждений. Если она захочет, она может с активировать *шар огня* с меньшим количеством повреждений, активируя с более низким уровнем заклинателя, но при этом и должна понизить в соответствии с уровнем и диапазон, также она не может активировать это заклинание ниже уровня заклинателя 5 (минимальный уровень для активации магом *шара огня*). Чародей Хэннет не может применять *шар огня* ниже уровня заклинателя 6 (минимальный уровень чародея для активации *шара огня*).

ПРОВАЛ ЗАКЛИНАНИЯ

Если вы пытаетесь применить заклинание в условиях, где характеристики заклинания (диапазон, зона, и т.д.) не могут быть выполнены, активация неудачна, а заклинание потеряно. К примеру, если вы применяете *очарование персоны* на пса (даже если собака превращена в человека), заклинание потеряно, так как собака не тот тип цели, на который рассчитано это заклинание.

Заклинание потеряно если вы не прошли проверку Концентрации (смотри Концентрация стр. 16__), или если на вас одет доспех, а вы активируете заклинание с соматическим компонентом (смотри Таблица 7-5: Доспехи, стр. 113).

ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНАНИЯ

В соответствии со школой, у многих заклинаний присут-

ствуют особые эффекты. К примеру, иллюзорные вымыслы все имеют общее происхождение (смотри Школы Магии, стр. 16). Конечно, среди школ заклинаний встречаются и различные другие эффекты.

Атаки: Некоторые из заклинаний связаны с атаками. К примеру *невидимость* рассеется, если вы находясь под её эффектом атакуете кого-то или что-то. Атаками считаются все нападающие действия боя, даже те что не повреждают оппонентов, такие как обезоруживание и удар быка. Попытки изгнать нежить и подчинить принимаются как атаки. Все заклинание в которых оппоненты проходят спас-броски, причиняют повреждения, или по иному наносят вред, принимаются за атаки. *Призыв монстра I* и подобные заклинания не считаются атаками, так как эти заклинания вызывают к вам бойцов, но сами заклинания никого не повреждают.

Типы Бонусов: Множество заклинаний дают своим субъектам бонусы к их показателям параметров, Классу Доспеха, атакам, и другим атрибутам. Каждый бонус обладает своим типом. К примеру *волшебный доспех* даёт бонус доспеха к КД, отмечая это в заклинании как осязаемый барьер вокруг вас. А *щит веры* на другой руке повышает ваш КД, давая бонус отклонения, отклоняя атаки в вашу сторону. (Типы бонусов более детально рассмотрены в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*). Очень важным аспектом типов бонусов является то, что два бонуса того же типа обычно не суммируются. За исключением бонусов уклонения, большинство условных бонусов, и бонусы даваемые доспехами и щитами при пересечении на существе, действуют те, у которых лучше бонус (смотри Комбинирование Магических Эффектов, стр. 16). По тому же принципу действуют штрафы, персонаж переносит лишь два и более штрафов того типа, переносит лишь тот, что хуже.

Дескриптор: У некоторых заклинаний есть дескрипторы (описатели), которые указывают на то, как действует заклинание. К примеру *очарование персоны*, заклинание воздействующее на разум (как отмечено в строке под названием заклинания). Большинство дескрипторов не оказывают влияния на игровой эффект, но они раскрывают то, как заклинание взаимодействует с другими заклинаниями, специальными способностями, необычными существами, мировоззрением и т.д. К примеру, сверхприродная способность барда противопосесни (стр. 26) действует лишь против языко-зависящих и звуковых заклинаний.

Дескрипторы могут быть следующими: Кислота, хаос, холод, тьма, смерть, электричество, зло, страх, огонь, сила, добро, языко-зависящий, закон, свет, воздействующий на разум, звук и телепортация.

Заклинания зависящие от языков, как средство используют разумные языки. К примеру заклинание жреца *командование*, будет не удачным если цель не понимает что говорит жрец, или потому что она не понимает языка жреца, или потому что окружающий шум не даёт услышать произносимые жрецом слова.

Возвращение к Жизни: У нескольких заклинаний есть сила к возвращению к жизни погибших персонажей. Жреческие заклинания гораздо лучше это выполняют, чем заклинания волшебников.

Когда живое существо погибает, его душа отделяется от тела, покидая Материальный План, она путешествует через Астральный План, в тот план, где обитает её бог. Если существо не поклоняется богу, её душа отправляется в тот план, который соответствует её мировоззрению. Возвращение кого-то к жизни, означает, что его душа должна вернуться в его тело.

Джозан возвращает к жизни своего погибшего друга

Утрата Уровня: Путь от жизни к смерти, и наоборот извитой путь для души создания. Логично, что любое вернувшееся назад к жизни существо теряет один уровень опыта. Новый Оп персонаж находится на середине между минимумом необходимым для перехода на следующий уровень. Если персонаж был первого уровня, вместо потери уровня, он теряет 1 Телосложение. Эта потеря Телосложения не может быть восстановлена любым земным заклинанием, даже *желанием* или *чудом*. Однако, персонаж может восстановить своё Телосложение обычным путём (на 4-м, 8-м, 12-м, 16-м и 20-м уровнях), или восстановить опыт в новых приключениях приобрести новый опыт.

Предотвращение Оживления: Враги могут принимать шаги, которые значительно усложнят возвращение персонаж к жизни. Похищение тела, отнимет возможность оживления с помощью заклинаний *оживить погибшего* или *воскрешение*. Применение заклинания *ловушка для души*, предотвратит любые способы оживления до тех пор, пока душа не будет освобождена.

Оживление Против Чьей-то Воли: Душу нельзя вернуть к жизни, если она того не желает. Душа знает имя, мировоззрение и верховного бога (если такой есть) персонаж которого хотят оживить, и может отказаться возвращаться в телесную оболочку. К примеру, паладин Алхандра была убита, а её архивраг, верховный жрец бога смерти Нерулла, захватил её тело. Алхандра не желает чтобы он воскресил её. Любые попытки оживления им будут неудачны. Если злой жрец хочет оживить Алхандру чтобы допросить её, ему нужно каким-нибудь способом обмануть душу, например, заставив обманом доброго жреца воскресить её, а затем схватить Алхандру, как только она воскреснет.

КОМБИНИРОВАНИЕ МАГИЧЕСКИХ ЭФФЕКТОВ

Заклинания и магические эффекты обычно действуют так, как это указано в их описании, не имеет значения, сколько заклинаний или магических эффектов могут действовать в одной зоне, или на одном реципиенте. Исключением являются особые случаи, такие, в которых заклинание действует в зоне действия другого заклинания не так, как бы оно действовало обычно. Если заклинание оказывает особый эффект на другие заклинания, это указывается в его описании. Существует несколько основных правил, которые работают, если в одном месте применяется несколько заклинаний или магических эффектов:

Суммирование Эффектов: Заклинания, которые дают бонусы или штрафы к броскам атаки, броскам повреждений, спас-броскам или другим атрибутам, обычно между собой не суммируются. К примеру, два заклинания *благословение* не дают реципиенту двойные преимущества одного *благословения*. Однако, оба заклинания *благословение* действуют раздельно, и если первое заканчивает действие, то второе, с активированное попозже продолжает действовать до своего окончания. Точно также, два заклинания *ускорение*, не удваиваются в скорости существа.

Более того, два бонуса того же типа, идущие от разных заклинаний также не суммируются (или от эффектов помимо заклинаний). К примеру бонус волшебства к Силе от заклинания *сила быка*, и бонус волшебства к Силе от заклинания *божественная сила*, не суммируются. Вы используете тот бонус, который более высок, и добавляете его к своей Силе. По тому же принципу действует и *пояс силы великанов*, который даёт бонус волшебства к вашей Силе, а следовательно он не суммируется с бонусом заклинания *сила быка*.

Различные Названия Бонусов: Бонусы и эффекты различных заклинаний суммируются, однако если бонусы разных типов. К примеру,



благословение даёт +1 бонус морали к спас-броскам против эффектов страха, а *защита от зла* +2 бонус устойчивости к спас-броскам против заклинаний активируемых злыми существами. Персонаж находящийся под влиянием заклинаний *благословение* и *защита от зла* получает +1 бонус против всех эффектов страха, и +2 бонус против заклинаний активируемых злыми созданиями, а также +3 бонус против заклинаний *страх* применяемых злыми существами.

Бонус без наименования (просто «+2бонус», а не «+2 бонус устойчивости») суммируется с любым именным бонусом, или любым бонусом без названия.

Тот же Эффект, но с Различной Силой: В том случае, если в зоне действует два или более одинаковых заклинания, но с разной мощностью, применяется лишь самое сильное. К примеру, если персонаж к своему показателю Силы прибавляет 3 за счёт заклинания *сила быка*, а затем получает второе заклинание *сила быка* которое даёт ему бонус к Силе 5, то он получает только 5. однако на персонажа действуют оба заклинания. Если одно заклинание *сила быка* будет рассеяно и закончится его длительность, то будет действовать второе заклинание (принимается что его длительность ещё не завершилась).

Тот же Эффект, но с Различным Результатом: То же заклинание, применяемое на реципиента несколько раз, может производить различные эффекты. К примеру, несколько *полиморф другого* могут превратить существо вначале в мышь, затем льва, а затем в улитку. В таком случае, последние заклинание в этой серии подавляет остальные. Ни одно из предыдущих заклинаний не снято или рассеяно, но их эффекты не действительны до тех пор, пока последнее заклинание из серии не окончится.

Один Эффект Делает Второй Неуместным: Иногда, одно заклинание может превратить последнее заклинание в неуместное. К примеру, маг применивший *собственный полиморф* превратил себя в орла, но заклинание *полиморф другого* может превратить мага в золотую рыбку. Однако *собственный полиморф* не нейтрализовано, так как *полиморф другого* не оказывает влияния на разум реципиента, и маг при желании может применить эффект *собственного полиморфа* для возвращения в облик орла (или другую форму которую позволяет заклинание). Если существо использующее эффект *собственного полиморфа* попадёт под воздействие заклинания *плоть в камень*, то оно станет безликой, неподвижной статуей, и эффект *собственного полиморфа* не поможет бежать из такого состояния.

Множественные Эффекты Ментального Контроля: Иногда магические эффекты влияющие на разум могут делать друг друга неуместными. К примеру, эффект заклинания *удержание персоны* делает неуместными все другие формы ментального контроля, так как лишает *удерживаемого* персонажа от способности передвигаться. Ментальные контроли которые не оказывают влияние на способность действий реципиента, обычно не пересекаются друг с другом. К примеру, если субъект попал под действие заклинания *порабощение*, он также может и попадать под воздействие заклинания *очарование персоны*. Очарованная персона будет старательно выполнять поставленное ей задание, и противодействовать любому приказу, конфликтующему с заданием при порабощении. В таком случае, *порабощение* не нейтрализует эффект *очарования*, но понижает её эффективность (как бы происходило при не магической преданности заклинанию). Если существо находится под ментальным контролем дух и более существ, оно старается исправно выполнять приказы всех своих повелителей (в пределах эффективности контроля). Если контролируемое существо получает конфликтующий приказ одновременно, соревнующиеся между собой контролируемые существа, должны пройти встречные проверки Обаяния, чтобы определить кому подчинится существо.

Заклинания с Противоположными Эффектами: Заклинание с противоположными эффектами действуют нормально, со всеми своими бонусами, штрафами, или изменениями, происходящими в порядке появления заклинаний. К примеру, если 180 см. существо было *полиморфировано* в 2,7 метрового огра, а затем переносит влияние заклинания *уменьшение*, которое заставляет его уменьшиться на 50%, он становится ростом 1,35 м. Некоторые заклинания нейтрализуют или аннулируют эффекты друг друга. К примеру заклинание *замедление*, нейтрализует

действие заклинание *ускорение*, и тому подобное. Этот особый эффект отмечен в описании заклинания.

Мгновенные Эффекты: Два или больше магических эффекта с мгновенным действием, коммулятивны когда поражают один и тот же объект, место и существо. К примеру, два *шара огня* наносят удар по одному и тому же существу, существо может проходить спас-бросок против каждого *шара огня*, и перенести повреждение в соответствии с результатами спас-бросков. Если позже в раунде получает лечение от двух *лечений лёгких ранений*, они действуют оба нормально.

ЗАКЛИНАНИЯ МАГОВ

Волшебники, чародеи и барды активируют заклинания магов. Волшебные заклинания непосредственно связаны с манипуляцией мистических энергий. Эти манипуляции требуют к себе природного таланта (в случае с чародеями), длительных изучений (в случае с магами), или и того, и того (для бардов). По сравнению со жреческими заклинаниями, волшебные наносят более эффективные результаты, такие как полёта, взрывы и трансформации. Что не волшебные заклинания плохо делают, так это лечат ранения.

ПОДГОТОВКА ВОЛШЕБНИКОМ

ЗАКЛИНАНИЙ

Прежде чем отправится в новое приключение со своими товарищами, Мйали (маг 1-го уровня) тщательно просматривает свою книгу заклинаний, и заготавливает два заклинания 1-го уровня (одно за то, что она маг 1-го уровня, а второе за счёт её бонуса по Интеллекту 15), и три заклинания 0-го уровня. (Заклинатели использующие волшебство обычно называют их «кантрипами»). Из заклинаний в своей книге заклинаний она выбирает *очарование персоны*, *сон*, *определение магии* (два), и *свет*. Во время путешествия, она и группа сталкивается с группой налётчиков гноллов, и применяет заклинание *сон*. После того как она с компаньонами справились с гноллами, она активирует *определение магии*, чтобы определить, есть ли среди предметов гноллов волшебные. (Таковых нет). Затем группа останавливается на ночь, и разбивает лагерь в лесу. На следующее утро она вновь заготавливает заклинание из книги заклинаний. У неё сохранились со вчерашнего дня у неё сохранились *очарование персоны*, *определение магии* (одно), и *свет*. Она выбирает отказ от *света*, заготавливает *сон*, *определение магии*, и *призрачный звук*. Это занимает у неё около получаса в подготовки этих заклинаний, так как ей нужно заготовить меньшую половину от своего позволенного объема заклинания.

Ограничение в количестве приготавливаемых заклинаний в день показано (смотри Таблицу 3-11: Маг, стр. 41). Высокий показатель Интеллекта мага (смотри Таблицу 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные Заклинания, стр. 8), позволяет ему заготовить несколько дополнительных заклинаний. Одно и тоже заклинание она может заготовить в нескольких экземплярах, но каждое подготавливание учитывается как дополнительное заклинание в дневное ограничение. Подготовка волшебных заклинаний является кропотливым ментальным заданием. Для выполнения этого, у мага должен быть показатель минимальный Интеллекта 10 плюс уровень заклинания.

Отдых: Для подготовки своих заклинаний, у мага должен быть чистый разум. Для очищения разума вначале маг должен поспать 8 часов. Персонажу нет необходимости спать на протяжении всего промежутка времени, но не должен передвигаться, сражаться или активировать заклинания, использовать навыки активно общаться, или выполнять иное требующее сильного физического или мысленного напряжения. Если отдых мага прерван, прерывание добавляет 1 час к суммарному отдыху, необходимому времени отдыха и очистки разума, и маг должен отдохнуть 1 час, перед тем как начать заготавливать заклинания. Если по каким-то причинам персонаж не нуждается во сне, он всё равно должен выдержать 8-ми часовой период отдыха, прежде чем заготавливать свои заклинания. К примеру. Эльфийским магам необходимо 8 часов отдыха для очищения своих разумов, хотя им необходимо всего лишь 4 часа транса для восстановления своих сил (поэтому они могут быть в трансе 4 часа, а затем отдыхать 4 часа, и потом заготавливать свои заклинания).

Ограничение Недавней Активации/Прекращение Отдыха: Если маг недавно применял свои заклинания, высанные из него силы снижают его способность заготавливания новых заклинаний. Когда он заготавливает заклинания на следующий день, все заклинания с активированные в пределах последних 8 часов, идут в счёт нового его дневного лимита. Если Мйали обычно активирует два заклинания 1-го уровня в день, но ночью ей пришлось применить *магическую стрелу*, то на следующий день она может заготовить лишь одно заклинание 1-го уровня.

Окружающая Обстановка для Подготовки: Для подготовки любого заклинания, у мага должно быть достаточно тихого и удобного для концентрации места. Окружение волшебника не должно быть роскошным, но оно должно быть свободным от посторонних помех, например от происходящего рядом боя, или громкого шума. Нахождение в суровых условиях погоды, также осложняет концентрацию, а также перенос любых повреждений или неудачных спас-бросков во время изучения. Неотъемлемым атрибутом является достаточный источник света, чтобы можно было нормально читать книги заклинаний. Одно важное исключение: без книги заклинаний маг способен подготовить заклинание *чтение магии*. Огромная часть наиважнейших и основополагающих тренировок магов, заложены в этой маленькой, но очень жизненно важной особенности магических подготовки.

Время Заготовки Заклинаний: После отдыха, магу необходимо изучить свою книгу заклинаний, чтобы подготовить заклинания на этот день. Если персонаж хочет заготовить все свои заклинания, на это уйдёт один час изучения. Подготовка меньшего количества своего дневного лимита в заклинаниях, займёт соответственно меньше времени, но всегда как минимум 15 минут, минимальное время необходимое для достижения требуемого мысленно-ментального состояния.

Выбор и Заготовка Заклинаний: До того как он заготовит свои заклинания из книги, единственные заклинания которые он может активировать, это те, что сохранились с предыдущего дня. Во время процесса изучения, маг выбирает, какие заклинания он заготовит. Действие заготовки заклинаний, является первым шагом в их активации. Заклинание разработано таким способом, что оно обладает точкой приостановки в самом своём конце. Это позволяет магу с активировать большинство своих заклинаний заранее, а закончить их активации в непосредственно необходимое время, даже если персонаж находится под значительным воздействием. Книга заклинаний служит руководством в ментальных упражнениях, которые маг обязан выполнить в процессе создания эффекта заклинания. Если у мага уже есть заготовленные заклинания (с предыдущего дня), которые он не с активировал, он может отказаться от некоторых из них, чтобы освободить пространство для новых заклинаний.

Приготавливая заклинания на этот день, маг может оставить несколько слотов не заполненными. Позже, в течение дня, маг может повторять процесс подготовки столько, сколько ему пожелается, с ограничением во времени и окружающих условиях. Выполняя дополнительные сеансы заготовки, маг может заполнять свободные слоты заклинаний. Однако, он не может отказаться от предварительно заготовленного заклинания заменить его другим, или заполнить пустой слот, из-под только что с активированного заклинания. Такой вид подготовки требует свежий от отдыха разум. Как и в первый сеанс в этот день, подготовка занимает как минимум 15 минут, и длится ещё дольше, если маг заготавливает больше одной четвёртой от всего количества своих заклинаний.

Сохранение в Памяти Заготовленных Заклинаний: Как только маг заготовил заклинание, оно хранится в его памяти, как почти с активированное, до тех пор, пока он не задействует указанные компоненты, или не инициирует его (или не откажется от него). В момент активации энергия затрачивается заклинания, и оно высвобождается из персонажа, оставляя его слегка уставшим. Конечно определённые события, такие как эффекты волшебных предметов, или специальные атаки чудовищ, могут стирать заготовленные заклинания из разума персонажа.

Смерть и Сохранение в Памяти Заготовленных Заклинаний: Если персонаж умирает, все хранимые в его разуме заклинания стираются. Мощная магия (как *оживить погибшего*, *воскрешение* или *истинное воскрешение*), способны при восстановлении персонажа вернуть утраченную энергию.

ВОЛШЕБНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ ПОЧЕРК

Для записи волшебного заклинания в письменной форме, персонаж обязан произвести полную, описывающую вовлечённые магические силы в заклинание, запись. Описание состоит из универсального языка волшебников, который нашли, а не придумали сами. Писатель использует ту же письменную систему, характерную его языку или культуре. Однако каждый персонаж применяет эту систему своим способом. Магический почерк другого человека, может быть непонятным, даже самому могущественному волшебнику до тех пор, пока он тщательно не изучит и не разберётся в нём.

Расшифровка волшебного магического почерка (в случае с одним заклинанием, написанным в чужой книге заклинаний, или на свитке), требует успешного прохождения персонажем проверки навыка Искусство Магии (КС 20+уровень заклинания). Если проверка навыка неудачна, персонаж не может понять данное заклинание до следующего дня. Заклинание *чтение магии* автоматически декодирует магически написанное заклинание, без нужды проверки навыка. Если персона написавшая это заклинание своей рукой помогает читающему, успех также автоматический.

Как только персонаж расшифровал конкретное заклинание, в следующий раз, ему не нужно будет повторно его расшифровать. Расшифровка магических почерков позволяет персонажу идентифицировать заклинание, и возможность понять его эффекты (как объясняется в описании заклинания). Если магический почерк был на свитке, и читатель способен использовать свитки, он может использовать данный свиток (смотри информацию относительно свитков в *Руководстве Мастера Подземелий*).

Заклинания Магов и Чужие Книги Заклинаний

Маг может использовать чужую книгу заклинаний для подготовки заклинаний которые он знает, и которые записаны в его собственной книге заклинаний, но в таком случае, успех подготовки не гарантирован. В первую очередь маг должен распознать почерк в книге (смотри выше Волшебный Магический Почерк). После того как заклинание из чужой книги заклинаний распознано, читатель чтобы подготовить заклинание, должен пройти успешную проверку Искусства Магии (КС 15+уровень заклинания). Если проверка успешна, маг подготовил заклинание. Чтобы вновь подготовить заклинание, он должен снова пройти проверку Искусства Магии, не имеет разницы, сколько раз до этого он подготавливал это заклинание. Если проверка неудачна, он не может подготовить это заклинание из данной книги до следующего дня. (Однако, как было отмечено уже раньше, ему не нужно проходить повторной проверки для расшифровки почерка).

Добавление Заклинаний в Книгу Заклинаний

Мага

Волшебники способны добавлять новые заклинания в свои книги заклинаний несколькими методами. Если маг избрал школу специализации в магии, он может изучать заклинания только из тех школ, к которым он имеет доступ.

Заклинания, Получаемые при Переходе на Новый Уровень: Между приключениями, маги могут проводить исследования заклинаний. Каждый раз, когда маг переходит на новый уровень, он получает два заклинания на выбор в свою книгу заклинаний. Эти заклинания являются результатами его исследований. Эти два свободных заклинаний должны быть тех уровней, которые маг может активировать. Если он выбрал школу специализации, одно из двух свободных заклинаний должно принадлежать к школе специализации мага.

Заклинания Переписанные с Другой Книги Заклинаний или Свитка: Волшебник может добавлять заклинания в свою книгу заклинаний из найденных свитков или чужих книг заклинаний. Нет значения источника заклинаний, персонаж в первую очередь обязан расшифровать магический почерк (смотри Волшебный Магический Почерк выше). Следующее, волшебник должен провести день над изучением заклинания. В конце дня персонаж должен пройти проверку Искусства Магии (КС 15+уровень заклинания). Маг, специализирующийся в школе заклинаний, получает +2 бонус к проверке нового заклинания из своей школы специализации. Однако, он не может изучать заклинания из запрещённых ему школ.

Если проверка успешна, волшебник понимает заклинание, и может скопировать его в свою книгу заклинаний (смотри

ниже Запись Нового Заклинания в Книгу Заклинаний). Процесс копирования заклинания безвреден для чужой книги заклинаний, но успешно скопированное заклинание со свитка, исчезает с самого свитка.

Если проверка неудачна, волшебник не смог понять заклинание, и не может даже пройти проверку на изучение этого заклинания и из других источников до тех пор, пока он не получит новый ранг в Искусстве Магии. Если проверка неудачна, персонаж не имеет права копировать заклинание из другой книги заклинаний, а со свитка оно не пропадает.

Независимое Исследование: Волшебник также может независимо исследовать заклинания, дублируя существующее, или разработав полностью новое. На эту тему подробная информация дана в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*.

Запись Нового Заклинания в Книгу

Заклинаний

Как только маг понял новое заклинание, он может записать его в книгу заклинаний.

Время: Процесс занимает 1 день плюс 1 дополнительный день/за каждый уровень заклинания. Заклинания нулевого уровня требуют один день.

Занимаемое Пространство в Книге Заклинаний: Заклинание занимает 2 страницы книги за каждый уровень (то есть, заклинание 2-го уровня занимает 4 страницы, 5-го 10 страниц и т.д.). Заклинание 0-го уровня (кантрип) занимает одну страницу. В книге заклинаний 100 страниц.

Материалы и Стоимость: Материалы для записи заклинаний (особые перья, чернила и иные принадлежности) стоят 100 зм. за страницу.

Отметьте себе, что маг не платит эту стоимость во времени и золоте за заклинания, которые он получает свободно при переходе на новый уровень. Эти заклинания он добавляет в свою книгу как часть его исследований.

Замещение и Копирование Книг Заклинаний

Маг может использовать процедуру изученных заклинаний для восстановления утраченной книги заклинаний. Если у него есть непосредственно заготовленное заклинание, он может непосредственно записать его в новую книгу заклинаний, при стоимости 100 зм. за страницу (как указано в Записи Нового Заклинания в Книгу Заклинаний). Процесс стирает заготовленное заклинание из его памяти, так, будто он его с активировал. Если оно не заготовленное, он может заготовить его из чужой книги, а затем записать его в свою новую книгу заклинаний.

Копирование существующей книги заклинаний, является такой же процедурой как и замещение, за исключением того, что это задание значительно легче. Требования по времени и стоимости за страницу уменьшены в пополам.

БАРДЫ И ЧАРОДЕИ

Барды и чародеи способны активировать волшебные заклинания, но им не нужны книги заклинаний, и нет нужды в подготовке заклинаний. Уровень ограничения чародеев или бардов, это количество активируемых ими заклинаний в день (смотри описания этих классов в Главе 3: Классы). Высокий показатель Обаяния чародея или барда (смотри Таблицу 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные Заклинания стр. 8), позволяет им активировать дополнительные заклинания. Для активации заклинаний, у представителей обоих классов должно быть Обаяние 10+уровень заклинания.

Дневная Переподготовка Заклинаний: Каждый день, чародеи и барды должны фокусировать свой разум что бы использовать заклинания. Барду и чародею необходимо 8 часов отдыха (как и магу), а затем 15 минут концентрации. Бард должен сыграть на инструменте или спеть, во время концентрации. В этот период чародей и бард восстанавливают свою память, чтобы активировать свой дневной запас заклинаний. Без периода самовосстановления, персонаж не восстанавливает затраченные слоты заклинаний в предыдущий день.

К примеру, бард 7-го уровня Дэвис, способен применять одно заклинание 3-го уровня (бонусное заклинание из-за его Обаяния 16). Если он с активировал своё заклинание 3-го уровня, он не сможет использовать его до следующего дня, после того как он переподготовит свои заклинания на следующий день.

Ограничение Недавней Активации: Как и у магов, любое

заклинание с активированное в пределе последних 8 часов, идёт в новое дневное ограничение барда или чародея.

Добавление Заклинаний в Ассортимент Барда или Чародея: При переходе на новый уровень, барды и чародеи получают новые заклинания, иного способа получения новых заклинаний у них нет. Перейдя на новый уровень, проконсультируйтесь с Таблицей 3-4: Доступ к Заклинаниям Барда, или Таблицей 3-20: Знаемые Чародеем Заклинания, чтобы узнать, сколько новых заклинаний из соответствующего списка в Главе 11: Заклинания вы познали. С разрешения МП, чародеи и барды могут выбирать заклинания из других новых и необычных заклинаний, которые они обнаружили и изучили (смотри раздел Заклинания в описании чародея, стр. 55).

Например когда Хэннет, становится чародеем второго уровня, он получает дополнительное заклинание 0-го уровня. Он может выбрать это заклинание из списка заклинаний 0-го уровня для магов и чародеев, или может познать необычное заклинание из волшебного свитка или книги заклинаний.

ЖРЕЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Жрецы, друиды, опытные паладины и рейнджеры способны использовать жреческие заклинания. В отличие от заклинаний магов, жреческие заклинания питают свою силу от божественных истоков. Жреческой силой заклинаний друидов и рейнджеров, является сама природа. Для заклинаний паладина, первопричиной могущества являются добро и закон. Жреческие заклинания не столь яркие, разрушительные и опустошительные, как их собратья заклинания магов. Что они выполняют гораздо лучше волшебных заклинаний, так это лечение.

ПОДГОТОВКА ЖРЕЧЕСКИХ ЗАКЛИНАНИЙ

Связанные с богами заклинатели, в основном подготавливают свои заклинания как и маги, но с некоторыми отличиями. Курирующей способностью жреческих заклинаний является Мудрость. Для подготовки жреческого заклинания, показатель Мудрости жреца должен быть 10+уровень заклинания. То есть, жрец или друид желающие подготовить заклинание 0 уровня должны иметь Мудрость как минимум 10, а для 1-го уровня 11. (Часто, жрецы и заклинатели связанные с богами, называют свои заклинания 0-го уровня просто «молебны»). Точно также, бонусные заклинания зависят от показателя Мудрости. Другие отличия состоят в следующем:

Время Дня: Как и маг, жрец выбирает и заготавливает свои заклинания заранее. Однако жрецам нет нужды в отдыхе чтобы заготовить свои заклинания. Вместо этого, персонаж выбирает определенный участок дня для моления, и обретения новых заклинаний. Время обычно связано с каким-то дневным событием. Наиболее частые выборы рассвет, закат, полдень, полночь. Некоторые боги сами устанавливают время, или особые условия для предоставления заклинаний жрецам. Однако, в любом случае он способен мгновенно применить заклинания *лечение* или *причинить*, вместо каких-то заготовленных заклинаний (Смотри ниже Спонтанная Активация Заклинаний *Лечение* и *Причинить*).

Выбор и Подготовка Заклинаний: Жреческий заклинатель выбирает и подготавливает свои заклинания в момент своих молитв и медитации в определённое время дня. Время для подготовки то же что и у мага (1 час), а также такие же требования относительно окружающих условий в момент подготовки. Жрецу не обязательно подготавливать все свои заклинания сразу. Однако, память персонажа принимается свежей в течение его первой подготовки заклинаний, то есть он не может заполнить пустующий слот новым заклинанием, потому что он только что применил из этого слота свое подготовленное, или просто решил заменить. Но, он может мгновенно применить заклинание *лечение* или *причинить* вместо подготовленных заклинаний (Смотри ниже Спонтанная Активация Заклинаний *Лечение* и *Причинить*).

Жрецам, паладинам друидам и рейнджерам не нужны книги заклинаний. Однако выбор заклинаний для каждого класса ограничен списком его класса (смотри 11 Главу: Заклинания). У всех выше перечисленных классов отдельные списки заклинаний. В момент создания жреца, персонаж также указывает свой доступ к двум сферам. Каждая сфера даёт возможность жрецу доступ к заклинаниям сферы различного

уровня, а также особую силу. При доступе к заклинаниям двух сфер, он может подготавливать одно из этих заклинаний в экстра-слоте для заклинания сферы, из той или иной для каждого уровня раз в день. (Экстра-слот «+1» в Таблице 3-9: Жрец, стр. 37). Если заклинания сферы нет в Списке Заклинаний Жреца, то такое заклинание можно подготовить лишь в слоте для заклинаний сферы.

Ограничение Недавней Активации: Как и с заклинаниями мага, в момент подготовки любых заклинаний, все заклинания, что были с активированы в пределах последних 8 часов, идут в учёт подготавливаемых.

Спонтанная Активация Заклинаний Лечение и Причинить: Добрый жрец (или жрец доброго бога) способен мгновенно с активировать заклинание *лечение* вместо заготовленного заклинания такого же уровня или выше, но не вместо заклинания сферы. Злой жрец (или жрец злого бога) способен мгновенно с активировать заклинание *причинить* вместо заготовленного заклинания такого же уровня или выше, но не вместо заклинания сферы. Любой нейтральный жрец, или жрец нейтрального бога, способен мгновенно активировать заклинание *лечение* как добрый жрец, или *причинить* как злой жрец, в зависимости от выбора сделанного игроком при создании персонажа. Божественная энергия этих заклинаний замещает их, превращая заклинания *лечение* или *причинить* в заготовленные заклинания.

ЖРЕЧЕСКИЙ МАГИЧЕСКИЙ ПОЧЕРК

Жреческие заклинания можно записывать и расшифровывать как и заклинания магов (смотри выше Волшебный Магический Почерк). Любой персонаж с навыком Искусство Магии способен попытаться расшифровать жреческий магический почерк, и идентифицировать его. Однако, со свитка жреческое заклинания (в его жреческой форме) могут применить лишь те персонажи, у кого в списке класса заклинаний оно присутствует.

НОВЫЕ ЖРЕЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Заклинатели, использующие жреческие заклинания, получают новые заклинания следующими двумя способами:

Получение Заклинаний на Новом Уровне: Персонажи использующие жреческие заклинания, между приключениями проводят свои исследования в жреческой магии. Каждый раз, когда персонаж получает доступ к новому уровню заклинаний. Он изучает заклинания этого уровня автоматически.

Независимое Исследование: Персонаж способен независимо исследовать заклинание, как и волшебник. (На эту тему подробная информация дана в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЛИЙ*). Лишь создатель этого заклинания может подготавливать и применять его, если только он не пожелает поделиться им с кем-нибудь другим. Некоторые такие исследователи делятся этими заклинаниями со своими братьями по церкви, другие же нет. Персонаж может создать волшебный свиток (подразумевается что у него есть черта Написать Свиток), или записать особый текст, похожий на текст книги заклинаний, для хранения исследованных им заклинаний. Другие жреческие заклинатели обнаружившие такие письменные формы заклинаний, изучают их и применяют, но учитывается, что у них достаточный уровень для активации и такой же класс как у создателя. В таком случае, этот процесс требует проверки расшифровки почерка (смотри выше Волшебный Магический Почерк)

ШКОЛЫ МАГИИ

Почти каждое заклинание принадлежит к одной из восьми школ магии. Школа магии – группа заклинаний действующих по похожему принципу. Небольшое количество заклинаний (*определение магии, чтение магии и желание, среди остальных*) являются универсальными, и не принадлежат ни к одной школе.

ВОРОЖБА

Заклинания школы ворожбы позволяют вам изучить давно забытое, предсказать будущее, обнаружить скрытые вещи и разрушить заблуждающие заклинания. Образцами являются:

идентификация, чтение мыслей, ясновидение/яснослышание, и истинное зрение.

У большинства заклинаний школы ворожбы конусовидная зона поражения (см. стр. 16). Она движется вместе с вами, и простирается в направлении вашего взгляда. Конус определяет охватываемую вами зону каждый раунд. Если вы исследуете ту же зону несколько раундов, часто вы можете получить дополнительную информацию, как отмечено в тексте описания заклинания.

ЗАКЛЯТИЕ

Заклинания школы заклятия манипулируют энергией или отвечают невидимые источники силы для производства необходимого эффекта. По факту, они создают что-то из ничего. Множество этих заклинаний производят зрелищные эффекты, также заклинания этой школы причиняют большие повреждения. Образцами являются: *магическая стрела, шар огня и стрела молнии.*

ИЛЛЮЗИЯ

Иллюзорные заклинания вводят в заблуждение разум или чувства других. Они заставляют людей видеть не существующие вещи, или не видеть существующие вещи, слышать странные звуки, или помнить события которые с ними не случались. Заклинания образцы: *молчаливый образ, невидимость и вуаль*. Иллюзии распределяют на пять типов: фикции, заговоры, рисунки, фантомы и тени.

Фикции: Заклинания фикции создают лживые ощущения. Тот, кто воспринимает фикцию, воспринимает её всерьёз, а не как какую-то разновидность фикции. (Она не персонализирована мысленным восприятием). Фикции не могут сделать что-то кажущееся, ещё чем-то кажущимся. Фикции с звуковыми эффектами неспособны подражать понятной речи, если это не оговорено отдельно. Если подразумевается понятная речь, то это тот язык, на котором вы разговариваете. Если вы пытаетесь подделать язык, на котором вы не разговариваете, изображение воспроизводит непонятное бормотание. Также вы не можете создать визуальную копию чего-то, чего вы не знаете, как оно выглядит.

Так как фикции и заговоры (смотри ниже) не реальны, их нельзя производить как настоящие эффекты, что могут делать иные типы иллюзий. Они не могут причинить вреда объектам или существам, обладать весом, обеспечивать питанием, освещать темноту, или проводить защиту от элементов. В целом, предназначение этих заклинаний запутывание и задерживание противников, но бесполезны при непосредственной атаке врага. К примеру, вы можете применить на зону заклинание *молчаливый образ* для изображения иллюзорного дома, но такой дом не даст защиты от дождя. Однако умный заклинатель, может с имитировать что дом старый и полуразрушенный, и поэтому дождь льётся на обитателей через дыру в ветхой крыше.

Заговоры: Заклинания заговоров изменяют чувствительные качества субъектов, заставляя их выглядеть, ощущаться, иметь вкус или запах или звук иным, и даже казаться исчезнувшим.

Рисунок: Как и фикция, заклинание рисунка создаёт изображение, которое могут видеть другие, но рисунок влияет на разум тех кто видит его и заморожен им.

Фантомы: Заклинания фантомов создают мысленные образы, которые обычно видят лишь заклинатель и субъект (или субъекты) заклинания. Всё впечатление лишь в разумах субъектов. Оно персонализировано мысленным восприятием. (Всё всего лишь в их головах, и нет какого-нибудь изображения, или чего-то ещё, что они на данный момент видят). Третьи лица вззирающие или изучающие происходящую сцену, абсолютно не видят фантомов. Все заклинания фантомы являются воздействующими на разум.

Тени: Теневое заклинание создаёт эффект чего-то частично реального (квази-реального). Заклинатель выплывает его из энергии сверх-измерений. Такие иллюзии могут обладать реальным эффектом. Если существо переносит повреждение от теневой иллюзии – повреждение реальное.

Спас-Броски и Иллюзии (Неверие): Существа столкнувшиеся с эффектом иллюзии, обычно не проходят спас-броски чтобы определить иллюзия это или нет, до тех пор, пока они тщательно не изучат её, или не вступят с ней во взаимодействие. К примеру, группа столкнулась с секцией иллюзорного пола, ведущий персонаж получит право спас-

броска если он остановится и осмотрит пол, или делает пробный шаг. И в любом случае, если иллюзорный великан атакует персонажа, персонаж обладает правом спас-броска, так как он вступает во взаимодействие с великаном.

Успешный спас-бросок против иллюзии открывает её неправдоподобность, а фикции и заговоры становятся полупрозрачными очертаниями. К примеру, если персонаж успешно прошёл проверку против фикции иллюзорной секции пола, он знает что «пол» не безопасен для передвижения, и видит что внизу (при достаточном освещении), а также может определить очертания фикции.

Неуспешный спас-бросок означает, что персонаж не заметил, или воспринял что-нибудь реальным. Персонаж столкнувшийся с чем-нибудь неоспоримо доказывающим что иллюзия не реальна, не проходит проверки спас-броска. Персонаж провалившийся сквозь секцию иллюзорного пола в яму, знает что что-то здесь неправильно, как и персонаж проверяющий иллюзию несколько раундов. Если кто-нибудь из наблюдателей успешно не верит в иллюзию, и существует возможность общения с другими наблюдателями, каждый из наблюдающих получает +4 бонус к спас-броску.

КОЛДОВСТВО

Колдовство проявляет объекты, существ или некий вид энергии перед вами (позыв), или непосредственно транспортирует в ваш план, существ из иного плана (призыв), лечит (лечение), или создаёт объекты или эффекты по вашему усмотрению (созидание). Обычно вызванные вами существа, не всегда могут подчиняться вашим командам. Образцы заклинаний: заклинания *призыв монстра*, *лечение лёгких ранений*, *оживить погибшего*, *стена из железа* и заклинания *слово власти*.

Существа или объекты присланные или транспортированные в ваше местоположение, не могут появиться внутри другого существа или объекта, или появиться, зависнув в пространстве. Они должны появиться в свободном месте, с надёжной поверхностью. Существа или объекты должны появиться в пределе диапазона заклинания, но оно не обязано находиться после вызова в пределе диапазона.

Позыв: Заклинание транспортирует существо из иного плана на ваш. Заклинание гарантирует однократную способность возврата на свой родной план, хотя есть условия, при которых эта способность заклинания ограничивается. Убитые призванные существа погибают на текущем плане, они не пропадают и не преобразовываются as do those brought by a заклинании призыва (смотри ниже). Длительность заклинаний призыва мгновенная, поэтому призванное существо нельзя рассеять.

Заклинание призывающие могущественных экстра-планарных существ (наиболее вероятно: *младшая планарная связка*, *планарная связка* и *великая планарная связка*) наиболее полезны когда колдун имеет волшебную ловушку для удержания призванного существа. Наиболее простой тип ловушки заклинание *круг волшебства* (*круг волшебства от хаоса*, *круг волшебства от зла* и т.д.) Призванное внутрь, заклинание привязывает призванное существа на 24 часа за уровень заклинателя, принимается что существо было призвано в пределе 1 раунда после активации *круга волшебства*. Однако, *круг волшебства* не настолько надёжная ловушка. Если круг из рассыпанной пудры будет прерван во время активации, эффект моментально пропадёт. Пойманное существо ничего не может сделать чтобы разорвать круг, не напрямую ни не напрямую, но другие существа могут. Если у призванного существа есть устойчивость к магии, то оно может проверять его один раз в день. Если вам не удалось побороть устойчивость к магии существа, оно высвобождается, разрушая круг. Существо способное путешествовать в любой форме измерений (*астральная проекция*, *мерцания*, *дверь измерений*, *эфирность*, *врата*, *лабиринт*, *смещение планов*, *теневое передвижение*, *телепорт* или подобные заклинания), может легко этим путём покинуть круг. Вы можете предотвратить побег существа через измерения, с активировав на нём *якорь измерений*, но заклинание нужно применить до того как существо начнёт действовать. Если успешно, то *якорь* действует столько же сколько и *круг*. Существо не может иметь диапазон за *кругом волшебства*, но может применять свои стрелковые атаки (стрелковое оружие, заклинания, магические способности и т.д.) существо может поражать любую цель в диапазоне поражения своих стрелковых атак, кроме самого круга.

Вы можете использовать особую диаграмму (двухмерная связанная фигура, без разрывов в окружности, покрытая различными магическими знаками), чтобы сделать более надёжной ловушку. Рисование диаграммы от руки занимает 10 минут, и требует проверки навыка Искусство Магии (КС 20). МП в тайне проводит эту проверку за экраном. Если проверка неудачна, диаграмма не эффективна. Вы можете использовать приём 10 (стр.) при рисовании диаграммы, если вы не ограничены по времени в выполнении задания. Это также занимает как минимум 10 минут. Если время абсолютно не влияет, и вы можете потратить на рисование 3 часа 20 минут, вы можете взять приём 20. Успешная диаграмма позволяет вам применить заклинание *якорь измерений* на ловушку за раунд до активации заклинания призыва. *Якорь* удерживает любое существо в пределах диаграммы в течение 24 часов за уровень заклинателя. Существо не может проверять свою устойчивость к магии против ловушки с диаграммой, а также не работают ни одна его способность или атака вне диаграммы. Если существо попытается пройти проверку Обаяния чтобы освободиться из ловушки (смотри *младшая планарная связка*, *планарная связка*, *великая планарная связка*), КС повышается на 5. Если что-то нарушает диаграмму, даже перекинутая соломинка через неё – существо освобождается. Однако само существо не может нарушить диаграмму ни напрямую, ни не напрямую, как указано выше.

Созидание: Заклинание манипулирует материей для создания объекта или существа в месте указанном заклинателем (ограничения указано выше описания колдовства). Если длительность заклинания дольше мгновения, магия находится в творении, и когда заклинание заканчивается или рассеивается, созданное существо или объект исчезают бесследно. Если у заклинания мгновенное действие, созданный объект или существо мало связаны с магией. Они находятся бесконечно, их существование не зависит от магии.

Лечение: Определённое жреческое колдовство лечит существ, и даже возвращает их к жизни. К ним относятся заклинания *лечение*, которое добрые жрецы могут активировать мгновенно.

Призыв: Заклинание мгновенно переносит существо или объект в казанное вами место. Когда заклинание заканчивается или рассеяно, призванное существо мгновенно отсылается назад откуда появилось, но призванный объект не отправляется до тех пор назад, пока это не специально отмечено в описании заклинания. Призванное существо также пропадает, если его хит-поинты опустятся до 0 или ниже (убито). Если не полностью мертво, то для восстановления ему понадобится 24 часа, в течение которого его невозможно призвать.

Когда призвавшее заклинание заканчивается, существо пропадает, так как у всех заклинаний есть окончание (если не указано отдельно). Призванное существо не может применять свои врождённые способности призыва, и не горит желанием применять заклинания или магические способности, так как они ему будут стоить в потере Оп.

НЕКРОМАНТИЯ

Заклинания школы некромантии манипулируют силой смерти. Заклинания связанные с нежитью занимают большую часть всех заклинаний этой школы. Заклинания образцы: *наслать страх*, *оживить мертвеца* и *перст смерти*.

ОТКАЗ

Заклинания школы Отказа являются защитными. Они создают физические или магические барьеры, нейтрализуют магические или физические способности, повреждают нарушителей, или даже изгоняют субъекта в иной план существования. Заклинаниями образцами являются: *защита от зла*, *рассеивание магии*, *поле антимагии* и *изгнание*.

Если более одного заклинаний отказа активны в пределах 3 метров, на протяжении 24 часов и более, магические поля пересекаются друг с другом, и создают едва видимые энергетические колебания. КС для обнаружения таких заклинаний с навыком Поиск понижается на 4.

Если отказ создаёт барьер, не подпускающий определённых существ, этот барьер нельзя использовать для отталкивания и передвижения с места таких существ. Если вы пытаетесь сместить барьер на существо, вы ощущаете заметное влияние на вас со стороны барьера. Если вы продолжаете напор, вы сбиваете заклинание.

ОЧАРОВАНИЕ

Заклинания этой школы воздействуют на разум других, подчиняя или контролируя их поведение. Образцами являются: *очарование персоны, внушение и подчинение*.

Все заклинания этой школы только поражают разум. Существует два типа очаровывающих заклинаний дающих вам влияние над существом-субъектом:

Очарование: Заклинание изменяет угол зрения существа на вас, обычно заставляя субъекта смотреть на вас как на друга.

Принуждение: Силы заклинания заставляют субъекта действовать определённым поведением, или изменяют направление течения их мыслей. Некоторые заклинания определяют действия субъекта (или эффекты на субъекте), а некоторые позволяют руководить вам действиями субъекта при активации заклинаний, а другие позволяют вам осуществлять долговременный контроль над субъектом.

ТРАНСМУТАЦИЯ

Трансмутационные заклинания изменяют параметры существ, вещей или условий. Обычно трансмутация изменяет за один раз только один параметр, но это может быть любой параметр. Заклинания образцы: *увеличение, уменьшение, полиморф другого и первертничество*.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Медузы, дриады, гарпии и другие магические существа способны создавать магические эффекты, причем, не будучи при этом заклинателями. Персонажи, использующие волшебные палочки, жезлы и другие заколдованные предметы, способны также создавать магические эффекты. Эти эффекты разделяются на два типа: магические и сверхприродные. Помимо этого, представители определённых классов и определённые существа способны использовать специальные способности которые не являются магическими. Эти способности называют естественными или экстраординарными.

Магические Способности: Эффект *очарования персоны* дриады, способность *телепорта* дьявола являются магическими. Обычно такая способность действует как заклинание с таким же названием. Несколько магических способностей являются уникальными; это поясняется в их описательном тексте.

У магических способностей нет ни вербальных, ни соматических, ни материальных компонентов. Обычно они активируются мысленно. Доспехи никогда не влияют на способность применения магической способности, даже когда эта способность напоминает заклинание мага с соматическим компонентом. Время активации магической способности 1 действие, если это не отмечено отдельно в описании заклинания или способности. Но во всех случаях магические способности действуют как заклинание.

Магические способности являются предметом магической устойчивости, и могут быть рассеяны *рассеиванием магии*. Они не работают в тех местах, где магия не действует или угнетена (как в *антимагическом поле*). Магические способности нельзя применять для противодействия заклинаниям, и против них не действует принцип контрзаклинания.

Некоторые создания, являются чем-то чародеями. Они, как и чародеи могут использовать заклинания мага, включая применение компонентов. В целом, любое отдельное существо (например дракон) способно обладать как магическими способностями, так и активировать заклинания как чародей.

Сверхприродные Способности: Огненное дыхание дракона, окаменевающий взгляд медузы, высасывание энергии призраком, и применение жрецом негативной или позитивной энергии для изгнания или подчинения нежити, всё это является сверхприродными заклинаниями. Эти способности нельзя оборвать в бою, в отличие от заклинаний, и в целом они не провоцируют благоприятных атак (за исключением тех, что отмечены в их описании). Сверхприродные способности не являются предметом магической устойчивости, и не могут быть рассеяны *рассеиванием магии*. Однако, они не работают в тех местах, где магия не действует или угнетена (как в *антимагическом поле*).

Экстраординарные Способности: Способность уклонения вора и способность регенерировать тролля – экстраординарные способности. Эти способности нельзя оборвать в бою, в отличие от заклинаний, и в целом они не провоцируют благоприятных атак (за исключением тех, что отмечены в их описании). Эффекты или зоны с угнетением или невозможностью функционирования магии на них не влияют. Их невозможно рассеять, и они нормально работают в *антимагическом поле*. Но заметьте, не считаясь магическими, они всё же изредка способны нарушать законы физики.

Естественные Способности: Это те вещи, которые существо может делать и они не относятся ни к магическим, ни к сверхприродным, ни к экстраординарным, например способность птицы летать.

Здесь вы можете ознакомиться с англоязычными терминами применимыми в магии.

Способности – Abilities
Магические Способности – Spell-like Abilities
Сверхприродные Способности – Unnatural Abilities
Экстраординарные Способности – Extraordinary
Естественные Способности – Natural Abilities

Школы Магии
Ворожбы – Divination
Иллюзии – Illusion
Заклятия – Evocation
Колдовства – Conjuraton
Некромантии – Necromancy
Отказа – Abjuration
Очарования – Enchantment
Трансмутации – Transmutation

Подготовка Заклинаний – Preparing Spells
Контр-Заклинание – Counterspell

Компоненты:
Вербальный – Verbal
Соматический – Somatic
Материальный – Material
Фокусирование – Focus
Божественное Фокусирование – Divine Focus

Устойчивость к Магии (УМ) – Spell Resistance



*A town of this nature is usually guarded magically —
manifesting itself, more often than not, in a gate
or magical trap.*

*The pages alone
can be worth
a fortune.*



*side view
of key*



firetrap



В этой главе вначале вы сможете ознакомиться со списками заклинаний для каждого применяющего магию классов, а также со списками сфер жрецов. Остальная часть главы посвящена заклинаниям, которые расположены в алфавитном порядке по названию заклинаний.

Цепочки Заклинаний: Некоторые заклинания базируются на иных заклинаниях, от которых они происходят. В описании заклинания раскрывается отличие эффектов цепного заклинания от базового. Заголовки и иная информация, являющиеся такими же как и базовое заклинание, не повторяются.

Кубик Хит-Поинтов: Эффекты чей эффект отражается на числе Кубиков Хит-Поинтов существ, принимается синонимом для «уровней персонажей». (Существа только лишь с Кубиками Хит-Поинтов по их расе, без классов, обладают уровнем персонажа равным количеству их Кубиков Хит-Поинтов).

Уровень Заклинателя: Сила заклинания очень часто зависит от уровня заклинателя, который является уровнем класса заклинателя. Для существ без классов, уровень заклинателя вычисляется по количеству их Кубиков Хит-Поинтов, если только не отмечается ещё как-то отдельно. Слово «уровень» в списке заклинаний всегда сопоставляется с уровнем заклинателя.

Персонажи и Существа: В описаниях заклинаний, слова «существа» и «персонажи» применяются синонимично.

ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

0-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

(КАНТРИПЫ)

Вспышка – Ошеломляет одно существо (-1 атака).

Ловкость Рук – Позволяет выполнять несложные трюки.

Обнаружение Магии – Определяет заклинания и магические предметы в пределах 18 м.

Открыть/Закрыть – Открывает или Закрывает маленькие или лёгкие предметы.

Ошеломление – Существо теряет свой следующий ход.

Починка – Выполняет мелкий ремонт на объекте.

Призрачный Звук – Ложные звуки.

Рука Мага – Телекинез с вещами весом 2,25 кг.

Свет – Объект сияет как факел.

Танцующие Огоньки – Вымышленный факел, или иной источник света.

Устойчивость – Субъект получает +1 бонус к спас-броскам.

Чтение Магии – Даёт возможность читать свитки и книги заклинаний.

1-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

Волшебный Доспех – Даёт субъекту +4 бонус к КД.

Волшебное Оружие – Оружие получает +1 бонус.

Гипнотизм – Гипнотизирует 2d4 КХП существ.

Жир – Делает 3 кв. м. поверхности или один объект скользким.

Защита от Добра/Закона/Зла/Хаоса – Защита от элементарей и внешних, даёт +2 к КД и спас-броскам, противостоит контролю над разумом.

Идентификация – Определяет одну из способностей магического предмета.

Лечение Лёгких Ранений – Излечивает 1d8+1/уровень повреждений (макс. +5).

Молчаливый Образ – Создаёт на ваш выбор незначительную иллюзию.

Наслать Страх – Одно существо убегает в течение 1d4 раундов.

Невидимый Слуга – Создаёт невидимую силу, которая подчиняется вашим командам.

Очарование Персоны – Заставляет одну персону быть вашим другом.

Обнаружение Секретных Дверей – Указывает на секретные двери в пределах 18 м.

Падение как Перо – Объекты или существа замедленно падают.

Послание – Разговор шепотом на расстоянии.

Призыв Монстра I – Призывает к вам на помощь внешнее существо.

Сон – Заставляет 2d4 КХП существ впасть в сон.

Стирание – Удаляет обычные или магические надписи.

Стремительное Отступление – Удваивает вашу скорость.
Тревога – Охрана территории на протяжении 2 часа/уровень.
Чревоушение – Перемещает источник голоса на 1 мин./уровень.

2-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

Вдребезги – Звуковая вибрация наносит повреждения объектам или кристаллическим существам.
Видеть Невидимое – Открывает невидимые объекты или субъектов.
Волшебный Рот – При инициировании начинает говорить.
Внушение – Заставляет субъекта выполнять определённый тип действий.
Гипнотический Узор – Гипнотизирует 2d4+1 КХП/уровень существ.
Глухота/Слепота – Делает субъекта глухим или слепым.
Дневной Свет – Яркий свет с радиусом 18 м.
Звуковая Струя – Причиняет 1d8 звуковых повреждений субъектам; может их ошеломить.
Зеркальное Отображение – Создаёт путающие других, ваших двойников (1d4+1/три уровня, макс. 8).
Испуг – Вводит в панику до 5 КХП существ (в радиусе 4,5 м.)
Кошачья Грация – Субъект получает 1d4+1 Ловк на 1 час/уровень.
Левитация – Субъект способен паря подниматься вверх или вниз.
Лечение Средних Ранений – Излечивает 2d8+1/уровень повреждений (макс. +10).
Меньший Образ – Как *молчаливый образ* но может издавать звуки.
Мерцапыль – Ослепляет существ, очерчивает невидимых созданий.
Невидимость – Субъект невидим на протяжении 10 мин./уровень, или пока не проведёт атаку.
Неопределимое Мировоззрение – Скрывает мировоззрение на 24 часа.
Неправильный Курс – Нарушает гадания для одного объекта или существа.
Определение Местонахождения Объекта – Указывает направление к объекту (специфическому или разновидности).
Пиротехника – Превращает огонь в ослепляющий свет или удушающий дым.
Покорение – Ловит всё, что в пределах 30 м.+3 м./уровень.
Препятствование Отравления – Замедляет разрушительный эффект яда на субъекта в течение 1 час/уровень.
Призыв Монстра II – Призывает к вам на помощь внешнее существо.
Призыв Роя – Призывает рой маленьких ползающих или летающих существ.
Распылчатость – Существует 20% того, что субъект в атаке промахнётся.
Сила Быка: Субъект получает 1d4+1 Силы на 1 час/уровень.
Скрыть Объект – Маскирует объект от ворожбы.
Тишина – Нейтрализует звук в зоне с радиусом 4,5 м.
Транс Животного – Гипнотизирует 2d6 КХП животных.
Тьма – Образуется сверхъестественная темнота радиусом в 6 м.
Ужасающий Хохот Таши – Субъект теряет свои действия на 1d3 раунда.
Удержание Персоны – Делает одну персону беззащитной на протяжении 1 раунд/уровень.
Чтение Мыслей – Позволяет «прослушивать» мысли окружающих.
Шепчущий Ветер – Передаёт короткое послание на 1,6 км./уровень.
Языки – Разговор на любом выбранном языке.

3-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

Болезненный Знак Змеи: Создаёт текстовый символ, который обездвиживает читающего.
Великое Волшебное Оружие: +1 бонус/три уровня (макс. +5).
Великий Образ: Как *молчаливый образ*, но, плюс запах, звук и температура.
Вылепить Звук: Создаёт новые звуки или изменяет текущие звуки.
Газообразная Форма: Субъект становится бестелесным и способен медленно летать.
Замедление: Один субъект/уровень способен выполнять только частичные действия, -2 к КД, -2 к рукопашным броскам.
Излечить Болезнь: Излечивает все болезни у субъекта.

Иллюзорный Шрифт – Лишь определённый читатель может распознать.
Конфуз – Заставляет субъекта делать непонятные действия на протяжении 1 раунд/уровень.
Крошечная Избушка Леомунда – Создаёт приют для 10 существ.
Круг Волшебства от Добра/Закона/Зла/Хаоса – Как заклинание *защита*, но с радиусом 3 м. и 10 мин./уровень.
Лечение Серьёзных Ранений – Излечивает 3d8+1/уровень повреждений (макс. +15).
Магическая Слежка – Позволяет на расстоянии шпионить за субъектом.
Мерцание – Вы появляетесь и исчезаете в случайных местах в течение 1 раунд/уровень.
Наложить Проклятие – -6 к параметру, -4 к атакам, спасброскам и проверкам; или 50% шанс потери своего действия.
Ограниченное Порабощение – Командование субъектом с 7 КХП и меньше.
Острый Край – Удваивает диапазон поражения у обычного оружия.
Очарование Монстра – Заставляет монстра считать вас своим союзником.
Порыв Ветра – Сдувает или опрокидывает небольших существ.
Призрачный Скакун – Появляется магическая лошадь на протяжении 1 час/уровень.
Призыв Монстра III – Призывает к вам на помощь внешнее существо.
Рассеивание Магии – Снимает магические эффекты и заклинания.
Смещение с Места – Шанс промаха у субъекта при атаке 50%.
Снять Проклятие – Освобождает объект или персону от проклятия.
Страх – Субъекты в пределах конуса убегают на протяжении 1 раунд/уровень.
Стена Ветра – Отклоняет стрелы, небольших существ и газы.
Ускорение – Дополнительное частичное действие и +4 к КД.
Эмоция – Вызывает сильную эмоцию у субъекта.
Ясновидение/Яснослышание – Хорошо слышите или видите на расстоянии на протяжении 1 мин./уровень.

4-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

Высвобождение – Заставляет существо вернуться на его родной план.
Галлюцинарная Местность – Заставляет один тип местности выглядеть как другой (поле в лес. и т.д.).
Дверь Измерений – Телепортирует вас и до 225,0 кг. веса.
Знание Легенд – Даёт истории про персону, место или предмет.
Изменить Память – Изменяет 5 минут памяти субъекта.
Крик – Оглушает всех кто в конусе, и наносит 2d6 повреждений.
Лечение Критических Ранений – Излечивает 4d8+1/уровень повреждений (макс. +20).
Нейтрализовать Яд – Устраняет влияние яда на или внутри субъекта.
Обнаружить Магическую Слежку – Даёт знать вам о магическом подслушивании.
Определить Местонахождение Существа – Указывает направление к выбранному существу.
Подчинить Персону – Контролирует телепатически гуманоида.
Призыв Монстра IV – Призывает к вам на помощь внешнее существо.
Радужный Узор – Сияние предотвращает атаку и передвижение 24 КХП существ.
Сбить Колдовство – Освобождает субъектов от колдовства, изменений, проклятий и окаменения.
Тайное Убежище Леомунда – Создаёт крепкий, надёжный дом.
Удержание Чудища – Как и у *удержание персоны*, но с любым существом.
Улучшенная Невидимость – Как *невидимость*, но субъект может проводить атаку и оставаться невидимым.

5-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

Вести в Заблуждение – Делает вас невидимым, и создаёт вашего иллюзорного двойника.
Великое Рассеивание – Как и у *рассеивания*, но +20 к проверке.
Волшебное Видение – Как и у *галлюцинарной местности*, но плюс зданья.
Дрёма – Посылает послание кому-то спящему.
Контроль Воды – Поднимает, понижает уровень воды, или

разделяет его на части.

Контакт с иным Планом – Возможность спросить вопрос у экстрапланарного существа.

Лечащий Круг – Излечивает 1d8+1/уровень повреждений во всех направлениях.

Ложное Зрение – Обманывает магическую слежку иллюзией.

Ночной Кошмар – Посылает видения причиняющие 1d10 повреждений, усталость.

Призыв Монстра V – Призывает к вам на помощь внешнее существо.

Туман для Разума – У субъектов в этом тумане –10 к проверкам Воли и Мудр.

Устойчивый Образ – Как и великий образ, но не требует поддержки концентрации.

6-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

Великая Магическая Слежка – Как и магическая слежка, но дальше и дольше.

Вуаль – Изменяет внешность группы существ.

Запрограммированный Образ – Как и великий образ, плюс инициируемый событием.

Контроль Погоды – Изменяет погоду на указанной местности.

Массовое Ускорение – Как ускорение, но поражает одного/уровень субъекта.

Отталкивание – Существа не могут приблизиться к вам.

Порабощение – Как и ограниченное порабощение, но влияет на любое существо.

Постоянный Образ – Включает в себя внешний вид, звуки и запахи.

Призыв Монстра VI – Призывает к вам на помощь внешнее существо.

Перемещение в Планах – До восьми существ способны путешествовать на иной план.

Спроецированный Образ – Иллюзорный двойник способен говорить и активировать заклинания.

Укус Глазницы – Очаровывает, пугает, ослабляет или усыпляет одного объекта.

ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

0-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

(МОЛЕБНЫ)

Вспышка – Ошеломляет одно существо (-1 атака).

Добродетель – Субъект получает 1 временный хит-поинт.

Лечение Мелких Ранений – Излечивает 1 пункт повреждений.

Обнаружение Магии – Определяет заклинания и магические предметы в пределах 18 м.

Обнаружение Яда – Обнаруживает яд в одном существе или маленьком объекте.

Очистить Воду и Пищу – Очищает 0,3 куб. м./уровень еды или воды.

Починка – Выполняет мелкий ремонт на объекте.

Руководство – +1 к одному броску атаки, спас-броску, проверке.

Свет – Объект сияет как факел.

Создать Воду – Создаёт 10 литров/уровень чистой воды.

Узнать Направление – Вы определяете, где север.

Устойчивость – Субъект получает +1 бонус к спас-броскам.

Чтение Магии – Даёт возможность читать свитки и книги заклинаний.

1-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

Волшебный Огонь – Очерчивает субъектов сиянием, снимает эффект *кляксы*, помехи и т.д.

Добряника – 2d4 ягоды, каждая из которых способна вылечить 1 хп. (макс. 8хп./24 часа).

Дружба с Животными – Приобретение постоянных животных спутников.

Дубинка – Дубинка или посох становятся оружием +1 (1d10 повреждений) в течение 1 мин./уровень.

Лечение Лёгких Ранений – Излечивает 1d8+1/уровень повреждений (макс. +5).

Магический Клык – Одно из природных оружий субъекта, существа получает +1 бонус к атаке и повреждению.

Невидимость для Животных – Животные не могут заметить один субъект/уровень.

Обнаружение Животных или Растений – Обнаруживает вид животных или растений.

Обнаружение Силков и Ям-Ловушек – Указывает на природные и простые ловушки.

Опутывание – Растения опутывают любого кто попадает в круг с радиусом 12 м.

Призыв Природного Союзника I – Призывает существа на помощь в битве.

Противостоять Элементам – Игнорирует 5 повреждений/раунд от одного из типов энергий.

Скрывающий Туман – Туман окружает вас.

Успокоить Животного – Утихомиривает 2d4+1/уровень КХП животных, зверей, магических зверей.

Хождение не оставляя следов – Один субъект/уровень ходит не оставляя после себя следов.

2-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

Говорить с Животными – Вы можете говорить с обычными животными.

Древесное Одевание – Переделывает древесные объекты в вашу одежду.

Дубовая Кожа – Даёт +3 природный бонус к доспеху (или выше).

Животное Посланник – Посылает Крошечное Животное в указанное ему место.

Искривить Дерево – Изгибает дерево (полки, рукоятки, двери, планки).

Леденящий Металл – Холодный металл повреждает любого, кто прикасается к нему.

Нагретый Металл – Горячий металл причиняет повреждение любому, кто к нему прикоснётся.

Образ Древа – Вы выглядите как дерево на протяжении 1 час/уровень.

Огненная Ловушка – Открывающийся объект причиняет 1d4+1/уровень повреждений.

Ограниченное Восстановление – Рассеивает магический штраф к параметру, или восстанавливает 1d4 повреждений параметра.

Отрицание Яда – Останавливает вред от яда на субъекта в течение 1 час/уровень.

Очарование Животного или Персоны – Делает одно животное или персону вашим другом.

Пламенный Клинок – Касательная атака причиняет 1d8+1/два уровня повреждений.

Призыв Природного Союзника II – Призывает существа на помощь в битве.

Призыв Роя – Призывает рой мелких ползающих или летающих насекомых.

Произвести Пламя – 1d4+1/два уровня повреждений, метается или касается.

Пылающая Сфера – Крутящийся огненный шар наносит 2d6 повреждений, длится 1 раунд/уровень.

Размягчить Камень или Землю – Превращает камень в глину, или почву в песок или грязь.

Спротивление Элементам – Игнорирует первые 12 повреждений/раунд от одного из типов энергии.

Транс Животных – Гипнотизирует 2d6 КХП животных.

Удержание Животного – Удерживает одно животное беззащитным в течение 1 раунд/уровень.

3-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

Великий Магический Клык – Одно природное оружие существа, субъекта получает +1 бонус к атаке и повреждению за каждые три уровня заклинателя (макс. +5).

Дыхание под Водой – Субъект способен дышать под водой.

Излечить Болезнь – Излечивает все болезни у субъекта.

Защита от Элементов – Поглощает 12 повреждений/уровень одного из видов энергии.

Инфекция – Заражает субъекта определенной болезнью.

Лечение Средних Ранений – Излечивает 2d8+1/уровень повреждений (макс. +10).

Нейтрализовать яд – Устраняет влияние яда на или внутри субъекта.

Обратится в Камень – Вы и ваше снаряжение сливается с камнем.

Подчинить Животное – Животное (субъект заклинания) выполняет мысленные команды контролирующего его.

Призыв Молнии – Позволяет направлять молнии (1d10/уровень повреждений) во время бури.

Призыв Природного Союзника III – Призывает существа на помощь в битве.

Разговор с Растениями – Вы можете общаться с обычными растениями, и растительными существами.

Рост Растений – Усиливает скорость роста растений, повышает

урожайность.

Рост Шипов – Существа в зоне поражения переносят 1d4 повреждений, могут быть *замедлены*.

Сжатие Растений – Уменьшает размер, или замедляет рост обычных растений.

Силок – Создаёт несложную волшебную ловушку.

Форма Камня – Заставляет камень принять указанную вами форму.

Яд – Касание причиняет 1d10 повреждений Телу, повторно спустя 1 мин.

4-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА.

Дождь со Снегом – Ухудшает видимость и скорость передвижения.

Защитная Оболочка от Растений – Заставляет оживлённые растения держаться от вас на расстоянии.

Контроль Растений – Разговор и контроль грибов и растений.

Лечение Серьёзных Ранений – Излечивает 3d8+1/уровень повреждений (макс. +15).

Магическая Слежка – Позволяет на расстоянии шпионить за субъектом.

Отогнать Насекомых – Насекомых находятся от вас не ближе 3 метров.

Погасить – Тушит обычный огонь, или один волшебный предмет.

Призыв Природного Союзника IV – Призывает существа на помощь в битве.

Рассеивание Магии – Снимает магические эффекты и заклинания.

Рейнкарнация – Возвращает умершего субъекта в случайное тело.

Ржавеющий Захват – Ваш прикосновение вызывает коррозию у металла и металлических сплавов.

Свободное Передвижение – Субъект нормально передвигается несмотря на преграды.

Увеличение Насекомых – Превращает насекомых в гигантских насекомых.

Удар Пламени – Уничтожение врагов божественным огнём (1d6/уровень).

Шипастые Камни – Существа в зоне поражения переносят 1d8 повреждений, могут быть *замедлены*.

5-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

Древесный Скачок – Шаг-прыжок от одного до другого дерева на расстоянии.

Искупление – Снимает тяжесть несправедных деяний с объекта.

Контроль Ветров – Изменение скорости и направления ветра.

Ледяной Шторм – Град в цилиндре с поперечником в 12,0 м. причиняет 5d6 повреждений.

Лечение Критических Ранений – Излечивает 4d8+1/уровень повреждений (макс. +20).

Нечестивость – Определяет территорию как осквернённую.

Общение с Природой – Изучение о местности в пределах 1,6 км./уровень.

Освятить – Определяет территорию как священную.

Охрана от Смерти – Даёт иммунитет ко всем заклинаниям и эффектам смерти.

Преобразовать Грязь в Камень – Трансформирует 2 3-х метровых куба/уровень.

Преобразовать Камень в Грязь – Трансформирует 2 3-х метровых куба/уровень.

Призыв Природного Союзника V – Призывает существа на помощь в битве.

Пробуждение – Животное или дерево приобретает человеческий интеллект.

Рост Животных – Одно животное/два уровня удваивается в размере, КХП.

Стена Огня – Причиняет 2d4 повреждений огнём тем, кто в 3 м. от стены, и 1d4 кто в 6 метрах. Прохождение сквозь стену наносит 2d6+1/уровень повреждений.

Стена Шипов – Шипы повреждают любого кто пытается проникнуть сквозь/через стену.

Чума от Насекомых – Рой насекомых затрудняет видимость, наносит повреждения, а слабых существ заставляет отступать.

6-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

Антижизненная Оболочка – 3 метровое поле создаёт преграду для живых существ.

Великое Рассеивание – Как и у *рассеивания*, но +20 к проверке.

Железодрево – Магическое дерево становится таким же прочным, как и сталь.

Знание Дорог и Проходов – Указывает наиболее прямую дорогу к необходимому месту.

Лечащий Круг – Излечивает 1d8+1/уровень повреждений во всех направлениях.

Общение с Камнем – Возможность разговора с природным или обработанным камнем.

Огненные Семена – Жёлуди и ягоды становятся гранатами и бомбами.

Оживить Дуб – Дуб становится охранником триантом.

Оттолкнуть Дерево – Отталкивает от вас деревянные объекты.

Посоховое Заклинание – Закладывает одно заклинание в деревянный посох.

Призыв Природного Союзника VI – Призывает существа на помощь в битве.

Растительное Передвижение – Мгновенное передвижение с одного растения на другое, но такого же вида.

Стена Камня – 20 хп./четыре уровня; можно задавать форму.

7-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

Великая Магическая Слежка – Как и *магическая слежка*, но дальше и дольше.

Ветровое Передвижение – Вы и ваши товарищи становятся бестелесно-паровыми, и способны быстро передвигаться.

Излечение – Вылечивает все болезни, снимает проклятия и влияния на разум.

Изменение Посоха – Ваш посох становится триантом по вашей команде.

Истинное Зрение – Вы видите вещи такими, каковыми они являются на самом деле.

Контроль Погоды – Изменяет погоду на указанной местности.

Пламенная Буря – Причиняет по 1d6/уровень.

Ползущий Кошмар – Под вашим командованием орда насекомых (как ковёр).

Преобразовать Металл в Дерево – Металл в пределах 12 м. превращается в дерево.

Призыв Природного Союзника VII – Призывает существа на помощь в битве.

Солнечный Луч – Луч ослепляет и наносит 3d6 повреждений.

Ущерб – Субъект теряет все хит-поинты кроме 1d4.

8-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

Возвращающее Слово – Телепортирует вас назад, в указанное вами место.

Изменение Гравитации – Объекты и субъекты падают вверх; к небу, потолку.

Командование Растениями – Растения оживают, а растительность, трава могут опутывать.

Облик Животного – Один товарищ/уровень может быть *полиморфирован* в указанное животное.

Оттолкнуть Металл и Камень – Отталкивает от вас металл и камень.

Призыв Природного Союзника VIII – Призывает существа на помощь в битве.

Смерч – Циклон наносит повреждения, а также может поднимать вихрями существ.

Смертельный Перст – Убивает одного субъекта.

Солнечная Струя – Ослепляет всех в пределах 3 м., причиняет 3d6 повреждений.

9-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

Антипатия – На объект или место под эффектом заклинания, отрицательно реагируют определенные существа.

Землетрясение – Сильная дрожь сотрясает все в пределах радиуса 1,5 м./уровень.

Массовое Излечение – Как и *излечение* но на нескольких субъектов.

Орда Элементалей – Призывает 2d4 Больших, 1d4 Огромных элементалей.

Предвидение – «Шестое Чувство» предупреждает вас о грядущей опасности.

Призыв Природного Союзника IX – Призывает существа на помощь в битве.

Симпатия – Объект или место привлекают определённых существ.

Смена Облика – Трансформирует вас в любое существо, облик можно менять один раз в раунд.

Шамблер – Призывает 1d4+2 шаркающих насыпи на помощь в битве.

ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

0-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

(МОЛЕБНЫ)

Добродетель – Субъект получает 1 временный хит-поинт.
Лечение Мелких Ранений – Излечивает 1 пункт повреждений.
Обнаружение Магии – Определяет заклинания и магические предметы в пределах 18 м.
Обнаружение Яда – Обнаруживает яд в одном существе или маленьком объекте.
Очистить Воду и Пищу – Очищает 0,3 куб. м./уровень еды или воды.
Починка – Выполняет мелкий ремонт на объекте.
Причинить Мелкие Ранения – Касательная атака, 1 пункт повреждений.
Руководство – +1 к одному броску атаки, спас-броску, проверке.
Свет – Объект сияет как факел.
Создать Воду – Создает 10 литров/уровень чистой воды.
Устойчивость – Субъект получает +1 бонус к спас-броскам.
Чтение Магии – Дает возможность читать свитки и книги заклинаний.

1-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

Бич – Враги переносят штраф -1 к атаке, -1 к спас-броскам против страха.
Благословение – Союзники получают +1 к атаке и +1 к спас-броскам против страха.
Благословить Воду – Создает святую воду.
Божье Расположение – Вы получаете бонус +1/три уровня к атаке и повреждению.
Волшебный Камень – Три камня получают +1 бонус к атаке, и причиняют 1d6+1 повреждений.
Волшебное Оружие – Оружие получает +1 бонус.
Защита от Добра/Закона/Зла/Хаоса – защита от элементов и внешних, даёт +2 к КД и спас-броскам, противостоит контролю над разумом.
Командование – Один субъект подчиняется однословным командам на протяжении 1 раунда.
Лечение Лёгких Ранений – Излечивает 1d8+1/уровень повреждений (макс. +5).
Мерзкий Рок – Один субъект страдает от штрафов -2 к броскам атаки и повреждения, спас-броскам, иным проверкам.
Наслать Страх – Одно существо убегает в течение 1d4 раунда.
Невидимость для Нежити – Нежить не замечает 1 субъекта/уровень.
Обнаружение Нежити – Показывает нежить в пределах 18 м.
Обнаружить Добро/Закон/Зло/Хаос – Показывает существ, заклинания или объекты.
Понимание Языков – Понимание всех разговорных и написанных языков.
Призыв Монстра I – Призывает к вам на помощь внешнее существо.
Причинить Легкие Ранения – Касание причиняет 1d8+1/уровень повреждений (макс. +5).
Проклясть Воду – Создает проклятую воду.
Противостоять Элементам – Игнорирует 5 повреждений/раунд от одного из типов энергий.
Скрывающий Туман – Туман окружает вас.
Случайное Действие – Одно существо делает один раунд случайные действия.
Смерто-наблюдение – Показывает насколько сильно ранены субъекты в пределах 9 м.
Снять Страх – +4 к спас-броскам против страха; +1/четыре уровня.
Убежище – Оппоненты не могут атаковать вас, а вы не можете атаковать их.
Щит Судьбы – Аура даёт вам +2 или выше бонус отклонения.
Энтропический Щит – У стрелковых атак 20% шанс промаха по вам.

2-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

Вдребезги – Звуковая вибрация наносит повреждения объектам или кристаллическим существам.
Говорить с Животными – Вы можете говорить с обычными животными.
Животное Посланик – Посылает Крошечное животное в указанное ему место.

Заботливый Уход – Сохраняет одно погибшее тело.

Звуковая Струя – Причиняет 1d8 звуковых повреждений субъектам; может их ошеломирить.

Зона Правды – В пределах зоны действия заклинания, субъекты не могут лгать.

Лечение Средних Ранений – Излечивает 2d8+1/уровень повреждений (макс. +10).

Неопределимое Мировоззрение – Скрывает мировоззрение на 24 часа.

Обнаружение Ловушек – Возможность замечать ловушки как и вор.

Ограниченное Восстановление – Рассеивает магический штраф к параметру, или восстанавливает 1d4 повреждений параметра.

Одуревшее Оружие – Магическое оружие атакует своего владельца.

Освящение – Заполняет зону позитивной энергией, делает нежить слабее.

Осквернение – Заполняет местность негативной энергией, делая в ней сильнее нежить.

Ошутить Других – Вы берёте на себя половину повреждений субъекта.

Покорение – Ловит всё, что в пределах 30 м.+3 м./уровень.

Помощь – +1 к атаке, +1 к спас-броскам против страха, временные 1d8 хит-поинтов.

Предвестие – Дает вам знать какое действие будет плохим, а какое хорошим.

Препятствование Отравления – Замедляет разрушительный эффект яда на субъекта в течение 1 час/уровень.

Призыв Монстра II – Призывает к вам на помощь внешнее существо.

Причинить Средние Ранения – Касательная атака, 2d8+1/уровень повреждений (макс. +10).

Сила Быка – Субъект получает 1d4+1 Силы на 1 час/уровень.

Смертельная Песнь – Убивает существо при смерти; вы получаете 1d8 временных хит-поинтов, +2 Сила, и +1 уровень.

Снять Парализ – Освобождает одно или более существ от парализа, удерживания, или замедления.

Собрать Воедино – Ремонтирует объект.

Сопровождение Элементам – Игнорирует первые 12 повреждений/раунд от одного из типов энергии.

Тишина – Нейтрализует звук в зоне с радиусом 4,5 м.

Тьма – Образуется сверхъестественная темнота радиусом в 6 м.

Удержание Персоны – Делает одну персону беззащитной на протяжении 1 раунд/уровень.

Успокоить Эмоции – Успокаивает 1d6 субъектов/уровень, нейтрализует эффекты эмоций.

3-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

Волшебное Одевание – Доспехи или щит получают +1 бонус колдовства/три уровня.

Глиф Опеки – Надписи повреждают того кто проходит через них.

Глубокая Тьма – От объекта исходит абсолютная тьма в радиусе 18 метров.

Глухота/Слепота – Делает субъекта глухим или слепым.

Дневной Свет – Яркий свет с радиусом 18 м.

Дыхание под Водой – Субъект способен дышать под водой.

Защита от Негативной Энергии – Субъект противостоит высасыванию уровней и параметров.

Защита от Элементов – Поглощает 12 повреждений/уровень одного из видов энергии.

Излечить Болезнь – Излечивает все болезни у субъекта.

Инфекция – Заражает субъекта определенной болезнью.

Круг Волшебства от Добра/Закона/Зла/Хаоса – Как заклинание *защита*, но с радиусом 3 м. и 10 мин./уровень.

Лечение Серьёзных Ранений – Излечивает 3d8+1/уровень повреждений (макс. +15).

Молитва – Союзники получают +1 к броскам атаки, противники -1 штраф.

Наложить Проклятие – -6 к параметру, -4 к атакам, спас-броскам и проверкам; или 50% шанс потери своего действия.

Обратится в Камень – Вы и ваше снаряжение сливается с камнем.

Оживление Мертвецов – Создает скелетов и зомби.

Определение Местонахождения Объекта – Указывает направление к объекту (специфическому или разнovidности).

Очищение Невидимости – Рассеивает невидимость в пределах 1,5 м./уровень.

Призыв Монстра III – Призывает к вам на помощь внешнее существо.

Причинить Серьёзные Ранения – Касательная атака 3d8+1/уровень повреждений (макс. +15).

Продолжительное Пламя – Создаёт постоянный, не излучающий тепла факел.

Пронзающий луч – Луч причиняет 1d8/два уровня повреждений, нежити ещё больше.

Разговор с Мёртвыми – Труп отвечает на один вопрос/два уровня.

Разговор с Растениями – Вы можете общаться с обычными растениями, и растительными существами.

Рассеивание Магии – Снимает магические эффекты и заклинания.

Рука Помощи – Призрачная рука приводит к вам субъекта.

Скрыть Объект – Маскирует объект от ворожбы.

Снять Глухоту/Слепоту – Излечивает обычное или магическое состояние.

Снять Проклятие – Освобождает объект или персону от проклятия.

Создать Воду и Пищу – Создаёт такое количество чтобы накормить/напоить трёх человек (или одну лошадь)/уровень.

Стена Ветра – Отклоняет стрелы, небольших существ и газы.

Форма Камня – Заставляет камень принять указанную вами форму.

Хожение по Воде – Субъекты передвигаются по воде как по твёрдой поверхности.

4-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

Божественная Сила – Вы получаете бонус к атаке, 18 Силу, и 1 хп./уровень.

Великое Волшебное Оружие – +1 бонус/три уровня (макс. +5).

Восстановление – Восстанавливает высосанный уровень и параметры.

Высвобождение – Заставляет существо вернуться на его родной план.

Гадание – Даёт полезный совет относительно заданного действия.

Иммунность к Заклинаниям – Субъект обладает иммунитетом к одному заклинанию/четыре уровня.

Контроль Воды – Поднимает, понижает уровень воды, или разделяет его на части.

Лечение Критических Ранений – Излечивает 4d8+1/уровень повреждений (макс +20).

Младший Планарный Союзник – Предоставление услуг со стороны внешнего существа с КХП 8.

Наделить Способностью Активировать Заклинания – Переносит заклинания в субъекта.

Нейтрализовать Яд – Устраняет влияние яда на или внутри субъекта.

Отгонять Насекомых – Насекомых находятся от вас не ближе 3 метров.

Охрана от Смерти – Даёт иммунитет ко всем заклинаниям и эффектам смерти.

Передача – Мгновенно передаёт короткое послание в любую точку.

Призыв Монстра IV – Призывает к вам на помощь внешнее существо.

Причинить Критические Ранения – Касательная атака 4d8+1/уровень повреждений (макс +20).

Распознать Ложь – Открывает заранее предумышленную ложь.

Свободное Передвижение – Субъект нормально передвигается несмотря на преграды.

Статус – Отслеживание состояния, и месторасположения товарищей.

Увеличение Насекомых – Превращает насекомых в гигантских насекомых.

Хожение по Воздуху – Субъект ходит по воздуху как по твёрдой поверхности (взбираясь под углом 45 градусов).

Яд – Касание причиняет 1d10 повреждений Тело, повторно спустя 1 мин.

Языки – Разговор на любом выбранном языке.

Якорь Измерений – Ограничивает перемещение в измерениях.

5-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

Великое Командование – Как *командование*, но поражает одного субъекта/уровень.

Искупление – Снимает тяжесть неправодеяний с объекта.

Истинное Зрение – Вы видите вещи такими, каковыми они являются на самом деле.

Круг Гибели – Причиняет 1d8+1/уровень повреждений во всех направлениях.

Лечащий Круг – Излечивает 1d8+1/уровень повреждений во всех направлениях.

Магическая Слежка – Позволяет на расстоянии шпионить за субъектом.

Метка Справедливости – Указывает действие, которое наложит *проклятие* на субъекта.

Нечестивость – Определяет территорию как осквернённую.

Общение – Божество отвечает на вопрос ответом «да» или «нет» один/уровень.

Оживить Погибшего – Возвращает к жизни субъекта умершего не более 1 дня/уровень назад.

Освятить – Определяет территорию как священную.

Праведная Сила – Ваш размер увеличивается, и вы получаете +4 к Силе.

Призыв Монстра V – Призывает к вам на помощь внешнее существо.

Рассеивание Добра/Закона/Зла/Хаоса – +4 бонус против атак.

Сбить Колдовство – Освобождает субъектов от колдовства, изменений, проклятий и окаменения.

Перемещение в Планах – До восьми существ способны путешествовать на иной план.

Стена Камня – 20 хп./четыре уровня; можно задавать форму.

Удар Пламени – Уничтожение врагов божественным огнём (1d6/уровень).

Уничтожение Живого – Касательная атака убивает субъекта.

Устойчивость к Магии – Субъект получает 12+1/уровень УМ.

Чума от Насекомых – Рой насекомых затрудняет видимость, наносит повреждения, а слабых существ заставляет отступать.

Эфирный Скачок – Вы становитесь эфирным на 1 раунд/уровень.

6-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

Антижизненная Оболочка – 3 метровое поле создаёт преграду для живых существ.

Великий Глиф Опеки – Как *глиф опеки*, но до 10d8 повреждений, или 6-го уровня заклинания.

Великое Рассеивание – Как и у *рассеивания*, но +20 к проверке.

Ветровое Передвижение – Вы и ваши товарищи становятся бестелесно-паровыми, и способны быстро передвигаться.

Возвращающее Слово – Телепортирует вас назад, в указанное вами место.

Знание Дорог и Проходов – Указывает наиболее прямую дорогу к необходимому месту.

Изгнание – Изгоняет 2 КХП/уровень экстрапланарных существ.

Излечение – Вылечивает все болезни, снимает проклятия и влияния на разум.

Клиновый Барьер – Кружащиеся клинки причиняют 1d6 повреждений/уровень.

Оживление Объекта – Объекты нападают на ваших врагов.

Пиршество Героев – Пища для одного существа/уровень, которая вылечивает и *благословляет*.

Планарный Союзник – Как и *младший планарный союзник*, но до 16 КХП.

Порабощение – Как и *ограниченное порабощение*, но влияет на любое существо.

Препятствование – Запрещает вход на территорию существам с отличающимся мировоззрением.

Призыв Монстра VI – Призывает к вам на помощь внешнее существо.

Создать Нежить – Создаёт вурдалаков, теней, жутков, вайтов или духов.

Ущерб – Субъект теряет все хит-поинты кроме 1d4.

Эфирность – Со своими компаньонами вы можете перейти в Эфирный План.

7-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

Богохульство – Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет не-злых существ.

Великое Восстановление – Как *восстановление*, плюс возвращает все утраченные ранее уровни и параметры.

Великая Магическая Слежка – Как и *магическая слежка*, но дальше и дольше.

Воскрешение – Полностью восстанавливает умершего субъекта.

Диктум – Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет незаконных существ.

Контроль Погоды – Изменяет погоду на указанной местности.

Отталкивание – Существа не могут приблизиться к вам.

Прибежище – Заставляет предмет транспортировать своего владельца к вам.

Призыв Монстра VII – Призывает к вам на помощь внешнее существо.

Разрушение – Убивает субъекта, и уничтожает его останки.

Регенерация – Утраченные конечности субъекта заново вырастают.

Святое Слово – Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет не-добрых существ.

Слово Хаоса – Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет не-хаотичных существ.

8-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

Великий Планарный Союзник – Как младший планарный союзник, но с КХП до 24.

Землетрясение – Сильная дрожь сотрясает все в пределах радиуса 1,5 м./уровень.

Массовое Излечение – Как и излечение но на нескольких субъектах.

Нечестивая Аура – +4 к КД, +4 к устойчивости, и УМ 25 против добрых заклинаний.

Определение Местонахождения – Указывает точное нахождение существа или объекта.

Пламенная Буря – Причиняет по 1d6/уровень.

Плащ Хаоса – +4 к КД, +4 к устойчивости, и УМ 25 против законных заклинаний.

Поле Антимэгии – Нейтрализует магию в пределах 3 м.

Призыв Монстра VIII – Призывает к вам на помощь внешнее существо.

Святая Аура – +4 к КД, +4 к устойчивости, и УМ 25 против злых заклинаний.

Символ – Иницируемые руны обладающие разнообразными эффектами.

Создать Великую Нежить – Мумии, спектры, вампиры и призраки.

Щит Законности – +4 к КД, +4 к устойчивости, и УМ 25 против хаотичных заклинаний.

9-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

Астральная Проекция – Переносит васи ваших компаньонов на Астральный План.

Буря Мщения – Буря изливающая потоки кислоты, молний и града.

Врата – Соединяет два плана для возможности путешествия или призыва.

Высасывание Энергии – Субъект переносит 2d4 негативных уровня.

Имплозия – Убивает одно существо/раунд.

Истинное Воскрешение – Как *воскрешение*, плюс нет нужды в останках тела.

Привязать Душу – Ловить душу только что умершей жертвы, и предотвращает воскрешение.

Призыв Монстра IX – Призывает к вам на помощь внешнее существо.

Чудо – Просьба к божественному вмешательству.

СФЕРЫ ЖРЕЦОВ

Сфера Воды

Божество: Обад-Хай.

Даруемые Силы: Изгонять или разрушать существ огня, точно также как добрый жрец изгоняет нежить. Подчинять и командовать существами воды, как злой жрец подчиняет нежить. Эти способности можно применять до 3+мод-тор Обаяния в день.

Заклинания Сферы Воды

1 Скрывающий Туман – Туман окружает вас.

2 Туманное Облако – Туман закрывает обзор.

3 Дыхание под Водой – Субъект способен дышать под водой.

4 Контроль Погоды – Изменяет погоду на указанной местности.

5 Ледяной Шторм – Град в цилиндре с поперечником в 12,0 м. причиняет 5d6 повреждений.

6 Конус Холода – 1d6 повреждений/уровень холодом.

7 Кислотный Туман – Туман причиняет кислотные повреждения.

8 Ужасающее Высыхание – Причиняет 1d8 повреждений/уровень в пределах 9 метров.

9 Орда Элементалей* – Призывает 2d4 Больших, 1d4 Огромных элементалей.

*Применяется только как заклинание воды.

Сфера Воздуха

Божество: Обад-Хай

Даруемые Силы: Изгонять или разрушать существ земли, точно также как добрый жрец изгоняет нежить. Подчинять и командовать существами воздуха, как злой жрец подчиняет нежить. Эти способности можно применять до 3+мод-тор Обаяния в день.

Заклинания Сферы Воздуха

1 Скрывающий Туман – Туман окружает вас.

2 Стена Ветра – Отклоняет стрелы, небольших существ и газы.

3 Газообразная Форма – Субъект становится бестелесным и способен медленно летать.

4 Хождение по Воздуху – Субъект ходит по воздуху как по твердой поверхности (взбираясь под углом 45 градусов)

5 Контроль Ветров – Изменение скорости и направления ветра.

6 Цепь Молний – 1d6 повреждений/уровень; дочерние молнии.

7 Контроль Погоды – Изменяет погоду на указанной местности.

8 Смерч – Циклон наносит повреждения, а также может поднимать вихрями существ.

9 Орда Элементалей* – Призывает 2d4 Больших, 1d4 Огромных элементалей.

*Применяется только как заклинание воздуха.

Сфера Войны

Божества: Груумш, Кореллон Ларефийан, Хайрониус, Хекстор, Эриснул.

Даруемые Силы: Свободная Квалификация в Военном Оружии (если необходимо), и Улучшенное Обращение с Оружием – с излюбленным оружием бога.

Бог Войны

Кореллон Ларефийан

Эриснул

Груумш

Хекстор

Хайрониус

Излюбленное Оружие

Длинный Меч

Утренняя Звезда

Копье (полу-копье, короткое копье, или длинное копье)

Цеп (облегченный или тяжелый)

Длинный Меч

Заклинания Сферы Войны

1 Волшебное Оружие – Оружие получает +1 бонус.

2 Одушевленное Оружие – Магическое оружие атакует своего владельца.

3 Волшебное Одевание – Доспехи или щит получают +1 бонус колдовства/три уровня.

4 Божественная Сила – Вы получаете бонус к атаке, 18 Силу, и 1 хп./уровень.

5 Удар Пламени – Уничтожение врагов божественным огнём (1d6/уровень).

6 Клиновый Барьер – Кружащиеся клинки причиняют 1d6 повреждений/уровень.

7 Слово Власти Замри – Заставляет замереть существо со 150 хит-поинтами и ниже.

8 Слово Власти Ослепни – Ослепляет существ с суммарным количеством хит-поинтов до 200.

9 Слово Власти Умри – Убивает одно сильное существо, или ослабляет множество более слабых.

Сфера Добра

Божества: Гарл Глиттергольд, Йондалла, Корд, Кореллон Ларефийан, Морадин, Пелор, Хайрониус, Эхлонна.

Даруемые Силы: Вы активизируете заклинания зла, будто на 1 уровень заклинателя выше.

Заклинания Сферы Добра

1 Защита от Зла – Защита от элементалов и внешних, даёт +2 к КД и спас-броскам, противостоит контролю над разумом.

2 Помощь – +1 к атаке, +1 к спас-броскам против страха, временные 1d8 хит-поинтов.

3 Круг Волшебства от Зла – Как заклинание *защита*, но с радиусом 3 м. и 10 мин./уровень.

4 Святое Поражение – Повреждает и ослепляет злых существ.

5 Рассеивание Зла – +4 бонус против атак.

6 Клиновый Барьер – Кружащиеся клинки причиняют 1d6 повреждений/уровень.

7 Святое Слово – Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет не-добрых существ.

8 Святая Аура – +4 к КД, +4 к устойчивости, и УМ 25 против злых заклинаний.

9 Призыв Монстра IX* – Призывает к вам на помощь внешнее существо.

*Применяется только как заклинание добра.

Сфера Животных

Божества: Обад-Хай, Эхлонна.

Даруемые Силы: Раз в день вы можете применять *дружба с животными*. Классовый навык Знание (природа).

Заклинания Сферы Животных

- 1 Успокоить Животного** – Утихомиривает 2d4+1/уровень КХП животных, зверей, магических зверей.
- 2 Удержание Животного** – Удерживает одно животное беззащитным в течение 1 раунд/уровень.
- 3 Подчинить Животное** – Животное (субъект заклинания) выполняет мысленные команды контролирующего его.
- 4 Отогнать Насекомых** – Насекомых находятся от вас не ближе 3 метров.
- 5 Общение с Природой** – Изучение о местности в пределах 1,6 км./уровень.
- 6 Антижизненная Оболочка** – 3 метровое поле создаёт преграду для живых существ.
- 7 Облик Животного** – Один товарищ/уровень может быть *полиморфирован* в указанное животное.
- 8 Ползущий Кошмар** – Под вашим командованием орда насекомых (как ковёр).
- 9 Смена Облика** – Трансформирует вас в любое существо, облик можно менять один раз в раунд.

Сфера Закона

Божества: Вии Джас, Йондалла Морадин, Св. Кутберт, Хайрониус, Хекстор.

Даруемые Силы: Вы активизируете заклинания закона, будто на 1 уровень заклинателя выше.

Заклинания Сферы Закона

- 1 Защита от Хаоса** – Защита от элементаров и внешних, даёт +2 к КД и спас-броскам, противостоит контролю над разумом.
- 2 Успокоить Эмоции** – Успокаивает 1d6 субъектов/уровень, нейтрализует эффекты эмоций.
- 3 Круг Волшебства от Хаоса** – Как заклинание *защита*, но с радиусом 3 м. и 10 мин./уровень.
- 4 Гнев Порядка** – Повреждает и ошеломляет хаотичных существ.
- 5 Рассеивание Хаоса** – +4 бонус против атак.
- 6 Удержание Чудища** – Как и у *удержание персоны*, но с любым существом.
- 7 Диктум** – Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет не-законных существ.
- 8 Щит Законности** – +4 к КД, +4 к устойчивости, и УМ 25 против хаотичных заклинаний.
- 9 Призыв Монстра IX*** – Призывает к вам на помощь внешнее существо.

*Применяется только как заклинание закона.

Сфера Защиты

Божества: Гарл Глиттергольд, Йондалла, Кореллон Ларефйан, Морадин, Св. Кутберт, Фхарлангун.

Даруемые Силы: Вы создаёте *опекающую защиту* – магическую способность, дарующую тому кому вы коснулись, бонус к его следующему спас-броску, равный вашему уровню. Активация этой способности стандартное действие. *Опекающая защита* – эффект школы отказа с длительностью 1 час, и используемая один раз в день.

Заклинания школы Защиты

- 1 Убежище** – Оппоненты не могут атаковать вас, а вы не можете атаковать их.
- 2 Ошутить Других** – Вы берёте на себя половину повреждений субъекта.
- 3 Защита от Элементов** – Поглощает первые 12 повреждений/раунд от одного из типов энергии.
- 4 Иммуниность к Заклинаниям** – Субъект обладает иммунитетом к одному заклинанию/четыре уровня.
- 5 Устойчивость к Магии** – Субъект получает 12+1/уровень УМ.
- 6 Поле Антимэгии** – Нейтрализует магию в пределах 3 м.
- 7 Отгальвание** – Существа не могут приблизиться к вам.
- 8 Чистый Разум** – Субъект иммунен к ментальной/эмоциональной магии, и магической слежке.
- 9 Призматическая Сфера** – Как *призматическая стена*, но окружает вас со всех сторон.

Сфера Земли

Божества: Морадин, Обад-Хай.

Даруемые Силы: Изгонять или разрушать существ воздуха, точно также как добрый жрец изгоняет нежить. Подчинять и командовать существами земли, как злой жрец подчиняет нежить. Эти способности можно применять до 3+мод-тор Обаяния в день.

Заклинания Сферы Земли

- 1 Волшебный Камень** – Три камня получают +1 бонус к атаке, и причиняют 1d6+1 повреждений.
- 2 Размягчить Камень или Землю** – Превращает камень в глину, или почву в песок или грязь.
- 3 Форма Камня** – Заставляет камень принять указанную вами форму.
- 4 Шипастые Камни** – Существа в зоне поражения переносят 1d8 повреждений, могут быть *замедлены*.
- 5 Стена Камня** – 20 хп./четыре уровня; можно задавать форму.
- 6 Камнекожа** – Предотвращает удары, порезы, рубящие удары, колотые раны.
- 7 Землетрясение** – Сильная дрожь сотрясает все в пределах радиуса 1,5 м./уровень.
- 8 Железное Тело** – Ваше тело становится живым железом.
- 9 Орда Элементарей*** – Призывает 2d4 Больших, 1d4 Огромных элементарей.

*Применяется только как заклинание земли.

Сфера Зла

Божества: Векна, Груумш, Нерулл, Хекстор, Эриснул.

Даруемые Силы: Вы активизируете заклинания зла, будто на 1 уровень заклинателя выше.

Заклинания Сферы Зла

- 1 Защита от Добра** – Защита от элементаров и внешних, даёт +2 к КД и спас-броскам, противостоит контролю над разумом.
- 2 Осквернение** – Заполняет местность негативной энергией, делая в ней сильнее нежить.
- 3 Круг Волшебства от Добра** – Как заклинание *защита*, но с радиусом 3 м. и 10 мин./уровень.
- 4 Нечестивая Болезнь** – Повреждает и ослабляет добрых существ.
- 5 Рассеивание Добра** – +4 бонус против атак.
- 6 Создать Нежить** – Создаёт вурдалаков, теней, жутков, вайтов или духов.
- 7 Богохульство** – Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет не-злых существ.
- 8 Нечестивая Аура** – +4 к КД, +4 к устойчивости, и УМ 25 против добрых заклинаний.
- 9 Призыв Монстра IX*** – Призывает к вам на помощь внешнее существо.

*Применяется только как заклинание зла.

Сфера Знаний

Божества: Боккоб, Векна.

Даруемые Силы: Все навыки Знание являются классовыми навыками. Вы активизируете заклинания школы ворожбы при уровне заклинателя +1.

Заклинания Сферы Знаний

- 1 Обнаружение Секретных Дверей** – Указывает на секретные двери в пределах 18 м.
- 2 Чтение Мыслей** – Позволяет «прослушивать» мысли окружающих.
- 3 Ясновидение/Яснослышание** – Хорошо слышите или видите на расстоянии на протяжении 1 мин./уровень.
- 4 Гадание** – Даёт полезный совет относительно заданного действия.
- 5 Истинное Зрение** – Вы видите вещи такими, каковыми они являются на самом деле.
- 6 Знание Дорог и Проходов** – Указывает наиболее прямую дорогу к необходимому месту.
- 7 Знание Легенд** – Даёт истории про персону, место или предмет.
- 8 Определение Местонахождения** – Указывает точное нахождение существа или объекта.
- 9 Предвидение** – «Шестое Чувство» предупреждает вас о грядущей опасности.

Сфера Лечения

Божество: Пелор

Даруемые Силы: Вы активируете заклинания лечения как заклинатель на 1 уровень выше.

Заклинания Сферы Лечение

- 1 Лечение Лёгких Ранений** – Излечивает 1d8+1/уровень повреждений (макс. +5).
- 2 Лечение Средних Ранений** – Излечивает 2d8+1/уровень повреждений (макс. +10).
- 3 Лечение Серьёзных Ранений** – Излечивает 3d8+1/уровень повреждений (макс. +15).
- 4 Лечение Критических Ранений** – Излечивает 4d8+1/уровень повреждений (макс. +20).
- 5 Лечащий Круг** – Излечивает 1d8+1/уровень повреждений во всех направлениях.
- 6 Излечение** – Вылечивает все болезни, снимает проклятия и влияния на разум.
- 7 Регенерация** – Утраченные конечности субъекта заново вырастают.
- 8 Массовое Излечение** – Как и *излечение* но на нескольких субъектах.
- 9 Истинное Воскрешение** – Как *воскрешение*, плюс нет нужды в останках тела.

Сфера Магии

Божества: Боккоб, Векна, Вии Джас.

Даруемые Силы: Применение свитков, жезлов, волшебных палочек и иных устройств с заклинаниями и непосредственно связанными с действием заклинаний, вы применяете как маг, равный половине уровней по жрецу (как минимум 1 уровень). При применении свитка или иного магического устройства вы сами являетесь помимо жреца и магом, ваши текущие уровни мага суммируются с этими уровнями мага по жрецу.

Заклинания Сферы Магии

- 1 Неопределимая Аура Нистала** – Маскирует ауру волшебного предмета.
- 2 Идентификация** – Определяет одну из способностей магического предмета.
- 3 Рассеивание Магии** – Снимает магические эффекты и заклинания.
- 4 Наделить Способностью Активировать Заклинания** – Переносит заклинания в субъекта.
- 5 Устойчивость к Магии** – Субъект получает 12+1/уровень УМ.
- 6 Поле Антимэгии** – Нейтрализует магию в пределах 3 м.
- 7 Отражение Заклинаний** – Отражает 1d4+6 уровней заклинаний назад в заклинателя.
- 8 Защита от Заклинаний** – Дарует +8 бонус устойчивости.
- 9 Расщепление Мордекайнена** – Рассеивает магию, расколдовывает волшебные предметы.

Сфера Мошенничества

Божества: Боккоб, Гарл Глиттергольд, Нерулл, Олидамара, Эриснул.

Даруемые Силы: Блефф, Маскировка и Скрытность навыки класса.

Заклинания Сферы Мошенничества

- 1 Собственное Изменение** – Изменяет вашу внешность.
- 2 Невидимость** – Субъект невидим на протяжении 10 мин./уровень, или пока не проведёт атаку.
- 3 Не определение** – Скрывает субъекта от заклинаний ворожбы, магической слежки.
- 4 Конфуз** – Заставляет субъекта делать непонятные действия на протяжении 1 раунд/уровень.
- 5 Ложное Зрение** – Обманывает магическую слежку иллюзией.
- 6 Ввести в Заблуждение** – Делает вас невидимым, и создаёт вашего иллюзорного двойника.
- 7 Экран** – Иллюзия скрывает некоторую зону от обзора и магической слежки.
- 8 Полиморф Любого Объекта** – Превращает любого субъекта в кого-нибудь иного.
- 9 Остановка Времени** – Вы можете способно действовать в течение 1d4+1 раунда.

Сфера Огня

Божество: Обад-Хай.

Даруемые Силы: Изгонять или разрушать существ воды, точно также как добрый жрец изгоняет нежить. Подчинять и командовать существами огня, как злой жрец подчиняет нежить. Эти способности можно применять до 3+мод-тор Обаяния в день.

Заклинания Сферы Огня

- 1 Пылающие Руки** – 1d4 огненных повреждений/уровень (макс. 5d4).
- 2 Произвести Пламя** – 1d4+1/два уровня повреждений, метается или касается.
- 3 Сопротивление Элементам*** – Игнорирует первые 12 повреждений/раунд от одного из типов энергии.
- 4 Стена Огня** – Причиняет 2d4 повреждений огнём тем, кто в 3 м. от стены, и 1d4 кто в 6 метрах. Прохождение сквозь стену наносит 2d6+1/уровень повреждений.
- 5 Огненный Щит** – Существа атакующие вас переносят повреждения огнём; вы защищены от жары и холода.
- 6 Огненные Семена** – Жёлуди и ягоды становятся гранатами и бомбами.
- 7 Пламенная Буря** – Причиняет по 1d6/уровень.
- 8 Зажигательное Облако** – Облако, причиняющее 4d6 повреждений/раунд огнём.
- 9 Орда Элементалей*** – Призывает 2d4 Больших, 1d4 Огромных элементалей.

*Применяется только сопротивлению огня или холода.

** Применяется только как заклинание земли.

Сфера Путешествий

Божество: Фхарлангхун.

Даруемые Силы: На протяжении 1 раунда за каждый уровень жреца в день, вы способны нормально действовать вне зависимости от магического эффекта влияющего на ваше передвижение (наподобие эффекта заклинания *свободное передвижение*). При необходимости этот эффект активируется автоматически, и длится не дольше чем он необходим, может активироваться по несколько раз в день (но не более дневного ограничения в раундах). Это магическая способность.

Заклинания Сферы Путешествий

- 1 Стремительное Отступление** – Удваивает вашу скорость.
- 2 Определение Местонахождения Объекта** – Указывает направление к объекту (специфическому или разновидности).
- 3 Полёт** – Субъект летает при скорости 27 метров.
- 4 Дверь Измерений** – Телепортирует вас и до 225,0 кг. веса.
- 5 Телепортация** – Мгновенно вас телепортирует в какое-то место.
- 6 Знание Дорог и Проходов** – Указывает наиболее прямую дорогу к необходимому месту.
- 7 Безошибочный Телепорт** – Как *телепорт*, но нет случайного прибытия.
- 8 Фазовая Дверь** – Невидимый проход сквозь дерево или камень.
- 9 Астральная Проекция** – Проецирует вас и ваших товарищей в Астральный План.

Сфера Разрушения

Божества: Св. Кутберт, Хекстор.

Даруемые Силы: Вы обладаете силой поражения, сверхприродной способностью, которая даёт вам на одну атаку +4 бонус, и бонусное повреждение равное вашему уровню (если вы попали). Вы должны объявить поражающий удар перед атакой. Он применяется лишь раз в день.

Заклинания Сферы Разрушения

- 1 Причинить Легкие Ранения** – Касание причиняет 1d8+1/уровень повреждений (макс. +5).
- 2 Вдребезги** – Звуковая вибрация наносит повреждения объектам или кристаллическим существам.
- 3 Инфекция** – Заражает субъекта определенной болезнью.
- 4 Причинить Критические Ранения** – Касательная атака 4d8+1/уровень повреждений (макс +20).
- 5 Круг Гибели** – Причиняет 1d8+1/уровень повреждений во всех направлениях.
- 6 Ущерб** – Субъект теряет все хит-поинты кроме 1d4.
- 7 Дезинтеграция** – Заставляет растворится в небытие одно существо или объект.
- 8 Землетрясение** – Сильная дрожь сотрясает все в пределах радиуса 1,5 м./уровень.
- 9 Имплозия** – Убивает одно существо/раунд.

Сфера Растений

Божества: Обад-Хай, Эхлонна

Даруемые Силы: Подчинять и командовать существами огня, как злой жрец подчиняет нежить. Эти способности можно применять до 3+мод-тор Обаяния в день. Классовый навык Знание (природа).

Заклипания Сферы Растений

- 1 Опутывание** – Растения опутывают любого кто попадает в круг с радиусом 12 м.
- 2 Дубовая Кожа** – Даёт +3 природный бонус к доспеху (или выше).
- 3 Рост Растений** – Усиливает скорость роста растений, повышает урожайность.
- 4 Контроль Растений** – Разговор и контроль грибов и растений.
- 5 Стена Шипов** – Шипы повреждают любого кто пытается проникнуть сквозь/через стену.
- 6 Оттолкнуть Дерево** – Отталкивает от вас деревянные объекты.
- 7 Изменение Посоха** – Ваш посох становится триантом по вашей команде.
- 8 Командование Растениями** – Растения Оживают, а растительность, трава могут опутывать.
- 9 Шамблер** – Призывает 1d4+2 шаркающих насыпи на помощь в битве.

Сфера Силы

Божества: Груумш, Корд, Пелор, Св. Кутберт.

Даруемые Силы: Вы способны производить воплощение силы, сверхприродную способность дарующую вам волшебный бонус к Силе, равный вашему уровню. Активация способность свободное действие, сила длится в течение одного раунда, и используется только раз в день.

Заклипания Сферы Силы

- 1 Противостоять Элементам** – Игнорирует 5 повреждений/раунд от одного из типов энергий.
- 2 Сила Быка** – Субъект получает 1d4+1 Силы на 1 час/уровень.
- 3 Волшебное Одеание** – Доспехи или щит получают +1 бонус колдовства/три уровня.
- 4 Иммунность к Заклинаниям** – Субъект обладает иммунитетом к одному заклинанию/четыре уровня.
- 5 Праведная Сила** – Ваш размер увеличивается, и вы получаете +4 к Силе.
- 6 Камнекожа** – Предотвращает удары, порезы, рубящие удары, колотые раны.
- 7 Хваткая Рука Бигби** – Рука обеспечивает укрытие, отталкивает и захватывает.
- 8 Сжимающий Кулак Бигби** – Большая Рука атакует ваших противников.
- 9 Дробящая Рука Бигби** – Как *Хваткая Рука Бигби*, но значительно сильнее.

Сфера Смерти

Божества: Вии Джас, Нерулл

Даруемые Силы: Раз в день вы можете использовать прикосновение смерти. Ваше касание смерти является магической способностью, несущей эффект смерти. Вы должны успешно провести касательную атаку против живого существа (смотри правила для касательных заклинаний). Коснувшись, вы бросаете по 1d6 за каждый уровень жреца. Если полученное число превышает текущее количество хит-поинтов существа, оно умирает.

Заклипания Сферы Смерти

- 1 Наслать Страх** – Одно существо убегает в течение 1d4 раундов.
- 2 Смертельная Песнь** – Убивает существо при смерти; вы получаете 1d8 врем. хит-поинтов, +2 Сила, и +1 уровень заклинателя.
- 3 Оживление Мертвецов** – Создает скелетов и зомби.
- 4 Охрана от Смерти** – Даёт иммунность ко всем заклинаниям и эффектам смерти.
- 5 Уничтожение Живого** – Касательная атака убивает субъекта.
- 6 Создать Нежить** – Создает вурдалаков, теней, жутков, вайтов или духов.
- 7 Разрушение** – Убивает субъекта, и уничтожает его останки.
- 8 Создать Великую Нежить** – Мумии, спектры, вампиры и призраки.
- 9 Стоп Баньши** – Убивает одно существо/уровень.

Сфера Солнца

Божества: Пелор, Эхлонна.

Даруемые Силы: один раз в день вы способны совершать великое изгнание нежити, вместо обычного изгнания (или подчинения). Великое изгнание похоже на обычное изгнание (или подчинение), но за одним исключением, существа которых изгнали (или подчинили, или командуют), вместо этого уничтожены.

Заклипания Сферы Солнца

- 1 Противостоять Элементам*** – Игнорирует 5 повреждений/раунд от одного из типов энергий.
- 2 Нагретый Металл** – Горячий металл причиняет повреждение любому, кто к нему прикоснётся.
- 3 Пронзающий луч** – Луч причиняет 1d8/два уровня повреждений, нежити ещё больше.
- 4 Огненный Щит** – Существа атакующие вас переносят повреждения огнём; вы защищены от жары и холода.
- 5 Удар Пламени** – Уничтожение врагов божественным огнём (1d6/уровень).
- 6 Огненные Семена** – Жёлуди и ягоды становятся гранатами и бомбами.
- 7 Солнечный Луч** – Луч ослепляет и наносит 3d6 повреждений.
- 8 Солнечная Струя** – Ослепляет всех в пределах 3 м., причиняет 3d6 повреждений.
- 9 Призматическая Сфера** – Как *призматическая стена*, но окружает вас со всех сторон

*Применяется только сопротивлению огня или холода.

Сфера Удачи

Божества: Корд, Олидаммара, Фхарлангун.

Даруемые Силы: Вы обладаете силой хорошей удачи, которая используется один раз в день. Эта экстраординарная способность позволяет вам повторно провести бросок, в случае неудовлетворительного результата при первом броске. Но, в любом случае вы используете результат повторного броска, даже если он хуже за первый бросок.

Заклипания Сферы Удачи

- 1 Энтропический Щит** – У стрелковых атак 20% шанс промаха по вам.
- 2 Помощь** – +1 к атаке, +1 к спас-броскам против страха, временные 1d8 хит-поинтов
- 3 Сопротивление Элементам** – Игнорирует первые 12 повреждений/раунд от одного из типов энергии.
- 4 Свободное Передвижение** – Субъект нормально передвигается несмотря преграды.
- 5 Сбить Колдовство** – Освобождает субъектов от колдовства, изменений, проклятий и окаменения.
- 6 Ввести в Заблуждение** – Делает вас невидимым, и создаёт вашего иллюзорного двойника.
- 7 Отражение Заклинаний** – Отражает 1d4+6 уровней заклинаний назад в заклинателя.
- 8 Святая Аура** – +4 к КД, +4 к устойчивости, и УМ 25 против злых заклинаний.
- 9 Чудо** – Просьба к божественному вмешательству.

Сфера Хаоса

Божества: Груумш, Корд, Кореллон Ларефйан, Олидаммара, Эриснул.

Даруемые Силы: Вы активируете заклинания хаоса, будто на 1 уровень заклинателя выше.

Заклипания Сферы Хаоса

- 1 Защита от Закона** – Защита от элементаров и внешних, даёт +2 к КД и спас-броскам, противостоит контролю над разумом.
- 2 Вдребезги** – Звуковая вибрация наносит повреждения объектам или кристаллическим существам.
- 3 Круг Волшебства от Закона** – Как заклинание *защита*, но с радиусом 3 м. и 10 мин./уровень.
- 4 Молот Хаоса** – Повреждения и опрокидывание законных существ.
- 5 Рассеивание Закона** – +4 бонус против атак.
- 6 Оживление Объекта** – Объекты нападают на ваших врагов.
- 7 Слово Хаоса** – Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет не-хаотичных существ.
- 8 Плащ Хаоса** – +4 к КД, +4 к устойчивости, и УМ 25 против законных заклинаний.
- 9 Призыв Монстра IX*** – Призывает к вам на помощь внешнее существо.

*Применяется только как заклинание хаоса.

ЗАКЛИНАНИЯ ПАЛАДИНА

1-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ПАЛАДИНА

Благословение – Союзники получают +1 к атаке и +1 к спас-броскам против страха.

Благословить Воду – Создаёт святую воду.

Благословить Оружие – Оружие получает +1 бонус.
Божье Расположение – Вы получаете бонус +1/три уровня к атаке и повреждению.
Волшебное Оружие – Оружие получает +1 бонус.
Добродетель – Субъект получает 1 временный хит-поинт.
Защита от Зла – Защита от элементалов и внешних, даёт +2 к КД и спас-броскам, противостоит контролю над разумом.
Лечение Лёгких Ранений – Излечивает 1d8+1/уровень повреждений (макс. +5).
Обнаружение Нежити – Показывает нежить в пределах 18 м.
Обнаружение Яда – Обнаруживает яд в одном существе или маленьком объекте.
Противостоять Элементам – Игнорирует 5 повреждений/раунд от одного из типов энергий.
Создать Воду – Создаёт 10 литров/уровень чистой воды.
Устойчивость – Субъект получает +1 бонус к спас-броскам.
Чтение Магии – Даёт возможность читать свитки и книги заклинаний.

2-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ПАЛАДИНА

Неопределимое Мировоззрение – Скрывает мировоззрение на 24 часа.
Ошутить Других – Вы берёте на себя половину повреждений субъекта.
Препятствование Отравления – Замедляет разрушительный эффект яда на субъекта в течение 1 час/уровень.
Снять Парализ – Освобождает одно или более существ от парализа, удерживания, или замедления.
Сопротивление Элементам – Игнорирует первые 12 повреждений/раунд от одного из типов энергии.

3-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ПАЛАДИНА

Великое Волшебное Оружие – +1 бонус/три уровня (макс. +5).
Излечить Скакуна – Как *излечение*, но к боевым коням или иным скакунам.
Круг Волшебства от Зла – Как заклинание *защита*, но с радиусом 3 м. и 10 мин./уровень.
Лечение Средних Ранений – Излечивает 2d8+1/уровень повреждений (макс. +10).
Молитва – Союзники получают +1 к броскам атаки, противники –1 штраф.
Распознать Ложь – Открывает заранее предумышленную ложь.
Рассеивание Магии – Снимает магические эффекты и заклинания.
Снять Глухоту/Слепоту – Излечивает обычное или магическое состояние.

4-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ПАЛАДИНА

Лечение Средних Ранений – Излечивает 3d8+1/уровень повреждений (макс. +15*).
Нейтрализовать Яд – Устраняет влияние яда на или внутри субъекта.
Охрана от Смерти – Даёт иммунитет ко всем заклинаниям и эффектам смерти.
Рассеивание Зла – +4 бонус против атак злых существ.
Свободное Передвижение – Субъект нормально передвигается несмотря на преграды.
Святой Меч – Оружие становится +5, и приносит двойные повреждения против зла.
 *Максимальный уровень заклинателя паладина – 10.

ЗАКЛИНАНИЯ РЕЙНДЖЕРА

1-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ РЕЙНДЖЕРА

Говорить с Животными – Вы можете говорить с обычными животными.
Дружба с Животными – Приобретение постоянных животных спутников.
Магический Клык – Одно из природных оружий субъекта, существа получает +1 бонус к атаке и повреждению.
Обнаружение Животных или Растений – Обнаруживает вид животных или растений.
Обнаружение Силков и Ям-Ловушек – Указывает на природные и простые ловушки.
Опутывание – Растения опутывают любого кто попадает в круг с радиусом 12 м.
Препятствование Отравления – Замедляет разрушительный эффект яда на субъекта в течение 1 час/уровень.

Призыв Природного Союзника I – Призывает животное на помощь в битве.
Сопротивление Элементам – Игнорирует первые 12 повреждений/раунд от одного из типов энергии.
Тревога – Охрана территории на протяжении 2 часа/уровень.
Хожение не Оставляя Следов – Один субъект/уровень ходит не оставляя после себя следов.
Чтение Магии – Даёт возможность читать свитки и книги заклинаний.

2-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ РЕЙНДЖЕРА

Животное Посланник – Посылает Крошечное Животное в указанное ему место.
Защита от Элементов – Поглощает 12 повреждений/уровень одного из видов энергии.
Лечение Лёгких Ранений – Излечивает 1d8+1/уровень повреждений (макс. +5).
Обнаружить Добро/Закон/Зло/Хаос – Показывает существ, заклинания или объекты.
Призыв Природного Союзника II – Призывает животное на помощь в битве.
Разговор с Растениями – Вы можете общаться с обычными растениями, и растительными существами.
Силок – Создаёт несложную волшебную ловушку.
Сон – Заставляет 2d4 КХП существ впасть в коматозный сон.
Удержание Животного – Удерживает одно животное беззащитным в течение 1 раунд/уровень.

3-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ РЕЙНДЖЕРА

Великий Магический Клык – Одно природное оружие существа, субъекта получает +1 бонус к атаке и повреждению за каждые три уровня заклинателя (макс. +5).
Излечить Болезнь – Излечивает все болезни у субъекта.
Контроль Растений – Разговор и контроль грибов и растений.
Нейтрализовать Яд – Устраняет влияние яда на или внутри субъекта.
Образ Дерева – Вы выглядите как дерево на протяжении 1 час/уровень.
Призыв Природного Союзника III – Призывает животное на помощь в битве.
Рост Растений – Усиливает скорость роста растений, повышает урожайность.
Сжатие Растений – Уменьшает размер, или замедляет рост обычных растений.
Хожение по Воде – Субъекты передвигаются по воде как по твёрдой поверхности.

4-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ РЕЙНДЖЕРА

Древесный Скачок – Шаг-прыжок от одного до другого дерева на расстоянии.
Лечение Средних Ранений – Излечивает 3d8+1/уровень повреждений (макс. +15).
Не определение – Скрывает субъекта от заклинаний ворожбы, магической слежки.
Призыв Природного Союзника IV – Призывает животное на помощь в битве.
Свободное Передвижение – Субъект нормально передвигается несмотря на преграды.
Собственный Полиморф – Вы принимаете новый облик.
Стена Ветра – Отклоняет стрелы, небольших существ и газы.

ЗАКЛИНАНИЯ МАГА И ЧАРОДЕЯ

0-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ МАГА И

ЧАРОДЕЯ (КАНТРИПЫ)

Ворожба **Обнаружение Яда** – Обнаруживает яд в одном существе или маленьком объекте.
Заклятие **Вспышка** – Ошеломляет одно существо (-1 атака).
Свет – Объект сияет как факел.
Иллюзия **Призрачный Звук** – Ложные звуки.
Танцующие Огоньки – Вымышленный факел, или иной источник света.
Колд-во **Замораживающий Луч** – Луч наносит 1d3 повреждений холодом.
Некро. **Повредить Нежить** – Причиняет 1d6 повреждений одному мертвецу.

- Отказ **Устойчивость** – Субъект получает + 1 бонус к спасброскам.
- Очаров. **Ошеломление** – Существо теряет свой следующий ход.
- Трансф. **Открыть/Закрыть** – Открывает или Закрывает маленькие или лёгкие предметы.
- Починка** – Выполняет мелкий ремонт на объекте.
- Универ. **Рука Мага** – Телекинез с вещами весом 2,25 кг.
- Волшебная Метка** – Пишет личные руны (видимые, или невидимые).
- Ловкость Рук** – Позволяет выполнять несложные трюки.
- Обнаружение Магии** – Определяет заклинания и магические предметы в пределах 18 м.
- Чтение Магии** – Даёт возможность читать свитки и книги заклинаний.

1-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ МАГА И ЧАРОДЕЯ

- Ворожба **Идентификация** – Определяет одну из способностей магического предмета.
- Истинный Удар** – Добавляет +20 бонус к вашей следующей атаке.
- Обнаружение Секретных Дверей** – Указывает на секретные двери в пределах 18 м.
- Обнаружение Нежити** – Показывает нежить в пределах 18 м.
- Понимание Языков** – Понимание всех разговорных и написанных языков.
- Заклят. **Магическая Стрела** – 1d4+1 повреждений; +1 стрела /два уровня после первого (макс. +5).
- Парящий Диск Тенсера** – 90 см. в диаметре диск, который может удерживать до 45,0 кг./уровень.
- Иллюз. **Магическая Аура Нистала** – Дарует объекту ложную магическую ауру.
- Молчаливый Образ** – Создаёт на ваш выбор незначительную иллюзию.
- Неопределимая Аура Нистала** – Маскирует ауру волшебного предмета.
- Собственное Превращение** – Изменяет ваш внешний вид.
- Цветные Брызги** – вводят в бессознательное состояние, ослепляют или ослабляют 1d6 слабых существ.
- Чревоушение** – Перемещает источник голоса на 1 мин./уровень.
- Колд-во **Волшебный Доспех** – Даёт субъекту +4 бонус к КД.
- Жир** – Делает 3 кв. м. поверхности или один объект скользким.
- Невидимый Слуга** – Создаёт невидимую силу, которая подчиняется вашим командам.
- Призыв Монстра I** – Призывает к вам на помощь внешнее существо.
- Скакун** – Призывает лошадь на 2 ч./уровень.
- Скрывающий Туман** – Туман окружает вас.
- Некро. **Леденящее Прикосновение** – 1 касание/уровень причиняет 1d6 повреждений, и при возможности потерю 1 Силы.
- Наслать Страх** – Одно существо убегает в течение 1d4 раундов.
- Ослабляющий Луч** – Луч понижает Силу на 1d6 пунктов+1 пункт два уровня.
- Отказ **Защита от Добра/Закона/Зла/Хаоса** – Защита от элементарей и внешних, даёт +2 к КД и спасброскам, противостоит контролю над разумом.
- Противостоять Элементам** – Игнорирует 5 повреждений/раунд от одного из типов энергий.
- Тревога** – Охрана территории на протяжении 2 часа/уровень.
- Удержание Портала** – Сохраняет дверь открытой.
- Щит** – Невидимый диск создаёт укрытие, и блокирует *магические стрелы*.
- Очаров. **Гипнотизм** – Гипнотизирует 2d4 КХП существ.
- Очарование Персоны** – Заставляет одну персону быть вашим другом.
- Сон** – Заставляет 2d4 КХП существ впасть в коматозный сон.
- Трансф. **Взбирание по Паучьи** – Даёт способность передвижения по стенам и потолкам.
- Волшебное Оружие** – Оружие получает +1 бонус.

Оживить Верёвку – Заставляет верёвку двигаться по вашим командам.

Падение как Перо – Объекты или существа замедленно падают.

Послание – Разговор шепотом на расстоянии.

Прыжок – Субъект получает +30 бонус к проверкам Прыжков.

Пылающие Руки – 1d4 повреждений/уровень огнём (макс. 5d4).

Стремительное Отступление – Удваивает вашу скорость.

Стирание – Уничтожает обычные или магические надписи.

Увеличение – Объект или существо вырастает на +10%/уровень (макс. +50%).

Уменьшение – Объект или существо уменьшается на 10%/уровень (макс. +50%).

Шокирующий Захват – Касание наносит 1d8+1/уровень повреждений электричеством.

2-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ МАГА И ЧАРОДЕЯ

- Ворожба **Видеть Невидимое** – Открывает невидимые объекты или субъектов.
- Определение Местонахождения Объекта** – Указывает направление к объекту (специфическому или разновидности).
- Чтение Мыслей** – Позволяет «прослушивать» мысли окружающих.
- Заклят. **Вдребезги** – Звуковая вибрация наносит повреждения объектам или кристаллическим существам.
- Дневной Свет** – Яркий свет с радиусом 18 м.
- Пылающая Сфера** – Крутящийся огненный шар наносит 2d6 повреждений, длится 1 раунд/уровень.
- Тьма** – Образуется сверхъестественная темнота радиусом в 6 м.
- Иллюз. **Волшебный Рот** – При иницировании начинает говорить.
- Гипнотический Узор** – Гипнотизирует 2d4+1 КХП/уровень существ.
- Зеркальное Отображение** – Создаёт путающие других, ваших двойников (1d4+1/три уровня, макс. 8).
- Ловушка Леомунда** – Создаёт вид, что на предмете расположена ловушка.
- Меньший Образ** – Как *молчаливый образ* но может издавать звуки.
- Невидимость** – Субъект невидим на протяжении 10 мин./уровень, или пока не проведёт атаку.
- Неправильный Курс** – Нарушает гадания для одного объекта или существа.
- Продолжительное Пламя** – Создаёт постоянный, не излучающий тепла факел.
- Расплывчатость** – Существует 20% того, что субъект в атаке промахнётся.
- Колд-во **Кислотная Стрела Мельфа** – Стрелковая касательная атака; 2d4 повреждений за раунд, +1 раунд/три уровня.
- Мерцапыль** – Ослепляет существ, очерчивает невидимых созданий.
- Паутина** – Заполняет 3 куб. метра/уровень клейкой паутиной паука.
- Призыв Монстра II** – Призывает к вам на помощь внешнее существо.
- Призыв Роя** – Призывает рой маленьких ползающих или летающих существ.
- Туманное Облако** – Туман закрывает обзор.
- Некро. **Испуг** – Вводит в панику до 5 КХП существ (в радиусе 4,5 м.)
- Касание Вурдалака** – Парализует одного субъекта, ощущающего (-2 штраф) исходящий запах.
- Спектральная Рука** – Создаёт бестелесную, мерцающую руку, которой можно проводить касательные атаки.
- Отказ **Волшебный Замок** – Магически запирает портал или сундук, двери.
- Защита от Стрел** – Субъект иммунен к большинству стрелковых атак.
- Скрыть Объект** – Маскирует объект от ворожбы.
- Спротивление Элементам** – Игнорирует первые 12 повреждений/раунд от одного из типов энергии.

Очаров. **Ужасающий Хохот Таши** – Субъект теряет свои действия на 1d3 раунда.
 Трансф. **Выносливость** – Получаете 1d4+1 Тело на 1 час/уровень.
Глухота/Слепота – Делает субъекта глухим или слепым.
Кошачья Грация – Субъект получает 1d4+1 Ловк на 1 час/уровень.
Левитация – Субъект способен паря подниматься вверх или вниз.
Пиротехника – Превращает огонь в ослепляющий свет или удушающий дым.
Сила Быка – Субъект получает 1d4+1 Силы на 1 час/уровень.
Собственное Изменение – Как *собственное превращение*, но более выразительные изменения.
Стук – Открывает запертую магически или обычным замком дверь.
Темновидение – Видеть до 18 м. от себя в полной темноте.
Фокус Верёвки – До восьми существ могут скрыться в кармане сверх-измерения.
Шепчущий Ветер – Передаёт короткое послание на 1,6 км./уровень.

3-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ МАГА И ЧАРОДЕЯ

Ворожба Ясновидение/Яснослышание: Хорошо слышите или видите на расстоянии на протяжении 1 мин./уровень.
 Языки: Разговор на любом выбранном языке.
 Заклят. Шар Огня - 1d6 повреждений/уровень, радиус 6 метров.
 Порыв Ветра: Сдувает или опрокидывает небольших существ.
 Крошечная Избушка Леомунда: Создаёт приют для 10 существ.
 Стрела Молнии – Повреждения электричеством 1d6/уровень.
 Стена Ветра: Отклоняет стрелы, небольших существ и газы.
 Иллюз. Смещение с Места: Шанс промаха у субъекта при атаке 50%.
 Иллюзорный Шрифт: Лишь определённый читатель может распознать.
 Сфера Невидимости – Делает любого в пределах 3 м. невидимым.
 Великий Образ: Как *молчаливый образ*, но, плюс запах, звук и температура.
 Колд-во Пламенная Стрела – Позволяет стрелять горящими стрелами (дополнительное повреждение), или поджигаящими арбалетными стрелами (4d6 повреждения).
 Призрачный Скаун: Появляется магическая лошадь на протяжении 1 час/уровень.
 Болезненный Знак Змеи: Создаёт текстовый символ, который обездвиживает читающего.
 Дождь со Снегом – Ухудшает видимость и скорость передвижения.
 Зловонное Облако – Создаёт тошнотворные испарения на продолжение 1 раунд/уровень.
 Призыв Монстра III: Призывает к вам на помощь внешнее существо.
 Некро. Заботливый Уход – Сохраняет одно погибшее тело.
 Остановка Нежити – Обездвиживает одного мертвеца на 1 раунд/уровень.
 Вампирическое Прикосновение – Касание причиняет 1d6/два уровня заклинателя повреждений; заклинатель получает повреждение как прибавку к своим хп.
 Отказ Рассеивание Магии: Снимает магические эффекты и заклинания.
 Взрывные Руны – При прочтении причиняют 6d6 повреждений.
 Круг Волшебства от Добра/Закона/Зла/Хаоса: Как заклинание *защита*, но с радиусом 3 м. и 10 мин./уровень.
 Не определение – Скрывает субъекта от заклинаний ворожбы, магической слежки.
 Защита от Элементов – Поглощает 12 повреждений/уровень одного из видов энергии.

Очаров. Удержание Персоны: Делает одну персону беззащитной на протяжении 1 раунд/уровень.
 Внушение: Заставляет субъекта выполнять определённый тип действий.
 Трансф. Мерцание: Вы появляетесь и исчезаете в случайных местах в течение 1 раунд/уровень.
 Полёт – Субъект летает со скоростью 27 метров.
 Газообразная Форма: Субъект становится бестелесным и способен медленно летать.
 Великое Волшебное Оружие: +1 бонус/три уровня (макс. +5).
 Ускорение: Дополнительное частичное действие и +4 к КД.
 Острый Край: Удваивает диапазон поражения у обычного оружия.
 Потайная Страница – Изменяет одну страницу, чтобы скрыть её истинное содержание.
 Сжать Предмет – Предмет сжимается до одной двенадцатой от своего реального размера.
 Замедление: Один субъект/уровень способен выполнять только частичные действия, -2 к КД, -2 к рукопашным броскам.
 Дыхание под Водой – Субъект способен дышать под водой.

4-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ МАГА И ЧАРОДЕЯ

Ворожба Волшебный Глаз – Появляется невидимый парящий глаз, передвигающийся со скоростью 9 м./раунд.
 Обнаружить Магическую Слежку – Дает знать вам о магическом подслушивании.
 Определить Местонахождение Существа – Указывает направление к выбранному существу.
 Магическая Слежка: Позволяет на расстоянии шпионить за субъектом.
 Заклят. Огненный Щит – Существа атакующие вас переносят повреждения огнём; вы защищены от жары и холода.
 Ледяной Шторм – Град в цилиндре с поперечником в 12,0 м. причиняет 5d6 повреждений.
 Сфера Устойчивости Отилюка – Силовая сфера защищает существо, но вместе с тем не даёт ему возможности действовать.
 Крик – Оглушает всех кто в конусе, и наносит 2d6 повреждений.
 Стена Огня – Причиняет 2d4 повреждений огнём тем, кто в 3 м. от стены, и 1d4 кто в 6 метрах.
 Прохождение сквозь стену наносит 2d6+1/уровень повреждений.
 Стена Льда – Создаётся *ледяная плоскость* с 15 хп.+1/уровень, или *полусфера* заковыливающая внутри себя существ.
 Иллюзия Галлюцинационная Местность – Заставляет один тип местности выглядеть как другой (поле в лес. и т.д.).
 Иллюзорная Стена – Стена, пол или потолок выглядят реальными, но любой может свободно пройти сквозь них.
 Улучшенная Невидимость – Как *невидимость*, но субъект может проводить атаку и оставаться невидимым.
 Фантомический Убийца – Внушающая страх иллюзия убивает субъекта или причиняет 3d6 повреждений.
 Радужный Узор – Сияние предотвращает атаку и передвижение 24 КХП существ.
 Теневое Колдовство – Имитирует любое колдовство ниже 4-го уровня.
 Колд-во Чёрные щупальца Эварда - 1d4+1/уровень щупальца, опутывают любого в пределах 4,5 м.
 Тайное Убежище Леомунда – Создаёт крепкий, надёжный дом.
 Младшее Созидание – Создаёт один объект из ткани или дерева.
 Плотный Туман – Блокирует зону видимости, и ограничивает передвижение.
 Призыв Монстра IV – Призывает к вам на помощь внешнее существо.
 Некро. Инфекция – Заражает субъекта определённой болезнью.
 Бессилие – Субъект переносит 1d4 негативных уровней.

- Страх: Субъекты в пределах конуса убегают на протяжении 1 раунд/уровень.
- Отказ. Якорь Измерений – Ограничивает перемещение в измерениях.
- Огненная Ловушка – Открывающийся объект причиняет 1d4+1/уровень повреждений.
- Младшая Сфера Неуязвимости – Останавливает эффекты заклинаний с 1-го по 3-й уровень.
- Снять Проклятие: Освобождает объект или персону от проклятия.
- Камнекожа – Предотвращает удары, порезы, рубящие удары, колотые раны.
- Очаров. Очарование Монстра: Заставляет монстра считать вас своим союзником.
- Конфуз: Заставляет субъекта делать непонятные действия на протяжении 1 раунд/уровень.
- Эмоция: Вызывает сильную эмоцию у субъекта.
- Ограниченное Порабощение: Командование субъектом с 7 КХП и меньше.
- Трансф. Наложить Проклятие: -6 к параметру, -4 к атакам, спас-броскам и проверкам; или 50% шанс потери своего действия.
- Дверь Измерений – Телепортирует вас и до 225,0 кг. веса.
- Полиморф Другого – Дает субъекту новый облик.
- Собственный Полиморф – Вы принимаете новый облик.
- Мнемоническое Колдовство Рари – Позволяет подготовить дополнительные заклинания, или сохранить только что с активированные. *Только для магов.*

5-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ МАГА И ЧАРОДЕЯ

- Ворожба. Контакт с иным Планом – Возможность спросить вопрос у экстрапланарного существа.
- Надоедливые Глаза - 1d4 парящих глаза+1/уровень, выполняют роль разведчиков для вас.
- Телепатическая Связка Рари – Связь между компаньонами позволяет им общаться.
- Заклят. Прикрывающая Рука Бигби – Против одного оппонента, рука обеспечивает 90% укрытия.
- Конус Холода - 1d6 повреждений/уровень холодом.
- Передача – Мгновенно передает короткое послание в любую точку.
- Силовая Стена – Стена иммунная к повреждениям.
- Иллюзия. Дрёма – Посылает послание кому-то спящему.
- Ложное Зрение – Обманывает магическую слежку иллюзией.
- Великое Теневое Колдовство – Как *теневое колдовство*, но можно до 4-го уровня, и 40% реальности.
- Волшебное Видение – Как и у *галлюцинарной местности*, но плюс здания.
- Ночной Кошмар – Посылает видения причиняющие 1d10 повреждений, усталость.
- Устойчивый Образ – Как и *великий образ*, но не требует поддержки концентрации.
- Подделывание – Изменяет внешность одной персоны/два уровня.
- Теневое Заклятие – Имитирует заклятия ниже 5-го уровня.
- Колд-во. Убийственное Облако – Убивает существ с 3 КХП или менее; 4-6 КХП спас-бросок или смерть.
- Секретный Сундучок Леоmunда – Скрывает дорогостоящий сундук в Эфирном Plane; вы при желании можете вернуть его назад.
- Ограниченная Планарная Связка – Заключает в ловушке внешнее существо до тех пор, пока оно не выполнит задание.
- Великое Созидание – Как *малое созидание*, плюс камень и металл.
- Преданная Гончая Мордекайнена – Призрачный пёс способен охранять, или атаковать.
- Призыв Монстра V – Призывает к вам на помощь внешнее существо.
- Стена Железа – 30 хп/четыре уровня; может быть размещена, раздавливая, на врагов.
- Стена Камня – 20 хп/четыре уровня; можно задавать форму.
- Некро. Оживление Мертвецов – Создает скелетов и зомби.

- Волшебный Сосуд – Позволяет овладевать другим существом.
- Отказ. Высвобождение – Заставляет существо вернуться на его родной план.
- Очаров. Подчинить Персону – Контролирует телепатически гуманоида.
- Слабоумие – Интеллект Субъекта понижается на 1.
- Удержание Чудища – Как и у *удержание персоны*, но с любым существом.
- Туман для Разума – У субъектов в этом тумане -10 к проверкам Воли и Мудр.
- Трансф. Рост Животных – Одно животное/два уровня удваивается в размере, КХП.
- Выделка – Трансформирует исходные материалы в готовый продукт.
- Прохождение Сквозь Стены – Позволяет проникать сквозь стены толщиной 0,3 м./уровень.
- Форма Камня – Заставляет камень принять указанную вами форму.
- Телекинез – Поднимает или передвигает до 11,25 кг./уровень груза на большие расстояния.
- Телепортация – Мгновенно вас телепортирует в какое-то место.
- Преобразовать Грязь в Камень – Трансформирует 2 3-х метровых куба/уровень.
- Преобразовать Камень в Грязь – Трансформирует 2 3-х метровых куба/уровень.
- Универ. Постоянство – Делает определённые заклинания постоянными; стоит ОП.

6-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ МАГА И ЧАРОДЕЯ

- Ворожба. Анализ Двеомера – Открывает магические аспекты субъекта.
- Знание Легенд – Дает истории про персону, место или предмет.
- Истинное Зрение – Вы видите вещи такими, каковыми они являются на самом деле.
- Заклят. Неистовая Рука Бигби – Рука отшвыривает существ с дороги.
- Цепь Молний - 1d6 повреждений/уровень; дочерние молнии.
- Случайность – Устанавливает иницируемое условие для другого заклинания.
- Замораживающая Сфера Отилюка – Замораживает воду, или причиняет повреждения холодом.
- Иллюзия. Великое Теневое Заклятие – Как *теневое заклятие*, но до 5-го уровня.
- Ввести в Заблуждение – Делает вас невидимым, и создаёт вашего иллюзорного двойника.
- Постоянный Образ – Включает в себя внешний вид, звуки и запахи.
- Спросецированный Образ – Иллюзорный двойник способен говорить и активировать заклинания.
- Тени – Как *теневое колдовство*, но до 5-го уровня, и 60% реальные.
- Вуаль – Изменяет внешность группы существ.
- Некро. Круг Смерти – Убивает 1d4 КХП/уровень.
- Колд-во. Кислотный Туман – Туман причиняет кислотные повреждения.
- Планарная Связка – Как *ограниченная планарная связка*, но до 16КХП.
- Призыв Монстра VI – Призывает к вам на помощь внешнее существо.
- Отказ. Поле Антимагии – Нейтрализует магию в пределах 3 м.
- Сфера Неуязвимости – Как *младшая сфера неуязвимости* но плюс 4-й уровень.
- Великое Рассеивание – Как и у *рассеивания*, но +20 к проверке.
- Охрана и Опека – Защищает территорию от магических эффектов.
- Отталкивание – Существа не могут приблизиться к вам.
- Очаров. Порабощение – Как и *ограниченное порабощение*, но влияет на любое существо.
- Массовое Внушение – Как *внушение*, плюс один/уровень субъект дополнительно.
- Трансф. Контроль Воды – Поднимает, понижает уровень воды, или разделяет его на части.
- Контроль Погоды – Изменяет погоду на указанной местности.